

SUMARIO SECCIÓN FINAL DE LA BATALLA

LA BATALLA ACABA CUANDO

1. Los dos oponentes ya han jugado un número predeterminado de turnos.
2. Uno de los jugadores admite la derrota.
3. Uno de los ejércitos se retira.

RETIRADA

1. Un ejército debe retirarse cuando:
 - a) El General resulta muerto.
 - b) El ejército ha perdido el 50% o más de sus unidades.
2. Una vez un ejército se retira, el turno finaliza, después de lo cual la partida acaba.

PUNTOS DE VICTORIA

1. Cada jugador recibe puntos de victoria por cada unidad enemiga y peana de personaje destruidas.
2. Cada jugador recibe la mitad de puntos de victoria por las unidades enemigas reducidas de tres o cuatro peanas a una.
3. El jugador que logre más puntos de victoria gana la batalla.
4. Un jugador que admita la derrota no logra puntos de victoria.
5. Un ejército que se retire no puede lograr más puntos de victoria que su enemigo (es decir, no puede ganar la batalla, aunque puede empatarla).

FINAL DE LA BATALLA

La batalla prosigue ferozmente hasta que ambos oponentes han jugado un número predeterminado de turnos, hasta que uno de los jugadores admite la derrota o hasta que uno de los ejércitos se ve obligado a retirarse del campo de batalla. Una vez acaba la partida, cada bando calcula el número de *puntos de victoria* que ha conseguido. Cuantos más puntos de victoria se logren mejor, y el jugador que logre más será el vencedor.

¡ACABÁRONSE LOS TURNOS!

A muchos contrincantes les gusta jugar hasta el amargo final; en cambio, otros prefieren jugar un estricto y limitado número de turnos. Los jugadores pueden acordar este límite de turnos antes del inicio de la partida, pero no están obligados a ello. Aquellos jugadores que prefieran establecer un límite de turnos pueden hacerlo de mutuo acuerdo o tirando un dado al inicio de la partida para determinar la duración de la misma: 1-2 = 6 turnos, 3-4 = 7 turnos, 5-6 = 8 turnos. Una vez ambos oponentes han jugado este número de turnos, cae la noche y finaliza la batalla.

ADMISIÓN DE LA DERROTA

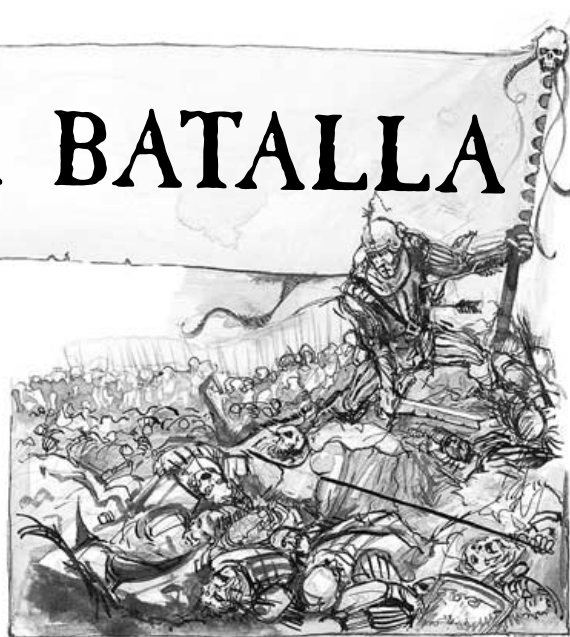
Un jugador puede rendirse en el momento que lo desee. Si se rinde, su ejército no logra ningún punto de victoria.

RETIRADA

Un ejército se verá obligado a retirarse debido a dos circunstancias: debe retirarse si el General muere o abandona definitivamente el campo de batalla, y debe retirarse si sufre tantas bajas que se considera que es incapaz de seguir combatiendo. La partida finaliza en cualquiera de estos casos. Ambos bandos calculan los puntos de victoria, pero el bando que se retira no puede obtener más puntos de victoria que su enemigo.

Muerte del General. Si el General muere o abandona el campo de batalla definitivamente, el ejército debe retirarse. Los rumores de la muerte de su jefe llegan en poco tiempo hasta las tropas, quienes se apresuran a retirarse del campo de batalla.

Bajas. Al inicio de la batalla cada jugador anota cuántas unidades componen su ejército. Los Generales, los Hechiceros y los Héroes no se incluyen, incluso si van



montados en un monstruo o en un carro. Una vez el ejército ha perdido la mitad o más del total de sus unidades debe retirarse.

Cuando uno de los ejércitos se retira la batalla acaba inmediatamente, y se calculan los puntos de victoria para determinar quién es el vencedor.

PUNTOS DE VICTORIA

Se obtienen puntos de victoria del siguiente modo:

1. Por cada unidad enemiga destruida y cada personaje muerto se concede su valor en puntos completo tal y como aparece en su correspondiente lista de ejército. En el caso de los personajes, este valor incluye las monturas. En todos los casos el valor incluye los objetos mágicos.
2. Cada unidad enemiga reducida de tres o más peanas a tan solo una concede la mitad de su valor en puntos redondeado hacia arriba y hacia los 5 puntos más cercanos, incluido el valor en puntos de cualquier objeto. Por ejemplo, una unidad cuesta 112 puntos, la mitad serían 56 puntos, pero redondeada hacia los siguientes 5 puntos sería 60 puntos. Si, por ejemplo, la mitad fuese 53, se redondearía hasta 55. Las unidades enemigas que inician la batalla con una o dos peanas deben ser eliminadas por completo para lograr puntos de victoria por su destrucción.
3. Algunos de los escenarios de batallas que se describen más adelante incluyen puntos de victoria por lograr unos objetivos específicos. En unas cuantas batallas se ignoran por completo los puntos de victoria y el vencedor se determina únicamente por los objetivos logrados. Consulta las páginas 81 y 89.

Puedes mantener un control de los puntos de victoria a medida que avanza la partida o puedes esperar hasta el final de la partida y calcular los puntos a partir del "montón de muertos". No hay diferencia entre un método y otro.





Lord Elodain torció el gesto disgustado por el hedor del enemigo que le traía el viento. Era el olor seco y rancio a tumba lo que llenaba el aire del valle y hacía que los corceles patearan el suelo nerviosos. El Señor Elfo tranquilizó a Crin de Nieve con unas palabras amables y el caballo se aquietó al instante, tal era la confianza que tenía la montura en el jinete que la había criado desde que era un potrillo en la tierra de Ellyrion.

A su espalda se hallaban un centenar de jinetes esperando sus órdenes. Se volvió para mirarlos mientras cada uno tranquilizaba a su propio caballo como él mismo había hecho. Era lo mejor de la caballería élfica. Cada uno lucía una cota de malla finamente trabajada y sobre ella una placa pectoral embellecida con la maravillosa artesanía élfica, y también cada uno llevaba en su brazo un escudo cuya superficie brillaba con runas élficas de delicadeza exquisita, y cada mano derecha cubierta por un guante de malla llevaba una lanza cuya punta brillaba de forma letal. En sus costados se balanceaban largas espadas cuyos bordes eran más afilados que cualquier cuchilla. Por último, cada uno llevaba un gran yelmo por el que eran llamados Yelmos Plateados, el orgullo de los reinos élficos.

Lord Elodain miró cómo las harapientas filas enemigas se tambaleaban valle abajo, sin prisa pero sin pausa, simplemente hacía delante como si estuvieran torpemente dirigidas por alguna voluntad maligna. Sabía que no eran más que cadáveres armados, huesos rotos y ropas podridas, espadas embotadas y escudos hendidos. No eran nada comparado con el poderío y la majestad de los Elfos, pero eran muchos y jamás se rendían.

Mientras miraba hacia la distante horda de muertos, un guerrero detuvo su caballo a su lado. Era Aeol, uno de los jóvenes Elfos cuyos rápidos caballos, vista aguda y excepcional maestría en cabalgar le habían ganado la tarea de explorar por delante del ejército.

"Mi Señor, creo que se aproxima un mensajero del Este." -le dijo mientras señalaba hacia una distante colina que marcaba el borde del valle.

Lord Elodain se esforzó por ver la pequeña mota que parecía apenas distinguible entre las escarpadas rocas y los árboles que luchaban por vivir en aquel desolado lugar.

"Tu vista es realmente aguda, Aeol. -dijo Elodain- Sólo veo el polvo alzándose del suelo."

"Esa es la horda de jinetes muertos que le sigue. Está flanqueándole. Creo que su caballo está cojo, pues es la única razón posible por la que los cadáveres le estén ganando de terreno."

"¡Rápido Aeol, toma una compañía de Yelmos Plateados y sálvale, ya que debe tener alguna misión vital para atreverse a una cabalgada tan peligrosa! -Pero mientras Elodain hablaba, una sombra pasó por el rostro de Aeol y habló sin esperanza.

"Es demasiado tarde, mi Señor, ya que ahora mismo están en sus talones, ¡malditos sean! Ha sacado su arco y lanza una flecha tras otra contra sus huesudos pechos, pero son demasiados. Sólo le queda una flecha. ¡Un momento! Se dirige hacia nosotros y la dispara. Ya le han alcanzado." -Tras decir esas palabras Aeol quedó en silencio, y Elodain supo que el valiente jinete había muerto.

Los Elfos inclinaron sus cabezas apesadumbrados y lamentaron la pérdida de alguien tan valiente, preguntándose qué mensaje podía ser tan importante para que su portador muriera de forma tan horrible al intentar entregarlo. Lord Elodain también se preguntaba qué debería hacer él: ¿avanzar o retirarse?, ¿moverse o mantener su posición?, ya que ¿quién podía adivinar el transcurso de la batalla más allá de los estrechos confines del valle? Lo único que sabía es era que la batalla se hallaba en un momento crítico esperando la intervención decisiva de sus guerreros. Pero, ¿cuándo? y ¿dónde?

Con un sonido suave, la flecha aterrizó a una docena de pasos delante de Crin de Nieve. Había sido disparada con la fuerza de la desesperación, y había atravesado el aire más allá de lo que ninguna flecha jamás voló. Cayó inofensivamente, con su ímpetu exhausto hasta el punto de que si hubiera golpeado carne, no habría hecho más daño que una ramita arrojada por un niño. Era una flecha blanca con plumas de águila, y su brillante punta había sido pulida hasta tal extremo que había atravesado el aire como una guadaña siega la tierna hierba de primavera. Atada a su ástil y escrito en el pergamino más fino había un mensaje.

Aeol desmontó inmediatamente y se apresuró a recoger la flecha, que llevó a Lord Elodain sin dudar. El Señor Elfo la tomó con cuidado, retiró el pergamino y en un momento todo signo de duda desapareció de su cara. Los Yelmos Plateados no serían atraídos a lo que él ahora sabía era una insidiosa trampa. Sabía que el enemigo sería derrotado gracias al valiente jinete del Este. Miró la delicada flecha blanca, la pulida punta y las finas plumas.

"Tómala, Aeol -le dijo al joven Elfo mientras le entregaba la flecha.- Será una bonita historia para contar a tus bisnietos un día, cuando tus ojos estén cansados y tus miembros estén rígidos por la edad. Atesora en tu memoria al jinete cuya valentía te salvó la vida."