

SUMARIO SECCIÓN DE MOVIMIENTO

DISTANCIA

1. Las unidades se mueven en la fase de mando por iniciativa propia o si reciben órdenes.
2. Las unidades que reciben una orden después de otra pueden moverse varias veces durante la fase de mando.

Tipo de tropa	Marcha	Media 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
Máquinas de Guerra	el movimiento varía	
Unidades Voladoras	100 cm	100 cm
Personajes	60 cm	60 cm

3. Las unidades que cargan y rehuyen el combate pueden moverse a marcha normal. Una unidad con una formación regular de columnas y en línea recta mueve a marcha normal, a menos que esté fortificada. Las unidades fortificadas y las unidades en una formación irregular mueven a media marcha.

TERRENO

1. La infantería puede mover a través de cualquier terreno.
2. La caballería y los monstruos no pueden entrar o atravesar accidentes del terreno que no sean colinas, puentes, ríos vadeables y obstáculos bajos.
3. Los carros, la artillería y las máquinas de guerra (en general) no pueden entrar o atravesar accidentes del terreno que no sean colinas o puentes.

INICIATIVA

1. Una unidad a 20 cm o menos del enemigo puede utilizar su iniciativa para moverse.
2. Una unidad que use su iniciativa debe cargar o rehuir a la unidad enemiga más cercana.
3. Una unidad no puede usar su iniciativa y recibir órdenes en el mismo turno.

GENERALES, HECHICEROS Y HÉROES

1. Los personajes pueden mover hasta 60 cm cuando acabe la fase de mando.
2. Los personajes no necesitan órdenes para moverse.
3. A los personajes les afecta el terreno como a la infantería.

MOVIMIENTO

Las unidades se mueven cuando se les da una orden (como se ha explicado en la sección Mando), o según su iniciativa (como se explica en esta sección). La distancia que puede avanzar una unidad depende del tipo de tropa y de su formación. Algunas tropas son por naturaleza más veloces que otras. Por ejemplo, la caballería es más rápida que la infantería. Además, las tropas dispuestas en una *formación regular* son capaces de mover con más rapidez que las unidades en una *formación irregular*.

DISTANCIAS DE MOVIMIENTO

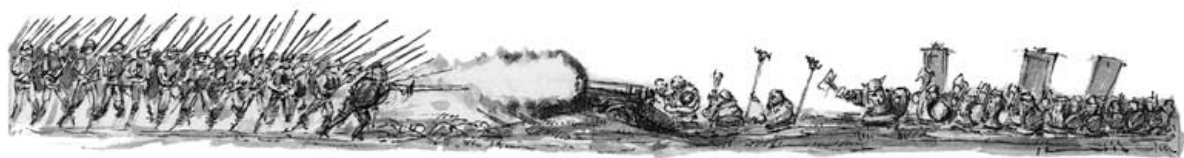
En general, las unidades de infantería y de monstruos pueden mover hasta 20 cm; la caballería y los carros pueden mover hasta 30 cm y la artillería (como las catapultas y los cañones) pueden mover hasta 10 cm. Las tropas que vuelan pueden mover hasta 100 cm, pero su movimiento sigue unas reglas especiales (que se describen más adelante). Esta tabla muestra la capacidad de movimiento de *marcha* y de *media marcha* de cada tipo de tropa. El jugador puede mover la unidad menos distancia si así lo desea.



Tabla de Movimiento

Tipos de Tropa	Marcha	Media 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
Máquinas de Guerra	Variable – Ver la sección Artillería y Máquinas de Guerra	
Unidades Voladoras	100 cm	100 cm
Personajes	60 cm	60 cm

Encontrarás unas cuantas excepciones a estas capacidades de movimiento en las listas de ejército, pero de momento no necesitas preocuparte de estas rarezas.

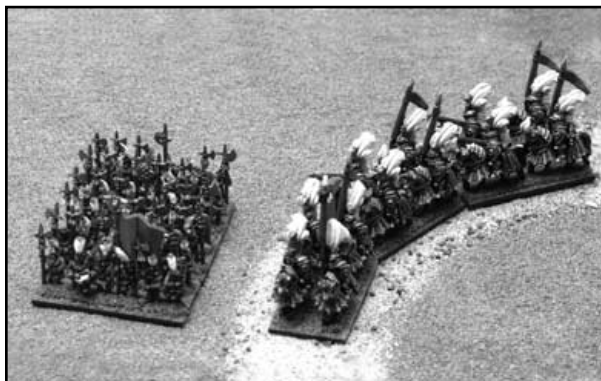




FORMACIÓN Y MOVIMIENTO

Las unidades deben disponerse en formación, lo que significa que todas las peanas de la unidad deben estar en contacto con al menos otra peana de la unidad. Los jugadores pueden situar las peanas como quieran, siempre que estén en contacto por uno de sus bordes o por una esquina.

1. Las unidades que *cargan* o *rehuyen* pueden avanzar a marcha sin importar su formación. Las cargas se tratan en mayor profundidad en la fase de combate, y la reacción de rehuir al enemigo se explica en esta sección, en el apartado Movimiento por Iniciativa.
2. Todas las unidades que se hallen completa o parcialmente en una *posición fortificada* al inicio de su movimiento avanzan a media marcha, sin importar su formación, a menos que *carguen* o *rehuyan*, en cuyo caso mueven a marcha. Encontrarás más reglas sobre las tropas fortificadas en la sección Fase de Combate.
3. Las unidades dispuestas en columna con peanas una detrás de otra pueden mover a marcha a menos que estén en una posición fortificada. Las unidades en columna están en *formación regular*.

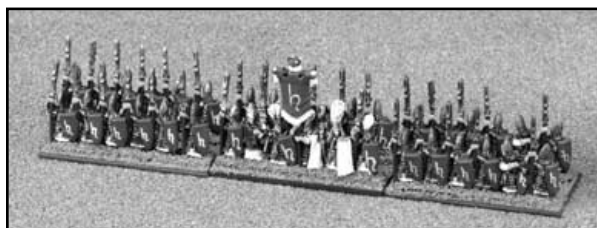


En una columna, las peanas se colocan una detrás de la otra, ya sea lado con lado (como en la izquierda) o tocándose en un punto formando una columna curva (como en la unidad que sigue la curva). Esta formación es muy adecuada para el movimiento.

4. Las unidades dispuestas en línea recta con todas sus peanas encaradas en la misma dirección y pegadas lado con lado se mueven a marcha, a menos que se hallen tras una fortificación, como se ha indicado anteriormente. Las unidades en línea también se hallan en *formación regular*.



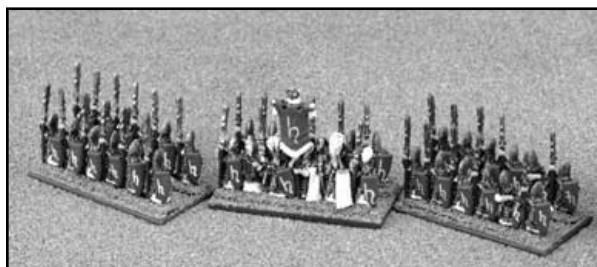
Infantería y caballería dispuestas en línea recta. Estas es la formación de combate más efectiva.



5. Todas las unidades en otra formación o circunstancias avanzan a media marcha. Por ejemplo, la infantería puede mover hasta 10cm, la caballería hasta 15 cm, y así sucesivamente. Esto representa el hecho de que la unidad no tiene una formación regular y es necesario regrouparla para que se mueva. Por conveniencia nos referiremos a todo tipo de esta formación como *irregular*. Fíjate que la única situación en que una formación irregular avanza con normalidad es cuando carga.



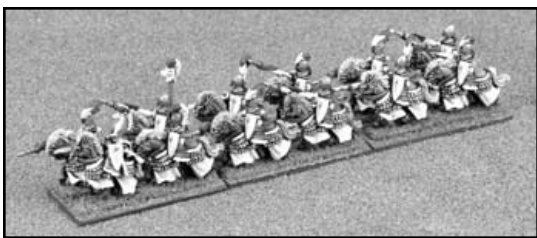
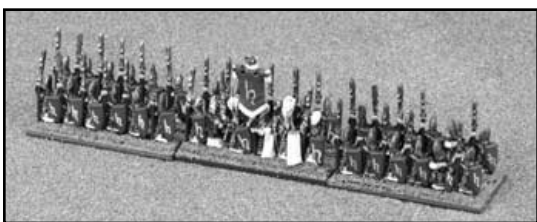
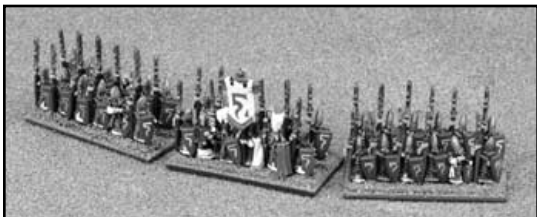
Las unidades en formación irregular avanzan a media marcha para representar el hecho de que sus filas están desorganizadas.



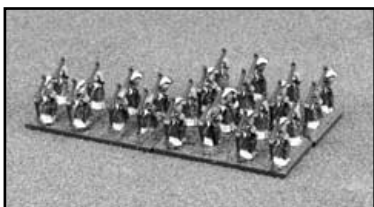
6. En algunas circunstancias, las unidades mueven una distancia determinada por una tirada de dados o como resultado de un combate (como, por ejemplo, cuando son *repelidas*, efectúan un *movimiento de avance* o de *retirada*). Estas distancias no se ven afectadas por la formación de la unidad.

Movimiento de las peanas

Cuando muevas una unidad, puedes recolocar sus peanas como desees. Las peanas deben permanecer en contacto entre sí, pero pueden colocarse encaradas en dirección contraria o dispuestas en una línea, columna o formación irregular. Sin embargo, ninguna peana individual puede mover más de su distancia de movimiento permitida cuando se haga esto.



Las peanas de una unidad deben estar en contacto, pero pueden disponerse en la formación que prefieras.



Cuando se mueve una unidad, ninguna peana puede pasar a través de una peana de la misma unidad u otra diferente. La excepción a esto ocurre cuando una unidad *atraviesa* a otra durante un movimiento en el que *rebuje* a otra unidad, tal y como se describe más adelante. Las unidades siempre pueden pasar a través de personajes (ver la sección de Generales, Hechiceros y Héroes).

Terreno

Más adelante describiremos como puedes construir elementos de escenografía tales como ríos, puentes, colinas y bosques para tu campo de batalla. De momento, basta con saber que estos accidentes del terreno afectan seriamente la estrategia, ya que proporcionan puntos de defensa además de obstrucciones al movimiento.

La **infantería** puede entrar o atravesar los accidentes de terreno sin reducción de su capacidad de movimiento.

La **caballería** y los **monstruos** no pueden ni entrar ni atravesar accidentes del terreno excepto las colinas, los puentes, los ríos vadeables y los obstáculos bajos (setos, muretes, vallas o zanjas, por ejemplo).

Los **carros** y la **artillería** no pueden ni entrar ni atravesar accidentes del terreno excepto las colinas y los puentes.

Las **máquinas de guerra** tienen reglas especiales, pero en general el terreno les afecta como a los carros.

Cualquier otro accidente del terreno que sea lo bastante importante como para ser representado en la mesa de juego se considera una barrera para el movimiento de la caballería, los carros, los monstruos, las máquinas de guerra y la artillería (a menos que los jugadores acuerden otra cosa antes de que empiece la partida).

Las tropas pueden pasar por encima de las colinas si éstas son lo bastante despejadas, pero aquellas que sean muy rocosas y abruptas o en las que haya un bosque se consideran impenetrables para todas las unidades exceptuando la infantería.



En algunos casos excepcionales, el terreno puede ser considerado una barrera para todo tipo de tropas, incluida tanto la infantería como la caballería, etc. Ejemplos obvios son un gran desfiladero, un lago de lava, el océano o un río especialmente ancho. Todos estos son accidentes del terreno muy poco usuales y muy interesantes, pero no se incluyen en la gran mayoría de los juegos, así que aquí no nos ocuparemos más de ellos. Si consultas la sección ¡A las Armas! encontrarás más ejemplos de reglas sobre accidentes del terreno poco habituales.

A veces, las reglas obligan a las unidades a mover a través de terreno por el que no pueden pasar. Si una unidad intenta entrar en un terreno que no puede cruzar, se detendrá en su borde. Si resulta *repelida* hasta un terreno impassable como resultado de disparos o de un hechizo puede que quede *desorganizada* (consulta la sección Fase de Disparo (pág. 28) y la sección Desorganización). En el caso de que una unidad se vea obligada a *retirarse* hasta terreno impassable como resultado de un combate cuerpo a cuerpo, ésta quedará destruida (consulta la sección Fase de Combate, págs. 41 y 43).

Fortificaciones y edificios

Los muros altos, las torres y los edificios grandes impiden el paso, como es de esperar. En estos casos, las tropas deben moverse a través de puertas o brechas. La única excepción a esto son las tropas voladoras. Esto se describe en mayor profundidad en la sección Unidades Voladoras.

El único momento en el que las tropas terrestres pueden atravesar una muralla intacta, una torre o fortificación similar es cuando la infantería está realizando un asalto, tal y como se describe en la sección Asedios y Fortalezas. Las tropas asaltantes deben estar preparadas con escalas, ganchos para trepar, torres de asedio y una buena dosis de feroz determinación.

MOVIMIENTO POR INICIATIVA

La regla de iniciativa representa la capacidad del oficial al mando de llevar a sus tropas al ataque o de alejarlas del peligro. Una vez el enemigo está cerca, el entrenamiento del regimiento y los instintos naturales determinan en gran medida lo que ocurre a continuación, sin importar lo que pueda preferir el General. Al inicio de la fase de mando, si una unidad puede ver a una unidad enemiga a 20 cm o menos, el jugador tiene la opción de utilizar la iniciativa de la unidad para moverla o de darle una orden para que se mueva de la forma habitual. La decisión depende del jugador en la mayoría de los casos, excepto en los casos que se indiquen en las Listas de Ejército.

Se supone que una unidad puede ver a otra si es posible trazar una línea recta ininterrumpida desde el borde **de-lantero** de cualquier peana hasta la otra unidad. No es posible ver a través de peanas de ninguno de los dos bandos, o de terreno que no sea bajo, como los obstáculos de poca altura, ríos/arroyos, etc. Los personajes jamás interrumpen la línea de visión (consulta la sección de Generales, Hechiceros y Héroes).

Las unidades individuales que deseen moverse por iniciativa deben hacerlo **antes** de que se dé ninguna orden. Una vez cualquier personaje ha impartido una orden, ninguna otra unidad podrá moverse por iniciativa. Una unidad que utilice su iniciativa para mover no puede recibir órdenes ese turno.

Una unidad que se mueva por iniciativa puede moverse de dos maneras: puede **cargar** contra la unidad enemiga más cercana que pueda ver que se halle a 20 cm o menos o puede alejarse de la unidad enemiga más cercana que pueda ver que se halle a 20 cm o menos, **rebuyendo el combate**. Si quieres que cualquier unidad haga algo diferente, como flanquear o atacar a un enemigo que no sea el más cercano, entonces tendrás que darle una orden.

Las unidades que se mueven por iniciativa lo hacen por turnos, no a la vez. El movimiento de una unidad puede tapar la línea de visión de otras, haciendo imposible que utilicen su iniciativa o afectando la determinación de cuál es la unidad enemiga más cercana visible.

Si dos o mas unidades enemigas están a la misma distancia, el jugador escoge contra cuál carga o a cuál rehuye. Consulta la sección Fase de Combate (págs. 32-35) para saber más sobre las reglas de las cargas.

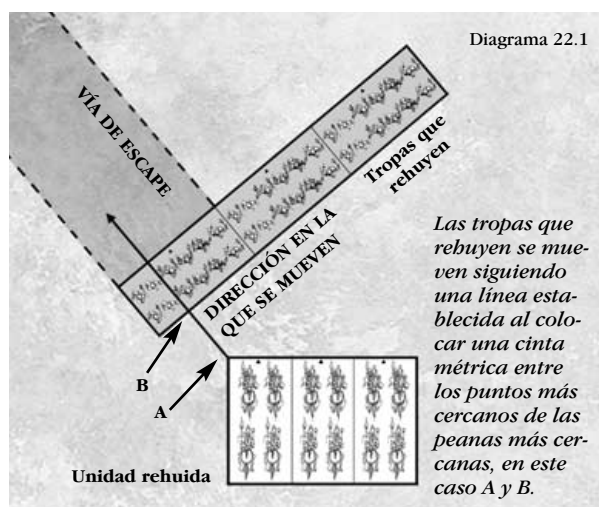
La artillería no puede utilizar su iniciativa para **cargar**, aunque puede utilizarla para **rebuir el combate**. Las dotaciones de artillería, como los cañones o las catapultas, no tienen una inclinación natural a lo primero, y muy poca habilidad en combate cuerpo a cuerpo.



Movimiento de Retirada

Cuando las tropas **rebuyen el combate**, pueden utilizar su movimiento de marcha en dirección contraria al enemigo que pueden ver. Cuando decimos en dirección contraria, ésta queda establecida siguiendo la línea resultante de colocar una cinta métrica entre los puntos más cercanos de las peanas más cercanas. Cuando hay varias peanas a la misma distancia, el jugador escoge con cuál trazar la línea. La línea trazada indica la dirección exacta en la que las tropas que rehuyen el combate se retiran. Consulta el Diagrama 22.1.

Mueve la peana que rehuye más cercana en línea recta en esta dirección y después pivótala para que se encare en la dirección que quieras. Por último, reorganiza las peanas restantes en formación alrededor de la primera. Las peanas restantes no pueden ser colocadas más cerca de la unidad a la que se rehuye que la primera. Estas peanas restantes pueden moverse más de su capacidad de movimiento máxima y pueden cambiar su posición dentro de la unidad al reorganizarse.



Cuando las unidades **rebuyen el combate** de esta manera, su vía de escape es determinada por el movimiento de la primera peana y la posición final de toda la unidad. Se supone que las demás peanas siguen el camino de la primera, más que tener que moverlas todas juntas como un único cuerpo.

Las unidades que *rehuyen el combate* no pueden pasar a través de terreno que normalmente no podrían atravesar ni a través de unidades enemigas o trabadas en combate. Una unidad que rehuye el combate debe acabar su movimiento al menos a 1 cm de cualquier unidad enemiga.

Una unidad que *rehuye el combate* puede mover a través de una unidad propia que no esté trabada en combate si el jugador lo desea, suponiendo que las tropas que rehuyen el combate dispongan de movimiento suficiente para llegar hasta el otro lado. A esto se le llama *atravesar una unidad*, y es una excepción a la regla de que una peana no puede moverse a través de otra. Este movimiento representa una situación en la que tropas entrenadas en formación maniobran alrededor las unas de las otras, donde una unidad abre sus filas para que las tropas de la otra puedan pasar. Consulta el Diagrama 23.1. Obviamente, esto lleva tiempo, por lo que una unidad que es atravesada por otra queda automáticamente *desorganizada*! Consulta la sección Desorganización.

Movimiento de los Personajes

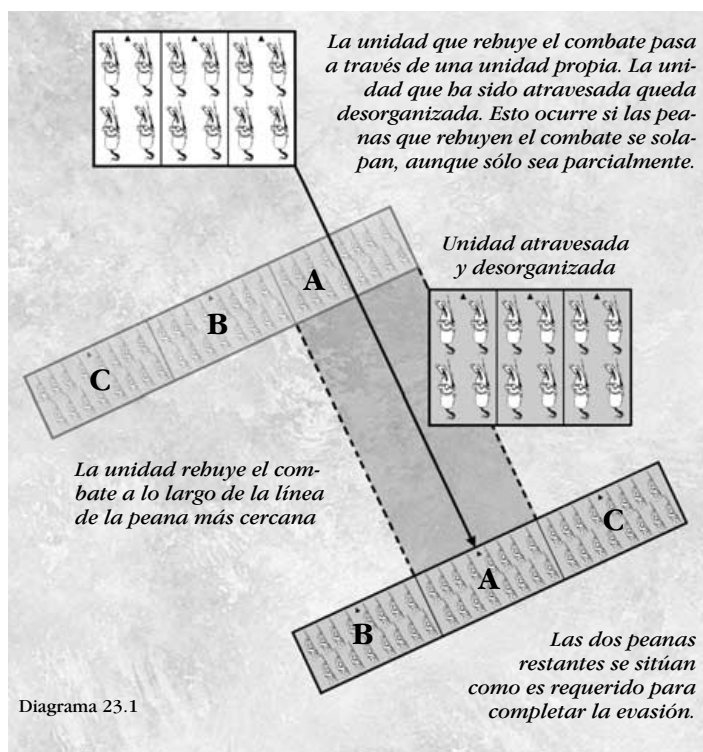
Los personajes se mueven al finalizar la fase de mando, después de que se han completado los movimientos de las unidades. Los personajes nunca se mueven con ellas durante la fase de mando, ni siquiera si un personaje se ha unido a una unidad en el turno anterior o si esa unidad carga o rehuye un combate utilizando su iniciativa. Cuando las unidades se relocalan durante otras fases (por ejemplo, un ataque en persecución), los personajes que se han unido a las unidades se mueven con ellas.

Cada personaje puede moverse una vez y hasta 60 cm, o 100 cm si vuela. Los personajes siempre pueden mover a movimiento de marcha y, a menos que vayan montados en una criatura voladora o en un carro, siempre se consideran infantería a efectos de terreno. No es necesario ninguna tirada de Mando para que un personaje se mueva. Cualquier orden fallada en la fase de mando no afecta a su capacidad de moverse.

Debido a su especial papel en **Warmaster**, los personajes son tratados de forma diferente a los otros tipos de unidad. Las peanas de personajes son esencialmente “fichas” que se consideran “transparentes” en el campo de batalla. En otras palabras, esto significa que pueden mover a través de unidades de su propio bando y viceversa. Todas las peanas de ambos bandos pueden ver a través de ellos y, si están armados adecuadamente, pueden disparar a través de los personajes como si no estuviesen allí. Consulta la sección de Generales, Hechiceros y Héroes.

UNIDADES QUE SALEN DE LA MESA

A veces, las unidades o los personajes se ven obligados a salir de la mesa de juego. Esto puede suceder cuando una unidad recibe una orden “malentendida”, pero también puede ocurrir a unidades que han sido derrotadas en combate o tropas que han sido repelidas por proyectiles.



Si una o más peanas de una unidad salen de la mesa de juego, ya sea parcial o completamente y por cualquier razón, tira 1D6 y después consulta la Tabla de Abandono de Batalla para determinar qué ocurre. Resta un -1 por cada una de las peanas de la unidad que haya sido retirada como baja.

1D6	Resultado
0 ó menos	La unidad/personaje abandona el campo de batalla y no regresa. La unidad/personaje se considera destruida.
1-2	La unidad/personaje abandona el campo de batalla y puede (o no) que regrese. Tira de nuevo en esta tabla al inicio de su siguiente turno, antes de los movimientos por iniciativa.
3-4	La unidad/personaje se coloca en el borde de la mesa. La unidad/personaje no puede mover más en ese turno.
5-6	La unidad/personaje reaparece por el borde de la mesa por donde desapareció. Si reaparece al inicio de un turno, puede mover de la forma habitual.

Los personajes que salen de la mesa con la unidad a la que se unieron sufren el mismo destino que la unidad. Los personajes que salgan solos (en el improbable caso de que ocurra) deben tirar en la misma tabla.

Si un General abandona la mesa de juego y no regresa inmediatamente, la batalla ha acabado y el ejército se retira. Abandona a su ejército, se esconde entre las colinas y es considerado una baja. Consulta la sección Final de la Batalla.