

APÉNDICES

“Soy el infalible
y eterno aniquilador
de ejércitos.
No necesito
otros monumentos
que las lápidas
de los muertos
ni otras alabanzas que
los lamentos
de las plañideras.”



APÉNDICE 1 - EJEMPLOS DE JUEGO

1. FASE DE MANDO

Es el turno del jugador Imperial y su ejército se ha desplegado tal y como se indica en el plano inferior. Las unidades enemigas se indican en color gris oscuro. El ejército Imperial está desplegado a lo largo de un amplio frente que está dividido en tres bloques. El flanco derecho está compuesto por un bloque de infantería, en el centro hay una mezcla de infantería, caballería y artillería, y en el flanco izquierdo hay algunos Flagelantes acompañados por una unidad de caballería.

El jugador comienza con su Hechicero. El atributo de Mando del Hechicero tiene un alcance de tan sólo 20 cm, por lo que se ha colocado delante de las tropas para poder dirigirlos con más efectividad. Da una única orden a ambas unidades como si fuesen una brigada, tira 2D6 y saca un 5, que es inferior a su atributo de Mando de 7. La brigada avanza, pero el jugador procura no mover ninguna unidad más allá de 20 cm del Hechicero, ya que pretende darles otra orden. Esta vez existe una penalización de -1 porque la brigada ya ha recibido una orden. El jugador saca un 6, lo que es suficiente para moverla (Mando 7-1 penalización=6). El jugador mueve la brigada, que ahora está más allá del alcance de Mando del Hechicero, así que declara que ya no da más órdenes.

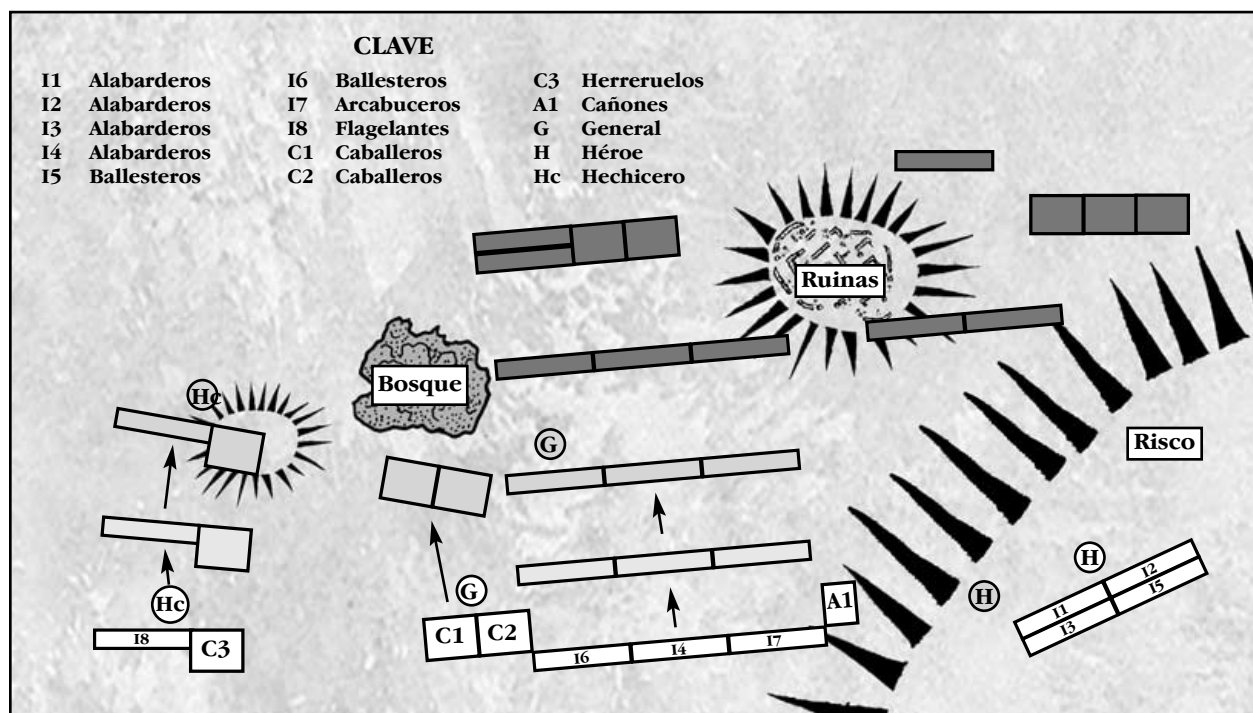
El jugador decide utilizar el Héroe. El Héroe imparte una orden a la brigada compuesta por el bloque de infantería inmediatamente detrás de él. Su atributo de Mando es 8, pero el jugador saca un 10. La orden no es obedecida y el Héroe no puede seguir dando órdenes en este turno. La infantería mantiene la posición.

Por último, el jugador utiliza su General. Le gustaría mover el bloque de infantería del flanco derecho, pero no puede, ya que ya ha recibido una orden, aunque no haya sido obedecida. En su lugar, el General designa a las dos unidades de

Caballeros como una brigada y les da una orden. Necesita obtener un 9 y saca un 7, por lo que logra que la brigada avance. Ahora mismo no quiere que la caballería avance sin ningún tipo de apoyo, y prefiere mantenerla fuera del alcance de iniciativa del enemigo (20 cm). Por tanto, deja a los Caballeros e imparte una orden a la brigada formada por las tres unidades de infantería del centro. La unidad más lejana está a menos de 40 cm, por lo que sólo hay una penalización de -1. Un resultado de 8 logra que la brigada avance (el General tiene un atributo de Mando de 9). El jugador decide intentar impartir otra orden a la misma brigada, ya que le gustaría que la infantería se pusiera por delante de la caballería, y que las tropas equipadas con armas de proyectiles pudiesen disparar. La unidad más lejana está a menos de 40 cm, pero ahora hay una penalización adicional de -1 por impartir una segunda orden, y necesita obtener un 7. Saca un 4, por lo que la brigada se coloca justo delante de la caballería, pero más allá del alcance de la iniciativa del enemigo. El jugador decide no mover más su infantería, ya que pretende disparar con todo lo que pueda contra las unidades enemigas en vanguardia.

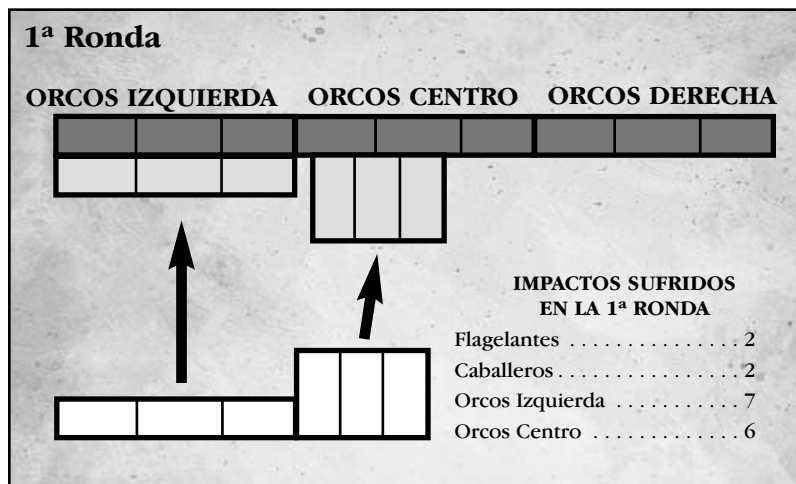
Por último, el General imparte una orden a la batería de cañones. No es estrictamente necesario, ya que los cañones tienen al enemigo a su alcance, pero el jugador prefiere acercarlos un poco más hacia su objetivo. Se hallan a más de 40 cm de distancia, por lo que hay una penalización de -2, así que debe obtener un 7, pero el General saca un 10, lo que significa que ya no puede impartir más órdenes. La fase de mando acaba en este momento, debido tanto a que no hay más unidades que mover como a que una orden del General no obedecida implica que la fase acaba inmediatamente.

Termina la fase de mando y el jugador Imperial sitúa al Hechicero y al General delante de sus unidades en preparación para el siguiente turno, y mueve el Héroe ligeramente hacia el centro para que pueda dirigir de la infantería y la artillería si fuese necesario.



2. EJEMPLO DE COMBATE

Es el turno del jugador Imperial. Una unidad de Caballeros y una unidad de Flagelantes se colocan tal y como se indica, trabadas con tres unidades de Orcos (izquierda, centro y derecha). Ambas unidades se hallan a menos de 20 cm del enemigo, y por tanto pueden cargar a la unidad más cercana con su iniciativa (los Flagelantes están obligados a ello). Los Flagelantes cargan contra la unidad de Orcos más a la izquierda y los Caballeros cargan contra la unidad en el centro. Debido a que los Flagelantes y los Orcos están en contacto esquina con esquina, las cuatro unidades están "interconectadas" formando un único enfrentamiento.

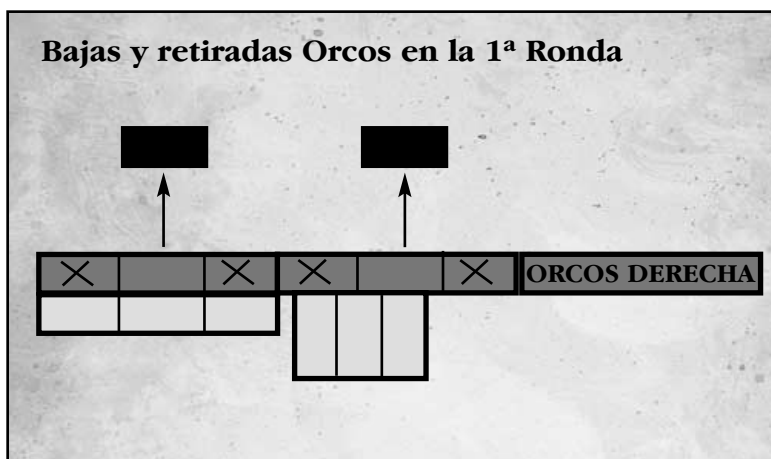


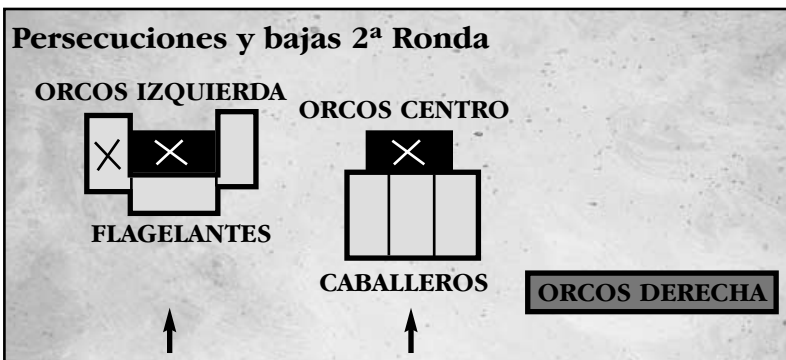
Hay una unidad de Orcos apoyando, que se suma al resultado del combate, por lo que en total el Imperio logra 13 impactos y los Orcos 5. Los Orcos son derrotados y deben retirarse. La distancia de retirada es la diferencia entre los resultados del combate dividida por el número de unidades del bando derrotado trabadas en combate. En este caso, sólo hay dos unidades Orcas trabadas, ya que los Orcos a la derecha no tienen peanas en contacto con el enemigo. Por tanto, los Orcos deben retirarse 4 cm.

Se retiran las bajas Orcas (3 impactos son suficientes para retirar una peana), los impactos sobrantes se anotan, y las unidades Orcas se retiran tal y como se indica. Los Flagelantes y los Caballeros las persiguen y se ponen de nuevo en posición para atacar en la siguiente ronda de combate. No se debe retirar ninguna peana Imperial, ya que no se han causado los impactos suficientes (son necesarios 3 impactos para retirar una peana), por lo que cada unidad mantiene en la siguiente ronda los impactos que sufrió.

Los Flagelantes atacan a los Orcos de la izquierda. Los Flagelantes tienen 5 Ataques, +1 por cargar por cada peana; es decir, un total de 18 ataques. Es necesario obtener resultados de 4+ para infligir impactos, y los Flagelantes logran 8. Los Orcos necesitan obtener resultados de 6 para salvar los impactos, y logran salvar 1, por lo que sufren 7 impactos. Las 3 peanas de Orcos responden con 4 Ataques cada una, doce en total, y también necesitan obtener resultados de 4+ para impactar, logrando causar 2 impactos. Puesto que los Flagelantes no tienen tirada de salvación, sufren los 2 impactos.

Los Caballeros cargan contra los Orcos en el centro. Tienen un atributo de Ataques de 3 por peana, lo que da un total de 12 Ataques. Los Orcos responden con dos peanas que atacan con 4 Ataques cada una, o sea, un total de 8 Ataques. Después de efectuar las tiradas pertinentes, los Caballeros sufren 2 impactos y los Orcos sufren 6.





El combate se divide en dos enfrentamientos separados. Los Flagelantes atacan a los Orcos de la izquierda. Tienen 5 Ataques cada uno, +1 por persecución y +1 por perseguir 3 cm o más, lo que da un total de 7 Ataques. Tiran los 21 dados y obtienen 10 impactos después de efectuar las tiradas de salvación. Los Orcos son aniquilados, pero no antes de responder con 4 Ataques que infligen 2 impactos.

Los Caballeros atacan a los Orcos del centro y logran 4 impactos después de efectuar todas las tiradas, y los Orcos no logran ninguno.

Ambas peanas de Orcos son retiradas, y las unidades del Imperio vencen automáticamente ambos combates al destruir a su enemigo. Los Flagelantes han perdido una peana y tienen un impacto sobrante. Los Flagelantes están obligados a avanzar siempre que sea posible, pero como no hay ningún enemigo visible a 20 cm o menos, ambas unidades tienen la opción de mantener la posición o retroceder.

El jugador decide mantener la posición con ambas unidades, ya que no hay unidades enemigas sobre las que avanzar (los Orcos a la derecha está fuera de la línea de visión de ambas unidades) y retroceder significaría poner a los Caballeros delante de los Orcos de la derecha, lo que les expondría a una carga en el siguiente turno enemigo.

Al final de la fase de combate los impactos sobrantes de las unidades Imperiales se borran y éstas pueden reorganizarse.

Comentario

La infantería situada en la ladera o en la cima de una colina se consideran a cubierto, lo que significa que los bonificadores a la carga no se tienen en cuenta y que es necesario obtener un resultado de 5+ para impactarles.



Por otro lado, puede merecer la pena hacer avanzar a la infantería en terreno abierto para atraer al enemigo y que lance un ataque sin apoyo. Esto dejará a sus mejores unidades detrás de tus líneas y sin apoyo, y, con suerte, situadas de tal manera que puedas destruirlas con tus reservas. Es muy habitual en los novatos sobreextender sus líneas de este modo.



APÉNDICE 2 – NOTAS SOBRE EL TERRENO

Las colinas y los riscos se representan de muchas maneras como puedes comprobar en los ejemplos de este libro (pág. 97). Un campo de batalla ideal tiene tres dimensiones, con laderas y zanjas como en la vida real. Sin embargo, en la práctica, los jugadores se ven obligados a conformarse con simples colinas de poliestireno o algún material similar.

Aunque esto vale para representar colinas, también es un problema en términos de juego, ya que introduce un cierto grado de abstracción. La geografía real no se compone de llanuras perfectamente lisas salpicadas de elevaciones de la misma altura. Dependiendo de las maquetas de colinas de que se disponga, deberán aplicarse directamente reglas para decidir si unas peanas están más arriba que otras. Es inevitable que los jugadores fabriquen su propia escenografía, de modo que deben ponerse de acuerdo de antemano.

Si la escenografía está repleta de contornos, no es problema decidir qué peanas están más altas ¡Lo que ves es lo que hay! A veces, una peana está situada de manera que una parte de ella está más alta que la otra. Si esto provoca dudas sobre la posición relativa de las peanas, entonces se supone que una peana está más alta que otra si ninguna parte de la primera está más abajo que la otra y al menos una parte está más arriba. En la práctica, esto significa que los guerreros que luchan a lo largo de una ladera se hallan habitualmente a la misma altura, mientras que las unidades dispuestas a lo ancho de las laderas están más altas que las que cargan desde abajo.

Si tus colinas se componen de una única hoja de poliestireno, cartón, etc., de un grosor uniforme, entonces se supone que esta colina plana es más alta en el centro y tiene laderas que bajan uniformemente por todos lados. Las peanas que están situadas en el centro de la colina están arriba y las que se hallan a mitad de camino están por encima de las que están situadas en el borde. Si todas las colinas son del mismo tipo, lo mejor es suponer que todas tienen la misma altura, por lo que una peana situada en la cima de una colina está más alta que una peana situada a mitad de otra distinta. Marca el centro de la colina para saber exactamente dónde está.

Algunos jugadores fabrican sus colinas pegando una hoja pequeña sobre otra más grande del mismo material. Con esto se logra una colina que asciende por escalones, lo que da la impresión de una colina y a la vez proporciona áreas lisas donde colocar las tropas. Esto representa una colina de laderas suaves, donde cada escalón tiene una altura fija. De este modo, una colina de tres pisos será más alta que una de dos, y así sucesivamente. Al igual que ocurre con una colina de un solo piso, se supone que ésta también es más alta en el centro y que asciende de forma regular desde su base. Así pues, una peana situada sobre el centro de una colina de tres escalones verá a cualquier miniatura en los otros dos.

Cuando fabriques colinas escalonadas, es mejor dejar el espacio suficiente para que puedas poner una peana en cada nivel. Es necesario una media de 40 mm para colocar una peana de caballería, así que éste es un buen tamaño. Sin embargo, si quieres representar una colina escarpada por la que sólo pueda subir la infantería, puedes hacerlo reduciendo la anchura del escalón a 20 mm. Si quieres que la colina no se pueda escalar, puedes reducir la anchura de modo que sea imposible colocar una peana.

Caminos, puentes y senderos. En *Warmaster*, los caminos, los puentes y los senderos quedan ridículos si los haces lo bastante amplios para que una peana de infantería quepa a lo largo. Después de todo, en la realidad no es posible que la tercera parte de un regimiento (bastantes cientos de hombres) despliegue a lo ancho de una carretera. En general, es mejor realizar estos elementos lo bastante anchos para que una peana de infantería o caballería quepa de lado (20 mm).

Por desgracia, las peanas de infantería tienen un aspecto bastante tonto si pasan de lado por los puentes o los cami-

nos. Existe un problema adicional a lo largo de los estrechos senderos del campo, donde las peanas que caben se ven obligadas a mover el borde frontal en primer lugar. En estos casos, se permite que la infantería cargue de lado, aunque sigue sufriendo la penalización de -1 Ataque si lucha contra el frontal del enemigo. En la práctica, esto no ocurre excepto cuando los jugadores han creado deliberadamente pasos estrechos. El ejemplo más común es un puente o el espacio entre edificios.

Los jugadores pueden montar peanas de infantería que estén orientadas de lado para utilizarlas en estas situaciones, aunque las peanas de infantería están pensadas para tener un frontal de 40 mm y no de 20 mm. Sin embargo, aunque las peanas tengan mejor aspecto, no tienen ninguna ventaja cuando luchan. El borde de 20 mm siguen contando como el lateral de la peana de infantería al resolver el combate. Esto no sólo afecta a los ataques de la unidad (-1 si el enemigo está en tu flanco), sino también a los bonificadores de las peanas de apoyo.

Bosques, ruinas, pueblos y otro tipo de terreno denso. La definición de terreno denso depende por completo de los jugadores, pero generalmente consistirá en grupos de árboles o algún tipo de vegetación densa, ruinas, zonas edificadas o un terreno abrupto que no sólo impide el movimiento, sino que además oculta a las tropas. Las tropas en terreno denso sufren una penalización al Mando de -1, ya que puede que los mensajeros no las vean, pueden no ver las señales que les envían, etc.

El mejor modo de fabricar este tipo de escenografía es cortar una base de cartón o de fibra. Esto define el borde del área. Después, pega los elementos necesarios (árboles, edificios, escombros), dejando el espacio suficiente para que se puedan colocar las tropas. Un elemento así puede estar atravesado por un camino, un sendero o algo similar por el que pueden pasar todas las unidades, ya que de otro modo el terreno denso sólo puede ser atravesado por la infantería.

Es mejor dejar un espacio suficiente alrededor del borde para poner las tropas a lo largo del mismo. Ten en cuenta que si el borde tiene una forma irregular, las unidades deberán adoptar una formación irregular para defenderlo, algo muy apropiado en terreno denso. En el caso de los pueblos, es mejor definir el borde con un muro bajo o un seto, en cuyo caso deja espacio detrás para colocar las tropas. Las áreas de bosque pueden estar rodeadas de montículos de tierra o setos (en la Edad Media se los cercaba para impedir que los animales entrasen).

Pantanos, lodazales, estanques y similares. Estos elementos pueden representarse fácilmente del mismo modo que el terreno denso, y sólo se diferencian en que son esencialmente lisos. Las tropas pueden ver a través de este tipo de terreno, pero no pueden atravesarlo. No es conveniente que estos accidentes del terreno sean muy grandes, ya que impiden el movimiento.

Ríos. La regla general es que los ríos son vadeables para la infantería, la caballería y los monstruos, o sólo vadeables para la infantería. En esos casos, se supone que las tropas cruzan un río tranquilo incluso a nado. Sin embargo, la realidad es que el río puede ser torrencial o muy ancho. Los jugadores que lo deseen pueden inventarse reglas para ríos más peligrosos. Tienes dos ejemplos en los escenarios "La Batalla de Pequeña Gran Paliza" y "La Batalla de Arroyoagrio de Grimm".

Los ríos quedan realmente bien si se incorporan esculpidos al tablero de juego. Si no, los jugadores pueden realizar distintos tramos. Cada tramo puede tener unos 50-60 mm de largo, y pueden colocarse varios a lo largo del campo de batalla. Una forma muy cómoda de representar tramos vadeables es utilizar secciones de menos de 40 mm de ancho.

APÉNDICE 3 – SUMARIO

En esta sección hemos intentado resumir todas las reglas básicas y muchas de las reglas avanzadas más importantes en un formato apropiado para su consulta. En todos los casos, el texto de las reglas principales es el definitivo.

1. SECUENCIA DE TURNO

0. Inicio de turno

1. Tira en la tabla de la pág. 23 por las unidades que han salido de la mesa de juego y aún no han regresado.

1. Fase de Mando

1. **Movimiento de Iniciativa**
Las unidades pueden cargar o rehuir un combate por propia iniciativa.
2. **Movimientos de Regreso**
Las criaturas voladoras regresan.
3. **Movimiento por Órdenes**
Las unidades/brigadas se mueven según las órdenes dadas con éxito.
4. **Movimiento de los personajes**
Los personajes se mueven.
5. **Final de fase**
Las unidades desorganizadas se reorganizan automáticamente.

2. Fase de Disparo

1. **Disparos de unidades/hechizos**
Las unidades capaces de ello pueden disparar. Los Hechiceros pueden lanzar hechizos. El jugador decide en su turno el orden en que dispara o lanza hechizos.
2. **Retirada de bajas**
Retira las bajas que se produzcan.
3. **Unidades repelidas**
Se resuelve unidad por unidad. El jugador que sufre las bajas decide el orden en que son repelidas.

Las unidades propias no trabadas en combate pueden dejar paso a las unidades repelidas. La desorganización se resuelve al mismo tiempo.
4. **Descartar impactos**
Los impactos sobrantes se descartan.

3. Fase de Combate

1. Enfrentamientos

Resuelve cada combate por completo antes de empezar el siguiente. El jugador decide en su turno el orden en el que se resuelven, excepto en los enfrentamientos causados por un avance, que se resuelven antes.

Retira las bajas a medida que se produzcan y anota los impactos sobrantes.

Las unidades propias no trabadas en combate pueden dejar paso a las unidades repelidas. La desorganización se resuelve al mismo tiempo.

2. Descartar impactos

Una vez resueltos todos los combates, los impactos sobrantes se descartan.

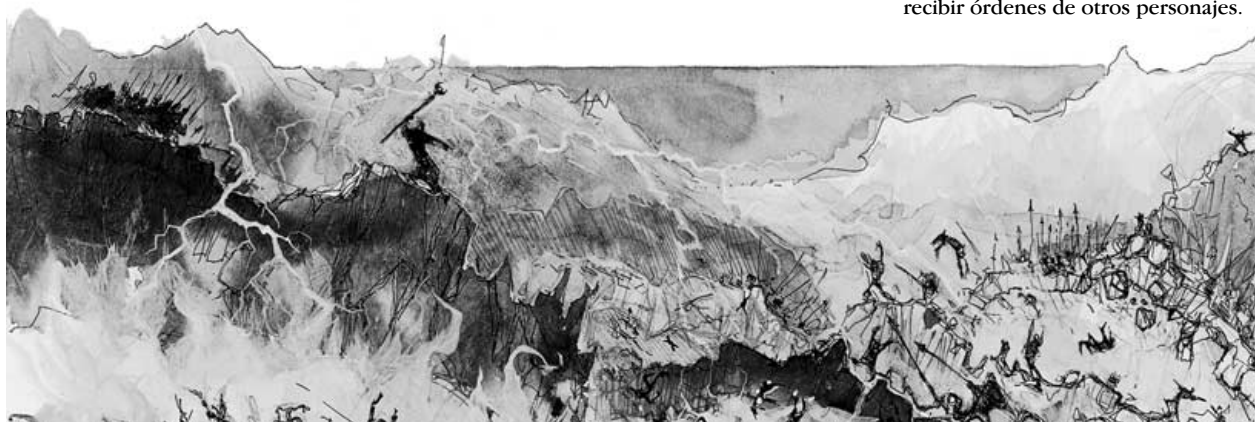
3. Final de fase

Las unidades supervivientes de ambos bandos pueden reorganizarse.

4. Final de turno

2. MANDO

1. Las unidades a 20 cm o menos del enemigo pueden utilizar su iniciativa para: a) cargar contra la unidad enemiga más cercana a la que puedan ver, o b) rehuir el combate con la unidad enemiga más cercana a la que puedan ver. Excepciones:
 - a) La artillería no puede usar su iniciativa para cargar.
 - b) Las unidades voladoras no pueden usar su iniciativa para rehuir un combate.
 - c) Algunas tropas (ver listas de ejército) deben cargar si pueden (Flagelantes, Ogros, Matatrolls, etc.).
 - d) Los No Muertos no pueden usar su iniciativa, (ver su lista de ejército).
 - e) Las unidades desorganizadas no pueden moverse.
2. Todas las unidades que usen su iniciativa deben moverse antes de que se den órdenes. El jugador decide en su turno el orden en que se mueven.
3. Las unidades voladoras a más de 20 cm de un personaje pueden regresar hasta 10x1D6 cm después del movimiento por iniciativa y antes del movimiento por órdenes, incluso si están desorganizadas.
4. Los personajes imparten órdenes por turno. Cada personaje debe terminar de dar órdenes antes de que otro empiece a darlas.
5. Cada personaje da las órdenes a las unidades/brigadas por turnos, y debe acabar de dar órdenes a cada una antes de dar órdenes a otras.
6. Una unidad/brigada no puede recibir órdenes de más de un personaje por fase de mando, incluso si no se han obedecido las del primer personaje.
7. Cada vez que una unidad/brigada reciba una orden podrá moverse según las reglas de movimiento, y puede moverse más de una vez si recibe varias órdenes en sucesión.
8. Para dar una orden a una unidad o brigada, la unidad (o la unidad más alejada de la brigada) debe hallarse dentro del radio de mando, que es:
 - 1) General: todo el campo de batalla
 - 2) Héroe: 60 cm
 - 3) Hechicero: 20 cm
9. Una unidad voladora puede recibir órdenes de un personaje a 20 cm o menos.
10. Para dar una orden, el jugador tira 2D6 y debe obtener un resultado igual o inferior al atributo de Mando del personaje, incluidas las penalizaciones.
11. Si un personaje falla al intentar dar una orden, no puede dar ninguna más en esa fase de mando. La unidad/brigada en cuestión no puede recibir órdenes de otros personajes.



12. Si el General falla al intentar dar una orden, ningún otro personaje puede dar órdenes en esa fase de mando, incluso si todavía no ha dado ninguna, y la fase de mando acaba.

13. Si un Héroe o Hechicero falla una orden con un resultado de 12 (doble 6), ha habido un malentendido. Tira en la Tabla de Malentendidos (pág. 55) para determinar lo que sucede.

14. Penalizaciones al Mando:

Por cada 20 cm hasta la unidad/brigada. -1

Por cada orden sucesiva a la misma unidad/brigada. -1

Una unidad enemiga a 20 cm o menos de la unidad/brigada. -1

La unidad/brigada se halla en terreno denso. -1

Por bajas sufridas por la unidad. . . -1

3. UNIDADES Y BRIGADAS

1. Existen dos tipos de peanas: peanas de personaje y peanas de tropa. Las peanas de personaje son bases individuales que se mueven de forma independiente. Las peanas de tropa forman (habitualmente) unidades de tres peanas si son infantería, caballería o carros; una o dos peanas si es artillería; hasta tres peanas si son monstruos; y una peana si son máquinas de guerra. El tamaño de las unidades se especifica en las listas de ejército.

2. Una unidad de dos o más peanas se organiza de forma que las peanas se toquen y formen un único cuerpo de tropas. Pueden estar en contacto de cualquier forma, pero avanzan y combaten más eficientemente si se organizan en formaciones regulares de columnas o líneas.

3. Hasta cuatro unidades adyacentes pueden designarse como brigada al inicio de la fase de mando. Una brigada puede moverse con una sola orden, en cuyo caso las unidades deben mantener el contacto cuando el movimiento se ha completado.

4. MOVIMIENTO

1. Las unidades se mueven en la fase de mando por iniciativa o cuando reciben una orden. En ambos casos, el movimiento se realiza a marcha o a media marcha (ver Tabla de Movimiento).

2. Las unidades voladoras a más de 20 cm de un personaje pueden volar de regreso 10x1D6 cm hacia un personaje, después del movimiento por iniciativa pero antes del movimiento por órdenes.

3. Las unidades también pueden moverse durante la fase de disparo o la de combate como resultado de ser repelidas, retroceder, retirarse, perseguir, avanzar, dejar paso y reorganizarse. En todos estos casos, la distancia, y a veces la dirección, es determinada por las reglas correspondientes.

4. Las peanas de personajes pueden moverse una vez en la fase de mando, cuando se ha terminado de dar órdenes. Aquellas que se hayan integrado en una unidad no avanzan con ella en la fase de mando, pero se mueven con ella en el resto de las ocasiones.

5. Tabla de Movimiento:

Tipo	Marcha	1/2 Marcha
Infantería	20 cm	10 cm
Caballería	30 cm	15 cm
Carros	30 cm	15 cm
Artillería	10 cm	5 cm
Monstruos	20 cm	10 cm
Máquina de Guerra	Varía	
Un. Voladoras	100 cm	100 cm
Personajes	60 cm	60 cm

6. Una unidad que carga o rehuye un combate mueve a marcha sin importar su formación.

7. Una unidad total o parcialmente en una posición fortificada al inicio de su movimiento avanza a media marcha a menos que cargue o rehuya un combate.

8. A menos que esté fortificada, una unidad en formación regular avanza a marcha, que se define como:

a) Una columna de peanas unas directamente detrás de las otras, o en contacto en las esquinas frontales y posteriores formando una columna curvada.

b) Una línea con peanas en contacto borde con borde formando una línea recta.

c) Una sola peana se considera en formación de línea.

9. Una unidad sin una formación regular avanza a media marcha y se considera en formación irregular. Esto sólo afecta al movimiento en la fase de mando, y no afecta a movimientos tales como ser repelida, retroceder, retirarse, etc., realizados en otras fases.

10. Una unidad puede cambiar su formación al avanzar, pero ninguna peana puede avanzar más de su movimiento máximo permitido, y la unidad debe formar un único cuerpo de peanas en contacto al finalizar el movimiento.



11. Las peanas de tropas no pueden atravesar otras peanas de tropas de la misma o diferente unidad. Pueden atravesar peanas de personajes.

12. Una peana no puede mover a través de terreno impasable para ella. A saber:

a) La infantería puede atravesar cualquier terreno que no sea designado como impasable antes de la partida

(por ejemplo, un muro o torre de una fortaleza, el océano, un acantilado de 50 metros, etc.).

b) La caballería y los monstruos pueden atravesar colinas despejadas, puentes, ríos vadeables y obstáculos bajos (es decir, setos y muros). No pueden atravesar bosques, pantanos, ríos profundos, ruinas u otro tipo de terreno denso.



c) Los carros/artillería pueden atravesar las colinas despejadas y los puentes. No pueden atravesar ríos, obstáculos bajos, bosques u otro tipo de terreno denso.

d) Las máquinas de guerra tienen reglas especiales, pero en caso de duda, considéralas carros/artillería.

e) Las peanas de tropas voladoras pueden moverse a través de cualquier tipo de terreno, incluido el normalmente considerado impasable, pero no pueden finalizar su movimiento en un bosque.

f) Los personajes se consideran peanas de infantería a efectos de terreno, a menos que vayan montados en monstruos o carros, en cuyo caso se les considera monstruos o carros, o en monstruos voladores, en cuyo caso se les considera unidades voladoras.

13. Las peanas que intenten atravesar terreno impasable se detendrán en su borde. Si una unidad es repelida hasta terreno impasable se detendrá en su borde y quedará desorganizada con un resultado de 6 en 1D6. Una peana de tropas en combate que se retira hasta terreno impasable es destruida.

14. Cuando una unidad de tropas pasa a través de un personaje propio, el personaje debe moverse la mínima distancia para abrir paso.

15. Cuando una unidad de tropas pasa a través de un personaje enemigo, el personaje debe moverse hasta 30 cm para integrarse en una unidad propia. Si no puede hacerlo, es destruido.

16. Los personajes no pueden desplazar a los personajes enemigos.

17. Un personaje puede integrarse en una unidad poniéndose en contacto con ella, y se supone que está en la formación. La peana de personaje puede situarse en cualquier posición alrededor de la unidad para acomodarse al movimiento de otras tropas, ser retirado de la mesa de juego o colocarse encima de la unidad de tropas si es necesario.

5. REHUIR EL COMBATE

1. Rehuir el combate es un movimiento de iniciativa que aleja a la unidad del enemigo. El movimiento se realiza moviendo la peana más próxima en dirección contraria al enemigo, según una cinta métrica colocada entre los puntos más cercanos de las unidades opuestas. La peana más cercana que rehuye mueve en primer lugar. El resto de la unidad se reorganiza en formación más alejada del enemigo.
2. La unidad que rehuye puede atravesar a una unidad propia. Una unidad así atravesada queda automáticamente desorganizada.

6. CARGAS

1. Una carga es un movimiento realizado en la fase de mando que inicia un combate, por iniciativa o por recibir órdenes. También es posible que las unidades entren en combate durante la fase de combate como resultado de una persecución o un avance.
2. Una unidad que desee cargar debe poder ver a su objetivo al inicio de su movimiento. Puede hacerlo si tiene una línea de visión clara desde el frontal de al menos una de las peanas que carga hasta al menos una de las peanas enemigas. Todas las peanas de tropas y todos los accidentes del terreno, excepto los obstáculos bajos y terrenos como los pantanos o similares, tapan la línea de visión.
3. Una carga mediante la iniciativa debe efectuarse contra la unidad enemiga visible más cercana. Una carga por ór-

denes puede efectuarse contra cualquier enemigo a la vista.

4. Coloca el frontal de la peana que carga más próxima contra el borde más cercano de la peana enemiga más cercana. Coloca las peanas centro con centro. Si un borde es invisible o inaccesible, ignóralo en favor del borde visible o accesible más próximo. Si el punto más cercano de la unidad enemiga es una esquina, la unidad que carga lo hará contra el borde que se halla delante de la mayor parte de su formación (ver diagrama 33.4, pág. 33).
5. Las restantes peanas que cargan se colocan en el mismo borde de la formación enemiga (frontal, flanco o retaguardia) con tantas peanas del frontal de la unidad como sea posible.
6. Si la unidad que carga se pone en contacto con una segunda unidad enemiga, la obligación de poner en contacto tanto borde frontal como se pueda se extiende a esa segunda unidad.
7. Las unidades que cargan no pueden “solapar” peanas alrededor de la formación enemiga. Todas las peanas deben cargar contra el mismo borde, y cualquier peana que no pueda entrar en contacto se sitúa en línea con su unidad.
8. Las peanas no pueden sobrepasar su capacidad de movimiento para cargar. Cualquier peana que no pueda completar la carga se sitúa detrás y/o al lado de la primera y no combate.
9. Una unidad que forme parte de una brigada puede cargar si la brigada recibe una orden. La unidad carga independientemente del resto de la brigada. Varias unidades de la misma

brigada pueden cargar de este modo, y pueden cargar al mismo o a diferentes objetivos si es necesario. Cuando las unidades carguen desde una brigada, el jugador mueve las unidades una por una, ya que las cargas deben resolverse individualmente, y la colocación de una unidad puede afectar a la colocación de otra hasta el punto de impedir que cargue al tapan la línea de visión. Las restantes peanas de una brigada pueden seguir moviéndose como una brigada, y si lo hacen, deben finalizar su movimiento en contacto.

10. Una unidad armada apropiadamente puede disparar contra una unidad que carga contra ella si puede verla. Los disparos se resuelven una vez se ha completado el movimiento de la unidad que carga. Cualquier peana que sea destruida es retirada, y los impactos en exceso se mantienen durante el combate. Todos los impactos se tienen en cuenta en la resolución del combate de la primera ronda.

7. DISPAROS

1. Una unidad puede disparar una vez por fase de disparo al objetivo más cercano al que pueda ver.
2. Cada peana debe poder ver a su objetivo para disparar. Una unidad puede dividir sus disparos si un objetivo no es visible para todas las peanas.
3. Se supone que el objetivo es visible si se puede trazar una línea de visión ininterrumpida desde el borde frontal de la base hasta la base del objetivo. Las peanas de tropas, el terreno (excepto el terreno bajo, como obstáculos bajos, ríos, pantanos, etc.) o más de 1 cm de bosque bloquean la visión.



4. El objetivo debe estar al alcance para poder disparar. Los alcances son:

Arcos, Ballestas, Arcabuces y todas las tropas en las que no se especifica el alcance de otro modo en las reglas 30 cm
 Aliento/Llamas de Dragón . . . 20 cm
 Lanzavirotes élfico, Lanzador de Huesos No Muerto 40 cm
 Cañón, Lanzapiedros Orco . . 60 cm
 Cañón de Salvas, Cañón Lanzallamas, Cañón del Tanque de Vapor, Cañón del Girocóptero 30 cm
 Herrerueros, Engendros del Caos, Goblins, Jinetes de Lobo . . . 15 cm

5. Tira 1 dado por disparo. El resultado necesario para impactar es 4+ contra la mayoría de los objetivos, 5+ contra la infantería o la artillería parapetadas, y 6 contra la infantería o la artillería fortificadas.
6. Si el objetivo tiene armadura, puede efectuar una tirada de salvación por cada impacto sufrido; debe obtener un resultado igual o superior a la Armadura en 1D6 para salvar cada impacto.
7. Los impactos no salvados se anotan. Cuando hay impactos suficientes para retirar una peana, ésta se retira como una baja.
8. Cuando finalizan todos los disparos, las unidades que han sufrido bajas por disparos son repelidas. Tira 1D6 por cada impacto, -1 dado si la unidad está parapetada y -2 dados si está fortificada. El resultado total obtenido es la distancia a la que es repelida la unidad en dirección opuesta a la unidad más cercana que le dispara.
9. Una unidad repelida queda desorganizada si obtiene un 6 en cualquiera de los dados. También puede quedar desorganizada si es repelida hasta tropas propias, tropas trabadas en combate, enemigos o terreno impasable (ver Desorganización). Este movimiento se realiza en dirección contraria al enemigo, definida mediante la colocación de una cinta métrica entre los dos puntos más cercanos de las unidades. La peana repelida más cercana es movida en primer lugar. El resto de las peanas se reorganizan de modo que no estén más cerca del enemigo que la primera.

8. COMBATE

1. Resuelve cada enfrentamiento por completo antes de pasar al siguiente.
2. Un enfrentamiento se resuelve por rondas, una ronda inicial seguida de tantas rondas de combate en persecución como sea necesario.
3. En cada ronda pueden combatir todas las peanas de tropas en contacto con una peana enemiga. Cualquier peana que sea baja en la ronda puede combatir si todavía no lo ha hecho.

4. El jugador tira 1 dado por cada ataque. El resultado necesario para impactar es 4+ contra la mayoría de los objetivos, 5+ contra la infantería o la artillería parapetadas y 6 contra la infantería o la artillería fortificadas.

5. Por cada peana se aplican los siguientes modificadores al atributo de Ataques.

Cargar contra un enemigo en terreno abierto +1

Carga de un monstruo/carro contra enemigo en terreno abierto . . . +1

Combate en persecución +1

Por cada 3 cm adicionales de combate en persecución +1

Combate contra un enemigo que causa terror -1

Enemigo en flanco/retaguardia . -1

Desorganizada -1

6. Un personaje que se ha integrado en una unidad suma su atributo Ataques como bonificador a cualquier peana de la unidad. Sólo un personaje por turno puede aportar un bonificador a una unidad.

7. Si el objetivo tiene armadura, puede efectuar una tirada de salvación por cada impacto sufrido. Necesita obtener un resultado igual o superior a la Armadura en 1D6 para salvar cada impacto

8. Los impactos no salvados se anotan. Cuando hay impactos suficientes para retirar una peana, ésta se retira como una baja al final de la ronda.

9. El resultado del combate se calcula al final de cada ronda. Suma el número de impactos logrados por cada bando. Suma +1 por cada peana de apoyo. El vencedor es el que tenga el mayor resultado.

10. Una peana de infantería puede apoyar a otra peana de infantería de la misma u otra unidad si está directamente detrás o al lado de la peana apoyada, no está en contacto con una peana enemiga y no está desorganizada.

11. Cada unidad del bando perdedor debe retirarse al final de la ronda de combate. La unidad se retira la diferencia entre los resultados del combate en cm, dividida por el número de unidades en el bando perdedor, redondeando hacia arriba.

12. Una unidad se retira en dirección contraria al enemigo, o del enemigo de mayor tamaño si hay enemigos en varias direcciones. Cuando los enemigos tengan el mismo tamaño, la unidad que se retira puede escoger la dirección de retirada. Cuando se retiren varias unidades, el perdedor decide el orden en el que lo hacen.

13. Una peana que se retire hasta terreno impasable, peanas enemigas, peanas trabadas en combate o que se han retirado de un combate, o peanas

propias que no dejan paso es destruida. Una peana de Artillería es destruida si se retira.

14. Una vez el perdedor se ha retirado, el vencedor puede retroceder, mantener la posición o perseguir con una o todas las unidades (con las restricciones a la persecución). Si una unidad persigue, ponla de nuevo en contacto contra la misma peana y borde si es posible. Las peanas que no puedan entrar en contacto contra la misma peana y borde pueden “solapar” la formación enemiga. Si el vencedor no persigue, el enfrentamiento finaliza.

15. Se aplican las siguientes restricciones a la persecución:

a) La infantería no puede perseguir a la caballería ni a los carros.

b) La artillería no puede perseguir y es destruida si se retira.

c) Las unidades fortificadas no pueden perseguir.

d) Una unidad no puede perseguir en terreno impasable para ella.

e) Una unidad no voladora no puede perseguir a una unidad voladora.

16. Una unidad debe retroceder en caso de empate, y puede retroceder si vence la ronda de combate. Tira tres dados por todas las unidades que retroceden de un enfrentamiento. Cada unidad debe retroceder una distancia entre el resultado menor y la suma de los tres dados. Las unidades pueden retroceder en el orden que prefiera el jugador. Si ambos bandos retroceden, tira un dado para determinar cuál lo hace antes.

17. Una unidad que retrocede no puede colocarse a menos de 1 cm del enemigo. Si no puede, se detiene de todas maneras a 1 cm.

18. Una unidad puede avanzar si vence un combate, y no puede perseguir por que su enemigo ha sido destruido. La unidad puede avanzar contra el enemigo más cercano hasta 20 cm en la primera ronda de combate, y 10 cm en rondas posteriores.

19. Un avance es una carga que tiene lugar en la fase de combate, tiene un alcance restringido y debe dirigirse contra el enemigo visible más cercano. Un avance puede trabar a la unidad en un nuevo combate, ya sea en un enfrentamiento ya empezado o iniciando uno nuevo. Cualquier impacto sufrido por la unidad se mantiene en este nuevo combate.

20. Cuando ya se han librado todos los enfrentamientos, se descartan los impactos sobrantes.

21. Una vez descartados los impactos sobrantes, una unidad puede reorganizarse. Una de las peanas pivota sobre su centro y las otras peanas reorganizan la formación como se desee.

9 DESORGANIZACIÓN

- Una unidad queda desorganizada si:
 - es atravesada por tropas que rehuyen un combate (automático).
 - cuando es repelida y obtiene un 6 en la tirada para calcular la distancia.
 - es repelida/retrocede hasta terreno impassable y obtiene un resultado de 6.
 - es repelida/retrocede hasta el enemigo o un combate (autom.).
 - obliga a unidades propias a dejar paso (un resultado de 6).
 - es repelida/retrocede hasta unidades propias que no dejan paso (automático).
 - deja paso (un resultado de 6).
- Una unidad desorganizada no puede moverse por iniciativa u órdenes en la fase de mando. Una unidad voladora puede regresar aunque esté desorganizada.
- Una unidad desorganizada tiene -1 Ataque en combate.
- Una unidad desorganizada no puede apoyar en combate a otra unidad.
- Una unidad desorganizada deja de estarlo al final de la fase de mando.

10. DEJAR PASO

- Una unidad no trabada en combate puede dejar paso si:
 - una unidad ha sido repelida en su camino.
 - una unidad se retira en su camino.
 - una unidad ha dejado paso en su dirección.
 - una unidad no puede evitar retroceder hacia ella.

- Una unidad puede dejar paso echándose a un lado o moviéndose hacia atrás.
- Para echarse a un lado, coge cada peana que se halle en el camino de la unidad que se abre paso y reorganízalas en formación alrededor de las peanas que no se hallan en el camino de la unidad.
Si todas las peanas se hallan en el camino, mueve una la mínima distancia para quitarla de en medio y reorganiza las demás peanas a su alrededor.
- Para moverse hacia atrás, toda la unidad se mueve en el mismo sentido que la unidad que pide paso y finaliza el movimiento justo detrás de ella. Las unidades de infantería que dejen paso de este modo pueden organizarse para ofrecer apoyo a la otra unidad.

11. MALENTENDIDOS

- Un resultado de 12 (doble 6) al impartir una orden un Hechicero o un Héroe significa que el personaje no puede dar más órdenes en ese turno y la unidad/brigada no puede recibir más órdenes. Además, tira 1D6.

1D6 Resultado

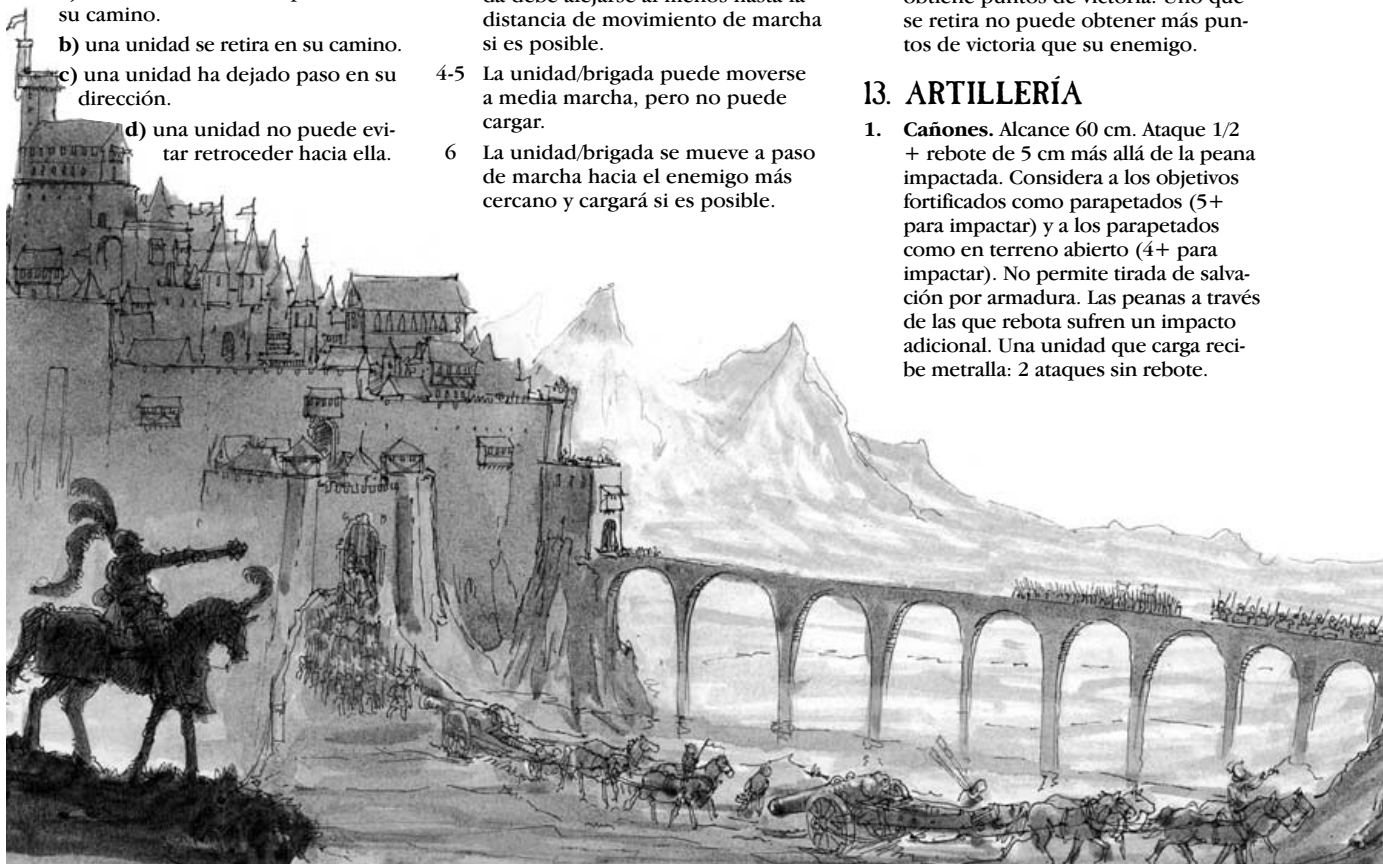
- La unidad, o una unidad de la brigada, sufre una penalización al Mando de -1 durante el resto de la batalla.
- Si no hay enemigos visibles a distancia de marcha, la unidad se detiene. Si existen, entonces la unidad/brigada debe alejarse al menos hasta la distancia de movimiento de marcha si es posible.
- La unidad/brigada puede moverse a media marcha, pero no puede cargar.
- La unidad/brigada se mueve a paso de marcha hacia el enemigo más cercano y cargará si es posible.

12. FINAL DE LA BATALLA

- La batalla acaba cuando:
 - Se ha jugado un número predeterminado de turnos.
Los jugadores pueden decidir entre ellos cuántos turnos durará la partida, o pueden tirar 1D6:
1-2 = 6 turnos
3-4 = 7 turnos
5-6 = 8 turnos
 - Cuando un ejército se retire. Un ejército debe retirarse tan pronto como:
 - El General muera/abandone el campo de batalla.
 - El ejército pierda la mitad o más de sus unidades.
 - Uno de los jugadores admita la derrota.
- El jugador que obtenga más puntos de victoria vence. Se obtienen puntos de victoria por:
 - Cada unidad enemiga destruida o personaje muerto concede su valor en puntos total, incluidos los objetos mágicos.
 - Cada unidad enemiga reducida de tres (o más) peanas a una sola concede la mitad de sus puntos de coste, incluidos los objetos mágicos. Redondea hacia el 5 más cercano (43= 45; 138= 140).
 - Como se indique en los escenarios.
- Un jugador que admite la derrota no obtiene puntos de victoria. Uno que se retira no puede obtener más puntos de victoria que su enemigo.

13. ARTILLERÍA

- Cañones.** Alcance 60 cm. Ataque 1/2 + rebote de 5 cm más allá de la peana impactada. Considera a los objetivos fortificados como parapetados (5+ para impactar) y a los parapetados como en terreno abierto (4+ para impactar). No permite tirada de salvación por armadura. Las peanas a través de las que rebota sufren un impacto adicional. Una unidad que carga recibe metralla: 2 ataques sin rebote.



2. **Cañón de Salvas.** Alcance 30 cm. Ataque 1/ 6-3-1. Son 6 disparos hasta 10 cm, 3 hasta 20 cm, y 1 hasta 30 cm. Los objetivos restan 1 a su atributo de Armadura. Las unidades que cargan reciben los disparos al alcance más efectivo. Cuando al disparar se obtengan más 1 que 6, el Cañón de salvas explotará y será destruido.
3. **Lanzavirotes Élfico.** Alcance 40 cm. Ataque 1/3. Los Elfos suman +1 a todos los disparos, logrando impactar contra un objetivo en terreno abierto con un resultado de 3+.
4. **Lanzador de Huesos No Muerto.** Alcance 40 cm. Ataque 1/1 por peana hasta un máximo de 3. Puede impactar a tres peanas seguidas en la trayectoria del proyectil. No permite tirada de salvación por armadura.
5. **Lanzapiedros Orco.** Alcance 60 cm. Ataque 1/3. No permite tirada de salvación por armadura. No puede disparar contra una unidad que carga.
6. **Lanzacráneos No Muerto.** Alcance 60 cm. Ataque 1/3. No permite tirada de salvación por armadura. No puede disparar contra un enemigo que carga. Las unidades enemigas quedan desorganizadas con cualquier resultado de 4+ al calcular la distancia a la que son repelidas.
7. **Cañón Lanzallamas Enano.** Alcance 30 cm. Ataque 1/2D6. Si se obtiene un resultado de dobles al tirar los dados para disparar, consulta la siguiente tabla.

Resultado de Dobles

	Consecuencia
1	No hay impactos. Destruído.
2	Causa 4 impactos + 2D6 Ataques. Destruído.
3	Causa 3 impactos. Dispara con un solo dado a partir de ahora.
4	Causa 4 impactos. No hay otros efectos.
5	No dispara este turno.
6	Causa 12 impactos + 1D6 Ataques.

14. MÁQUINAS DE GUERRA

1. **Tanque de Vapor.** Alcance del cañón 30 cm. Ataque 2/2 +rebote. Atributo de Armadura 3+. El Tanque de Vapor siempre forma una unidad por sí mismo y no puede formar parte de una brigada. El disparo del cañón no permite tirada de salvación por armadura y rebota 5 cm más allá del lugar del impacto del mismo modo que los cañones, infligiendo un impacto adicional por peana a través de la que rebota.

Considera a los objetivos fortificados como parapetados (5+ para impactar) y a los parapetados como en terreno abierto (4+ para impactar).

El Tanque de Vapor no puede ser repelido por proyectiles. Si hay un malentendido en las órdenes, se ignoran las reglas habituales, pero el tanque no puede moverse. Además, tira 1D6 y consulta la siguiente tabla.

1D6 Resultado

- | | |
|-----|--------------------------------------|
| 1 | Inmovilizado el resto de la batalla. |
| 2-3 | No puede disparar ese turno. |
| 4-6 | No se ve afectado. |

2. **Girocóptero Enano.** Alcance del arma 30 cm. Ataque 1/3. Los objetivos restan 1 a su atributo de Armadura. (5+ cuenta como 6, etc.). Se aplican las reglas de *volar*.

15. HECHIZOS

1. Imperio

a) Bola de Fuego

Resultado 5+. Alcance 30 cm

Cada unidad situada bajo una línea de 30 cm proyectada desde el Hechicero sufre 3 ataques de disparo. Las unidades no trabadas en combate son repelidas de la forma habitual. Las unidades trabadas en combate tienen en cuenta los impactos causados en la primera ronda de combate.

b) Voz de Mando

Resultado 5+. Alcance 30 cm

La unidad objetivo puede moverse como si hubiese recibido una orden. Este hechizo sólo puede lanzarse una vez por turno sobre la misma unidad. Los personajes no se ven afectados por este hechizo.

c) Embrujo

Resultado 4+. Alcance 30 cm

La unidad objetivo mueve a media marcha (incluso si carga). Excepto si son No Muertos, considera a todos los enemigos como terroríficos. Las unidades que causan terror dejan de hacerlo. El efecto dura hasta el final del siguiente turno del oponente. Este hechizo sólo puede lanzarse una vez por turno sobre la misma unidad.

d) Teleportación

Resultado 2+

El Hechicero se traslada a cualquier punto del campo de batalla y puede intentar lanzar otro hechizo si obtiene un resultado de 4+.

2. No Muertos

a) Animar Muertos

Resultado 5+. Alcance 30 cm

Puede lanzarse si hay un combate a 30 cm o menos del Hechicero. Se crean tres peanas de infantería esquelética que se sitúan en un enfrentamiento a 30 cm o menos del Hechicero. No se considera que cargan.

b) Toque de Muerte

Resultado 4+

Este hechizo causa tres ataques en combate cuerpo a cuerpo en una unidad enemiga con la que el Hechicero esté en contacto. Los impactos se tienen en cuenta en la primera ronda de combate.

c) Aura de Indecisión

Resultado 4+. Alcance 60cm

La unidad afectada no puede cargar y, si está trabada en combate, no puede perseguir/avanzar. El hechizo dura hasta el final del turno del oponente. Este hechizo sólo puede lanzarse una vez por turno sobre la misma unidad.

d) Rayo de Muerte

Resultado 5+. Alcance 30cm

Este hechizo causa tres ataques de disparo. No permite tirada de salvación por armadura. Los impactos de este hechizo pueden repeler una unidad como si se tratase de disparos normales. El Hechicero debe poder ver a su objetivo, y no puede lanzarlo contra un enfrentamiento cuerpo a cuerpo.



3. Orcos

a) *Pisotón de Gorko*

Resultado 6+. Alcance 50 cm

La unidad objetivo sufre 6 ataques. El objetivo no puede ser repelido por este hechizo, y no puede lanzarse contra una unidad trabada en un enfrentamiento cuerpo a cuerpo.

b) *Puño de Morko*

Resultado 5+. Alcance 30 cm

Cada unidad bajo una línea recta de 30 cm que sale de la peana del Chamán sufre 3 ataques de disparo. Las unidades no trabadas en combate pueden ser repelidas de la forma habitual. Las unidades trabadas en combate acumulan los impactos en la primera ronda de combate.

c) *¡iPa'tráz!*

Resultado 5+. Alcance 60 cm

El objetivo es repelido 5x1D6 cm hacia su propio borde del tablero. Este hechizo no puede lanzarse contra una unidad trabada en combate ni sobre la misma unidad más de una vez por turno.

d) *¡Waaagb!*

Resultado 4+. Alcance 30 cm

Cada peana de tropas y de personaje de la unidad suma +1 a su atributo de Ataques durante la siguiente fase de combate. Este hechizo sólo puede lanzarse sobre la misma unidad una vez por turno.

4. Altos Elfos

(pueden repetir una vez el resultado del dado para lanzar el hechizo)

a) *Ataque de Piedra*

Resultado 6+. Alcance 30 cm

Cada unidad enemiga a 30 cm o menos del Hechicero sufre 1D3 ataques de disparo. Los objetivos no son repelidos si sufren bajas. Las unidades trabadas en combate acumulan los impactos en la primera ronda de combate.

b) *Luz de Batalla.*

Resultado 5+. Alcance 30 cm

Afecta a todas las unidades de Altos Elfos a 30 cm o menos. Cada peana de tropas y de personaje de la unidad suma +1 a su atributo de Ataques durante la siguiente fase de combate. Sólo puede lanzarse sobre la misma unidad una vez por turno.

c) *Fuego Celestial*

Resultado 5+. Alcance 30 cm

Puede lanzarse sobre una unidad con armas de proyectiles. La unidad puede disparar sin importar si ya lo ha hecho. Sólo puede lanzarse sobre la misma unidad una vez por turno, y no puede lanzarse sobre la artillería o las máquinas de guerra.

d) *Lluvia de Destrucción*

Resultado 5+. Alcance 30 cm

Este hechizo causa tres ataques de disparo. No permite tirada de salvación por armadura. Los impactos de este hechizo pueden repeler una unidad como si se tratase de disparos normales. El Hechicero debe poder ver a su objetivo y no puede lanzarlo contra un combate cuerpo a cuerpo.

5. Caos

a) *Bendición del Caos.*

Resultado 4+

Suma +1 a los ataques de combate cuerpo a cuerpo de cada peana de la unidad en la que se ha integrado, incluida la suya propia. Dura toda la siguiente fase de combate.

b) *Furia de los Dioses*

Resultado 4+. Alcance 30 cm

Este hechizo dura todo el siguiente turno enemigo. Todas las unidades enemigas a 30 cm o menos del Hechicero sufren -1 en sus tiradas de Mando. En un mismo turno, una unidad tan sólo puede verse afectada una vez por este hechizo.

c) *Rabia del Caos.*

Resultado 5+. Alcance 30 cm

Afecta a una unidad durante la siguiente ronda de combate. Durante el combate, el jugador puede tirar hasta un dado por cada peana en la unidad y sumar el resultado al atributo de Ataques de la unidad. Se pueden tirar los dados uno por uno. Si se obtiene un resultado de dobles (dos resultados iguales), todos los impactos adicionales los sufrirá la propia unidad y no el enemigo.

d) *Maldición del Caos*

Resultado 5+. Alcance 30 cm

Este hechizo causa tres ataques de disparo. No permite tirada de salvación por armadura. Los impactos de este hechizo pueden repeler una unidad

como si se tratase de disparos normales. El Hechicero debe poder ver a su objetivo, y no puede lanzarlo contra un enfrentamiento cuerpo a cuerpo.

6. Antimagia Enana

Los Enanos no tienen Hechiceros que lancen magia, pero en vez de ello tienen Herreros Rúnicos que pueden intentar anular los hechizos enemigos. Tira 1D6. Con un resultado de 4+, el hechizo no tiene efecto. Sólo se puede realizar un intento para anular cada hechizo.

16. OBJETOS MÁGICOS

1. Una unidad de infantería, caballería, carros o un personaje puede poseer un único objeto mágico. Un mismo objeto sólo puede incluirse una vez en el ejército.

2. **Estandartes Mágicos.** Sólo la infantería, la caballería y los carros pueden incluir un estandarte.

a) *Estandarte de Batalla*

Coste 50 puntos

+1 Ataque por peana en la primera fase de combate del primer enfrentamiento de la unidad en la batalla.

b) *Estandarte de Defensa*

Coste 50 puntos

Incrementa en +1 el atributo de Armadura de la unidad hasta un máximo de 3+. Deja de funcionar cuando la unidad sufre una baja.

c) *Estandarte de la Fortaleza*

Coste 50 puntos

+1 Impacto por peana en la primera fase de combate del primer enfrentamiento de la unidad en la batalla. Descarta los impactos sobrantes antes de aplicar el efecto del estandarte.

d) *Estandarte de Protección*

Coste 30 puntos

Después de efectuadas las tiradas de salvación, cada turno se ignora un impacto infligido a la unidad por disparos. Deja de funcionar cuando la unidad sufre una baja.

e) *Estandarte de la Suerte*

Coste 20 puntos

La unidad puede repetir todas sus tiradas para impactar (disparos y combate cuerpo a cuerpo) una vez por batalla.



3. **Armas Mágicas.** Sólo la infantería, la caballería, los carros y los personajes pueden incluir un arma mágica.

a) *Espada de Destrucción*
Coste 10 puntos

El enemigo debe repetir en cada ronda de combate una tirada de salvación que haya superado.

b) *Espada del Destino.*
Coste 5 puntos

Suma +1 Ataque la primera vez que una unidad entra en combate cuerpo a cuerpo. Una vez por batalla.

c) *Espada Punzante.*
Coste 10 puntos

La unidad puede repetir un Ataque fallado en cada ronda de combate.

d) *Espada del Poder.*
Coste 10 puntos

Suma +1 Ataque.

4. **Artefactos Mágicos.** Sólo los personajes pueden poseerlos.

a) *Corona de Mando*

Sólo el General. Coste 100 puntos

La primera orden de cada turno es determinada con un tirada inmodificable de 10. La Corona deja de funcionar la primera vez que se falla una orden con ella.

b) *Yelmo Olgárico*

Sólo el General. Coste 50 puntos

El atributo de Mando del General se incrementa en +1 hasta un máximo de 10. El Yelmo sólo funciona durante un turno de la partida.

c) *Orbe de Majestad*

Sólo el General. Coste 30 puntos

Ignora un fallo de mando del General. Sólo una vez por partida.

d) *Anillo de la Magia*

Sólo Hechiceros. Coste 30 puntos

El Hechicero puede lanzar un hechizo sin tirar dados. Sólo una vez por partida.

e) *Báculo del Torpor Mágico*

Sólo Hechiceros/Herreros Rúnicos
Coste 30 puntos

Si el enemigo falla el lanzamiento de un hechizo, puede quedar afectado por el Báculo con un resultado de 4+. Un Hechicero afectado por el

Báculo tiene una penalización de -1 en sus tiradas para lanzar hechizos. El Báculo deja de funcionar después de afectar a un Hechicero enemigo.

f) *Cetro de Poder*

Sólo el General. Coste 20 puntos

Puede ignorarse un Malentendido por batalla.

g) *Pergamino de Dispersión*

Sólo Hechiceros/Herreros Rúnicos.

Coste 20 puntos

Anula el efecto de un hechizo lanzado por el enemigo. Sólo una vez por partida.

h) *Báculo del Poder*

Sólo Hechiceros. Coste 10 puntos.

Suma +1 a la tirada de dado para lanzar un hechizo. Sólo una vez por partida.

i) *Varita de la Hechicería*

Sólo Hechiceros. Coste 10 puntos.

Si el Hechicero lanza con éxito un hechizo, puede intentar lanzar otro. Sólo una vez por partida.

17. FORTALEZAS

- Las almenas son inaccesibles, excepto para la infantería, la artillería, las unidades voladoras y las peanas de personaje apropiadas.
- Las murallas pueden ser escaladas por la infantería atacante. A esto se le llama un asalto.
- Las unidades/personajes propios pueden pasar por las entradas. Las peanas enemigas no pueden atravesar entradas intactas.
- Las puertas pequeñas (poternas) pueden ser atravesadas por peanas propias de infantería, caballería o peanas de personaje. No pueden pasar más de tres peanas de tropas por fase de mando. El enemigo no puede atravesar las poternas.
- Los portones y poternas intactas tapan la línea de visión, por lo que es imposible atravesarlas y cargar como parte del mismo movimiento.
- Una muralla o portón destruido puede ser atravesado por la infantería, la caballería o los monstruos sin problema alguno. Las máquinas de guerra, la artillería y los carros no pueden pasar. Los escombros se consideran una posición parapetada para las tropas situadas detrás o entre ellos.
- Una sección de muralla de 40 mm, un portón o una torre con una base de hasta 60 x 60 mm se considera un único objetivo a efectos de disparo.

Los únicos proyectiles que pueden dañar a estos objetivos son los lanzados por los cañones y las catapultas.
- Cuando se dispara contra las murallas, los portones o las torres, no hay obligación de disparar contra el objetivo más cercano.
- Las murallas, los portones y las torres también pueden ser destruidos por Arietes Cubiertos o por Gigantes. Los Arietes Cubiertos y los Gigantes no trabados en combate infligen 1 impacto automáticamente en la fase de combate, y no es necesario efectuar tirada alguna.
- Las murallas, los portones y las torres se consideran objetivos fortificados frente a los proyectiles (resultado de 6 para impactar).
- Calcula el número de impactos causados por una unidad y después tira 1D6 por cada impacto infligido. Escoge el resultado mayor, suma +1 si el objetivo es un portón y +1 si el objetivo ya estaba dañado, y consulta la siguiente tabla:

1D6	Resultado
1-2	Sin efecto
3-6	Objetivo dañado
7+	Destruído

Una torre debe ser “destruida” dos veces para que se derrumbe. La primera destrucción no tiene efecto.



12. Cualquier peana que se halle en una muralla o torre destruidas es automáticamente destruida.

18. ASALTOS

1. La infantería asalta las murallas con escaleras y garfios. Se considera que los defensores están fortificados.
2. Las peanas que apoyan no se cuentan en un asalto.
3. Los defensores pueden disparar contra los asaltantes del mismo modo que se puede disparar contra un enemigo que carga.
4. Los defensores se retiran de acuerdo con el resultado del combate de la forma normal.
5. Los atacantes victoriosos avanzan para ocupar las murallas. No existe combate en persecución durante un asalto.
6. En caso de empate, las unidades asaltantes retroceden de la forma habitual. Los defensores mantienen la posición.
7. Si los defensores ganan el combate, los atacantes se retiran de la forma habitual.
8. Los defensores victoriosos mantienen la posición.
9. Las unidades que defienden una muralla contra un contraataque desde el interior de la muralla son destruidas si son derrotadas. Esas unidades se consideran parapetadas.
10. Un Gigante puede asaltar una muralla, pero no puede ocuparla si vence. En vez de eso, mantiene la posición.

19. MÁQUINAS DE ASEDIO

1. Una Torre de Asedio, un Ariete Cubierto o una “Cerdá” pueden ser asignados a una unidad de infantería. La unidad se sitúa en columna detrás, pero se supone que las tropas se hallan en su interior.
2. Todos los disparos contra la unidad impactan a la Torre de Asedio, el Ariete Cubierto o la “Cerdá”. Estas máquinas de asedio y las unidades asignadas a ellas no pueden ser repelidas por disparos.
3. Si una Torre de Asedio, un Ariete Cubierto o una “Cerdá” es destruido por los disparos, es abandonado y la unidad continúa sin él.
4. La Torre de Asedio, el Ariete Cubierto y la “Cerdá” no tienen atributo alguno en combate. Si la unidad es atacada, se ignora la máquina de asedio. Si la unidad se retira, la Torre de Asedio, el Ariete Cubierto o la “Cerdá” es destruido.
5. Una Torre de Asedio, un Ariete Cubierto o una “Cerdá” se mueven hasta 15 cm, pero sólo una vez por turno.
6. Un asalto lanzado desde una Torre de Asedio anula las ventajas de las fortificaciones. Las peanas enemigas se con-

sideran en terreno abierto, por lo que sólo se necesita un 4+ para impactar, y se aplican los bonificadores a la carga. Sin embargo, sólo una peana puede combatir desde la Torre de Asedio.

7. Una vez situada en posición, la Torre de Asedio puede ser utilizada como escalera. Hasta tres peanas por turno pueden subir hasta la muralla.
8. Una vez situada en posición, la Torre de Asedio es destruida si la muralla es ocupada por el enemigo al final de la fase de combate.
9. Si la unidad que empuja la Torre de Asedio está equipada con armas de proyectiles, puede dispararlas como si estuviese situada en lo alto, lo que la pone a la misma altura que la muralla.

Los objetivos situados en las murallas sólo se consideran parapetados frente a los proyectiles de las tropas situadas en una Torre de Asedio.

10. Una unidad asignada a un Ariete Cubierto no puede atacar la muralla y lanzar un asalto el mismo turno.
11. Una unidad de infantería equipada con Manteletes puede moverse una vez por fase de mando, y abandona los mismos si carga o asalta. También abandonará los Manteletes si es repelida más de 10 cm.

Una unidad equipada con Manteletes se considera parapetada.

12. Una sección de muralla puede provisionarse de aceite hirviendo que puede emplearse contra la infantería asaltante que utilice escaleras o garfios, del mismo modo que se dispara contra tropas que cargan. También se puede utilizar contra un Ariete Cubierto antes de que golpee.

Tira 1D6 y consulta la siguiente tabla. Cualquier impacto causado se tiene en cuenta en la primera ronda de combate.

1D6 Resultado

- | | |
|-----|--|
| 1-2 | Sin efecto. |
| 3-4 | 1 Ataque. |
| 5-6 | 1D3 ataques. Si el enemigo pierde una peana, no asalta. La unidad es automáticamente derrotada y debe retirarse 1 cm por cada impacto sufrido. |

20. NAOS Y BARCAZAS

1. Las naves pueden moverse una vez por fase de mando automáticamente. No es necesario darles órdenes.
2. Las barcasas operan en unidades de tres elementos. Cada barcaza puede transportar una peana de tropas. Una nao se considera una unidad por sí sola, y puede transportar una peana por cada 2 cm de longitud.
3. Una nave no puede atravesar aguas impasables, excepto las barcasas, que pueden intentar atravesar los rápidos. Tira 1D6 por cada barcaza que lo intenta. Con un resultado de 6, tanto la

barcaza como la peana que transporta son destruidas.

4. Movimientos máximos:

Botes	15cm
Galeras de remos	20cm
Naves de vela	15cm
Naves avanzando río abajo . . .	+5cm
Naves avanzando río arriba . . .	-5cm
Avanzando con el viento . . .	+10cm

5. La dirección del viento es establecida al azar al inicio de la partida. Las naves de vela no pueden avanzar contra el cuadrante desde donde sopla el viento. Las naves que avancen con el viento a popa suman +10 cm al movimiento.
6. Una unidad puede embarcar poniéndose en contacto con la nave o naves. La unidad puede desembarcar mediante una orden o cargando mediante su iniciativa. Las unidades a bordo de las naves están en formación irregular. Una unidad no puede embarcar y desembarcar en el mismo turno.
7. Las naos sólo pueden ser destruidas mediante cañones o catapultas, al igual que las torres y las murallas. Los impactos se infligen del mismo modo, y después se tira 1D6 por cada impacto, eligiendo el resultado mayor y consultando la siguiente tabla.

1D6 Resultado

- | | |
|-----|--|
| 1-2 | Sin efecto |
| 3-6 | Dañada |
| 7+ | Hundida: todas las unidades a bordo se pierden |

Suma +1 a la tirada si la nao ya está dañada.

8. Las barcasas proporcionan a las peanas movilidad sobre el agua, pero no tienen efecto alguno frente a los disparos o el combate. Se puede disparar de la forma habitual contra la unidad. Las barcasas se retiran junto a las peanas destruidas. Las barcasas sin cargamento resisten 1 Impacto y no tienen Armadura.
9. Las naos no pueden ser repelidas por disparos. Las peanas transportadas en barcasas sí. Si son repelidas más de la distancia de movimiento de la barcaza, son destruidas; y las repelidas hasta tierra desembarcan automáticamente las peanas que transportan.
10. Se puede disparar contra una unidad a bordo de una nao; pero se considera fortificada y no puede ser repelida.
11. Una unidad equipada con armas de proyectiles puede disparar desde una nao. La mitad de las peanas que puede transportar la nao pueden disparar en cualquier fase de disparo. Las líneas de visión se determinan desde los costados de la nao.
12. Una unidad a bordo de una nave puede luchar contra sus asaltantes y se la considera fortificada. Si los defensores son derrotados, son destruidos. En un abordaje se ignoran las peanas de apoyo.

