REGLAMENTO ANOTADO DE 6ª EDICIÓN

Warhammer Fantasy - Manuscritos de Nuth

V1.09
(1503-10-2025)

Redactado por Cargad.com

Recopilado, revisado y editado por Leyendas en Miniatura

ÍNDICE

0. ÍNDICE **1**
1. INTRODUCCIÓN **1**
1.1 La mesa de juego 2
1.2 Material necesario 3
a) Reglamento 3
b) Libro de ejército 3
c) Lista de ejército 4
d) Miniaturas 4
e) Superficie de juego 6
f) Escenografía 7
g) Cinta métrica 7
h) Dados 8
i) Plantillas 10
j) Otros materiales 10
1.3 Reglas importantes a tener en cuenta 11
a) Medir 11
b) Repetir tiradas 11
c) Excepciones 11
d) Improvisar 12
1.4 Cómo tirar los dados 14
2. ATRIBUTOS **16**
M: Movimiento 16
HA: Habilidad de Armas 16
HP: Habilidad de Proyectiles 17
F: Fuerza 18
R: Resistencia 18
H: Heridas 20
I: Iniciativa 20
A: Ataques 20
L: Liderazgo 20
TSA: Tirada de Salvación por Armadura 20
TSE: Tirada de Salvación Especial 21
a) Perfil de atributos 21
b) Chequeos de Atributo 22
c) Chequeos de Liderazgo 22
3. UNIDADES **22**
3.1 Formación de las unidades 22
3.2 Representación de armas y equipo en unidades 23
3.3 Grupo de mando 23
3.4 PU: Potencia de unidad 23
3.5 Encaramiento 24
3.6 Línea de visión 24

3.7 Tipos de unidad 26
a) Bestia de Guerra 27
b) Caballería 27
c) Caballería Monstruosa 28
d) Carros 28
e) Enjambres 29
f) Infantería 30
g) Infantería Monstruosa 30
h) Máquinas de guerra 31
i) Monstruos 32
3.8 Tamaño de Peanas 33
a) ¿20mm o 25mm? 34
4. PREPARACIÓN DE LA BATALLA 34
4.1 Selección del escenario 34
4.2 Ejércitos y creación del ejército 35
4.3 La lista de ejército 36
4.4 Tamaño del campo de batalla 37
4.5 Colocación de la escenografía 37
a) Método 1: Uno coloca, el otro elige 38
b) Método 2: Cada uno coloca la mitad 38
c) Método 3: Cada jugador elige un lado, y se genera aleatoriamente 38
d) Método 4: Un elemento por cuadrante 39
4.6 Inicio de la batalla 40
4.7 Despliegue 40
a) Despliegue de exploradores 40
b) Despliegue de Marcadores Ocultos 40
5. EL TURNO 41
a) Excepciones 42
6. FASE DE INICIO DEL TURNO 42
6.1 Fase de Inicio de turno en un vistazo 42
6.2 Inicio de turno 43
6.3 Chequeos de pánico de inicio de turno 43
6.4 Chequeos de terror al inicio de turno 43
6.5 Chequeos de estupidez al inicio de turno 43
6.6 Resto de efectos y tiradas de inicio de turno 44
7. FASE DE MOVIMIENTO 44
7.1 Fase de movimiento en un vistazo 44
7.2 Subfase de declaración de cargas 45
a) Declarar cargas 46
a.1) Cargas por el flanco o la retaguardia 47
b) Declarar reacciones a la carga 48
b.1) Aguantar y disparar 48
b.2) Mantener la posición 48
b.3) Huir 48

c) Declarar cargas obligatorias 48
d) Comprobación de alcance de las cargas declaradas 50
e) Chequeos de psicología 51
e.1) Pánico por carga por flanco o retaguardia 51
e.2) Miedo por unidad que carga 52
e.3) Cargas contra unidades que causan miedo 52
e.4) Terror por unidades que cargan o son cargadas 52
e.5) Cargas contra unidades que causan terror 52
f) Resolver movimientos de huida en esta fase. 53
g) Redirección de cargas 53
h) Aguantar y Disparar 53
7.3 Subfase de reagrupación de tropas que huyen 55
a) ¿Quién puede reagrupar? 55
b) Chequeo de reagrupamiento 56
c) Si no se consigue reagrupar 56
d) Si consigue reagrupar 56
e) Personajes en unidades huyendo 57
7.4 Subfase de movimientos obligatorios 57
a) Movimiento de huida 57
7.5 Subfase de movimiento de las tropas que cargan 59
a) Cargas 59
b) Carga fallida 59
c) Maniobras durante la carga 60
d) Alineación de los combatientes 61
e) Movimiento de las unidades trabadas 61
f) Huyendo de una carga 61
g) Pánico por unidades atrapadas 62
h) Redirección de cargas 62
h) Movimientos de reacción 63
i) Cargas contra los flancos y la retaguardia 63
j) Cargas múltiples 63
7.6 Subfase del resto de movimientos 63
a) Moviendo unidades 64
b) Capacidad de movimiento 64
c) Efecto de las bardas 65
d) Maniobras 65
d.1) Pivotar 65
d.2) Giro 65
d.3) Retroceder 66
d.4) Cambio de formación 67
d.5) Reorganización 67
d.6) Serpentear 68
e) Moviendo miniaturas individuales 69
f) Distancia entre unidades 69

7.7 Marcha 70
a) Restricciones a la marcha 70
b) Miniaturas individuales 71
7.8 Terreno y movimiento 71
a) Terreno abierto 71
b) Terreno difícil 72
c) Terreno muy difícil 72
d) Terreno impasable 72
8. FASE DE MAGIA 72
8.1 Fase de magia en un vistazo 73
8.2 Hechiceros 74
a) Niveles de hechicería 75
8.3 Hechizos 76
a) Saberes de la magia 76
b) Selección de hechizos 76
8.4 Dados de magia 77
a) Generación de dados de energía 77
b) Generación de dados de dispersión 77
c) Hechiceros huyendo 78
8.5 ¿Quién puede lanzar hechizos? 78
a) Hechiceros estúpidos 78
b) Hechiceros huyendo 78
c) Hechiceros trabados en combate cuerpo a cuerpo 78
d) Armaduras y magia 79
8.6 Lanzamiento y dispersión de hechizos 79
a) Objetivo de un hechizo 79
b) Dificultad de un hechizo 81
e) Dispersión 82
f) Hechizos lanzados con éxito 83
g) Disfunción mágica 83
8.7 Tipos de hechizos 86
a) Hechizos con plantillas 86
b) Proyectiles mágicos 86
c) Hechizos inmediatos y duraderos 86
d) Hechizos que permanecen en juego 87
e) Hechizos que cancelan efectos de otros 88
f) Hechizos que afectan a todas las miniaturas de una unidad 88
g) Hechizos de movimiento mágico 88
9. FASE DE DISPARO 89
9.1 Fase de disparo en un vistazo 89
9.2 Quién puede disparar 89
9.3 Dónde se puede disparar 89
a) Objetivos legales 89
c) Línea de visión y disparo 90

d) Dividir los disparos 90
9.4 Disparo con estimación 91
a) Plantillas 92
b) Plantillas que caen en un combate 92
9.5 Disparo de proyectiles (sin estimación) 93
a) Alcance 93
b) Impactar al objetivo 93
b.1) 7+ para impactar 94
b.2) 1+ o mejor para impactar 94
c) Modificadores para impactar 94
c.1) Objetivo grande: +1 94
c.2) Largo alcance: -1 95
c.3) En movimiento: -1 96
c.4) Aguantar y Disparar: -1 96
c.5) Personajes individuales u hostigadores: -1 96
d) Cobertura 96
d.1) Cobertura pesada: -2 97
d.2) Cobertura ligera: -1 97
e) Armas de disparo más habituales 97
9.6 Herir 98
9.7 Tirada de salvación 98
a) Tirada de salvación por armadura 98
b) Modificador a la salvación por armadura 99
c) Tirada de salvación máxima 99
d) Anula armadura 99
e) Tiradas de salvación especial 100
9.8 Retirada de bajas 101
a) Miniaturas con 1 herida 101
b) Miniaturas con más de una herida 101
c) Caballería 101
d) ¿Qué miniaturas se retiran físicamente? 102
10. FASE DE COMBATE 102
10.1 Fase de combate en un vistazo 102
10.2 Combate entre unidades 103
a) Elegir armas 104
b) Orden de los combates 104
c) Qué miniaturas pueden atacar 104
d) Miniaturas con varias partes 105
e) Quién ataca primero 105
f) Impactar 107
f.1) Ataques contra caballería 107
g) Herir 107
d) Tiradas de salvación 107
h) Retirada de bajas 107

i) Exceso de bajas 108
10.3 Resolución de combate 108
a) Heridas efectuadas 109
b) +1 por fila adicional inicial al inicio del combate 110
a.1) Anular filas con Potencia de Unidad 5 o más por flanco o retaguardia 110
b) +1 por superioridad numérica al final del combate 110
c) +1 por estandarte 110
d) +1 por posición elevada 112
e) +1 por ataque por el flanco 112
f) +2 por ataque por retaguardia 112
g) +1 por Acobardamiento 113
h) Otros bonificadores por reglas especiales u objetos mágicos 113
10.4 Chequeos de desmoralización 113
10.5 Chequeos de pánico por unidades desmoralizadas 114
10.6 Huida 115
a) Determinar dirección de la huida 115
b) Determinar distancia de la huida 117
c) Resolver la huida 117
10.7 Persecución 117
a) Evitar la persecución 119
b) Cargas durante una persecución 119
c) Aparecer tras persecución fuera del campo de batalla 121
10.8 Arrasamiento 122
10.9 Ordenar filas 124
a) Unidades que huyen 125
b) Volver a poner en contacto unidades 125
c) Expansión de la línea frontal 125
d) Envoltura de flancos 125
e) Modificadores al combate 125
f) Derrota en combate 126
g) Qué miniaturas pueden luchar 126
11. PSICOLOGÍA 126
11.1 El chequeo de psicología 127
11.2 Pánico 128
a) Unidades afectadas por el Pánico 130
b) Pánico al inicio del turno 131
c) Pánico durante el combate 131
d) Chequeos de pánico voluntarios 131
e) Resumen: Pánico 132
11.3 Miedo 134
a) Cargar a una unidad que causa Miedo 134
b) Unidad cargada por una unidad que le causa Miedo 134
c) Unidad que pierde un combate contra enemigo que causa Miedo 134
d) Miedo contra miedo 135

11.4 Terror 135
a) Chequeos de terror 135
b) Huida por terror 135
c) Interacción entre Terror y Miedo 135
11.5 Estupidez 136
11.6 Furia asesina 137
11.7 Odio 140
11.8 Tozudez 140
a) Personajes y tozudez 141
12. ARMAS Y EQUIPO 141
12.1 Armas de combate cuerpo a cuerpo 141
a) Arma de mano y su universalidad 141
b) Elegir armamento 141
c) Combatir con arma de mano y escudo 142
d) Modificador a la fuerza 142
e) Requiere ambas manos 143
f) Combate por filas 143
g) Armas más habituales 143
12.2 Armas de proyectiles 145
a) Arma arrojadiza 145
b) Disparos múltiples (xN) 145
c) Mover o disparar 146
d) Armas de proyectiles más habituales 146
13. GRUPO DE MANDO 148
13.1 Posición en el interior de la formación 148
13.2 Equipo 148
13.3 Estandarte 148
13.4 Músico 150
13.5 Campeón 151
14. OBJETOS MÁGICOS 152
14.1 Definición de objetos mágicos 152
a) ¿Quién puede utilizar objetos mágicos? 152
b) Límites de objetos mágicos 153
c) Objetos de Un Solo Uso 154
d) Tipos de objetos mágicos 154
14.2 Objetos portahechizos 156
14.3 Objetos mágicos comunes. 156
15. PERSONAJES 157
15.1 El personaje 157
15.2 Personajes especiales 158
15.3 El General 159
a) ¿Quién puede ser el general? 159
b) Presencia inspiradora 159
15.4 Portaestandarte de batalla 159

a) ¿Quién puede ser el portaestandarte de batalla? 160
b) Capturar el estandarte de batalla 160
c) Modificador al resultado del combate 160
d) Repetir chequeos de desmoralización 160
e) Portaestandartes de batalla en filas posteriores 161
f) Portaestandarte de batalla huyendo 161
15.5 Personajes como unidades independientes 161
15.6 Personajes Montados 161
a) Personajes montados sobre caballería 161
b) Personajes sobre monturas monstruosas 162
c) Tabla de reacción de monstruos 164
d) Personajes montados en Carro 165
15.7 Personajes integrados en unidades 167
a) ¿A qué unidades puede unirse un Personaje? 167
b) Uniéndose a una unidad 168
c) Movimiento conjunto de personajes y unidades 169
d) Moviéndose dentro de la unidad 169
e) Abandonando una unidad 169
15.8 Personajes y disparo 170
a) Personajes disparando 170
b) Disparos contra personajes solitarios 170
c) Proximidad a tropas amigas 171
d) Modificador para impactar 172
e) Disparos con plantilla o área de efecto en personajes solitarios 172
f) Disparos contra personajes en unidades 172
g) ¡Cuidado, señor! Áreas de efecto en personajes dentro de unidades 173
15.9 Personajes y combate 174
a) Asignación de ataques 174
b) Heridas adicionales 174
c) ¡Abran paso! 175
15.10 Desafíos 175
a) ¡Acobardamiento! 178
15.11 Personajes y la psicología 179
a) Liderazgo 179
b) Movimientos obligatorios por psicología 179
c) Pánico 179
d) Miedo y terror 180
e) Estupidez 181
f) Furia asesina 182
g) Odio 182
h) Tozudez 182
i) Inmunidad a psicología 183
j) Inmunidad a desmoralización 183
16. REGLAS ESPECIALES UNIVERSALES 183

16.1 Anfibio 184
16.2 Anula armadura 184
16.3 Anula un ataque 184
16.4 Arma de aliento 184
16.5 Atacar primero y atacar último 184
a) Ataca en último lugar 184
b) Siempre ataca primero 185
c) Orden de combate 185
d) Siempre ataca primero vs ataca en último lugar 185
16.6 Ataques flamígeros 185
16.7 Ataques envenenados 185
16.8 Caballería rápida 186
16.9 Caballería voladora 188
16.10 Combate con dos armas mágicas 188
16.11 Cruzar(X) 188
16.12 Despliegue oculto 188
16.13 Dos personajes en una montura 189
16.14 Etéreo 190
16.15 Exploradores 190
16.16 Golpe letal 191
16.17 Heridas Múltiples (X) 192
16.18 Hostigadores 193
a) Formación dispersa 193
b) Línea de visión 193
c) Movimiento 194
d) Disparo a hostigadores 194
e) Hostigadores declarando cargas 194
f) Enemigo cargando a hostigadores 196
h) Hostigadores en combate 196
i) Hostigadores y filas 197
j) Personajes y hostigadores 197
16.19 Impactos por carga (X) 197
16.20 Inestable 197
16.21 Inflamable 198
16.22 Inmune a ataques envenenados 198
16.23 Inmune a ataques flamígeros 198
16.24 Inmune a desmoralización 198
16.25 Inmune a frío 198
16.26 Inmune a golpe letal 199
16.27 Inmune a psicología 199
16.28 Movimiento aleatorio (X) 199
16.29 Objetivo grande 199
16.30 Objetivo pequeño 200
16.31 Petrificar (X) 200

16.32 Piel escamosa 200
16.33 Poder de penetración 201
16.34 Regeneración (X) 201
16.35 Resistencia a la magia (X) 203
16.36 Salir desde abajo 204
16.37 Sangre fría 205
16.38 Unidad mágica (X) 205
16.39 Unidad voladora 206
16.40 Volar 206
17. CARROS 208
17.1 La miniatura del carro 208
17.2 Movimiento de los carros 209
17.3 Disparos contra carros 209
17.4 Disparos desde carros 209
17.5 Hiriendo al carro 210
17.6 El carro en combate 210
a) Ataques contra el carro 210
b) Ataques del carro 211
17.7 Huida y persecución 211
17.8 Puntos de victoria 212
17.9 Mejoras en los carros 212
17.10 Iniciativa de los Carros 212
18. MÁQUINAS DE GUERRA 212
18.1 Reglas generales de las máquinas de guerra 212
a) Miniaturas 212
b) Despliegue 213
c) Potencia de unidad 213
d) Movimiento 213
e) Carga contra una máquina de guerra 213
f) Dotaciones que huyen 214
g) Reagrupar dotación 214
h) Disparo de las máquinas de guerra 214
i) ¡Problemas! 215
j) Efectos de las bajas en la dotación 215
k) Disparo contra máquinas de guerra 215
l) Áreas de efecto contra máquinas de guerra 216
m) Máquinas de guerra y ataques envenenados 216
n) Combate 216
ñ) Máquinas de guerra abandonadas 216
o) Personajes en máquinas de guerra 217
p) Máquinas de guerra y puntos de victoria 217
q) Máquinas de guerra que usan plantilla redonda 218
18.2 Catapulta 219
a) Perfil 219

b) Cómo disparar la catapulta 219
c) ¡Problemas! 220
18.3 Cañón 220
a) Perfil 220
b) Cómo disparar el cañón (1): Disparo de bala 220
c) Cómo disparar el cañón (2): Metralla 221
d) ¡Problemas! 222
18.4 Lanzavirotes 222
a) Cómo disparar el lanzavirotes 222
18.5 Otras máquinas de guerra 223
19. ESCENOGRAFÍA 224
19.1 Colinas 224
19.2 Bosques 225
19.3 Elementos acuáticos (ríos, pantanos…) 226
19.4 Ruinas, cultivos y otros terrenos difíciles 227
19.5 Obstáculos lineales (muros, vallas y setos) 227
19.6 Edificios 231
a) Línea de visión 231
b) Entrar en un edificio 231
c) Salir de un edificio 232
d) Miniaturas dentro del edificio 232
e) ¿Cuántas miniaturas caben? 232
f) Movimiento dentro del edificio 232
g) Disparos desde el interior del edificio 233
h) Disparos hacia el edificio 233
i) Combate contra un edificio ocupado 233
j) Combate en el interior de un edificio 233
k) Destrucción de edificios 233
19.7 Otros elementos de escenografía 235
19.8 Desiertos del Caos 235
19.9 Regiones desérticas 236
19.10 Regiones de jungla 238
19.11 Regiones salvajes 240
19.12 Reinos élficos 242
19.13 Reinos enanos 243
19.14 Reinos humanos 244
20. LOS OCHO SABERES DE LA MAGIA 245
20.1 Saber de las Bestias 245
1. Buccos, el Toro se Fortalece (5+) 245
2. Adlos, el Grito del Águila (6+) 245
3. Ursos, la Furia del Oso (6+) 246
4. Corvos, el Festín del Cuervo (7+) 246
5. Kinos, la Bestia se Acobarda (7+) 246
6. Lupus, el Lobo al Acecho (9+) 246

20.2 Saber de los Cielos 246
1. Segundo Sello de Amul (6+) 246
2. El Portento de Far (6+) 246
3. Rayo Múltiple (7+) 246
4. Rayo Atronador de Uranon (9+) 246
5. Tormenta de Cronos (9+) 246
6. Cometa de Casandora (11+) 246
20.3 Saber del Fuego 247
1. Bola de Fuego (5+) 247
2. Espada Ígnea de Rhuin (6+) 247
3. Explosión Ardiente (8+) 247
4. Cabeza Ardiente (9+) 247
5. Deflagración Infernal (11+) 247
6. Muro de Fuego (12+) 247
20.4 Saber de la Luz 247
1. Iluminación de Pha (5+) 247
2. Mirada Ardiente de Shem (5+) 247
3. Brillo Radiante de Urru (6+) 247
4. Mano Curativa de Ulzah (7+) 247
5. Luz Protectora de Karu (8+) 248
6. Luz Cegadora de Machu (9+) 248
20.5 Saber del Metal 248
1. Regla del Hierro Ardiente (3+) 248
2. Mandamiento del Bronce (6+) 248
3. Transmutación del Plomo (8+) 248
4. Destilado de Plata Fundida (8+) 248
5. Ley del Oro (9+) 248
6. Maldición del Acero Forjado (11+) 248
20.6 Saber de la Muerte 248
1. Negra Mano de la Muerte (5+) 248
2. Portador de Muerte (5+) 248
3. Robo de Alma (8+) 249
4. Viento de Muerte (8+) 249
5. Robar Vida (10+) 249
6. Manto de Desesperación (12+) 249
20.7 Saber de las Sombras 250
1. Corcel de Sombras (4+) 250
2. Muerte Rauda (6+) 250
3. Pellejo de Medianoche (7+) 250
4. Sombras de Muerte (8+) 251
5. Acechante Invisible (10+) 251
6. Pozo de Sombras (11+) 251
20.8 Saber de la Vida 251
1. Siodh Ramaplata, Señora del Río (6+) 251

2. Bheortaine Brezal, Padre de las Espinas (7+) 252
3. Olannan Retemblado, Viento Aullante (7+) 252
4. Keirnu Mazarroble, Señor del Bosque (7+) 253
5. Rula Inn Puñopiedra, Señor de la Piedra (8+) 253
6. Mhadh Atronador, Señor de la Lluvia (10+) 253
21. PARTIDA BÁSICA 254
21.1 Puntos de victoria y vencedor de la batalla 254
a) Tabla de puntos de victoria 254
21.2 Batalla campal 257
a) Despliegue 257
22. BATALLA A TRES BANDOS 259
22.1 Resumen 259
22.2 El campo de batalla 259
22.3 Los ejércitos 259
22.4 Despliegue 259
22.4 Quién va primero 259
22.5 Duración 260
22.6 Condiciones de victoria 260
22.7 Reglas especiales 261

1. INTRODUCCIÓN

Bienvenido a Warhammer, el juego de batallas en un mundo de fantasía. Warhammer es un juego de combates en el que los jugadores toman el mando de ejércitos de miniaturas compuestos por regimientos de infantería, escuadrones de caballería, pesadas máquinas de guerra y enormes monstruos.

Si nunca has jugado a Warhammer, lo mejor es que busques algún amigo (o algún empleado de una Amable Tienda) y le pidas consejo y demostración. En Internet puedes encontrar blogs, foros y grupos de redes sociales llenos de entusiastas que te aconsejarán todo lo que querrías (y más aún).

Concretamente, este documento contiene el reglamento de la Sexta Edición de Warhammer Fantasy, con anotaciones clarificando las diversas erratas y FAQ que sacó Games Workshop a lo largo de los años. En las ocasiones donde hemos encontrado una laguna en el reglamento que no fue respondida hemos añadido una recomendación sobre cómo creemos que debe resolverse la situación.

1.1 La mesa de juego

En Warhammer, los dos bandos oponentes, los ejércitos, están representados por miniaturas montadas y pintadas por ti.

Tu mesa de juego se convierte en parte del Mundo de Warhammer, ya sean las calurosas selvas de Lustria, las llanuras azotadas por el viento de Kislev o los oscuros bosques del Imperio.

El propósito del juego es vencer a tu oponente, lo que requiere una combinación de habilidad y suerte. Aprenderás en poco tiempo a equipar y organizar tu ejército de forma efectiva, y a cómo sacarle partido al terreno para vencer.

Probablemente querrás expandir tu fuerza básica a medida que juegues más partidas. Eso es fácil, ya que hay muchas miniaturas disponibles para todos los ejércitos fabricadas por distintas empresas. Con ellas podrás expandir tu ejército, equipar a tus héroes con armas y armaduras diferentes y reclutar mercenarios para que se unan a tu fuerza.

1.2 Material necesario

Además de este libro, necesitarás los siguientes elementos para jugar a Warhammer.

a) Reglamento

Lo tienes delante. Incluso los más veteranos consultan el reglamento alguna vez durante la partida.

b) Libro de ejército

Cada uno de los ejércitos de Warhammer tiene un libro de ejército en el que se detallan las tropas que puede usar, reglas especiales, perfiles, costes y demás (incluso trasfondo). Cada jugador debería traer el suyo (así como el de Mercenarios, si decide usarlos) y

permitir siempre a su oponente cualquier consulta que pida. El proyecto Manuscritos de Nuth hace disponibles los libros de ejércitos de Sexta Edición más añadidos adaptados de otras ediciones de Warhammer, desde Tercera hasta Octava Edición.

c) Lista de ejército

Es muy recomendable, casi obligatorio, llevar impresa (o escrita) la descripción detallada del ejército, indicando las unidades, personajes, objetos y demás. Hablaremos de la Lista de Ejército más adelante.

Es de cortesía mostrar la lista de ejército al oponente al finalizar la partida (hay quien la regala a su oponente), pero al inicio la lista es secreta (las listas suelen tener secretos inesperados en forma de objetos mágicos o asesinos, ¡que no deben ser desvelados!).

d) Miniaturas

Necesitarás suficientes miniaturas de la raza y tipo apropiado para representar a los guerreros de tu lista de ejército. Es una buena idea organizar tu ejército en primer lugar y después comprar las miniaturas que necesites, aunque también hay muchos románticos que opinan que debes comprar y pintar las miniaturas que más te gusten, y aprender a usarlas.

Como verás en los respectivos libros de Manuscritos de Nuth, cada ejército combate de una forma particular: algunos incluyen arqueros excelentes, mientras que otros son mejores en combate cuerpo a cuerpo o disponen de poderosos hechiceros. De todas formas, cualquier veterano te dirá lo mismo: cuando escojas un ejército, elige el que más te guste, lee su trasfondo, empápate de su cultura e identifícate con su General, ¡ya que te tocará serlo!

La gran mayoría de miniaturas deben ir montadas sobre peanas rectangulares de diferentes dimensiones. Estas dimensiones vienen especificadas en la entrada correspondiente a la unidad en su libro de ejército. Hemos incluido un resumen de los tamaños de peana en la sección Manuscritos de Nuth y Peanas. Estas peanas son recomendación MdN para tener todos los jugadores un criterio unificado, pero por supuesto si en tu grupo de juego quieres usar algo distinto podéis hacerlo.

Es aconsejable utilizar bandejas de movimiento para mover las unidades más fácilmente por el tablero. Mover una unidad de 10, 15 o 20 miniaturas sin estas bandejas es un tanto tedioso. Estas bandejas se pueden fabricar en casa con diversos materiales, desde cartón a metal, o se pueden comprar en las diversas tiendas físicas y virtuales dedicadas a los wargames.

e) Superficie de juego

También necesitarás un sitio donde jugar tus batallas. Cualquier superficie lisa y firme servirá, como por ejemplo una mesa o una zona del suelo. Es recomendable utilizar un tapete o incluso una sábana vieja para proteger la mesa de posibles arañazos.

Algunos jugadores construyen una mesa de juego con madera, otros la compran ya hecha, unos cuantos apuestan por tapetes impresos y los más habituales se acercan a una Amable Tienda o un Club para jugar partidas allí.

Sin importar lo que uses, descubrirás que un área de aproximadamente 180 x 120 cm es lo más habitual en las batallas.

f) Escenografía

En las mesas de juego es muy habitual incluir elementos que representan el terreno, conocido habitualmente como Escenografía: los bosques, las casas y los montes para jugar tienen mucha importancia en el juego, como veremos más adelante. Para jugar necesitarás estos elementos de terreno a escala. Hay una sección de este documento dedicada exclusivamente a Escenografía más adelante.

g) Cinta métrica

Para medir las distancias necesitarás una cinta métrica (como la que puedes comprar en una ferretería). Con una de dos metros suele ser suficiente. En algunos países se juega en pulgadas, como fue publicado Warhammer originalmente, pero en Sexta Edición y en Manuscritos de Nuth se usan los centímetros de toda la vida (ya que Games Workshop España decidió convertir todas las distancias a centímetros en Sexta Edición).

Si quieres jugar “en pulgadas” generalmente basta con dividir todos los números por 2’5 y redondear, con los siguientes “movimientos fijos”:

- Cuando hablan de una cantidad fija de movimiento suele ser 5, 8, 10, 12, 15, 18, 20, 22, 25, 30… eso se traduce a 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 y 12 pulgadas respectivamente.
- Cuando veas 3D6cm, 5D6cm u 8D6cm significa 1D6”, 2D6” y 3D6”. Si se suma o resta 3 cm, es +/-1”.

h) Dados

En Warhammer se usan básicamente tres tipos de dados: los dados de seis caras, el dado de Artillería, y el dado de Dispersión.

Los dados de seis caras (llamados habitualmente D6) son los de toda la vida. A veces, tendrás que modificar el resultado de la tirada de dados con un número determinado. Esto se indica mediante una suma o una resta. *Por ejemplo 2D6+2 significa que tienes que lanzar dos dados de seis caras, sumar sus resultados y añadir 2; así, un 3 y un 5 sería 3+5+2=10.*

Encontrarás en algunos lugares el término 1D3. Esto es un “dado de tres caras” (geométricamente complicado), así que el resultado se determina lanzando 1D6 y dividiendo el resultado por dos (así 1-2 = 1; 3-4 = 2 y 5-6 = 3).

El dado de artillería se usa generalmente para saber la distancia en centímetros a la que se desvían algunas máquinas de guerra. Es un dado de seis caras que tiene los siguientes números: 5, 10, 15, 20, 25, ! (conocido como Problemas). Si no dispones de dado de

artillería puedes lanzar 1D6 y multiplicar por 5 el resultado, salvo en el 6 que contaría como ! (Problemas), pero no debería resultar complicado conseguir estos dados.

El dado de dispersión se usa habitualmente para saber la dirección en la que se desvían las máquinas de guerra. Se trata de un dado que en dos caras tiene un círculo con una pequeña flecha (símbolo de "impacto") y una flecha en los otros cuatro; si no tienes dado de Dispersión lo mejor es tomar un dado blanco, pintar flechas en cuatro de las seis caras, y un círculo (Impacto) en las otras dos con una pequeña flechita.

En ocasiones las reglas indicarán un valor de tirada, como por ejemplo *"Debes obtener un 5+ (cinco o más)"*. Es el valor a obtener en el dado de seis caras. Es decir, si te dicen que debes obtener un 5+ en un dado, debes usar un dado de seis caras; con un 5 o 6 la tirada ha sido superada, con 1, 2, 3 ó 4 no.

i) Plantillas

Las armas de aliento de ciertas criaturas (*por ejemplo, los Dragones*), además de los disparos de ciertas máquinas de guerra, utilizan plantillas para representar la zona afectada. Necesitarás tres plantillas: una plantilla de llamas en forma de lágrima (llamada Plantilla de Aliento o de Lágrima) y dos plantillas circulares, de 8 cm y 12 cm de diámetro.

j) Otros materiales

Muchos jugadores suelen llevar papel y lápiz (o bolígrafo) para anotar detalles, así como marcadores de distinto tipo para indicar que una unidad está en algún estado extraño *(por ejemplo, sujeta a un poderoso hechizo)*, así como los estandartes capturados. Los marcadores pueden ir desde pequeñas gemas de cristal a garbanzos pintados de un color o pedazos de papel.

1.3 Reglas importantes a tener en cuenta

a) Medir

No se puede medir antes de declarar algo. *Por ejemplo: si quieres cargar, no puedes medir antes de hacerlo.*

b) Repetir tiradas

A veces, las reglas permiten (u obligan a) repetir una tirada de dados (o un único dado). Esto se resuelve exactamente tal y como suena: coge los dados (o dado) a repetir y lánzalos de nuevo. La segunda tirada es la que cuenta, aunque sea un resultado peor que el primero que obtuviste.

Hay algunos casos en los que NO se pueden repetir dados (o tiradas), a no ser que la regla especial u objeto o habilidad o hechizo lo indique expresamente:

- Dados (o tiradas) ya repetidas. Una tirada repetida no se puede repetir (nunca puedes lanzar por tercera vez unos dados).
- Dado de artillería o dispersión.
- Dado (o tirada de magia) en la que haya salido una fuerza irresistible o una disfunción mágica (más detalles en la sección de Magia).

c) Excepciones

Las excepciones predominan sobre las reglas. En este libro se explica qué unidades pueden cargar, sin embargo una unidad sujeta a Estupidez podría no poder cargar (excepción).

Los libros predominan sobre el reglamento. Si parece que haya una contradicción entre un libro de ejército y una regla (o excepción), el libro prevalece. *Por ejemplo: la regla indica que se puede marchar (mover el doble), la excepción es que no se puede marchar si hay tropas enemigas cerca, pero los Enanos pueden marchar incluso si hay tropas cerca.*

d) Improvisar

Citamos del Reglamento de Warhammer Fantasy Sexta Edición:

"Warhammer es un juego muy variado en el que intervienen muchas razas y armas diferentes, y sus posibilidades son inagotables. En un juego de tales proporciones, es probable que se presenten situaciones no previstas específicamente por las reglas tal y como están escritas. Esto es inevitable, ya que es imposible prever todas y cada una de las situaciones posibles sin escribir cientos, o miles, de páginas de reglas aburridas y pedantes. Los jugadores de Warhammer tienen completa libertad para improvisar siempre que sea necesario, resolviendo cualquier situación de forma amistosa y de mutuo acuerdo y explorando el juego más allá de las reglas publicadas.

Al plantearse cualquier situación que no esté prevista específicamente en el reglamento, los jugadores deberán interpretar las reglas existentes o inventar una nueva regla original que resuelva la situación.

Ante cualquier situación que motive una discusión, los jugadores deberán acordar una solución justa y razonable, y proseguir el juego sin perder tiempo. Lo más común es que ambos jugadores tiren 1D6 y apliquen la interpretación de las reglas que prefiera el jugador que obtenga un resultado superior.

Los jugadores podrán discutir tranquilamente qué solución es la mejor una vez concluida la batalla, de forma que haya una decisión ya tomada la próxima vez que se presente la misma situación. Recuerda que juegas para disfrutar de una batalla emocionante con amigos: ¡el espíritu del juego es mucho más importante que ganar a cualquier precio!"

Pese a esta entrañable e importante apelación al espíritu de priorizar la diversión sobre las tediosas discusiones de reglas, el objetivo de este documento es proporcionar la mayor claridad posible a las reglas de Warhammer Fantasy Sexta Edición.

1.4 Cómo tirar los dados

Como veremos, en muchos casos es necesario efectuar bastantes tiradas de dados para resolver los disparos o el combate. ¡De hecho, a veces tendrás que tirar montones de dados! El tirar todos estos dados no te llevará tanto tiempo como puede parecer, ya que todos los dados se tiran a la vez. Cuando por cualquier motivo debas tirar más de un dado, debes lanzarlos todos a la vez (no puedes ir lanzando uno a uno) a no ser que se diga lo contrario.

En algunos casos hay “tiradas enlazadas”. *Por ejemplo: en el combate cuerpo a cuerpo es necesario hacer tiradas para impactar; las tiradas exitosas para impactar generan tiradas para herir y éstas tiradas de salvación por armadura o especial. La forma más práctica de efectuar estas tiradas es coger tantos dados como sean necesarios y tirarlos todos a la vez. Es decir, si disparas con una unidad de 10 arqueros, tira 10 dados a la vez. Después, coge los dados que sean impactos y tira estos otra vez para determinar las heridas causadas. Por ejemplo, de los diez dados, cuatro son impactos; estos cuatro se tiran de nuevo y dos de ellos son heridas. Los dados que son heridas se entregan al jugador adversario para que efectúe sus tiradas de salvación.*

2. ATRIBUTOS

En el Mundo de Warhammer existen muchos tipos diferentes de guerreros, desde Arqueros y Lanceros comunes hasta nobles Caballeros montados en poderosos caballos de guerra. También existen criaturas fantásticas, algunas de ellas bastante pequeñas como los Goblins y otras tan grandes como los Dragones de aliento de fuego.

Para representar a todas estas criaturas en el juego, existen diez Atributos que describen la diversidad de sus parámetros físicos y mentales.

M: Movimiento

Este atributo, a menudo denominado también capacidad de movimiento, indica la distancia en centímetros que puede mover la criatura sobre el campo de batalla en circunstancias normales. *Por ejemplo: un Goblin con un atributo de movimiento de 10 (M10) podrá moverse 10 centímetros.*

HA: Habilidad de Armas

Este Atributo indica lo hábil o experto que es el guerrero con sus armas, o lo feroz y agresivo que es un monstruo al atacar y defender. La HA está evaluada en una escala del 1 al 10, y cuanto más elevado es el valor del atributo, más probable es que el guerrero o monstruo impacte a sus adversarios en combate cuerpo a cuerpo. Un guerrero humano normal tiene HA 3, mientras que un héroe veterano de docenas de batallas puede tener una HA de 4, 5, ¡o incluso más!

Si alguna miniatura tuviera HA 0, se considera a todos los efectos que no puede combatir (así que no puede realizar ataques, y todos los ataques contra esa miniatura impactan automáticamente).

HP: Habilidad de Proyectiles

Este atributo muestra la habilidad de un guerrero al emplear armas de proyectiles como arcos o arcabuces. La HP también está evaluada en una escala del 1 al 10, y también cuanto más elevado sea el valor del atributo, más probable es que se impacte al adversario con ataques efectuados a distancia.

La HP se usa para disparar armas de proyectiles. Algunas criaturas tienen una habilidad natural para disparar cosas (como los dragones, que exhalan fuego); en esos casos no se usa HP.

Si alguna miniatura tuviera HP 0, se considera que no puede usar armas de proyectiles. En los casos de disparo que no se usa HP, se puede disparar aunque HP sea 0.

F: Fuerza

Este atributo indica la fortaleza física de la criatura. La Fuerza está evaluada en una escala del 1 al 10. Una criatura excepcionalmente débil tendrá una Fuerza de 1; mientras que un poderoso Gigante puede tener una fuerza de 6. La mayoría de los humanos tienen

una fuerza de 3. La Fuerza indica con qué potencia puede golpear una criatura; y, por tanto, con qué facilidad puede causar heridas a los adversarios a los que consiga impactar.

Si una miniatura pasa a tener Fuerza 0 se considera que ha muerto y debe ser retirada inmediatamente del juego.

R: Resistencia

La Resistencia es la medida de la capacidad de la criatura de resistir los efectos del daño físico y el dolor. Este atributo tiene en cuenta factores tales como la resistencia de la piel, la carne o el pelaje de la criatura, así como el grosor de su pellejo. La Resistencia está evaluada en una escala del 1 al 10. Cuanta más Resistencia tenga una criatura, más fácil será que resista los ataques de sus adversarios sin sufrir heridas.

Si una miniatura pasa a tener Resistencia 0, se considera que ha muerto y debe ser retirada inmediatamente del juego.

H: Heridas

Este atributo indica el número de heridas que la criatura puede sufrir antes de morir o de quedar tan gravemente herida que no pueda continuar luchando. La mayoría de humanos y de criaturas humanoide tienen un atributo de Heridas de 1. Los monstruos de gran tamaño y los líderes normalmente pueden sufrir varias heridas que matarían por sí solas a una criatura de menor tamaño, por lo que pueden tener un atributo de Heridas de 2, 3, 4 o más.

Si una miniatura pasa a tener 0 heridas se considera que ha muerto y debe ser retirada inmediatamente del juego.

I: Iniciativa

Este atributo está evaluado en una escala del 1 al 10 e indica la rapidez de reflejos de la criatura. Las criaturas con un valor bajo (como los Orcos, con I2) son lentas y torpes; las criaturas con valores de iniciativa elevados (como los Elfos, con I5) son mucho más rápidas y ágiles. Los humanos suelen tener I3. La Iniciativa indica en qué orden atacarán las criaturas en combate cuerpo a cuerpo, ya que las más rápidas podrán golpear antes que las más lentas.

A: Ataques

Indica el número de veces que la criatura puede atacar en combate cuerpo a cuerpo. Muchas criaturas sólo pueden atacar una vez, por lo que tienen un atributo de Ataques de 1. Pero algunos monstruos o guerreros excepcionales son capaces de atacar varias veces, por lo que tienen un valor del atributo de Ataques de 2, 3 o más.

Si por algún motivo el atributo de Ataques de una miniatura baja a 0, no podrá efectuar ataques en combate cuerpo a cuerpo. Una miniatura con 0 ataques pero armada con arma de proyectiles y con un valor de HP puede disparar igualmente.

L: Liderazgo

Una criatura con un valor de liderazgo elevado es valiente, decidida y conserva la sangre fría en una situación de peligro. ¡Una criatura con un liderazgo bajo es exactamente lo contrario! El Liderazgo está evaluado en una escala del 1 al 10. Los Humanos tienen un Liderazgo de 7, que es un valor promedio, mientras que los cobardes Goblins Nocturnos tienen un liderazgo de tan sólo 5.

TSA: Tirada de Salvación por Armadura

Aunque no sea un atributo propiamente dicho, en los libros de ejército se incluye como si fuera un atributo la Tirada de Salvación por Armadura.

La tirada de salvación de una criatura le da una oportunidad de evitar ser herida por disparos o impactos en combate cuerpo a cuerpo. La mayoría de criaturas tienen una tirada de salvación basada en la armadura que llevan puesta, por lo que la tirada de salvación se puede mejorar si se les equipa con una armadura mejor. Otras criaturas, como los Dragones o los Guerreros Saurios, disponen de una tirada de salvación gracias a su piel escamosa.

Las salvaciones por armadura se realizan tirando dados de seis caras. Si una criatura tiene una tirada de salvación por armadura de 3+, normalmente podrá evitar cualquier herida obteniendo un 3, 4, 5 ó 6 en 1D6, aunque el atributo de Fuerza del atacante modifica esta tirada, como se indica más adelante.

TSE: Tirada de Salvación Especial

Algunas tropas están protegidas mediante la magia o por ser increíblemente resistentes por naturaleza. Estas criaturas disponen de lo que se llama una tirada de salvación especial, un tipo de tirada que puede salvarles de casi cualquier daño.

No se incluyen en el perfil porque no son muy habituales.

Las salvaciones especiales se usan como las salvaciones por armadura, y son complementarias; una miniatura puede tener una TSA y una TSE y usar ambas para intentar impedir una misma herida.

a) Perfil de atributos

Cada una de las criaturas que habitan en el Mundo de Warhammer tiene un perfil de atributos, que es simplemente un listado de los valores de sus atributos. Los siguientes ejemplos muestran los perfiles de un Orco y de un Humano.

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Orco	10	3	3	3	4	1	2	1	7	-
Humano	10	3	3	3	3	1	3	1	7	6+

Como puedes ver, un Orco y un Humano son similares en muchos aspectos. Ambos tienen la misma capacidad de movimiento, 10 centímetros; y ambos tienen la misma Habilidad de Armas y Habilidad de Proyectiles, lo que significa que están muy igualados

como guerreros. Ambos tienen la misma Fuerza, lo cual significa que ambos pueden golpear con la misma potencia. Sin embargo, el Orco es superior al humano en cuanto a la Resistencia; el valor del Orco es 4, comparado con el valor 3 del humano. No es una gran diferencia, pero hace que el Orco tenga más capacidad de resistir golpes y le proporciona una ventaja en el combate cuerpo a cuerpo. Ambas criaturas tienen 1 herida, lo que es el valor normal para las criaturas de tamaño humanoide. El Orco es inferior cuando comparamos los valores de Iniciativa. No es una desventaja tremenda, pero significa que un humano podrá atacar antes que un Orco si ambos se enfrentan en combate cuerpo a cuerpo. Ambas razas tienen el mismo valor de Liderazgo (7), que es un valor bastante normal. El humano va con armadura ligera, lo que le proporciona una tirada de salvación de 6+, mientras que el orco no lleva ningún tipo de protección.

b) Chequeos de Atributo

A menudo, durante una batalla, una miniatura deberá efectuar chequeos basados en sus atributos *(por ejemplo, un chequeo de Iniciativa o de Resistencia)*. Para superar un chequeo, deberá tirar 1D6 y obtener un resultado igual o inferior al valor del atributo. Un resultado de 1 siempre es un éxito y un resultado de 6 es siempre un fallo, independientemente del atributo.

Por ejemplo, un humano (F3) tiene que hacer un chequeo de Fuerza; lanza 1D6, con 1-3 el humano supera el chequeo, con 4-6 lo falla.

c) Chequeos de Liderazgo

Los chequeos de Liderazgo se realizan de un modo ligeramente diferente. En este caso, se tiran 2D6 y se suman los resultados. Si se obtiene un resultado igual o inferior al valor de Liderazgo, se ha superado el chequeo. *Por ejemplo: el Orco debe hacer un chequeo de Liderazgo; lanza 2D6 y suma ambos dados; con 7 o menos supera el chequeo, con 8+ lo falla.*

3. UNIDADES

Warhammer te permite librar batallas con ejércitos compuestos de infantería, caballería, máquinas de guerra y seres monstruosos. Depende de ti, como comandante del ejército, encontrar el mejor modo de utilizar tus tropas para lograr la victoria.

Cada miniatura es una pieza de juego individual con sus propias capacidades y características. Las miniaturas suelen organizarse en unidades. Una unidad está compuesta habitualmente por varias miniaturas; pero un único personaje heroico, una miniatura grande (como un carro), una criatura monstruosa (como un Dragón) o un Gran Cañón con su dotación también se puede considerar una unidad. Cuando cualquier regla mencione "unidad", se refiere también a miniaturas individuales que vayan por libre (personaje, carro, monstruo, etc) a no ser que explícitamente diga que no afecta a miniaturas individuales.

3.1 Formación de las unidades

La gran mayoría de las miniaturas para jugar a Warhammer van en peanas cuadradas o rectangulares, y generalmente las miniaturas que forman parte de una misma unidad tienen peanas del mismo tamaño. Por regla general, las unidades se forman por varias miniaturas en contacto peana con peana.

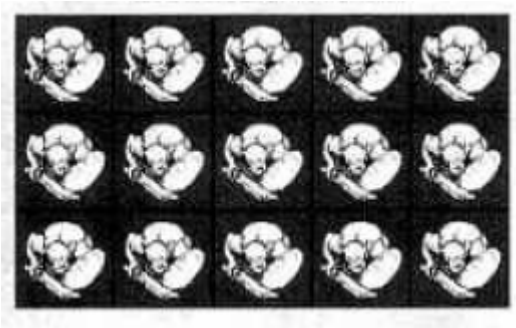


Imagen 1: Una unidad de 15 Guerreros Orcos formados en tres filas de cinco miniaturas

Las unidades normalmente se disponen en formaciones rectangulares compuestas de una, dos, tres o incluso más filas. Cada fila debe incluir el mismo número de miniaturas siempre que sea posible; y, si eso no es posible, la fila con menos miniaturas siempre será la última. La última fila siempre empieza centrada en el centro de la unidad como se indica en el esquema de más abajo.

3.2 Representación de armas y equipo en unidades

Desde el punto de vista de las reglas, lo habitual es que todas las miniaturas que componen una unidad estén equipadas con el mismo tipo de arma, con la excepción del Campeón en algunas ocasiones. Así pues, una unidad será de Lanceros, Alabarderos o Ballesteros. A nivel de miniaturas, es aceptable incluir en la unidad una o varias miniaturas armadas de forma diferente para dar una sensación de variedad *(por ejemplo, es muy habitual que en una unidad de Alabarderos el campeón, el portaestandarte y el músico no tengan físicamente una Alabarda)*, pero la unidad sigue considerándose equipada con un mismo tipo de arma. También es importante que el aspecto general de cada unidad no sea

motivo de confusión. Aunque una pequeña proporción de las miniaturas varíe en este sentido, es importante que el aspecto general de la unidad esté claro para el oponente.

3.3 Grupo de mando

Las unidades de tropa en ocasiones van acompañadas de un Portaestandarte, el encargado de ondear el estandarte de la unidad y un Músico *(como por ejemplo un tambor)*. Los estandartes y los músicos poseen un valor práctico: son empleados para dar señales a las tropas, para dirigir el movimiento de la unidad y para proporcionar un punto de referencia visible alrededor del que puedan efectuarse los cambios de formación y las maniobras. También es habitual que las unidades estén bajo el mando de un Campeón, un guerrero capaz y experimentado.

El conjunto de estos tres miembros especiales de una unidad recibe el nombre de Grupo de Mando, y sus reglas concretas se encuentran más adelante en la sección correspondiente.

Como regla general, en la primera fila de las unidades se coloca el Grupo de Mando y los personajes que quepan. Si hay más personajes en la unidad se colocarán en la segunda (o posteriores) filas. Esto es importante: un personaje NO desplaza al grupo de mando a la segunda fila. El único motivo para que el grupo de mando no esté en la primera fila es si la unidad tiene un frontal de 1.

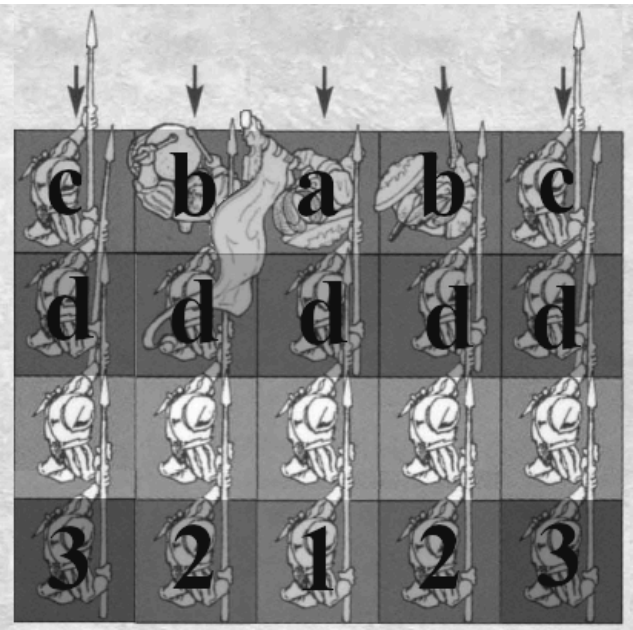


Imagen 2: Disposición del grupo de mando dentro de una unidad

3.4 PU: Potencia de unidad



Imagen 3: Ejemplos de diferentes tipos de unidades

Warhammer tiene varias reglas (*como, por ejemplo, la de superioridad numérica o la de pánico*) en las que la unidad con mayor ímpetu, tamaño o capacidad de combate tiene ventaja sobre sus oponentes. La Potencia de Unidad es un número que intenta reflejar esto. Se calcula, casi siempre, simplemente contando el número de miniaturas de una unidad multiplicando por la Potencia de Unidad del tipo de miniatura individual que la compone. En el caso de que en la misma unidad haya varios tipos de miniaturas con Potencia de Unidad distintas, simplemente tienes que sumar los diferentes valores. *Por ejemplo, una unidad de tres ogros (Infantería Monstruosa) tiene una potencia de unidad de 3×3 = 9.*

Como regla general se aplican los siguientes valores, aunque puede haber excepciones (se indicará en el MdN correspondiente):

- **Infantería** (incluyendo personajes): 1 por miniatura.
- **Caballería y Bestias de Guerra**: 2 por miniatura
- **Infantería Monstruosa y Caballería Monstruosa**: 3 por miniatura.
- **Enjambres**: 3 por miniatura (aunque hostiguen). Se incluyen la Hueste Espectral y los Snotlings.
- **Carros**: 4 por miniatura, independientemente de las heridas que tenga (es un error habitual considerar el número de heridas). Mientras vayan montados por un Personaje, su potencia de unidad será 4+1.
- **Monstruos solitarios**: número de heridas iniciales.

- **Monstruos como montura**: número de heridas iniciales. Mientras vayan montados por un personaje, su Potencia de Unidad será su número de Heridas iniciales +1.
- **Máquinas de Guerra**: Número de artilleros (dotación) con vida. Si se une algún personaje a la dotación, se sumará a su potencia de unidad. La máquina de guerra en sí no tiene potencia de unidad (generalmente, aunque puede haber algunas excepciones).

Algunas Reglas Especiales modifican la Potencia de Unidad de las miniaturas que la posean, *(como por ejemplo las reglas Unidad Voladora y Caballería Voladora)*. En los casos excepcionales, la PU estará especificada en la entrada propia de la unidad, en el MDN correspondiente.

3.5 Encaramiento

Se supone que las miniaturas que toman parte en una batalla están encaradas

hacia delante en la dirección del lado frontal de su peana. Esto se aplica por igual a las unidades de tropas a pie como a los grandes monstruos que combaten individualmente. Todas las miniaturas de una unidad, como regla general, tienen el mismo encaramiento y "miran" en la misma dirección.



Imagen 4: Encaramiento y línea de visión

El encaramiento se muestra en este diagrama. Merece la pena recordar esta regla desde el principio, ya que es muy importante.

3.6 Línea de visión

El sentido común dicta que una miniatura no puede disparar o cargar hacia algo que no puede ver. Para representar esto, las miniaturas tienen un ángulo de visión de 90º proyectado desde la parte frontal de la miniatura. La mayoría de peanas de las miniaturas son cuadradas, así que es fácil proyectar este ángulo empleando las esquinas frontales de

la peana. Cualquier línea dentro del arco definido por este ángulo se llama Línea de Visión, y determina los oponentes contra los que puede disparar o cargar la miniatura.

La Línea de Visión de la miniatura está obstruida si hay un obstáculo entre ella y su objetivo. La visión puede ser obstruida tanto por miniaturas como por terreno. Imagina un campo de batalla real con las colinas, la niebla y las nubes de polvo. Imagina los bosques y los setos que obstruyen la visión, los desniveles que ocultan al enemigo y las distancias que hacen difícil distinguir entre amigos y enemigos. Los jugadores pueden ver el campo de batalla desde una posición privilegiada, pero las tropas representadas por las miniaturas no tienen tanta suerte. Al igual que un soldado en la vida real no puede ver a través de una colina o un muro, hemos de suponer que las miniaturas no pueden ver a través de elementos de escenografía que representan colinas o setos.

Aunque es imposible cubrir todos los elementos de terreno que puedan construir los jugadores, aquí se proporcionan unas directrices generales sobre cómo afectan los elementos de terreno a la línea de visión. Para una explicación en detalle, consulta la sección de Escenografía.

Elementos planos (lagunas, ríos, pantanos, campos de cultivo y similares): no bloquean la Línea de Visión a ras de suelo.

Elementos sólidos continuos (muros, edificios, empalizadas, colinas y similares): bloquean la línea de visión a ras de suelo.

Elementos sólidos discontinuos (ruinas, monolitos y similares): no bloquean la Línea de Visión a ras de suelo.

Bosques: siguen la regla de Bosques (ver sección de Escenografía).

Observarás que nos hemos referido a la línea de visión a ras de suelo, es decir cuando ambas miniaturas están a la misma altura. Si alguna de las miniaturas ocupa una posición elevada *(por ejemplo sobre una Colina)*, se aplican reglas específicas que puedes consultar en la sección de Escenografía en el apartado de Colinas.

En general, todas las tropas (amigas o enemigas) obstruyen la línea de visión. No es posible ver ni disparar a través de una miniatura para impactar a otra situada más allá.

Hay excepciones, como se detalla en la regla Objetivo Grande en el apartado de Reglas Especiales, para criaturas enormes como los Gigantes y los Dragones.

La Línea de Visión se traza generalmente desde cada miniatura, entre otras cosas para determinar si puede disparar a un objetivo concreto. Cuando se habla de la Línea de Visión de una unidad, considera que la unidad tiene Línea de Visión a una unidad enemiga si al menos una miniatura de la unidad puede ver, como mínimo, a una miniatura de la unidad enemiga. En este caso no es necesario que todas las miniaturas puedan ver al enemigo.

3.7 Tipos de unidad

Las unidades tienen capacidades diferentes y se dividen en varios tipos distintos, tal y como se explica más adelante. *Por ejemplo, cuando las reglas se refieren a unidades de*

*caballería, todas las tropas englo*badas en la categoría de Caballería deben seguir esas reglas.

Además de indicar el tipo de miniatura (infantería, caballería, carro, etc), en los libros de ejército se detalla qué tipo de criatura es *(por ejemplo, Piel Verde y Orco)*. Esto está hecho para ayudar a resolver ciertas reglas especiales, objetos mágicos y otros efectos.

El tamaño de peana, Potencia de Unidad o tipo de movimiento es genérico; hay varias excepciones *(por ejemplo los Caballeros de Pegaso tienen Potencia de unidad 2 pese a ser Hostigadores)*.

a) Bestia de Guerra

Las Bestias de Guerra[1] son criaturas del tamaño aproximado de un caballo y que no tienen jinete, como los Mastines del Caos, los Lobos Espectrales y los Centigors.

- **Tamaño de peana:** Las miniaturas de Bestia de Guerra siempre van en peana de 25x50mm.
- **Potencia de unidad:** Cada miniatura de Bestia de Guerra proporciona +2 a la Potencia de unidad.
- **Movimiento de una unidad de Bestias de Guerra;** Las Bestias de Guerra se mueven de la forma habitual (ver Movimiento). En el caso una única miniatura de la categoría Bestia de Guerra se mueve como un Monstruo. Es decir:
    - No necesita girar o pivotar.
    - Puede cambiar su orientación sin moverse de su posición y sin sufrir penalización alguna.
    - Actúa como unidad en cualquier otro aspecto: Ángulo de Visión de 90º, sufre penalizaciones por terreno difícil u obstáculos, no puede marchar si hay enemigos a 20 cm o menos al inicio del turno, y tienen frente, flancos y retaguardia.
- **Armadura:** No tienen ningún bonificador intrínseco
- **Armas:** En caso de que puedan equiparse con ellas, se benefician de los bonificadores de arma de mano y escudo o de dos armas de mano como si fuesen Infantería. Si van equipadas con lanza, usan las reglas de caballería.

b) Caballería

En Warhammer, además de guerreros a pie, existen guerreros montados a caballo, en lobos gigantes o en otras criaturas. El término “caballería” se refiere a criaturas de un tamaño similar a los caballos y que sólo tienen 1 herida montadas por un jinete. La caballería opera de una forma muy similar a una unidad de infantería, aunque tiene una mayor movilidad que las tropas a pie y, a menudo, las monturas también pueden combatir. Sus reglas específicas se describen más adelante.

Una miniatura de Caballería se considera una única miniatura a todos los efectos. Si iba montada por un jinete y el jinete muere, toda la miniatura se retira del campo de batalla. Las

[1] Nota: Ésta categoría no existía oficialmente en Sexta, sino que sus miniaturas eran “caballería con excepciones”. Hemos pensado que era más claro crear una categoría separada.

miniaturas de caballería con jinete casi siempre usan el atributo de Liderazgo de su jinete para cualquier chequeo que deban efectuar.

- **Tamaño de peana:** Las miniaturas de caballería siempre van en peana de 25x50mm.
- **Potencia de unidad:** Cada miniatura de caballería proporciona +2 a la Potencia de unidad.
- **Movimiento de una unidad de caballería:** La caballería se mueve de la forma habitual (ver Movimiento). En el caso de la última miniatura de la unidad (*un último Caballero*) pasa a moverse como un Monstruo. Es decir:
    - No necesita girar o pivotar.
    - Puede cambiar su orientación sin moverse de su posición y sin sufrir penalización alguna.
    - Actúa como unidad en cualquier otro aspecto: Ángulo de Visión de 90º, sufren penalizaciones por terreno difícil u obstáculos, no pueden marchar si hay enemigos a 20 cm o menos al inicio del turno, y tienen frente, flancos y retaguardia.
- **Armadura**: las miniaturas de Caballería tienen un +1 a su Tirada de Salvación por Armadura, que se convierte en +2 si su montura lleva barda o tiene la piel especialmente dura (esto se indica en el perfil concreto de la unidad).

c) Caballería Monstruosa

Esta categoría se compone de jinetes sobre monturas monstruosas, es decir, de tamaño claramente superior a un caballo. Es una categoría que no existía como tal en Sexta Edición, y los pocos ejemplos de unidades salieron en Tormenta del Caos: las Caballerías Demoníacas de la lista de Legión Demoníaca. Ya que hay varias unidades adaptadas de ediciones posteriores que pertenecen a esta categoría, la hemos recogido aquí.

A efectos de hechizos se consideran a la vez de tipo Infantería Monstruosa y Caballería, por lo que les afectan los hechizos y reglas que afecten a Infantería Monstruosa o a Caballería. A diferencia de la Caballería, no gana el bono de +1 a su Tirada de Salvación por Armadura por ir montado ni por tener barda. En algunos casos hay perfil separado de jinete y montura (caballería monstruosa demoníaca de Tormenta del Caos), para las adaptaciones generalmente hemos preferido perfil separado de jinete y montura.

A efectos de las reglas de designación de objetivos de Disparo se consideran del mismo tamaño que la Infantería Monstruosa (así que un personaje Caballería Monstruosa dentro de una unidad de Caballería podría ser designado como objetivo, pero dentro de una Infantería Monstruosa de 5 o más miniaturas no).

- **Tamaño de peana:** 40×40 mm o superior (indicado en su perfil).
- **Potencia de unidad:** Cada miniatura de Caballería Monstruosa proporciona +3 a la Potencia de unidad independientemente de su número de heridas. Los Personajes de esta categoría tienen Potencia de Unidad 3 + 1 independientemente de su número de heridas.
- **Movimiento**: Igual que la Infantería Monstruosa.

d) Carros

Muchas razas utilizan carros tirados por criaturas como caballos, jabalíes o reptilianos gélidos. Los carros se mueven más rápidamente que la infantería, aproximadamente a la misma velocidad que la caballería. La tripulación del carro, además de las criaturas que tiran de él, se considera parte integral del carro, y si es destruido es eliminada también. Algunos personajes poderosos también pueden montar en carro. Los carros suelen combatir de forma individual en la mayoría de casos. Su conjunto de reglas particulares están detalladas en la sección de Carros.

- **Tamaño de peana:** Generalmente cada carro va en una peana de 50×100 mm.
- **Potencia de unidad:** 4, independientemente de las heridas del carro. *[Es un error común tomar el número de heridas. La PU es 4, a no ser que se indique lo contrario en el propio carro]*
- **Movimiento:** Sigue las reglas de movimiento del Monstruo. Es decir:
    - No necesita girar o pivotar
    - Puede cambiar su orientación sin moverse de su posición y sin sufrir penalización alguna.
    - Actúa como unidad en cualquier otro aspecto: ángulo de visión de 90º, sufren penalizaciones por terreno difícil u obstáculos, y tienen frente, flancos y retaguardia.
    - La gran excepción es que los Carros nunca pueden marchar (a diferencia de los monstruos).

e) Enjambres

Los enjambres son un conjunto de criaturas muy pequeñas, normalmente sin voluntad propia, y a veces invocadas, como hadas, ratas o escarabajos. Cada peana suele estar formada por varias miniaturas del mismo tipo que actúan juntas (como cualquier otra miniatura con más de una herida).

- **Tamaño de peana:** 40x40mm.
- **Potencia de unidad:** 3 por peana.
- **Movimiento:** Siguen las mismas reglas que la Infantería Monstruosa, incluso para las peanas individuales.

Hay algunos Enjambres que, además, son Hostigadores (algunos, pero no todos). En estos casos:

- No necesitan girar o pivotar, pueden cambiar su orientación sin moverse de su posición y sin sufrir penalización alguna.
- Tienen un ángulo de visión de 360º.
- No sufren penalizaciones al movimiento por terreno difícil u obstáculos.
- Pueden marchar si hay enemigos a 20 cm o menos al inicio del turno.
- Cuando reciben una carga se alinean con la unidad que carga (al contrario que en las reglas habituales de Cargas).
- No tienen frente, flancos ni retaguardia hasta que quedan trabados en combate cuerpo a cuerpo.

- Ten en cuenta que si son enjambres hostigadores tienen Potencia de Unidad 3 por peana, no 1.

f) Infantería

La infantería incluye todas las unidades de tropas de a pie de tamaño más o menos humanoide, ya sean Enanos, Elfos, Hombres, etc. La infantería forma la espina dorsal de la mayoría de los ejércitos de Warhammer.

Un regimiento de infantería típico suele incluir al menos 10 miniaturas, pero no es raro ver regimientos de infantería de 20, 40 ¡o incluso más!

- **Tamaño de peana**: Las miniaturas de infantería van en peana de 20x20mm o de 25x25mm.
- **Potencia de unidad:** Cada miniatura de infantería proporciona +1 a la Potencia de unidad (aunque se trate de un Personaje de infantería con varias Heridas).
- **Movimiento de una unidad de infantería:** La infantería mueve de la forma habitual (ver sección Movimiento), salvo las siguientes excepciones:
    - Miniaturas de infantería individuales (sean Personajes o la última miniatura de una unidad).
    - Unidades de infantería con la regla Hostigadores.

En esos dos casos, la unidad se mueve siguiendo las reglas de Hostigadores (ver la sección Hostigadores). Es decir:

- No necesitan girar o pivotar, pueden cambiar su orientación sin moverse de su posición y sin sufrir penalización alguna.
- Tienen ángulo de visión de 360º.
- No sufren penalizaciones al movimiento por terreno difícil u obstáculos.
- Pueden marchar incluso si hay enemigos a 20 cm o menos al inicio del turno.
- Cuando reciben una carga se alinean con la unidad que carga (al contrario que en las reglas habituales de Cargas).
- No tienen frente, flancos ni retaguardia hasta que quedan trabados en combate cuerpo a cuerpo.

g) Infantería Monstruosa

La Infantería Monstruosa son miniaturas que (normalmente) van a pie con dos piernas, pero cuyo tamaño es claramente superior al del humano estándar. Se trata de Ogros, Kroxigors y Trolls, entre otras criaturas. Suelen tener más Resistencia que un humano estándar y 3 o más heridas. Algunas reglas que afectan a Infantería no afectan a Infantería Monstruosa *(como, por ejemplo, Golpe Letal).*

- **Tamaño de peana:** Las miniaturas de Infantería Monstruosa van en peana de 40×40 mm.
- **Potencia de unidad:** Cada miniatura de Infantería Monstruosa proporciona +3 a la Potencia de unidad independientemente de su número de heridas *(por ejemplo, un Personaje ogro también proporciona +3).*

- **Movimiento de una unidad de Infantería Monstruosa:** La Infantería Monstruosa se mueve de la forma habitual (ver Movimiento). En el caso de una única miniatura, pasa a moverse como un Monstruo. Es decir:
    - No necesita girar o pivotar.
    - Puede cambiar su orientación sin moverse de su posición y sin sufrir penalización alguna.
    - Actúa como unidad en cualquier otro aspecto: Ángulo de Visión de 90º, sufren penalizaciones por terreno difícil u obstáculos, no pueden marchar si hay enemigos a 20 cm o menos al inicio del turno, y tienen frente, flancos y retaguardia.

h) Máquinas de guerra

Suelen ser enormes y pesados ingenios de destrucción, como los Grandes Cañones imperiales, los Lanzapiedroz orcos o las extrañas y letales Ruedas de la Muerte Skavens. Las máquinas de guerra normalmente se despliegan con su dotación y forman una unidad propia.

Dos máquinas de guerra, aunque estén cerca la una de la otra, son dos unidades independientes.

- **Tamaño de peana:** Estrictamente hablando las Máquinas de Guerra no tienen peana, ya que durante Sexta Edición se vendían sin ninguna peana. Muchos jugadores ponen sus máquinas, dependiendo de su tamaño, en peanas de 40×40, 50×50, redonda de 60 cm de diámetro, e incluso 50×75, 50×100 o más para máquinas de gran tamaño como el Trebuchet, o peanas escénicas.
  A efectos de una partida, lo importante es que los jugadores se pongan de acuerdo al inicio sobre los puntos de medida para disparos y para alcanzar la máquina de guerra con, por ejemplo, una carga.
  La dotación casi siempre va aparte, es generalmente de tipo Infantería y tiene su propio tamaño de peana.
- **Potencia de unidad:** Número de artilleros (dotación) con vida. Así, inicialmente, un Lanzapiedroz orco con 3 goblins y un Espabila Goblins de dotación tiene PU4 a todos los efectos, si mueren 2 goblins y 1 orco pasará a tener Potencia de unidad 1.
- **Movimiento de máquinas de guerra:** Tiene reglas específicas que se detallan en la sección de Máquinas de Guerra.

i) Monstruos

Las criaturas como los Gigantes, los Pegasos, los Dragones, las Quimeras o las Hidras de Guerra son clasificadas como Monstruos. Estas criaturas luchan como unidades de una sola miniatura, se mueven de forma individual, y su tamaño, su fuerza y su naturaleza mágica las convierten en un peligro para las unidades de tropas inferiores. A veces, los monstruos son montados por poderosos personajes, y siguen por ello unas reglas ligeramente diferentes.

Muchas de estas bestias deben ser criadas desde que son cachorros por sus amos para que acepten un jinete, por lo que los grandes jefes del Viejo Mundo pagan grandes sumas de dinero a los aventureros que roban los huevos o las crías de los nidos de grifos u otros

monstruos alados. Es una profesión verdaderamente peligrosa, fatal para muchos, pero que asegura que el Zoológico del Emperador en Altdorf cuente con nuevos ejemplares a los que domar en beneficio de los nobles y hechiceros del Imperio.

Los monstruos pueden luchar como si fueran una unidad compuesta por una única miniatura. Además, salvo que sean la montura de un personaje, no pueden unirse a unidades ni formar entre sí unidades de ningún tipo.

- **Tamaño de peana**: 50×50 mm o mayor (especificado en el perfil).
- **Potencia de unidad:** El número de Heridas iniciales del Monstruo.
- **Movimiento:**
    - No necesita girar o pivotar.
    - Puede cambiar su orientación sin moverse de su posición y sin sufrir penalización alguna (no cuentan como si hubieran movido, por ejemplo a efectos de armas de disparo).
    - Actúa como unidad en cualquier otro aspecto: ángulo de visión de 90º, sufren penalizaciones por terreno difícil u obstáculos, no pueden marchar si hay enemigos a 20 cm o menos al inicio del turno, y tienen frente, flancos y retaguardia.

3.8 Tamaño de Peanas

En Warhammer ha habido unidades y miniaturas de distintos tamaños a lo largo de su larga vida. En Manuscritos de Nuth hemos optado por una filosofía un poco “libre” que intenta abarcar las amplia cantidad de miniaturas de diferentes ediciones de Warhammer, desde Tercera hasta Octava, minimizando la necesidad de cambiar peanas.

En Sexta Edición estos eran los tamaños de peana oficiales:

Tipo de unidad	Peana (mm)
Infantería	20×20 o 25×25
Caballería	25×50
Infantería Monstruosa, Enjambres	40x40mm
Monstruos	50x50mm o mayor

Recomendamos que se usen estos tamaños de forma estándar. Si una miniatura no cabe en ese tamaño de peana, se sugiere usar una peana mayor, lo suficientemente como para que se cubra el “cuerpo” de la miniatura *(las alas, brazos o tentáculos pueden “sobresalir” de la peana por ejemplo*). ***Para guiar a los jugadores, el Manuscrito de Nuth de cada ejército especifica el tamaño de peana mínimo de cada unidad concreta.*** En muchas ocasiones este tamaño es superior al mínimo de Sexta, sobre todo para miniaturas de gran tamaño que fueron parte de ediciones posteriores.

Intentar poner cosas con peanas que claramente no quedan bien es algo que debería evitarse. Si algún jugador en un entorno competitivo está poniendo algo que *claramente* debería ir en una peana mayor (o menor) únicamente para obtener beneficios a nivel de

reglas y que no se corresponda en absoluto con la miniatura, recomendamos que los jueces del evento no permitan usar dicha miniatura, descalifiquen al jugador, o lo sancionen de la forma que consideren oportuna.

a) ¿20mm o 25mm?

Se deben usar los tamaños de peanas que se usaban en Sexta. *Por ejemplo, los Goblins, Enanos y Elfos van en peana 20×20; los Guerreros del Caos, Saurios y Orcos en 25×25.*

Hay miniaturas de Infantería que en Sexta Edición iban en 25×25 pero que en ediciones anteriores iban en 20×20, como los Bárbaros del Caos. En estos casos puede usarse indistintamente. Colocar una miniatura de sexta (25×25) en peana 20×20 para obtener beneficios a nivel de reglas es algo que debería evitarse; *por ejemplo, si tienes Slann de 3ª edición puedes llevarlos como Guerreros Saurio en peana 20×20, pero no puedes poner los Saurios en peana 20×20 si claramente no caben*. Este comportamiento es de mal jugador, y en caso de una partida competitiva, como puede ser en un torneo, puede conllevar decisiones por parte de los organizadores de dicho torneo.

4. PREPARACIÓN DE LA BATALLA

Las batallas se libran entre dos bandos adversarios: dos ejércitos que se enfrentan entre sí con toda su astucia y la fuerza de las armas. Los ejércitos están dirigidos por reyes y generales, héroes y hechiceros. Como jugador, las miniaturas que representan a estos formidables ejércitos están a tus órdenes.

Como en las batallas reales, hay una fase de preparación: los generales eligen sus tropas cuidadosamente, se transportan a un campo de batalla, y se traza un plan. Esto se refleja en Warhammer en la creación de la lista de ejército, la preparación del campo de batalla y las reglas del escenario.

4.1 Selección del escenario

Hay muchas posibles batallas, y por tanto hay muchas formas de jugar a Warhammer. Cada partida de Warhammer se rige por unas reglas predefinidas, que se llaman Escenarios. Puedes encontrar múltiples escenarios diferentes en el Reglamento de Warhammer, en varios suplementos de Games Workshop como los Manuscritos de Altdorf, y en las revistas White Dwarf. Además, podrás elegir entre un montón de Escenarios recopilados en un suplemento futuro de Manuscritos de Nuth.

Siempre que quedes para jugar con alguien, es conveniente acordar qué escenario se va a jugar, ya que de la misma forma que los generales preparaban sus tropas según un plan de batalla, no vas a jugar igual un asedio que un combate en un río…

En los Escenarios, normalmente, se indican las siguientes cosas:

- **Trasfondo**. Es muy importante poder ubicar ese escenario concreto en una situación concreta real.
- **Ejércitos**. Se intentará dar una descripción de cuántos jugadores puede haber, y qué restricciones habrá a la hora de crear el ejército.
- **El campo de batalla**. Muchos escenarios están pensados para jugarse de cierta forma representando una situación; esto se refleja con el Campo de Batalla, donde se indica entre otras cosas la escenografía a usar.
- **Objetivos**. En ocasiones acabar con el enemigo es suficiente, pero en otras da igual si muere casi todo el ejército si conseguimos enviar un mensajero. En esta parte se detallarán los objetivos de la partida.
- **Duración de la batalla**. Aunque lo más habitual sea seis turnos por jugador, en algunos casos los escenarios tendrán una condición de duración concreta.
- **Despliegue**. Se denomina Despliegue al hecho de colocar las unidades en el campo de batalla. El proceso de Despliegue concreto viene determinado en cada escenario.
- **Quién va primero**. Se determina cuál de los dos jugadores empieza la partida. Lo habitual para decidir qué jugador llevará a cabo su turno en primer lugar es que ambos jugadores tiren 1D6; el jugador que obtenga el resultado más elevado decidirá cuál de los dos jugadores lleva a cabo su turno.
- **Reglas especiales del escenario**. Muchos escenarios tienen reglas concretas para reflejar el Trasfondo del que hablábamos antes.

4.2 Ejércitos y creación del ejército

Manuscritos de Nuth recoge, en el momento de editar este reglamento, 17 facciones que estaban disponibles en Warhammer Fantasy Sexta Edición, con adaptaciones de unidades disponibles en otras ediciones. Estas facciones son Altos Elfos, Bretonia, Condes Vampiro, Elfos Oscuros, Elfos Silvanos, Enanos, Enanos del Caos, Hombres Lagarto, Imperio, Mercenarios, Orcos y Goblins, Reino del Caos: Bestias, Reino del Caos: Demonios, Reino del Caos: Mortales, Reinos Ogros, Reyes Funerarios de Khemri y Skaven.

Cada jugador de una batalla elige una de estas facciones y a continuación elige una combinación de unidades, personajes y opciones de mejora (como equipo y objetos mágicos) de esa facción, que constituyen su ejército para una batalla concreta.

Para poder comparar entre tantas combinaciones posibles, existe un sistema de puntos que otorga un valor a cada miniatura, y el valor en puntos de un ejército es la suma de los valores en puntos de cada una de las miniaturas que lo componen. Este sistema de puntos permite a los jugadores elegir el tamaño aproximado de la batalla, desde pequeñas escaramuzas a 1000 puntos, a batallas de tamaño medio entre 1500 y 2500 puntos, a grandes batallas de 3000 puntos o más. Es habitual acordar con el rival, o que un evento indique, la cantidad máxima de puntos que podrá usar cada jugador para construir su ejército.

4.3 La lista de ejército

La lista de ejército es una enumeración de las miniaturas que integran un ejército concreto, cómo están integradas en unidades, sus opciones de equipo, y su coste en puntos. Para asegurar un juego limpio, claro y justo, es obligatorio traer la lista de ejército en algún formato en que sea claro (normalmente impreso en papel con una fuente legible y clara, o en formato digital en un smartphone, tablet u ordenador).

Hay jugadores que prefieren jugar con **listas abiertas**, donde todo lo incluido en la lista de cada jugador es conocido por todos los demás. Sin embargo, hay opciones como los Asesinos Elfos Oscuros y Skavens o los Fanáticos Goblins Nocturnos, y ciertos objetos mágicos, que están diseñados para sorprender al rival. Por este motivo otros jugadores prefieren jugar con **listas cerradas**, donde parte de la información de la lista es pública y parte es privada.

En todo caso, la lista de ejército **debe** contener la información listada a continuación. En el caso de listas cerradas, la información de la lista de ejército marcada como (**Pub**) es **pública**, es decir, debe comunicarse al rival, y la marcada como (**Priv**) es **privada** y no debe mostrarse al oponente hasta que entre en acción en la batalla. Obviamente, en un evento un árbitro tendrá total derecho a comprobar todas las listas de ejército.

- **(Pub)** El nombre de cada unidad.
- **(Pub)** Cuántas miniaturas hay en cada unidad.
- **(Pub)** El equipo que lleva (si hay opciones de equipo).
- **(Pub)** El grupo de mando.
- **(Pub)** El coste final de la unidad (incluyendo todas las opciones que haya escogido).

- **(Pub/Priv)** Si hay varias unidades iguales en cantidad *(por ejemplo, "20 lanceros goblin nocturno")* pero con alguna característica distinta *(por ejemplo una tiene 3 fanáticos y la otra 2, o una tiene un Campeón y otra no)* debe diferenciarse de alguna forma *(por ejemplo, "Estandarte en forma de luna, 3 fanáticos; estandarte rectangular, 2 fanáticos").*
- **(Priv)** Objetos mágicos
- **(Pub)** Honores, marcas, desoves, poderes, sobrenombres y otras opciones especiales de cada facción.*
- **(Priv)** Opciones ocultas si las hay (como los Fanáticos de los Goblins Nocturnos), y en qué unidad están. Esto incluye las unidades con Despliegue Oculto, como los Asesinos. Es muy importante que quede claro en la lista dónde están estas unidades para evitar trampas o la percepción de que se han podido hacer trampas.

Al final de la batalla es lícito pedir la lista al oponente para poder comprobar. En caso de que un jugador tenga dudas, puede apuntarlas en un papel de forma clara para, al finalizar la batalla, comprobar si el otro jugador ha sido limpio.

Es importante hacer notar que, durante la batalla, es posible que haya cosas que tengan que indicarse. *Por ejemplo, si hay varios magos con pergaminos de dispersión, debe indicarse qué mago concreto usa un pergamino de dispersión, y marcarlo adecuadamente en la lista de ejército.*

4.4 Tamaño del campo de batalla

El campo de batalla puede tener las dimensiones que más adecuadas parezcan a los jugadores. El reglamento de Sexta Edición recomienda un tablero de 180 x 120 cm para batallas de 2000 a 3000 puntos. Para batallas de menos de 2000 puntos se pueden utilizar tanto un tablero de 180 x 120 cm como de 120 x 120 cm, dependiendo de la preferencia de los jugadores.

4.5 Colocación de la escenografía

Los elementos de escenografía tienen un efecto significativo sobre el juego. Algunos de ellos, como los bosques y las murallas, sirven para ocultar a las tropas y les proporcionan cobertura ante los proyectiles enemigos. Otros elementos de escenografía, como las colinas, proporcionan una sólida ventaja a las tropas que los ocupan, ya que les permite ver y disparar a las tropas enemigas que están en terreno menos elevado. Los ríos y elementos similares suponen una barrera que impide el movimiento y retrasa a las tropas que intentan cruzarlos. Los edificios no sólo bloquean la línea de visión, sino que también pueden defenderse como puntos estratégicos. Como el terreno posee una influencia tan drástica en el desarrollo de una batalla, y confiere grandes ventajas o desventajas a un bando u otro, su colocación debe considerarse muy cuidadosamente. Veremos las reglas de Escenografía más adelante en un apartado entero.

Hay dos enfoques distintos para establecer la disposición de la escenografía. El primero es colocarla de acuerdo con un escenario histórico, tal y como se describe en la sección de Escenarios. En ellos puede suceder que el terreno sea inevitablemente favorable a un bando en perjuicio del otro y esta característica sea, por tanto, parte del desafío del escenario.

El segundo consiste en disponer la escenografía siguiendo un método que proporcione las mismas ventajas y desventajas a los dos jugadores. El tablero de juego no tiene que disponerse simétricamente para conseguir esto. Existen diversos métodos que te permitirán conseguir este efecto, tal y como se describe a continuación.

a) Método 1: Uno coloca, el otro elige

Un jugador coloca la escenografía sobre el campo de batalla, y el otro jugador elige en qué lado del tablero va a desplegar su ejército. Este método es útil cuando juegas en casa de un amigo, ya que permite a un jugador colocar todos los elementos de escenografía antes de que llegue el oponente para jugar. También te permite utilizar cualquier tipo de elemento que él tenga disponible. El hecho de que uno de los oponentes pueda escoger cualquier lado del tablero de juego asegura que el jugador que coloca los elementos en el campo de batalla lo haga sin decantarse por ningún bando.

b) Método 2: Cada uno coloca la mitad

El tablero se divide en dos partes (coloca una hilera de dados para indicar la línea de separación) y cada jugador coloca su escenografía en el lado que le corresponde. Una vez hecho esto, ambos jugadores efectúan una tirada de dados y el jugador que consiga la puntuación más alta elige el lado del tablero en que quiere desplegar sus tropas. Esto es lo que se suele hacer en los clubes donde los jugadores llegan al mismo tiempo para disponer la escenografía. Ninguno de los dos jugadores sabrá con certeza dónde desplegará mientras está colocando los elementos de escenografía, así que procurarán no crear ventajas o desventajas que puedan afectarles. Este también es un buen método para una colección limitada de elementos de escenografía, ya que permite que se puedan colocar aproximadamente la mitad en cada lado del terreno de juego.

c) Método 3: Cada jugador elige un lado, y se genera aleatoriamente

Cada jugador escoge un lado para colocar la escenografía antes de desplegar las tropas. A continuación, cada jugador efectúa una tirada de dados y el jugador que obtenga la puntuación más alta será el que coloque el primer elemento de escenografía sobre el campo de batalla.

El jugador debe efectuar una tirada en las tablas de generación aleatoria del terreno incluidas más adelante para determinar el elemento de escenografía que deberá colocar. Si el elemento no está disponible, deberá volver a tirar.

Después, el jugador coloca el elemento en algún lugar de su mitad del tablero. A continuación, el otro jugador hará lo mismo con otro elemento de escenografía y así sucesivamente hasta que se hayan colocado todos los elementos acordados; o hasta que uno de los jugadores considere que hay suficiente escenografía sobre el campo de batalla y opte por no colocar nada más cuando sea su turno. Si sucede esto último, el otro jugador podrá colocar entonces un último elemento de escenografía.

Tras ello, el campo de batalla se considerará completo. Este método es apropiado para la creación de una batalla temática, ya que puedes utilizar diferentes tablas de generación de terreno para regiones diferentes. Este método es más adecuado si se dispone de una amplia y variada colección de elementos de escenografía. La gran ventaja de este método

es que es una “táctica” con la que ambos jugadores pueden intentar sacar ventaja del terreno de su mitad del tablero, aunque el sistema no permite a cada jugador sacar una ventaja excesiva.

Este método representa que se han enviado exploradores a buscar un buen lugar en el que desplegar antes de que la batalla comience.

d) Método 4: Un elemento por cuadrante

Divide el campo de batalla en cuadrados idénticos, entre 4 y 8 es un buen número, por ejemplo en cuadrados de 60x60cm. Utilizando la tabla de generación aleatoria de terreno, genera un elemento de escenografía, o elígelo directamente, por cada cuadrado, y colócalo justo en el centro del cuadrado. Los jugadores deberían hacer esto por turnos para situar la escenografía del mismo modo que en el método 3. Una vez dispuesta la escenografía, los jugadores deben efectuar una tirada de dados para elegir el borde del tablero en que desplegarán sus tropas. Opcionalmente, podéis “dispersar” con el dado de artillería y dispersión cada elemento, para que el tablero quede más irregular.

Otra posibilidad es que un jugador coloque la escenografía y el otro elija en qué borde del tablero desplegará sus fuerzas. Este método es muy útil para terrenos modulares, en cuyo caso debe colocarse un tablero tras otro hasta que se llene todo el campo de batalla. Si, por el contrario, no utilizas las tablas de generación aleatoria del terreno, este método permite asegurar que los elementos de escenografía se colocan lo suficientemente espaciados, y es particularmente adecuado si se dispone de una cantidad limitada de elementos de escenografía grandes.

4.6 Inicio de la batalla

Al inicio de la batalla hay ciertas cosas que deben determinarse o ponerse en conocimiento del rival.

Indicar qué miniatura es el General y cuál el Portaestandarte de Batalla de cada ejército. Es aquí donde un jugador de Altos Elfos debe utilizar la regla Intrigas de la Corte, y uno de Reyes Funerarios debe además revelar quién es el Hierofante.

Seleccionar el lado del campo de batalla en el que va a desplegar cada ejército. Si el escenario no tiene reglas concretas sobre esto, se determina aleatoriamente.

Seleccionar los hechizos que conoce cada Hechicero de cada ejército. El proceso de selección se explica en la sección Selección de Hechizos de la Fase de Magia. Algunos jugadores prefieren que se deba indicar el Saber de cada Hechicero en la lista de ejército, y otros que pueda elegirse en este momento concreto. Nuestra recomendación, dado que hay miniaturas de hechiceros de saberes concretos y siempre ha de intentarse el “lo que ves es lo que es”, es que siempre se indique el saber en la lista de ejército.

4.7 Despliegue

El despliegue es el proceso de colocar las unidades de cada ejército en sus posiciones iniciales del campo de batalla. Los métodos de despliegue varían mucho dependiendo de los escenarios, y vienen detallados en la descripción de cada uno.

a) Despliegue de exploradores

Tras el despliegue de todas las tropas, ambos jugadores despliegan los Exploradores (a 25 cm o más de cualquier oponente y fuera de la vista). Consulta la sección Exploradores en Reglas Especiales. Si ambos ejércitos incluyen tropas con esta habilidad, cada jugador tira 1D6; el que obtenga el resultado más alto escoge si despliega sus Exploradores en primer o segundo lugar.

b) Despliegue de Marcadores Ocultos

En algunos casos, algunos ejércitos pueden desplegar unos marcadores de “unidades ocultas”, como los Skavens o los Reyes Funerarios.

En tal caso el jugador que despliega los marcadores NO está obligado a decir qué es cada marcador. Sin embargo, en caso que haya varias cosas unidades que puedan estar ocultas *(como, por ejemplo, los Reyes Funerarios que pueden tener Escorpiones y Enjambres),* debe haber alguna forma de distinguir los marcadores. *Por ejemplo, se pueden usar monedas de distinto valor y, en la lista de ejército, indicar qué hay bajo cada moneda*.

Obviamente, está prohibido colocar “marcadores falsos” para hacer creer al oponente que ahí puede haber algo y en realidad que no haya nada.

5. EL TURNO

En una batalla real ocurren muchas cosas al mismo tiempo, y es muy difícil determinar exactamente cómo está desarrollándose el combate en un momento determinado. La suerte de cada bando cambia a lo largo de toda la batalla cuando uno de los ejércitos se lanza a la carga, o cuando el ejército adversario contraataca rugiendo de ferocidad y por el ansia de sangre al lanzarse contra sus enemigos. Poderosas máquinas de guerra lanzan proyectiles mortíferos sobre las aterrorizadas unidades enemigas, y el turbulento cielo se oscurece por las nubes de flechas.

En Warhammer, el torbellino de acción frenética de la batalla se representa en turnos de juego. Cada jugador lleva a cabo todas las acciones que componen su propio turno y, una vez concluido este, el jugador adversario lleva a cabo su turno. El primer jugador completará entonces un nuevo turno, seguido por otro turno del segundo jugador, y así sucesivamente. Ambos jugadores seguirán alternándose en el juego de sus turnos hasta la conclusión de la batalla.

En un turno de juego, todas las acciones posibles se llevan a cabo en un orden estricto, denominado secuencia del turno. Cada turno se divide en fases, durante las cuales el jugador mueve todas sus unidades, dispara todas sus armas de proyectiles, resuelve todos los combates cuerpo a cuerpo y lleva a cabo las demás acciones.

Tú eres quien tiene que controlar en qué parte de la secuencia de turno os encontráis mientras se juegue tu turno. Si te olvidas, tu oponente debería recordártelo. Cada turno se divide en las fases que se muestran a continuación. Estas fases deben llevarse a cabo siempre en el orden en que se presentan, y todas las actividades correspondientes a una fase deben completarse antes de proceder con la fase siguiente.

1. **Inicio de Turno**. Las reglas requieren con frecuencia que un jugador efectúe chequeos o ciertas acciones “al inicio de turno”. Habitualmente se trata de chequeos de psicología como la Estupidez, u otras acciones debidas a reglas especiales aplicables a razas específicas, como la Animosidad de los Orcos y Goblins.
2. **Movimiento**. Durante la fase de Movimiento puedes mover tus tropas.
3. **Magia**. Todos los hechiceros pueden lanzar hechizos en la fase de Magia.
4. **Disparo**. Durante la fase de Disparo, el jugador puede utilizar todas sus armas de proyectiles, tal y como se describe en las reglas de disparo.
5. **Combate cuerpo a cuerpo**. Durante la fase de Combate Cuerpo a Cuerpo, todas las tropas trabadas en combate cuerpo a cuerpo con tropas enemigas pueden luchar. Esta es una excepción a la secuencia normal del turno del juego, puesto que ambos bandos pueden luchar, no únicamente el bando cuyo turno esté en progreso.

a) Excepciones

Existen excepciones a la secuencia normal del turno, que se dan cuando se resuelven acontecimientos en el momento en que se producen, que alteran o no se ciñen al orden de juego estricto. A menudo, las acciones de un jugador pueden provocar la activación de un arma especial o la aparición repentina de ciertas tropas enemigas (como los fanáticos). Es como pisar una trampa o quedar atrapado en arenas movedizas. En tales situaciones, es conveniente resolver los efectos de esa excepción *(por ejemplo un movimiento)*

inmediatamente en el momento en que ocurren. No obstante, también se presentarán situaciones en que los efectos de estos acontecimientos podrán resolverse en una fase u otra del turno sin que haya ninguna diferencia a efectos de juego.

6. FASE DE INICIO DEL TURNO

6.1 Fase de Inicio de turno en un vistazo

1. Chequeos de Pánico de Inicio de Turno si hay unidades amigas huyendo cerca.
2. Chequeos de Terror si hay unidades enemigas que causen Terror cerca.
3. Chequeos de Estupidez si hay unidades amigas sujetas a Estupidez.
4. Resto de efectos y tiradas de inicio de turno (animosidad, unidades enterradas…)

6.2 Inicio de turno

Varios chequeos de Psicología deben efectuarse al inicio de turno. *Por ejemplo, los chequeos de Pánico causados por la proximidad de tropas amigas que huyen y los chequeos de Estupidez se llevan a cabo al inicio de turno*. Si un jugador debe efectuar más de un tipo de chequeo al inicio de turno, deben efectuarse en el siguiente orden: Pánico, Terror y Estupidez. Para saber más sobre los chequeos de Psicología, consulta la sección de Psicología.

Recuerda que, para chequeos de Psicología, las unidades pueden usar el Liderazgo de cualquier Personaje que se haya unido a la unidad; además, también pueden usar el Liderazgo del General si éste no está huyendo y está a 30 cm o menos (aunque no esté en línea de visión).

6.3 Chequeos de pánico de inicio de turno

Las unidades que tengan unidades amigas huyendo cerca pueden verse presas del pánico. Las unidades amigas que tengan unidades huyendo a 10 cm o menos, si la potencia de unidad combinada de esas unidades huyendo es IGUAL O SUPERIOR a la suya, deberán realizar un único chequeo de Pánico (chequeo de Liderazgo, es decir, obtener su atributo de Liderazgo o menos en 2D6). Las unidades que fallen ese chequeo de Pánico pasarán a estar Huyendo (marca que están huyendo, pero no hagas el movimiento; eso se hará en la fase de Movimiento).

Estas unidades que empiezan a huir NO provocan pánico a las unidades cercanas en este inicio de turno (sólo chequean las que tuvieran unidades amigas que ya estuviesen huyendo a 10 cm o menos al inicio del turno).

Recuerda que las unidades que tengan más de una unidad amiga cerca huyendo al inicio de turno no tienen que hacer varios chequeos, sino que se suma la potencia de unidad como hemos visto. Además, los chequeos de Pánico no dependen de la línea de visión, únicamente de la distancia.

6.4 Chequeos de terror al inicio de turno

Comprueba qué unidades amigas tienen alguna miniatura enemiga que cause Terror a 15 cm o menos de cualquiera de sus miniaturas. Dichas unidades deberán hacer un chequeo de Terror (chequeo de Liderazgo, es decir, obtener su atributo de Liderazgo o menos en 2D6). Las unidades que fallen ese chequeo de Terror pasarán a estar Huyendo

(marca que están huyendo, pero no hagas el movimiento; eso se hará en la fase de Movimiento).

Ten en cuenta que cada unidad sólo debe hacer **un único chequeo de Terror por batalla**, lo supere o no. Además, ten en cuenta que, como se explica en la sección de Psicología:

- Las miniaturas que causan Miedo (o Terror) no deben hacer nunca chequeos de Terror.
- Las unidades que estén huyendo no tienen que efectuar chequeos de Terror (¡ya están huyendo!).
- Los chequeos de Terror no dependen de la línea de visión, únicamente de la distancia.

6.5 Chequeos de estupidez al inicio de turno

Comprueba qué unidades amigas están sujetas a la regla Estupidez (cualquier unidad que tenga al menos una miniatura con la regla Estupidez). Cada una de esas unidades deberá hacer un chequeo de Estupidez (chequeo de Liderazgo, es decir, obtener su atributo de Liderazgo o menos en 2D6). Las unidades que lo superen actuarán de forma habitual. Marca las unidades que fallen el chequeo de Estupidez, pues se verán sujetas a los efectos de Estupidez (consulta la sección de Psicología). Las unidades que estén huyendo no tienen que efectuar chequeos de Estupidez.

6.6 Resto de efectos y tiradas de inicio de turno

Todas aquellas reglas especiales que hablen de “al inicio de turno”, sin especificar si van antes que los chequeos de pánico, se activan en este momento, después de los chequeos de psicología de inicio de turno. Esto incluye Animosidad, miniaturas enterradas, efectos que pueden activarse cada turno, reglas especiales del escenario que se activen «al inicio de turno», etc. En general, si ves alguna regla que dice «al inicio de turno» y no especifica que sea antes de los chequeos de pánico, es en esta subfase.

7. FASE DE MOVIMIENTO

7.1 Fase de movimiento en un vistazo

Durante la fase de movimiento (o, para simplificar, durante el movimiento) puedes mover tus tropas por el campo de batalla. Al igual que en la secuencia del turno, las actividades que puedes efectuar durante la fase de movimiento deben llevarse a cabo en un orden estricto:

1. **Declaración de cargas.** Si quieres que algunas de tus tropas carguen, debes declararlo al inicio de la fase de movimiento.
    1.1. El jugador activo declara todas las cargas que desee hacer.
    1.2. El jugador reactivo declara todas las reacciones de sus unidades que son objetivo de carga.
    1.3. Si existen unidades del jugador activo afectadas por Furia Asesina, se comprueba si estas unidades están obligadas a cargar (consulta la sección de Furia Asesina) y, si es así, el jugador reactivo declara sus Reacciones a la Carga correspondientes.
    1.4. Los jugadores comprueban que las unidades que cargan se encuentran a distancia de carga de sus objetivos.
    1.5. Chequeos de psicología necesarios (Pánico, Miedo, Terror).
    1.6. Movimientos de huida de las unidades del jugador reactivo (debido a reacciones de Huida o chequeos de Psicología no superados).
    1.7. Las unidades que cargan, si su objetivo ha huido, pueden declarar redirección de cargas (consulta la sección de Redirección de Cargas).
    1.8. Resolver reacciones de Aguantar y disparar y posibles chequeos de Pánico asociados.

2. **Reagrupar tropas que huyen**. Si cualquiera de tus unidades estaba huyendo al inicio de turno, puedes intentar reagruparse después de declarar cargas (2D6<=L). Las unidades que se reagrupen pueden reorganizarse y girar, pero no podrán mover ni disparar.

3. **Movimientos obligatorios.** Mueve las tropas que están sujetas a movimiento obligatorio (incluyendo las tropas propias que están huyendo).

4. **Movimiento de las tropas que cargan**. Mueve las tropas que cargan y resuelve los movimientos resultantes de la carga (incluyendo cargas fallidas).

5. **Resto de movimientos**. Mueve el resto de las tropas.

7.2 Subfase de declaración de cargas

Lo primero que deberás declarar al inicio de la fase de movimiento es qué unidades van a cargar. Excepto en situaciones poco frecuentes (descritas más adelante), ninguna unidad está obligada a cargar. Depende de ti que cualquiera (o ninguna) unidad cargue.

Sin embargo, como regla general cargar es la única forma en que las miniaturas pueden trabarse en combate cuerpo a cuerpo. Si quieres que una unidad ataque en combate cuerpo

a cuerpo a una unidad enemiga, debes declarar una carga; no es posible mover simplemente la unidad hasta trabarse en cuerpo a cuerpo sin haber declarado previamente una carga.

Todas las cargas se declaran al inicio de tu fase de movimiento en el orden que prefieras, pero siguiendo el siguiente esquema (llamada “la fase de declaración de cargas”).

Cada apartado del esquema está explicado en detalle más adelante. El jugador Activo es aquél cuyo turno está activo (el que está cargando), mientras que el jugador Reactivo es aquél que no está “jugando” (el que recibe las cargas).

1. **Declarar Cargas.** El jugador Activo declara todas las cargas que va a realizar (esta unidad carga a esta otra, etc) en el orden que prefiera. Ten en cuenta que primero se declaran todas las cargas y luego todas las reacciones a la carga.
2. **Declarar Reacciones a la carga**. El jugador Reactivo debe declarar todas las Reacciones a la carga (Aguantar y disparar, Mantener la posición, o Huir). Coloca un marcador para indicar cada reacción a la carga.
3. **Declarar Cargas Obligatorias.** Algunas unidades deben comprobar si están obligadas a declarar una carga (consulta la sección de Furia Asesina). Las unidades objetivo deben declarar sus Reacciones a la Carga correspondientes.
4. **Comprobación de alcance de las cargas declaradas.** Los jugadores comprueban si las unidades que hayan declarado cargas están a distancia de carga de sus objetivos.
5. **Chequeos de Psicología.** Para aquellas cargas que se declaren a una distancia correcta, efectúa chequeos de psicología (unidades que causan miedo o terror y cargan, unidades que cargan por el flanco a unidades trabadas en combate, etc). Consulta la sección de Psicología y el apartado de Chequeos de Psicología de esta sección..
6. **Resolver movimientos de huida de esta fase.** Aquellas unidades del jugador Reactivo que hayan declarado Huir (o se hayan visto obligadas a Huir por un chequeo de Psicología fallido) se mueven en este momento. Las unidades del jugador activo que huyan *(por fallar un chequeo de Terror por ejemplo)* huirán en la subfase de movimientos obligatorios.
7. **Redirecciones de Carga.** Las unidades que hayan declarado una carga y cuyo objetivo haya declarado una Huida pueden intentar Redirigir su Carga (consulta el apartado de Redirección de Cargas).
8. **Aguantar y disparar.** Si la unidad receptora ha declarado Aguantar y disparar, se resuelven en este momento (así como los chequeos de pánicos necesarios de la unidad que carga si ha sufrido un 25% o más de bajas a causa de Aguantar y disparar). Los movimientos de las unidades que huyan por pánico provocado por bajas al recibir los proyectiles en Aguantar y Disparar huirán en la fase de movimiento, subfase de movimientos obligatorios.

En todos los casos hablaremos de “unidad que carga” como unidad propia que ha declarado carga y “unidad objetivo” como unidad que recibe la carga.

a) Declarar cargas

Para declarar una carga, deberá indicarse qué unidad carga y contra qué unidad enemiga. *Por ejemplo, podrías declarar que una unidad de Caballeros Imperiales carga contra una unidad de Guerreros Orcos de tu oponente*. Para que una unidad pueda cargar deben cumplirse estas condiciones:

1. La unidad que carga tiene Línea de visión hacia la unidad objetivo.
2. La unidad que carga no está huyendo.
3. La unidad que carga no está trabada en combate cuerpo a cuerpo.
4. La unidad que carga ha de ser físicamente capaz de llegar a la unidad objetivo *(por ejemplo, una unidad de infantería no voladora a un lado de un lago de lava no puede declarar carga a una unidad enemiga al otro lado, por mucho que tenga línea de visión hacia ella).*

Recuerda que las reglas especiales que permiten a una unidad ver a través de otras miniaturas, como la regla de Objetivo Grande, no permiten cargar a través de otras miniaturas, salvo que además se disponga de la regla especial Vuelo o de otra regla especial que lo permita explícitamente *(como por ejemplo los Kroxígores y los Eslizones)*. Dicho de otra forma, necesitas ver para declarar carga, pero también necesitas que la carga "sea factible" de acuerdo a estas cuatro condiciones.

Respecto a la condición 4, debe interpretarse en el sentido de que, en el momento de declarar la carga, exista la posibilidad de que ésta pueda completarse. Esto incluye:

1. Está prohibido declarar cargas a unidades objetivo visibles situadas a una distancia ***claramente superior*** al movimiento de carga de la unidad. Debido a que no se pueden realizar medidas durante la declaración de cargas, esto puede llevar a debates con el oponente sobre si es razonable la expectativa de que la distancia sea suficiente. Se recomienda encarecidamente ser honesto y generoso con el rival y con uno mismo.
2. Si la unidad que desea declarar la carga tiene el camino bloqueado por otra unidad, la declaración sólo se permite si existe la posibilidad de que la unidad que causa el bloqueo se mueva antes de la subfase de Movimientos de Carga. Esto puede ser consecuencia de
    a. Si la unidad que causa el bloqueo es una unidad amiga:
        i. Que la unidad se encuentre Huyendo y pueda fallar su Chequeo de Reagrupamiento (o no pueda efectuarlo por haber huido al inicio del mismo Turno) y seguir Huyendo.
        ii. Que el Jugador Activo haya Declarado una Carga ***previamente*** con la unidad que bloquea el camino. Ya que los Movimientos de Carga se realizan en el orden de Declaración, la unidad procederá a mover (completando su carga o fallándola) y despejar el camino.
    b. Si la unidad que causa el bloqueo es una unidad enemiga:
        i. Que la unidad que bloquea vaya a realizar un Chequeo de Psicología (Pánico, Miedo o Terror) debido a ser el objetivo de una Declaración de Carga previa. En este caso existe la posibilidad de que falle el chequeo y huya, liberando el camino para la carga.

a.1) Cargas por el flanco o la retaguardia

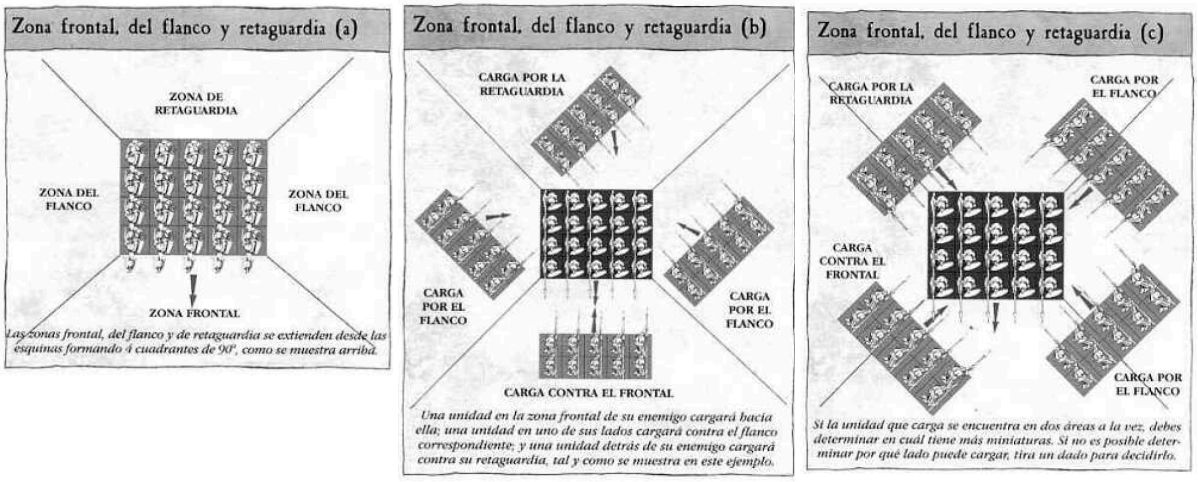


Imagen 5: Cargas por el frontal, flanco y retaguardia

Es posible que, a veces, puedas cargar contra un flanco o la retaguardia de la unidad objetivo. Esto es muy aconsejable, ya que un ataque desde una dirección inesperada puede hacer que la unidad objetivo resulte presa del pánico; y puede que la unidad que carga tenga una gran ventaja en el combate. La posición de la unidad que carga al inicio de su movimiento es la que determina si la carga se produce contra un flanco, la retaguardia o la vanguardia de la unidad enemiga.

Si la unidad que carga está en la zona frontal de la unidad objetivo, la unidad cargará contra la vanguardia de la unidad enemiga. Puesto que normalmente los ejércitos inician la batalla con sus unidades enfrentadas, esto será bastante habitual.

Si la unidad que carga está en uno de los flancos de la unidad objetivo, la unidad cargará el flanco en cuestión; si está en su retaguardia, cargará contra la parte posterior. Todo esto puede verse en los siguientes diagramas

Ten en cuenta que si la unidad que carga está situada en la parte frontal de la unidad objetivo, y no es posible cargar contra la parte frontal *(por ejemplo porque ya está trabada en todo su frontal)*, NO se puede declarar carga contra esa unidad (no se puede “cargar por el flanco porque por el frontal no cabe”).

b) Declarar reacciones a la carga

Después de declarar todas las cargas, pero antes de medir si las unidades llegan o no, el jugador Reactivo debe declarar cómo reaccionan las unidades objetivo. Una unidad que es cargada puede reaccionar habitualmente de tres formas: podrá aguantar y disparar, mantener la posición, o bien huir.

- Las unidades que están huyendo sólo pueden declarar Huir como reacción a la carga.
- Las unidades trabadas en combate cuerpo a cuerpo sólo pueden declarar mantener la posición como reacción a la carga.

b.1) Aguantar y disparar

La unidad objetivo (si cumple ciertas condiciones que veremos más adelante) puede intentar tensar sus arcos y disparar a los guerreros que cargan hacia ellos, intentando hacer alguna baja mientras se preparan para el choque.

El proceso de Aguantar y Disparar se explica detalladamente más adelante.

b.2) Mantener la posición

La unidad objetivo puede decidir mantenerse en su posición y recibir la carga. Esto representa a cada uno de los guerreros de la unidad protegiéndose como mejor puede para hacer frente al inevitable impacto. Esta es la reacción normal de las tropas que no disponen de armas de proyectiles o que se encuentran demasiado cerca de la unidad enemiga para utilizarlas.

b.3) Huir

Huir significa exactamente eso: cuando la unidad observa que el enemigo se lanza salvajemente a la carga contra ellos, ¡los guerreros simplemente dan media vuelta y echan a correr! Esta es una reacción bastante desesperada, ya que cuando una unidad empieza a huir, tiene tendencia a seguir huyendo y existe la posibilidad de que salga definitivamente del campo de batalla, tanto si quieres como si no.

La unidad objetivo efectúa un movimiento de Huida (tal y como se describe más adelante). Las unidades que ya estaban huyendo previamente **están obligadas a declarar Huir como Reacción a la Carga**, incluso si un hechizo *(ejemplo: Acechante Invisible)* o un efecto similar les obligase a Mantener la Posición.

Las tropas que sean Inmunes a la Psicología, incluyendo aquellas que lo sean por otras reglas como Inmunes a Desmoralización o que estén sujetas a Furia Asesina, no pueden declarar Huir como Reacción a una Carga.

c) Declarar cargas obligatorias

Algunas unidades deben comprobar si están obligadas a declarar una carga *(por ejemplo, aquellas sujetas a la regla Furia Asesina)*. Tras declarar las cargas voluntarias, para todas aquellas unidades con reglas especiales de carga obligatoria deben medir si están a alcance de carga de alguna unidad enemiga. Por supuesto, se deberá medir sólo si alguno de los dos jugadores cree que puede estar a distancia de carga (si algo está claramente lejos no hace falta). Si las unidades deben cargar obligatoriamente sólo en algún caso *(por ejemplo fallando un chequeo de psicología)*, deberá comprobarse ese caso en esta subfase (deberá hacerse un chequeo de psicología en esta subfase).

Tras declarar las cargas obligatorias, las unidades objetivo deben declarar sus Reacciones a la Carga correspondientes (ten en cuenta que se resolverán en el mismo momento que las Reacciones a la Carga de cargas “normales”.

Ten en cuenta que las cargas obligatorias (todas las cargas, de hecho) son únicamente si la carga es factible, no sólo si están a distancia. *Por ejemplo, una unidad de Guerreros del Caos de Khorne a 10cm de una unidad de Goblins, pero que están separadas por un*

abismo (terreno impasable) o por un héroe caótico en medio, aunque estén a distancia no deberán declarar cargas obligatorias. Ten en cuenta el pivotaje y los efectos de reducción del movimiento en el trayecto (si hay que moverse por terreno difícil, la distancia a la que puede cargar es menor, como veremos en la sección de Terreno).

¿Qué pasa si hay dudas sobre si llega o no llega? Las reglas de cargas obligatorias dejan claro que la idea es obligar a cargar (como su nombre indica), por lo que no hay carga obligatoria si la carga es imposible. En casos que haya dudas sobre "si llega o no llega" puede marcarse la posición de la unidad que carga, intentar la carga y ver si llega o no.

¿Y si se modifica la distancia de carga por algún objeto mágico? Hay casos en los que algún objeto puede modificar la distancia de carga (como estandartes que aumentan la distancia de carga, o runas que ralentizan la unidad que está cargando). Entendemos que estos objetos mágicos son de uso voluntario (puede, no debe) y que actúan sobre el movimiento efectivo, no teórico. Dicho movimiento "modificado" se calculará en la siguiente subfase (Comprobación de alcance de las cargas declaradas) y, por tanto, no se tienen en cuenta en la distancia de una carga obligatoria.

Por ejemplo, una unidad de caballería imperial con el Estandarte del Acero que se vea sujeta al Tormento Lujurioso de Slaanesh, se considera que mueve 18 y carga 36 a efectos de ver si "debe cargar" a una unidad enemiga, pero si carga voluntariamente cargará 36+(1D6+2). Por otra parte, unos Orcos Zalvajes, que cargan 20cm, si están a 18cm de una unidad de Enanos con un estandarte con la Runa de la Lentitud (los enemigos cargan -3d6cm), aunque es obvio que si se activa el estandarte no llegan, el uso del estandarte es algo voluntario, así que deberán declarar la carga obligatoria). En ese momento es cuando el jugador enano puede activar (si lo desea) el estandarte, provocando la carga fallida de los Orcos.

d) Comprobación de alcance de las cargas declaradas

Los jugadores comprueban si las unidades que hayan declarado cargas están a distancia de carga de sus objetivos. Hasta este momento no se puede medir la distancia (excepto en el caso de Cargas Obligatorias como hemos visto).

Comprobar el alcance no es únicamente medir entre las dos unidades, sino que tiene que tenerse en cuenta los pilotajes, terreno difícil, etc.

e) Chequeos de psicología

En este punto de la fase de declaración de cargas, se efectúan algunos chequeos de psicología (ver Psicología). Es importante remarcar que si la unidad que carga no puede alcanzar a la unidad objetivo no es necesario efectuar chequeos de Psicología derivados de esa carga. Si las cargas declaradas están dentro de alcance o no, ha sido comprobado en el paso previo.

En caso de varios de estos chequeos *(por ejemplo una unidad que causa Miedo cargando por el flanco)* se efectuarán en el orden indicado (pánico, miedo, terror).

e.1) Pánico por carga por flanco o retaguardia

Toda unidad que ya estuviera trabada en combate cuerpo a cuerpo en el anterior turno y que reciba una o más cargas por su flanco o retaguardia, deberá efectuar un chequeo de pánico para determinar si éste les domina (tal y como se describe en la sección de pánico). Este chequeo se efectúa tan pronto como se comprueba que la unidad que ha declarado la carga se encuentra a distancia de carga, pero antes de efectuar ningún movimiento (incluso antes de movimientos obligatorios). Las unidades o miniaturas individuales que no estuvieran trabadas en combate al final del anterior turno no tienen que hacer chequeos de pánico por carga por el flanco o retaguardia.

Para provocar pánico, la unidad que carga por la retaguardia o el flanco debe tener PU5 o superior. Si no lo supera, la unidad objetivo huirá alejándose de la unidad que carga. Ten en cuenta que es si alguna de las unidades que cargan; si cargan a la vez dos unidades de menos de PU5 (como podría ser un carro y dos jinetes) ninguna de las unidades tiene PU5 así que no provocarían pánico.

Sólo es necesario un chequeo de Pánico por unidad objetivo. Es decir, si una misma unidad objetivo recibe dos cargas por el flanco y una por retaguardia, sólo deberá hacer un chequeo de Pánico (aunque luego pueda hacer varios por Miedo o Terror).

e.2) Miedo por unidad que carga

Si una unidad que carga causa Miedo a la unidad objetivo, la unidad objetivo deberá hacer un chequeo de Miedo (2D6 <= L). Si la unidad objetivo falla el chequeo de Miedo:

- Si la unidad que carga tiene más potencia de unidad que la unidad objetivo, la unidad objetivo huirá alejándose de la unidad que carga. En caso de que ya estuviera trabada con otra unidad, esta otra unidad no puede declarar perseguir ni cargas este turno.
- Si la unidad objetivo tiene igual o más Potencia de unidad que la unidad que carga, la unidad objetivo podrá luchar normalmente, pero deberá obtener 6 's para impactar a la unidad que carga hasta el final de turno.

Ten en cuenta que si la unidad objetivo ya está trabada con una o varias unidades que le cause miedo y la unidad que carga causa miedo, a efectos de este chequeo se tiene en cuenta sólo la PU de la unidad que carga, no de todas las unidades trabadas en combate.

Ten en cuenta que si una unidad objetivo recibe cargas de más de una unidad que causa Miedo deberá hacer un chequeo de Miedo por cada unidad que cause miedo y pueda completar con éxito su carga .

e.3) Cargas contra unidades que causan miedo

Si la unidad objetivo causa Miedo a la unidad que carga, la unidad que carga deberá hacer un chequeo de Miedo (2D6 <= L). Si la unidad que carga falla el chequeo, se queda inmóvil; no se produce la carga y la unidad que carga no podrá mover en esta fase de movimiento, ni disparar en la fase de disparo. Podrá lanzar magia de la forma habitual.

e.4) Terror por unidades que cargan o son cargadas

Si una unidad que carga causa Terror a la unidad objetivo, la unidad objetivo deberá hacer un chequeo de Terror (2D6 <= L). Si la unidad objetivo falla el chequeo, huye inmediatamente de la miniatura que causa Terror.

(Para las reglas de terror, consultar psicología).

e.5) Cargas contra unidades que causan terror

Si la unidad objetivo causa Terror a la unidad que carga, la unidad que carga deberá hacer un chequeo de Terror (2D6 <= L). Si la unidad que carga falla el chequeo, huye en la fase de Movimientos Obligatorios.

(Para las reglas de terror, consultar psicología).

f) Resolver movimientos de huida en esta fase.

Una vez realizados todos los chequeos de psicología, todas las unidades enemigas que estén huyendo a causa de una acción de la fase de Movimiento realizan un movimiento de Huida. Es decir, en esta subfase huyen las unidades del jugador Reactivo que hayan declarado Huir como reacción a la carga, o se hayan visto obligadas a huir por un chequeo fallado de Pánico, Miedo o Terror. Estas unidades se mueven 5D6cm o 8D6cm (según su atributo de Movimiento) alejándose de la fuente de su pánico, miedo o terror. Es decir, si huyen a causa de un chequeo de pánico por carga por el flanco, huirán alejándose de la carga de ese flanco;

(Consulta la sección de Huidas).

(Las unidades del jugador Activo que se hayan visto obligadas a huir en la fase de movimiento, ya sea por Pánico o por Terror, lo harán en la subfase de Movimientos obligatorios).

g) Redirección de cargas

(Consulta la sección de "Cargas").

h) Aguantar y Disparar

Si la unidad que recibe la carga dispone de armas de proyectiles y no está ya trabada en combate cuerpo a cuerpo, puede declarar una reacción a la carga de Aguantar y Disparar. Ten en cuenta que basta con que un miembro de la unidad posea un arma de proyectiles para poder declarar esta reacción *(por ejemplo un Campeón o un Personaje que se haya unido a la unidad)*. Ten en cuenta también que la unidad sólo puede Aguantar y Disparar si la unidad que carga está en su línea de visión de ese momento *(por ejemplo, no puedes aguantar y disparar si te cargan por retaguardia)*. En el caso de un personaje con arma de proyectiles en unidad que no tiene armas de proyectiles, sólo se puede Aguantar y Disparar si el personaje tiene línea de visión hacia la unidad que carga.

Aguantar y Disparar se resuelve tras efectuar los chequeos de Psicología de las cargas *(por ejemplo, por unidades que cargan y causan Miedo o Terror)*. Es posible que una unidad

declare Aguantar y Disparar pero huya por miedo. Una unidad que aguanta y dispara lo hace fuera de la secuencia normal del turno, durante la fase de movimiento del enemigo, antes de efectuar los movimientos de carga.

En el caso de una unidad que sea objetivo de varias declaraciones de carga, debe elegir una sola[2] de entre las unidades que cargan como objetivo de su reacción de Aguantar y Disparar. El orden es el siguiente:

A. Se comprueba que la unidad que carga está a más de la mitad de su movimiento de carga. *Por ejemplo, se puede disparar contra una unidad de Caballeros con movimiento 18 cm si cargan contra una unidad de Arqueros que estén a más de 18 cm; pero no se podrá disparar contra ellos si se hallan a 18 cm o menos.* Si la unidad que carga está a una distancia igual o inferior que la mitad de su capacidad de carga, la unidad que recibe la carga no dispone de tiempo suficiente para disparar, así que cambia la reacción de Aguantar y Disparar por Mantener la Posición. Si al inicio de su movimiento la unidad que carga se encuentra fuera del alcance de las armas de proyectiles de la unidad objetivo, los efectos del disparo deben resolverse considerando que los disparos se efectúan al alcance máximo del arma (se considera que la unidad dispara tan pronto como la unidad que carga entra dentro de su alcance).
B. Se efectúan los disparos. La unidad que aguanta y dispara tiene un penalizador de -1 a la tirada para impactar adicional a los demás objetivos *(por ejemplo, si la unidad que carga es hostigadora o si está a más de la mitad del alcance del arma)*. Ten en cuenta que se puede disparar aunque la unidad que carga esté demasiado lejos para efectuar la carga (es decir, aunque luego resulte una carga fallida), ya que se resuelve antes Aguantar y Disparar que el movimiento de carga.
C. Pánico. Si la unidad que recibe la carga ha sufrido un 25% o más de bajas a causa de los proyectiles por Aguantar y Disparar, deberá hacer un chequeo de Pánico de la forma habitual (y si lo falla pasará a huir). Este movimiento de huida se realizará en la fase de movimientos obligatorios.
D. Tras esto, marca la carga de la forma habitual (se resolverá el movimiento en la subfase de tropas que cargan); podría darse el caso de que una unidad sujeta a movimientos obligatorios se coloque en trayectoria de carga transformando la carga en una carga fallida.

[2] *Nota: no hemos encontrado una frase del reglamento, FAQ o errata que indique explícitamente que sólo se puede Aguantar y Disparar contra una de múltiples unidades que carguen a la misma unidad objetivo. Sin embargo, creemos que el reglamento se redactó con esa idea en mente, y es la interpretación que recomendamos.*

Por ejemplo, cinco Jinetes de Jabalí cargan contra diez Arcabuceros en línea. Los Jabalíes están a 20 cm, así que los Arcabuceros pueden Aguantar y Disparar. Si los Jabalíes causaran Miedo, los Arcabuceros deberían hacer un chequeo de Miedo ahora (2D6 <= L). Tienen HP3, con lo que habitualmente impactan a 4+, pero como están recibiendo una carga van a 5+. Disparan los diez y matan a dos; como es un 25% o más de 5, hacen un chequeo de Pánico (2D6 <= L), y si lo fallan, los jabalíes harán en la subfase de movimientos obligatorios un movimiento de Huida alejándose de la unidad a la que cargaban (ver Movimiento de Huida).

Caso especial 1: *¿Qué ocurre si hay más de una unidad que carga, y una de ellas está a menos de la mitad de su distancia de carga pero las otras no? ¿Puedo declarar Aguantar y Disparar contra una unidad lejana?* No. Si **al menos** una de las unidades que carga está demasiado cerca (a menos de la mitad de su movimiento de carga), entonces la unidad que recibe la carga no puede Aguantar y Disparar, ni siquiera a otras unidades que estuvieran cargando simultáneamente por muy lejos que estén.

Caso especial 2: *Si una unidad carga a otra que está a 40 cm, y la que recibe la carga dispara al alcance máximo de sus armas de proyectiles de 30 cm, ¿desde dónde huye la unidad que carga si falla pánico?* Según la regla, la unidad que Aguanta y Dispara lo hará al alcance máximo del arma, y esto se resuelve antes de los movimientos de carga. Por tanto, la respuesta es que la unidad que aguanta y dispara lo hará a 40 cm (aunque su alcance del arma sea 30 cm) y, si hace suficientes bajas, la unidad que declaró carga deberá efectuar un chequeo de pánico, y si huye lo hará desde su posición inicial, no desde el alcance máximo del arma.

7.3 Subfase de reagrupación de tropas que huyen

Normalmente, las unidades se ven obligadas a huir tras ser derrotadas en combate cuerpo a cuerpo, al ser presas del miedo por la presencia de un monstruo terrible, o tras experimentar cualquier otra situación traumática. Las tropas que huyen no tendrán ninguna capacidad de lucha hasta que se consiga reagruparlas, lo cual representa que los guerreros se dominan a sí mismo y dejan de huir, dispuestos a luchar una vez más.

Una vez declaradas todas las cargas, declaradas todas las reacciones a la carga, realizados los chequeos de psicología necesarios (miedo, terror, pánico) y resueltos los Aguantar y Disparar (con sus Pánicos si es necesario), el jugador cuyo turno de juego está en curso tiene la oportunidad de intentar reagrupar a las unidades de su ejército que están huyendo en ese momento.

No puedes “no intentar reagrupar” alguna unidad, es obligatorio hacer el chequeo para reagrupar.

El jugador puede llevar a cabo un chequeo para cada una de sus unidades que huyen, para determinar si consigue reagruparlas en la subfase de Reagrupar Tropas de su turno.

a) ¿Quién puede reagrupar?

Las unidades propias que estuvieran huyendo al inicio de turno pueden intentar dejar de huir en su fase de movimiento después de haber declarado las cargas, pero antes de efectuar movimiento alguno. Las unidades que hayan empezado a huir durante este turno

(por ejemplo debido a chequeos de Terror fallados al inicio de turno, o a pánico por proyectiles de un Aguantar y disparar, o a haber fallado al cargar contra algo que les causaba Terror) NO pueden intentar reagruparse este turno.

Sólo se pueden intentar reagrupar las unidades que tengan un 25% o más de las miniaturas que había originalmente en su unidad. Es decir, una unidad original de 20 Alabarderos Imperiales que haya sido reducida a 5 miniaturas, puede intentar reagruparse; si son 4, ya no. Para saber el tamaño original de la unidad NO se tienen en cuenta los personajes que hubiera en ellas.

b) Chequeo de reagrupamiento

Para efectuar un chequeo de reagrupamiento, se efectúa un Chequeo de Liderazgo con 2D6. Si el resultado obtenido es igual o inferior al valor del atributo de Liderazgo (L) de la unidad, entonces la unidad habrá dejado de huir y se habrá reagrupado. Los chequeos de Reagrupamiento no se consideran chequeos de Psicología.

Si la unidad cuenta con un Músico, suma +1 al Liderazgo para ese chequeo. Es decir, una tropa con Liderazgo 7 que cuente con un músico, se reagrupará con un 8 o menos.

Los chequeos de Reagrupamiento se considera que se resuelven de forma simultánea *(fuente: artículo de Manuscritos de Altdorf 1 sobre Resolución de Combate, p.15 y p.16).* Por tanto, una unidad puede usar el Liderazgo del General de la forma habitual a no ser que el General esté huyendo al inicio del Turno. No es posible efectuar el chequeo para reagrupar el General y/o su unidad para que, una vez reagrupado, una unidad cercana utilice su Liderazgo para reagruparse en el mismo turno; sólo se puede usar el Liderazgo del General si éste no estaba huyendo al inicio de turno.

Ten en cuenta que, dado que el intentar reagrupar tropas que huyen se efectúa después de la declaración de cargas, las tropas que se hayan reagrupado no podrán declarar carga ese turno.

Aunque generalmente los efectos de los Estandartes Mágicos no pueden utilizarse si la unidad que lo lleva está Huyendo, se consideran una excepción aquellos que afectan a chequeos de Reagrupamiento o permiten Reagruparse automáticamente.

c) Si no se consigue reagrupar

Si la unidad que huyen no supera su chequeo para reagruparse, seguirá huyendo y moverá en la subfase de movimientos obligatorios de la fase de movimiento.

d) Si consigue reagrupar

Si la unidad se reagrupa, podrá adoptar inmediatamente cualquier formación y encararse en cualquier dirección (es decir, puedes Girar la unidad sobre su centro y cambiar su formación).

La unidad permanecerá inmóvil en su fase de movimiento (no podrá mover de forma voluntaria en la subfase de Resto de movimientos y obviamente no puede cargar); y no puede disparar ni luchar en combate cuerpo a cuerpo. Cualquier personaje que se haya reagrupado puede lanzar hechizos, y la unidad y sus personajes pueden activar objetos

portahechizos. Aunque esté inmóvil, puede ser que huya por pánico en las demás fases *(por ejemplo si al final de la fase de combate una unidad cerca es desmoralizada).*

e) Personajes en unidades huyendo

Ningún personaje puede unirse a una unidad huyendo.

Si una unidad pasa a estar huyendo y contiene algún personaje, el (o los) personaje huye con la unidad.

Un personaje no puede abandonar la unidad a la que se ha unido si esta huye con menos del 25% de su número de miniaturas iniciales.

Si la unidad contiene el 25% o más de sus miniaturas iniciales, el Personaje podrá abandonar voluntariamente la unidad una vez pueda mover libremente, es decir, en el turno siguiente al Turno en que su unidad haya superado un chequeo de Reagrupamiento. No puede hacerlo en el mismo Turno en que se reagrupa puesto que debe permanecer organizándose con la unidad.

En el caso que la unidad sea completamente eliminada mientras estaba huyendo, pero el Personaje sobreviva, se considera que ha abandonado la unidad eliminada. Por tanto, queda libre y puede intentar reagruparse en su siguiente subfase de Reagrupamiento. En el caso más extremo, si sólo quedan el Personaje y una miniatura de una unidad de 20 miniaturas iniciales huyendo, no pueden intentar reagruparse porque la unidad está por debajo del 25%. Si por algún motivo la miniatura de la unidad muere, se considera que el Personaje ya no forma parte de la unidad y podría intentar reagruparse.

7.4 Subfase de movimientos obligatorios

Después de intentar reagrupar las unidades que estaban huyendo, deberán llevarse a cabo los movimientos obligatorios que sean necesarios.

En general, un jugador puede mover libremente sus unidades dentro de lo previsto por las reglas de movimiento. Sin embargo, a veces es posible que sus tropas queden fuera de control por alguna razón; ya sea porque son presas de un enorme terror, por los efectos inevitables de la magia, o simplemente por haber quedado desorientadas o confusas. Puesto que el jugador no tiene ningún control sobre el movimiento de tales tropas, estos movimientos se denominan Movimientos Obligatorios.

Todos los Movimientos Obligatorios se llevan a cabo antes de efectuar ningún otro movimiento. Esto da a las tropas sujetas a efectuar movimientos obligatorios la oportunidad de colocarse donde más estorban, obstruir las líneas de avance de otras unidades amigas y, en general, proporciona todo tipo de situaciones que pueden hacer enfadar a su general.

En el (probable) caso de que haya más de una unidad sujeta a movimientos obligatorios, el jugador Activo decidirá en qué orden se resuelven (una a una).

a) Movimiento de huida

El movimiento obligatorio más frecuente es el de Huir. Como regla general, las tropas que huyen continuarán moviéndose 5D6 cm (u 8D6 cm según su Movimiento) durante las

siguientes fases de Movimiento (si no son aniquiladas por sus perseguidores). Deben intentar abandonar el campo de batalla tan pronto como puedan, lo que significa que se dirigirán hacia el borde de la mesa más cercano.

En este apartado[3] se incluyen directrices básicas sobre el movimiento de Huida. Ya que la Huida es una parte fundamental de la resolución de la fase de Combate Cuerpo a Cuerpo, una explicación detallada se encuentra en el apartado de Huida de la sección de Combate Cuerpo a Cuerpo, con ejemplos aplicables también a unidades que huyen en la fase de Movimiento.

Quién debe huir. Las unidades que hayan empezado a huir en este turno, así como las que ya estuvieran huyendo a inicio de turno y no hayan conseguido reagruparse.

Qué puede hacer una unidad que huye. Aparte del movimiento obligatorio, toda unidad desmoralizada no puede combatir, disparar ni utilizar magia mientras huye; sólo puede huir.

Dirección de la Huida. Las unidades que deban Huir se mueven a lo largo de la recta imaginaria de huida que se dirige:

1. Si es el primer turno en el que Huye: alejándose tan rápido como sea posible de la fuente que provocó la Huida.
2. En cualquier turno posterior al primero en el que Huyó: directamente hacia el borde de la mesa más cercano, medido desde la miniatura más próxima a él.

Y siguiendo el siguiente orden de prioridades:

1. La unidad debe o bien alejarse tan directamente como sea posible de la fuente que provocó la Huida, en el primer turno en que huya, o bien mover tan directamente como le sea posible hacia el borde de la mesa más cercano, en turnos posteriores.
2. Debe evitar en la medida de lo posible mover a través de una unidad enemiga.
3. Debe evitar en la medida de lo posible acercarse a 10 cm o menos de una unidad enemiga.
4. Debe evitar en la medida de lo posible mover a través de una unidad amiga.

En caso de no poder satisfacer todas las prioridades, se descartan en orden de importancia, siendo la más importante la 1 y la menos importante la 4.

Si una unidad que está Huyendo recibe una carga de una nueva unidad enemiga, la línea de huida imaginaria volverá a ser la que la aleje más directamente del nuevo atacante, no hacia el borde más cercano del campo de batalla.

Distancia de la Huida. Las unidades cuyo atributo de Movimiento sea de 15 cm o menos, huyen 5D6 cm (haz la tirada para cada unidad). Las unidades cuyo atributo de Movimiento sea de más de 15 cm (o sean unidades utilizando su movimiento de Vuelo) huyen 8D6 cm (haz la tirada para cada unidad).

Huida, terreno y formación dispersa. Debido a su formación abierta, las tropas que huyen ignoran cualquier penalización al movimiento por los obstáculos o el tipo de terreno

[3] *Nota: Además del Reglamento de Sexta Edición, la fuente que hemos utilizado es el artículo de Gav Thorpe en Manuscritos de Altdorf 1, páginas 10 a 12, titulado Huir.*

(a excepción del terreno impasable). Sin embargo, no se consideran hostigadores por el hecho de estar huyendo, simplemente ignoran las penalizaciones por el terreno mientras corren desesperadamente. Ten en cuenta que a pesar de querer representar a una formación dispersa, las miniaturas en el tablero deben mantener la misma formación que cuando empezaron a Huir. Como no se consideran hostigadores, las unidades que les disparen no tienen el modificador de -1 a impactarles. Sin embargo, si reciben un impacto que atraviesa filas (*como el de un Lanzavirotes)* solamente recibirán un impacto.

Salir del campo de batalla. Si alguna de las miniaturas de la unidad finaliza su movimiento tocando al borde del campo de batalla, o directamente fuera del campo de batalla, se considera que la totalidad de la unidad ha huido, y se retirará del juego. Sus guerreros se habrán dispersado por completo o simplemente se habrán escondido hasta que acabe la batalla. Es bastante habitual medir la distancia más corta que hay entre la unidad y el borde más cercano (sin pasar por unidades ni terreno impasable) antes de hacer la tirada de huída; así, si la distancia es de 25 cm, si en la tirada de dados obtienes 25 o más puedes retirar la unidad directamente.

Cargas contra unidades huyendo. Como ya hemos mencionado, si el enemigo carga contra una unidad que huye, la unidad sólo puede reaccionar Huyendo a esta nueva carga.

Línea de visión. Se considera que una unidad huyendo continúa teniendo una visión de 90º desde su frontal, como es de manera habitual. *Esta regla tiene relevancia en situaciones como enfrentarse a un Arca de Almas con su regla Fulgor de los Muertos.*

7.5 Subfase de movimiento de las tropas que cargan

El jugador, después de efectuar los movimientos obligatorios, debe mover todas las unidades que han declarado que efectúan una carga. Se mueven una por una, en el orden en que se declararon las cargas para efectos de declaraciones de huidas, tiradas de psicología (miedo, pánico), movimientos obligatorios etc. pero nunca para resolver casos de cargas múltiples y saber qué unidad llegaría al combate.

a) Cargas

Las tropas que cargan se mueven una vez concluidos todos los movimientos obligatorios y antes del movimiento del resto del ejército. Asegúrate de que se han efectuado todos los movimientos de carga antes de empezar a mover las demás unidades.

Las unidades que cargan se mueven hacia sus objetivos, aplicando todas las reglas de movimiento que se explican más adelante (incluyendo las restricciones por movimiento). Cuando las tropas cargan, mueven el doble de su capacidad de movimiento habitual, lo que representa una carrera o un galope y se denomina movimiento de carga. *Por ejemplo, una unidad con un movimiento normal de 10 cm tendrá un movimiento de carga de 20cm (si cargan a través de terreno difícil, como un campo embarrado, su capacidad de movimiento se reduce a la mitad, por lo que sólo pueden cargar hasta una distancia de 10cm).*

b) Carga fallida

Si la unidad enemiga ha huído suficientemente lejos, o si el jugador ha calculado mal la distancia, o si alguna unidad se ha interpuesto entre la unidad que carga y la unidad

objetivo, la unidad que carga no podrá alcanzar su objetivo. En este caso, la carga habrá fracasado.

Si una carga resulta fallida, la unidad que carga moverá su capacidad de movimiento normal, en vez del doble de su movimiento, directamente hacia la unidad objetivo de la carga (como si estuviera cargando), pero se detendrá después de recorrer su movimiento normal. Esto representa que las tropas han empezado a cargar antes de darse cuenta de que es imposible llegar hasta el enemigo, y su movimiento se habrá ido deteniendo al perder los guerreros su entusiasmo e impulso. Si la unidad que falla la carga se encuentra en su trayectoria con una unidad a la que no hubiese declarado una carga, deberá detenerse a 3 cm de esta unidad.

Una unidad cuya carga falle no podrá disparar con sus armas de proyectiles (pero los hechiceros en ella podrán lanzar conjuros).

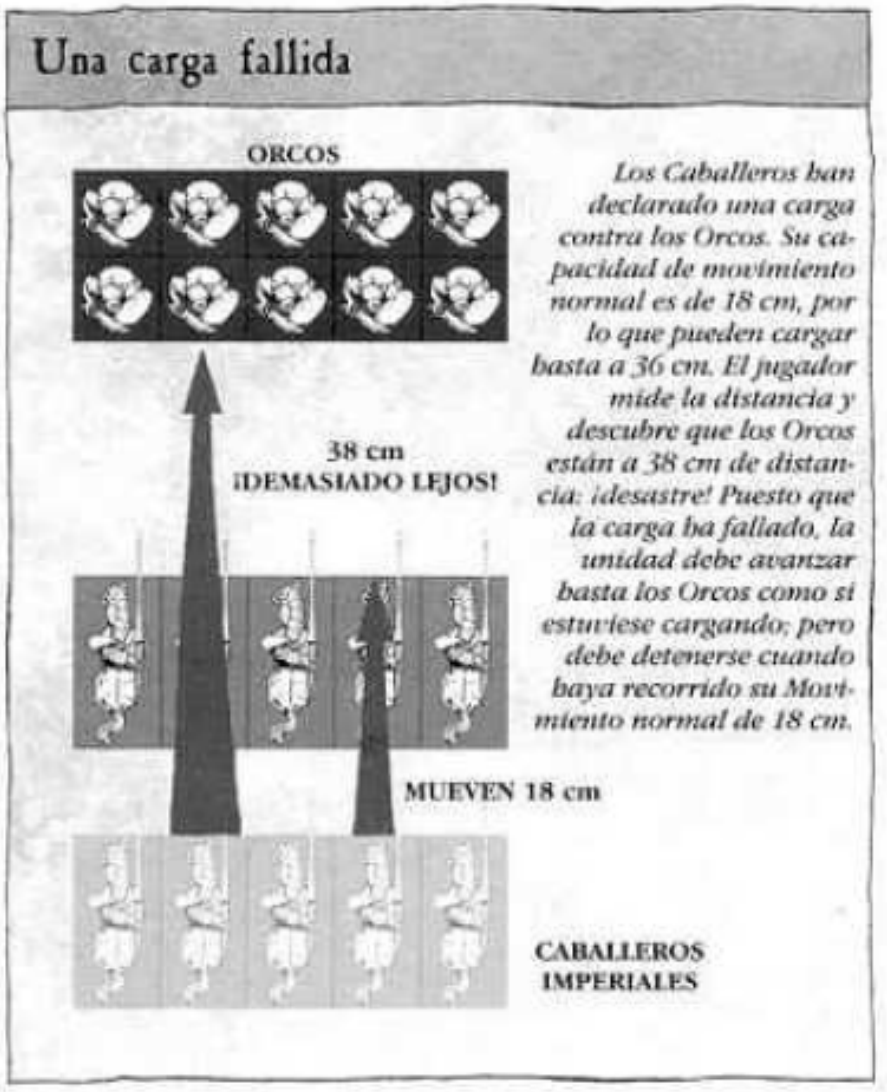


Imagen 6: Carga fallida

c) Maniobras durante la carga

Una unidad que carga no puede girar ni cambiar de formación (ni reorganizarse), ya que una vez iniciada la carga, las tropas se lanzan a la carrera o al galope a toda velocidad y son incapaces de efectuar ninguna maniobra complicada, ni aún suponiendo que pudieran oír la orden del oficial en medio de los gritos de la carga.

Deben aplicarse las siguientes reglas durante una carga:

1. Cuando mueves una unidad, hay que intentar que el máximo número de miniaturas posible queden trabadas en combate con miniaturas enemigas. Esto puede conseguirse moviendo la unidad que carga hacia adelante; pero, con frecuencia, será necesario pivotar ligeramente la unidad para encararla con mayor precisión hacia el enemigo. Esta regla es muy importante, ¡así que asegúrate de entenderla desde el principio! NO se puede “cargar que sólo toque una miniatura para que no pueda responder”. Es OBLIGATORIO maximizar el número de miniaturas que luchan de una unidad cuando mueves esa unidad.
2. Una unidad que carga puede pivotar una única vez durante su movimiento. Puede pivotar (y, de hecho, debe hacerlo para que el máximo de miniaturas queden trabadas con miniaturas enemigas). La unidad no tiene que pivotar si eso significa que no puede llegar a su enemigo.

Si la unidad que carga debe pivotar hacia su objetivo, ejecuta la maniobra tal y como se describe en la sección de Resto de movimientos, midiendo la distancia pivotada como harías normalmente. Esta distancia pivotada se considera parte de la capacidad de movimiento de la unidad. *Por ejemplo, si una unidad puede cargar hasta 30 cm, puede mover 10cm, pivotar 10cm para encararse y luego mover hasta 10 cm más hasta su objetivo. Cuando una unidad carga puede efectuar una maniobra de pivotaje en cualquier punto de su movimiento de carga, no sólo al inicio de este.*

Tras pivotar, si eso es necesario, la unidad que carga se mueve en línea recta hacia el enemigo y se detiene en el momento en que ambas unidades entren en contacto.Ten en cuenta que puedes pivotar en cualquier punto del movimiento de carga y solamente es obligatorio hacerlo si con ello consigues que combatan más miniaturas.

d) Alineación de los combatientes

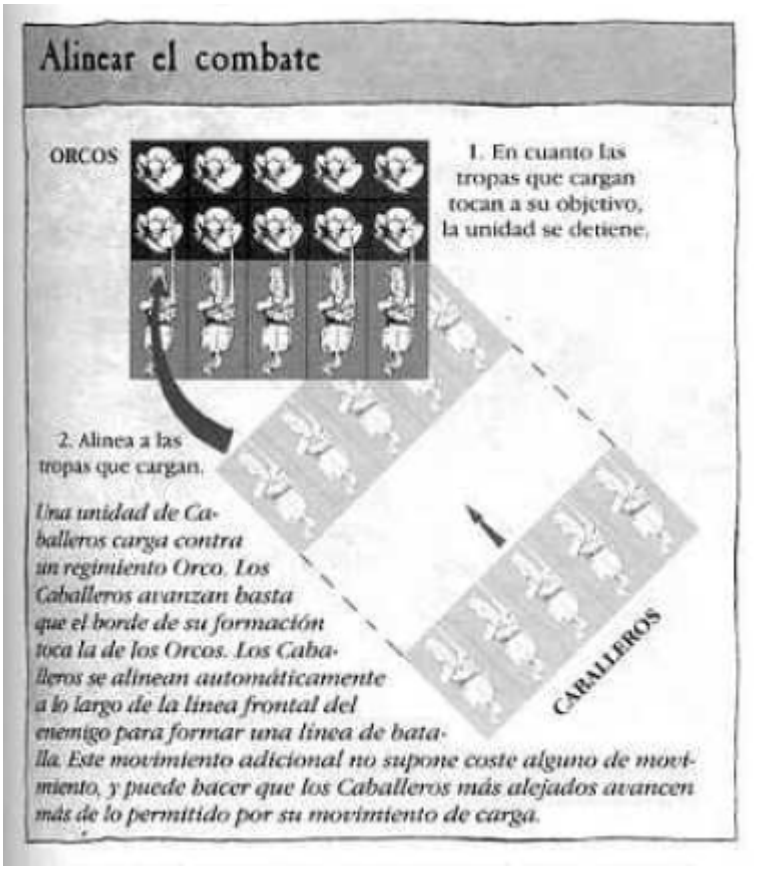


Imagen 7: Alinear el combate

La unidad que carga se alinea automáticamente con la unidad enemiga cuando entra en contacto con ella, tal y como se muestra en el diagrama, formándose una línea de combate. Este movimiento no se considera parte del movimiento de la unidad que carga.

Si es difícil alinear apropiadamente a los combatientes por causa del terreno, por la presencia de otras miniaturas, o por cualquier otra circunstancia, es aceptable desplazar también a la unidad objetivo de la carga, o moverla en lugar de la unidad que ha cargado de forma que la línea de combate quede bien definida. *Puede producirse una situación confusa si, por ejemplo, algún accidente del terreno u otras miniaturas hacen imposible que la totalidad de la unidad que carga quede bien alineada.*

Ten en cuenta que si la unidad que carga no “cabe”, la carga es carga fallida.

e) Movimiento de las unidades trabadas

Cuando dos unidades enemigas quedan trabadas en combate, ninguna de ellas podrá moverse hasta que alguna de las dos resulte desmoralizada o aniquilada. Las unidades trabadas en combate cuerpo a cuerpo al inicio de su turno no podrán moverse, sino que deberán seguir luchando durante la fase de combate cuerpo a cuerpo. Por supuesto, esto es “moverse de forma voluntaria”, ya que una unidad puede huir a causa de pánico o miedo *(por recibir una carga por el flanco por ejemplo).*

f) Huyendo de una carga

Si la unidad objetivo huye de una carga (ya sea por haber declarado huir, por psicología o por otros factores), moverá 5D6cm (si su atributo de movimiento es de 15cm o menos) u 8D6cm (si su M es de más de 15cm o si tiene la regla Volar y puede volar).

Es posible que la unidad objetivo huya tan lejos que la unidad que carga no tenga suficiente movimiento para alcanzarla. En ese caso, la unidad que carga realiza una carga fallida y efectúa un movimiento normal.

Si la unidad que huye no se aleja lo suficiente de sus atacantes como para que la carga falle, ¡entonces tiene un grave problema! Si la unidad que carga dispone de suficiente movimiento como para alcanzar a la unidad que huye, ésta será completamente aniquilada. Es suficiente con que la unidad que carga llegue al contacto con una miniatura de la unidad que huye para que toda la unidad sea destruida. La unidad que carga avanza toda su capacidad de movimiento de carga, pasando incluso más allá del punto donde destruyó a su enemigo si es necesario. Una unidad que huye y es alcanzada es aniquilada o desorganizada por completo: no es posible reagrupar.

Ten en cuenta que una unidad que huya y sea alcanzada por sus perseguidores puede provocar pánico.

Ejemplo:

1. *Unos Jinetes de Jabalí (M18, cargan 36cm) están cerca de unos lanceros imperiales.*
2. *Los Jinetes declaran carga y los Lanceros deciden huir y los Jinetes deciden no redirigir la carga.*
3. *El jugador imperial lanza 5D6 (dado que los Lanceros mueven 10cm) y obtiene un 13; mueve los Lanceros en línea recta en sentido opuesto a la carga.*
4. *El jugador pielverde puede medir la distancia entre los Jinetes y los lanceros en su posición final. Hay que tener en cuenta que en algunos casos será muy obvio que llega (por ejemplo si estaban a 3 cm y obtienen un 13) y en otros muy obvio que no llega (si estaban a 25cm y obtienen un 13, físicamente imposible).*
5. *Sin embargo la distancia no siempre determina si la carga es viable o no ya que puede ser necesario hacer pilotajes. El jugador pielverde mueve y pivota los Jinetes de forma cuidadosa para ver si llega o no.*
6. *Si no llega, es una carga fallida.*
7. *Si llega, debes comprobar si hay unidades imperiales a 10 cm o menos de la unidad de Lanceros (después de su movimiento de huida). Coloca un marcador en esas unidades, ya que deberán hacer un chequeo de pánico (si la unidad que ha sido atrapada tiene más potencia de unidad que la unidad que debe hacer chequeo). En caso de que llegue, una vez determinadas qué unidades deben hacer chequeos de pánico, retira la unidad de lanceros. Los Jinetes de Jabalí completan su movimiento hasta hacer los 36 cm (su distancia de carga).*

g) Pánico por unidades atrapadas

Si una unidad amiga que huye de una carga es alcanzada y destruida, todas las unidades amigas a 10 cm o menos de la posición final de esa unidad tendrán que efectuar un chequeo de pánico tras efectuarse los movimientos de carga.

Este chequeo sólo tendrá que efectuarse si la suma de potencias de unidad de las unidades que han huido y han sido alcanzadas supera a la potencia de unidad de la unidad que debería hacer el chequeo.

h) Redirección de cargas

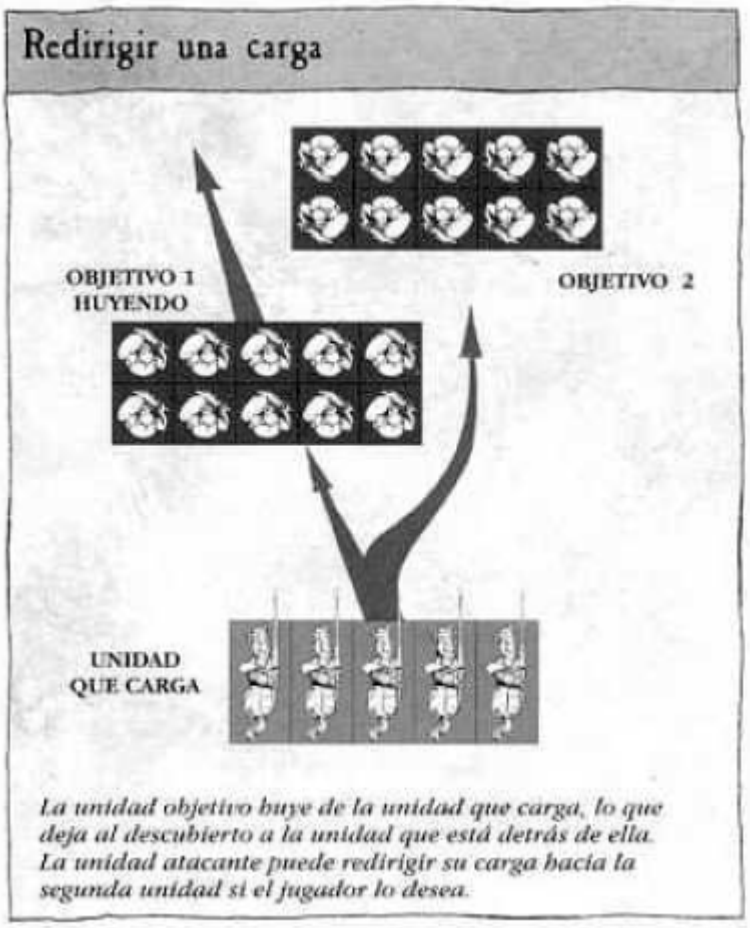


Imagen 8: Redirigir una carga

Si la unidad objetivo huye (como reacción a la carga, por psicología, etc) es posible que otra unidad enemiga se ponga a distancia de carga. El jugador atacante puede redirigir la carga contra esta nueva unidad (no está obligado a ello). Debe declarar el objetivo de carga, declarar reacciones a la carga, efectuar chequeos de psicología, etc. como si fuera una nueva carga.

Para la Redirección de Cargas es importante tener tres cosas muy claras:

1. Sólo se puede redirigir hacia unidades a las que no se podía declarar carga antes. Es decir, si una unidad puede declarar carga a dos unidades adyacentes, declara carga a una y ésta huye, no puede "redirigir" a la otra, porque ya podía cargar antes.
2. Si hay varias unidades a las que pueda redirigir, el jugador atacante DEBE escoger a la unidad más cercana a la unidad objetivo original (de entre las que pueda redirigir) teniendo en cuenta siempre el punto 1 (es decir, no se redirige a la más cercana, sino a la más cercana de entre las unidades a las que no se pudiera cargar antes).
3. Una unidad no puede redirigir carga una segunda vez.

Ten en cuenta que debe redirigirse hacia la unidad más cercana a la que no pudiera cargar; no es obligatorio que sea "a la que está en línea recta" (eso es sólo para el arrasamiento).

h) Movimientos de reacción

Una carga puede provocar, a veces, movimientos de reacción por parte del enemigo. *Por ejemplo, los Goblins Fanáticos salen de sus unidades en cuanto el enemigo se acerca a 20cm. Esto tendrá lugar fuera de la secuencia normal de turno, el movimiento de carga se detiene en cuanto la unidad se encuentra a 20 cm de los fanáticos y entonces estos mueven y se determinan las bajas que causan inmediatamente. Cada jugador debe advertir a su oponente en el momento apropiado de que tiene que efectuar movimientos o acciones fuera de la secuencia normal del turno.*

i) Cargas contra los flancos y la retaguardia

Ser atacado desde una dirección hacia la que no se puede ver y que se cree segura es algo que puede propagar el pánico incluso entre las tropas más veteranas. Con el campo de visión reducido por su posición entre las filas, el guerrero individual tiene sólo un conocimiento muy limitado de lo que está ocurriendo realmente en el campo de batalla. Si el enemigo ha conseguido situarse de alguna forma en la retaguardia del ejército, las tropas pueden suponer que la batalla está perdida. La mente de cada guerrero quedará sumida en la confusión, la duda y el terror. Puede incluso que su eficacia en combate quede reducida. Es posible que sea víctima del pánico y huya si está trabado en combate cuerpo a cuerpo, creyendo que hay tropas enemigas a su espalda.

En términos de reglas, los principales efectos son:

1. Los chequeos de Pánico de las unidades que reciben una carga en su flanco o retaguardia, como explicamos en el apartado 5.1 de la sección de Declaración de Cargas, y en más detalle en el apartado de Pánico de la sección de Psicología.
2. Los bonificadores a la Resolución del Combate para las unidades que realizan con éxito una carga por el flanco o la retaguardia de su objetivo, y la posible penalización a éstas de no recibir ningún bonificador por filas. Esto se explica detalladamente en la sección dedicada a la fase de Combate Cuerpo a Cuerpo.

j) Cargas múltiples[4]

7.6 Subfase del resto de movimientos

El resto de unidades pueden moverse una vez efectuados los movimientos obligatorios y las cargas. En general, no es necesario mover las tropas si no se desea hacerlo, y las unidades pueden moverse la distancia que desees, hasta el máximo impuesto por su capacidad de movimiento por turno.

Las reglas que gobiernan el movimiento, los tipos de terreno, los obstáculos que obstruyen el movimiento y las maniobras que pueden llevar a cabo las unidades sobre el campo de batalla se describen en el capítulo siguiente.

a) Moviendo unidades

Esta sección presenta las reglas aplicables al movimiento de los ejércitos en el campo de batalla. Estas reglas deben aplicarse a todos los tipos de movimiento, incluyendo los movimientos de carga y la mayoría de movimientos obligatorios. Todas las excepciones aplicables a las tropas que cargan o huyen se presentan más tarde. Además, ciertas criaturas cuentan con movimientos especiales (*como por ejemplo las miniaturas que vuelan)* esas excepciones se presentan por conveniencia en otras secciones.

El movimiento de las tropas es una parte importante, y a menudo decisiva, de cualquier partida de Warhammer. Al enfrentarse dos comandantes muy igualados, el movimiento puede ser tan fascinante y sutil como el de una partida de ajedrez. Sin embargo, a diferencia del ajedrez, el campo de batalla no está dividido en casillas iguales, por lo que el movimiento está regulado por una regla o cinta métrica.

La naturaleza del juego con miniaturas, la diversidad de los elementos de terreno sobre los que se juega y la estabilidad de las propias miniaturas implican que es imposible medir con precisión total los movimientos de las tropas. Las inexactitudes de unos pocos milímetros serán inevitables, y desaparecerán cuando las filas se ordenen apropiadamente y las miniaturas formen ajustándose peana con peana después de cada movimiento. En general, esta inexactitud no es importante, ya que es preferible que la batalla siga su curso y no preocuparse por este pequeño detalle. Si un movimiento es de una importancia vital, o si es imprescindible contar con una distancia exacta, lo mejor es llegar a un acuerdo con el adversario antes de mover las tropas.

b) Capacidad de movimiento

La capacidad de movimiento normal está determinada por el valor del atributo de Movimiento (M) de la miniatura.

Como regla general, las unidades pueden mover hasta una distancia máxima equivalente a su capacidad de movimiento en centímetros durante la fase de movimiento. *Por ejemplo, los Humanos tienen un movimiento de 10: pueden mover hasta 10cms. Los Elfos, que son por naturaleza más rápidos y ágiles, pueden mover hasta 12 cm*. Una unidad no está

[4] Nota: Consultar el apartado de Cargas Múltiples del Apéndice 6 del Reglamento original de 6ª Edición. Destacar que la maximización de varias unidades cargando a un único objetivo es conjunta, no se maximiza la primera que carga y luego las siguientes, sino que se hace simultáneamente.

obligada a mover la totalidad de su movimiento, ni siquiera tiene que mover si el jugador no lo desea; pero en principio no puede moverse una distancia superior a su movimiento normal. Algunos movimientos especiales como son la marcha, carga, perseguir o huir, permiten mover más, pero ya lo veremos más adelante.

c) Efecto de las bardas

Las tropas de caballería que vayan equipada con barda se mueven más lentamente debido al peso del equipo. Un caballo con barda ve reducido su movimiento 2cm a todos sus efectos. Este penalizador al movimiento suele estar ya reflejado en el perfil del caballo con barda en los libros de ejército.

Por ejemplo, un Caballero montado en caballo puede mover normalmente 20cm. Si el caballo está equipado con barda, el jinete y su montura tendrán un movimiento de 18 cm (-2 cm por la barda).

d) Maniobras

Las tropas se mueven y luchan en formaciones cerradas de una o más filas de guerreros. Estas unidades se denominan normalmente con un nombre adecuado (como regimiento, escuadrón) o simplemente se las denomina por el término genérico de “unidad”.

Todas las unidades, como regla general, deben mantener la formación cuando se mueve, lo que significa que ninguna miniatura es libre de irse por su cuenta. La formación puede moverse directamente hacia adelante como un conjunto sin dificultad, pero si desea cambiar su dirección de movimiento eso ya no será tan fácil; la unidad tendrá que efectuar una maniobra.

Existen tres maniobras específicas que permiten a una unidad girar sobre sí misma o reorganizar sus filas: pivotar, girar y cambiar de formación. Además, existe una cuarta maniobra especial denominada Reorganización, y Retroceder que no es más que dos giros y un movimiento.

d.1) Pivotar

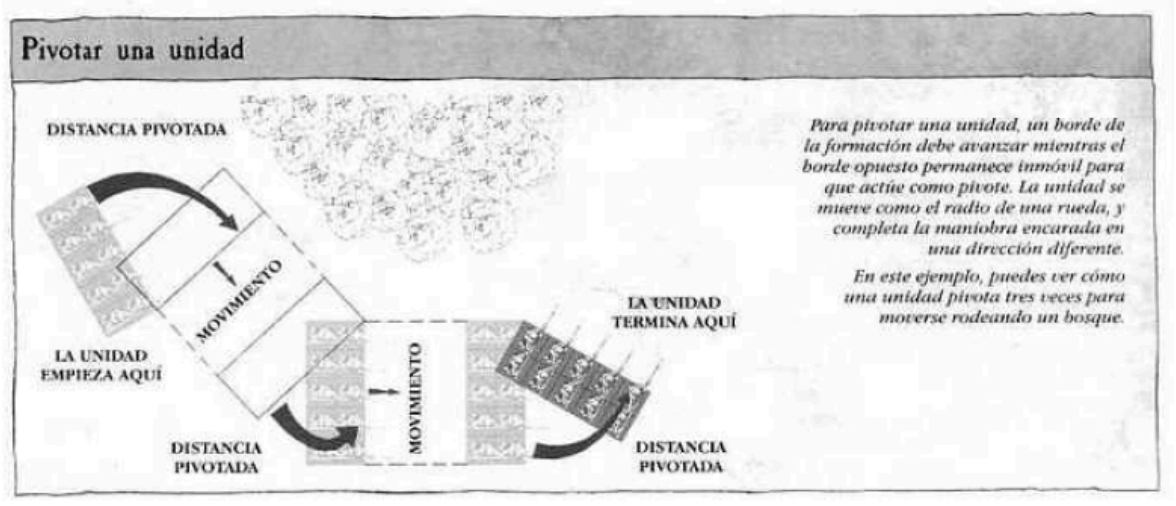


Imagen 9: Pivotar una unidad

Para pivotar, la primera fila de la formación se desplaza hacia adelante describiendo un arco, “pivotando” sobre una de las esquinas de la formación. Dicha esquina se queda “quieta” y toda la unidad gira tras la primera fila como el radio de una rueda y finaliza la maniobra encarada hacia una nueva dirección.

Se considera que la unidad ha movido tanto como la miniatura en la parte exterior de la formación cuando pivota (a veces es más cómodo medir la esquina opuesta a la que se ha quedado quieta, ya que es la miniatura que más habrá movido). Una vez la unidad haya pivotado, podrá seguir moviendo hasta invertir el total de su movimiento restante.

Por ejemplo, una unidad de lanceros imperiales puede invertir 5cm pivotando hacia la izquierda y avanzar 5cm hacia adelante, moviendo en total 10 cm.

Una unidad puede pivotar tantas veces como lo desee a lo largo de su movimiento, siempre que cuente con la capacidad de movimiento suficiente. El pivotaje durante la carga se ha visto en la sección de Moviendo las tropas que cargan.

d.2) Giro



Imagen 10: Girar una unidad

Para que una unidad efectúe un giro, todas las miniaturas que la componen permanecerán inmóviles, pero girarán sobre sí mismas 90º o 180º, encarándose hacia un lado o hacia atrás. La unidad debe invertir una cuarta parte de su capacidad de movimiento para llevar a cabo un giro. *Por ejemplo, una unidad con una capacidad de movimiento de 10cm deberá invertir 2’5 cm para completar un giro.*

Una unidad puede efectuar varios giros durante su movimiento, a menos que esté cargando o marchando.

Cuando una unidad gira para encararse hacia un lado o hacia atrás, el oficial de la unidad se colocará automáticamente en la nueva fila frontal de la unidad, junto al portaestandarte, el músico y cualquier otro personaje presente en la unidad. Si no hay

suficiente espacio en la fila frontal, estas miniaturas deberán colocarse en filas posteriores como el jugador prefiera.

d.3) Retroceder

No es una maniobra en sí misma, pero es bastante habitual que una unidad retroceda (mueva hacia atrás manteniendo orientación y formación). En realidad se simplifica como "gira 180º, avanza, gira 180º". Dado que cada giro es una cuarta parte de su movimiento, esto significa que cualquier unidad puede retroceder (mover hacia atrás) hasta la mitad de su movimiento (no puede marchar y retroceder). *Por ejemplo, una unidad de Guerreros del Clan Enanos (M8) puede mover hacia atrás 4cm.*

Dado que las unidades no pueden girar mientras marchan, no pueden "marchar hacia atrás": retroceder es la mitad de su M en cualquier caso.

d.4) Cambio de formación

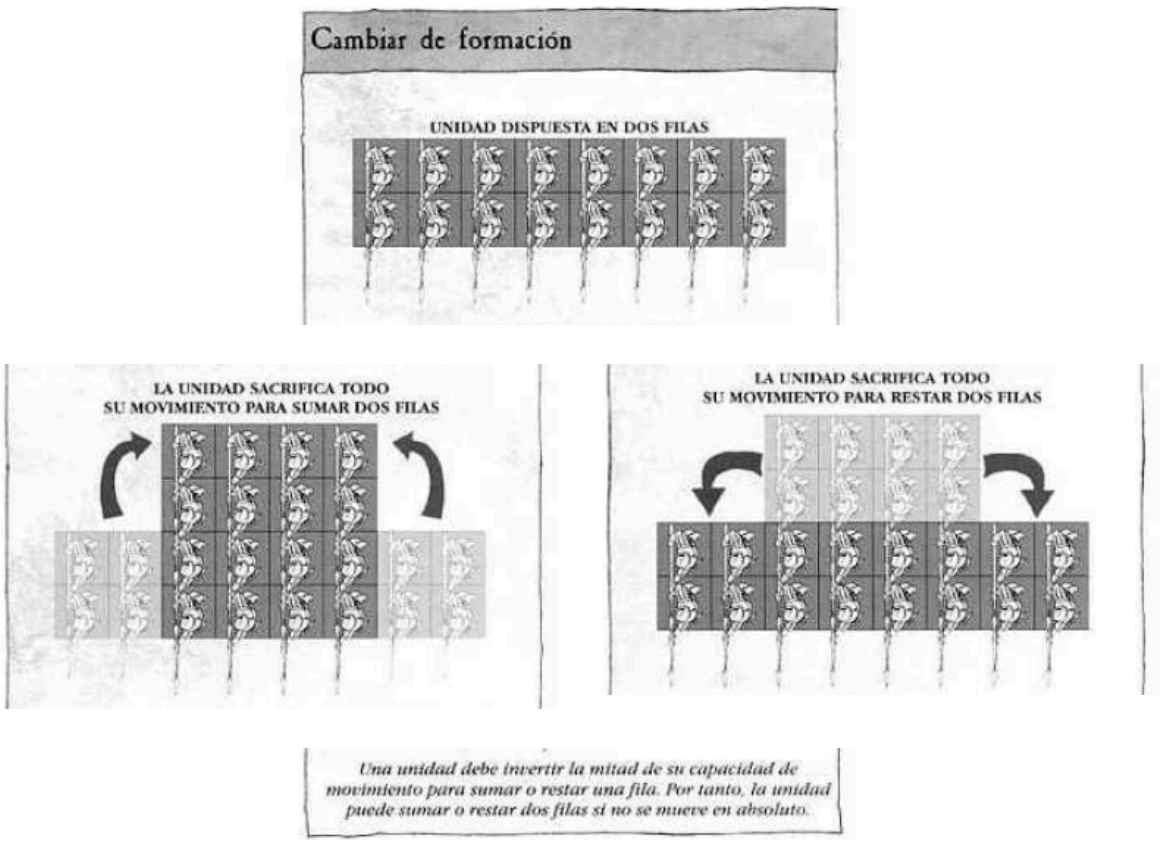


Imagen 11: Cambiar de formación

Una unidad puede cambiar de formación incrementando o reduciendo el número de filas en que está formada. Por ejemplo, una unidad formada en dos filas podrá aumentar su profundidad hasta tres filas empleando miniaturas de sus dos primeras filas para formar una tercera.

Una unidad tendrá que invertir la mitad de su movimiento para aumentar o reducir su formación en una fila (así que puede aumentar o reducir su formación en dos filas si no mueve en absoluto).

Al redistribuir las filas en un cambio de formación es importante tener en cuenta que la unidad siempre debe contar con el mismo número de miniaturas en cada fila excepto en la última fila (que puede tener las mismas o menos miniaturas que las restantes). La última fila siempre se considera una fila, tanto si está completa como si sólo tiene una miniatura, aunque sólo las filas formadas por cuatro o más miniaturas son útiles en combate cuerpo a cuerpo (tal y como se describe más adelante).

Ten en cuenta que un cambio de formación es un movimiento, así que las tropas con armas de proyectiles de "mover o disparar" (como ballestas o arcabuces) no pueden cambiar de formación y disparar.

d.5) Reorganización

Una unidad puede cambiar la dirección hacia donde está encarada y cambiar su formación simultáneamente mediante la maniobra denominada reorganizarse. El oficial ordena a sus tropas que adopten una nueva formación, y los guerreros reestructuran todas sus filas para hacerlo.

La reorganización se puede efectuar de dos formas; una, tras el combate (lo veremos más adelante), y la otra es en la subfase de Resto de movimientos, en la que la unidad puede sacrificar todo su movimiento a cambio de reorganizarse (si se reorganiza no puede mover).

Una unidad podrá reorganizarse en la fase de movimiento si no está trabada en combate cuerpo a cuerpo y no hay nada que le impida moverse libremente (como un hechizo que impida mover). El jugador declara durante la fase de Resto de movimientos que la unidad va a reorganizarse y distribuye a las tropas en la nueva formación, que puede tener tantas filas como se desee, aunque debe mantener su centro; y puede encararse en cualquier dirección, siempre que ninguna de las miniaturas de la unidad se mueva más del doble de su atributo de Movimiento.

Una unidad que se reorganiza no puede moverse en el turno en que lo hace, ya que necesita toda la fase de movimiento para reorganizarse. Además, las tropas que se reorganizan tampoco pueden disparar sus armas de proyectiles (arcos, ballestas, etc) porque están demasiado ocupadas adoptando la nueva formación. Sin embargo, sí se pueden realizar otras acciones, como el uso de la magia por parte de los Hechiceros.

d.6) Serpentear

Una unidad desplegada en columna con las miniaturas alineadas una detrás de la otra puede avanzar con gran facilidad. La miniatura que encabeza la columna no se ve estorbada por nadie a los lados, por lo que puede escoger la dirección que desee. A esto se le llama serpentear.

Las miniaturas que forman la columna se colocan siguiendo a la miniatura que va en cabeza, a lo largo de la trayectoria recorrida por esta. Este es un tipo de movimiento

especial que sólo emplean las columnas de tropas muy largas. No es una formación apropiada para el combate, pero es muy útil para avanzar rápidamente entre edificios u otros obstáculos.

Ten en cuenta que sólo las unidades que estén “en columna” al inicio del movimiento pueden serpentear y deben finalizar en la misma formación.

e) Moviendo miniaturas individuales

Es muy frecuente disponer de miniaturas individuales, como pueden ser personajes que van de un lado a otro del campo de batalla, carros o monstruos.

Las miniaturas individuales siguen a priori todas las reglas que se apliquen para las unidades en cuanto a movimiento, con la principal excepción que pueden girar (o cambiar su orientación) de forma gratuita las veces que quiera durante la fase de movimiento, sin que cuente como movimiento. Esto quiere decir que pueden girar varias veces mientras hacen un movimiento (incluyendo marchas), y si simplemente giran se considerará que no han movido *(a efectos, por ejemplo, de usar armas de Mover o disparar).*

Ten en cuenta que (a no ser que sea Hostigador o una miniatura individual de Infantería) una miniatura no tiene 360º de visión, por lo que necesita tener línea de visión para poder declarar carga.

Ten en cuenta que una unidad trabada en combate cuerpo a cuerpo no puede girarse, esto ocurre también con las miniaturas individuales. Es decir, un Gigante que sea cargado por una unidad por el flanco no puede “girarse” sobre sí mismo para encararse por el frente (esto sólo puede hacerse si no está trabado).

Ten en cuenta que una miniatura individual que efectúe un movimiento obligatorio (como una carga, una huida o una persecución) debe finalizar su movimiento encarada en la dirección que seguía. Obviamente, en tales situaciones, el monstruo o personaje se preocupa más por lo que pueda tener delante o detrás que en mirar a su alrededor en busca de nuevos objetivos.

f) Distancia entre unidades

Puede que los jugadores tengan problemas para mover sus unidades por el campo de batalla si hay un gran número de tropas en un área reducida, especialmente cuando varias unidades están trabadas en combate cuerpo a cuerpo. Obviamente es importante distinguir qué unidades están luchando en combate cuerpo a cuerpo y cuáles están muy cerca pero no están trabadas en combate, quizá simplemente moviéndose cerca del enemigo.

Por ello, como regla general las tropas no pueden acercarse a menos de 3cm de distancia de cualquier unidad enemiga si no están trabadas en combate cuerpo a cuerpo con ella. Las miniaturas que se acerquen a menos de 3cm de una unidad enemiga sin cargar contra ella (o debido a un movimiento obligatorio) tendrán que detenerse al llegar a una distancia de 3cm. Recuerda que las unidades sólo podrán iniciar un combate cuerpo a cuerpo si han cargado, excepto en circunstancias especiales que se describen más adelante.

Esta regla se ignora durante los movimientos de carga. Una unidad que carga puede acercarse a menos de 3cm de cualquier enemigo (no sólo de la unidad objetivo). Esto se hace para dar una mayor fluidez a la mecánica del juego.

7.7 Marcha

El movimiento de marcha permite a las tropas que se encuentren alejadas del área de combate principal moverse con mayor rapidez. Esto representa el envío de reservas a una zona crítica mediante una marcha forzada; y permite evitar que las unidades queden rezagadas en áreas alejadas del combate.

Las tropas que efectúan movimientos de marcha se mueven al doble de su capacidad de movimiento normal, con sus armas enfundadas o sobre el hombro: estas unidades están "forzando la marcha" literalmente.

a) Restricciones a la marcha

1. **No se puede marchar si hay unidades enemigas (no huyendo) cerca.** Una unidad que marcha no está preparada para luchar, por lo que este tipo de movimiento no es apropiado si la unidad se encuentra próxima al enemigo. En realidad, ninguna unidad se acercaría al enemigo sin tener su armamento bien dispuesto. Así, una unidad sólo puede marchar si al inicio del turno no tiene tropas enemigas (no huyendo) a 20cm o menos. Si al inicio del turno hay alguna unidad enemiga (exceptuando las que están huyendo) a 20cm o menos, la unidad no podrá efectuar movimiento de marcha, ya que está demasiado ocupada preparándose para combatir. Ten en cuenta que se mira si estaban al inicio de turno *(una unidad enemiga puede situarse a menos de 20 cm de una unidad enemiga durante el movimiento de marcha o debido a un movimiento obligatorio, por ejemplo).*
2. **Siempre hacia adelante.** Una unidad que marcha no puede cambiar de formación ni girar, puesto que esto interferiría en su ritmo de movimiento. La unidad puede pivotar normalmente, *como lo haría una columna de tropas que, por ejemplo, marchase a lo largo de un camino o sendero.*
3. **Sólo terreno abierto.** Las unidades no pueden marchar a través de terreno difícil o muy difícil, ni cruzar obstáculos. La unidad deberá detenerse si se encuentra con tales tipos de terreno.
4. **No se puede disparar.** Una unidad que marcha no puede disparar armas de proyectiles en la fase de disparo. La unidad no está preparada para luchar, y sus armas no están dispuestas. Los Hechiceros sí pueden lanzar sus conjuros y los objetos portahechizos pueden activarse de la forma habitual.

b) Miniaturas individuales

Las unidades compuestas por una miniatura que se mueve individualmente, como los Gigantes o los monstruos de gran tamaño (con o sin jinete) pueden marchar de la misma forma que cualquier unidad de tropas. En el caso de las miniaturas individuales, este movimiento no representa el hecho de que "fuercen la marcha", sino su libertad de movimiento, que les permite correr, etc.

7.8 Terreno y movimiento

Las tropas sólo avanzan a plena capacidad de movimiento en terrenos normales libres de obstáculos. Si atraviesan terrenos difíciles, como bosques o pedregales, su movimiento se ve reducido. Consulta la sección de Escenografía para ver más detalles sobre los distintos tipos de escenografía que puede haber.

A efectos de movimiento, el terreno básicamente se divide en cuatro categorías para representar esto (aunque hay elementos específicos como setos o edificios).

Recuerda que, como regla general, las tropas sólo pueden efectuar movimientos de Marcha en terreno abierto.

a) Terreno abierto

Representa áreas de terreno sin obstáculos que dificulten el movimiento. El campo de batalla está compuesto por terreno normal a menos que se indique lo contrario. En esta categoría se incluyen todas las colinas (a menos que tengan laderas muy pronunciadas) y otros elementos como caminos, senderos, portales y otras superficies de terreno firme.

No hay ninguna penalización al movimiento por moverse por terreno abierto.

b) Terreno difícil

El terreno difícil engloba áreas u obstáculos que suponen alguna complicación para caminar por ellos pero no frenan de forma considerable. Podría decirse que es cualquier sitio donde se puede caminar con relativa facilidad pero no correr. El terreno difícil consta de, entre otros, de vegetación baja (arbustos, huertos), pedregales, ruinas, escombros, campos recién arados (o inundados o embarrados), arenales y dunas, y escaleras de todo tipo, como escaleras de mano o escalinatas.

Las tropas pueden moverse a través de terreno difícil a la mitad de su capacidad de movimiento normal, por lo que, *por ejemplo, una unidad con un movimiento de 10 cm sólo podrá moverse 5 cm a través de un bosque.*

Si una unidad se mueve en un mismo turno por terreno normal y por terreno difícil, la parte de su movimiento efectuada en terreno normal se llevará a cabo normalmente, y la parte efectuada en terreno difícil se reducirá a la mitad. *Por ejemplo, un humano mueve 5 cm por terreno abierto y, a continuación, penetra en un bosque. El humano dispone aún de 5 cm de movimiento. Puesto que el movimiento por terreno difícil es a la mitad del movimiento normal, sólo podrá mover 2’5 cm cuando atraviese el bosque.*

En caso que se empiece parte del movimiento dentro de un elemento de terreno difícil, cuenta como terreno difícil hasta que salga la última miniatura de la unidad del terreno difícil.

c) Terreno muy difícil

El terreno muy difícil incluye los terrenos sobre los cuales no sólo es imposible correr, sino que andar es una tarea dificultosa. Incluye bosques densos repletos de zarzales y

similares, laderas de colinas casi verticales que deban treparse empleando pies y manos, ríos vadeables con corrientes muy fuertes…

El terreno muy difícil reduce la capacidad de movimiento de las tropas a una cuarta parte de su movimiento normal (redondeando hacia arriba a partir de 0’5 cm). *Por ejemplo, un Enano movería 2 cm (8 cm / 4) por turno en terreno muy difícil. Un Ogro movería 4 cm (15 cm / 4= 3’75, redondeando 4) y una caballería movería 5 cm (18 cm / 4 = 4’5, redondeando hacia arriba 5).*

d) Terreno impasable

El terreno impasable, como su nombre indica, es cualquier terreno que haga el movimiento tan extremadamente difícil que sea imposible de atravesar en la batalla. Este tipo de terreno incluye áreas como aguas profundas (ríos anchos, lagos, pantanos profundos), o acantilados de paredes cortadas a pico. Las tropas deben rodear las áreas de terreno impasable.

8. FASE DE MAGIA

En esta sección se describe a los poderosos hechiceros y los conjuros de Warhammer. La magia es una fuerza muy real en el mundo de Warhammer, una fuerza que debe temerse y respetarse. Sólo los seres con impresionantes poderes físicos y mentales pueden esperar someter los poderes de la magia a su voluntad. Otros acabarían consumidos en un instante, con sus mentes destrozadas por energías incontroladas y sus almas arrastradas hasta los más profundos infiernos por carcajeantes demonios. Incluso los hechiceros más poderosos pisan una línea muy delgada que separa el poder definitivo de la condenación eterna.

Durante la fase de magia, el Jugador Activo puede intentar lanzar los hechizos que conozcan los hechiceros incluidos en su ejército. Cada hechicero puede intentar lanzar cada hechizo que conozca, pero no puede intentar lanzar el mismo hechizo dos veces en una misma fase de magia. El éxito del lanzamiento de un hechizo se determina mediante una tirada de dados (Dados de Energía), y el número de dados de energía disponibles limita el número de hechizos que se puede intentar lanzar. El Jugador Reactivo puede intentar dispersar el hechizo mediante otra tirada de dados, usando parte de sus Dados de Dispersión, que también son limitados. Más adelante se describe el proceso de lanzamiento de hechizos en detalle.

8.1 Fase de magia en un vistazo

1. Determinar dados de magia y de dispersión (los hechiceros huyendo o eliminados no generan dados).
2. Lanzar hechizo
    a. Elige un hechicero.
    b. Elige uno de los hechizos que pueda lanzar y que no haya intentado lanzar este turno.
    c. Elige una unidad o punto objetivo para el hechizo (si es necesario).
    d. Realiza la tirada para determinar el nivel de energía (tomando dados de la reserva de dados de energía, hasta un máximo de su nivel + 1). Ten en cuenta las reglas de Fuerza Irresistible, Disfunción y Mínimo de 3, que vienen detalladas en la sección de Lanzamiento y Dispersión de Hechizos.
    e. El Jugador Reactivo puede intentar dispersar el hechizo lanzando dados de su reserva de dados de dispersión (si no se ha lanzado con Fuerza Irresistible). Ten en cuenta doble 1 (fallo) y doble 6 (éxito).
    f. En este momento se considera que el hechizo se ha lanzado con éxito. Comprueba alcance del hechizo.
    g. Resuelve los efectos del hechizo.
3. Si quedan dados de magia, puedes intentar lanzar otro hechizo (vuelve a 2).
4. Ambos oponentes pueden intentar dispersar hechizos que Permanecen en Juego (salvo aquellos que hayan sido lanzados este turno).
5. Resuelve posibles chequeos de pánico por bajas.

8.2 Hechiceros

La magia está en todas partes en el Mundo de Warhammer, e impregna a todos los seres vivos y objetos inanimados. Su poder está ahí, tanto para hacer el bien como para hacer el

mal. La magia es casi tan importante como la capacidad de combate de las tropas, ya que puede suponer la diferencia entre la victoria y la derrota. Por ello, los poderosos soberanos y los nobles señores cuentan con sus propios hechiceros a su servicio para que les protejan y para que luchen para ellos. Algunas de las razas, incluso, están gobernadas por poderosos hechiceros.

En el Imperio, el propio Emperador apoya el estudio de la magia, para así poder contar siempre con sus poderosos Hechiceros de Batalla, que le ayuden en sus guerras. En Ulthuan, los Altos Magos de los elfos practican la más poderosa de las magias. Incluso los Orcos y Goblins, pese a que son razas poco dadas a utilizar el cerebro, tienen chamanes que pueden aplastar al enemigo con descargas de energía mágica pura.

Las miniaturas que posean la capacidad intrínseca de lanzar hechizos se consideran Hechiceros, aunque cada libro de ejército emplea su vocabulario particular (Mago, Chamán, Vidente Gris, etc). Esto no incluye las miniaturas que no lanzan hechizos de por sí sino que tienen objetos portahechizos, ni las miniaturas que realizan cánticos o plegarias que se consideran como objetos portahechizos.

a) Niveles de hechicería

Existen muchos tipos diferentes de hechiceros, pero todos tienen un nivel de poder que varía del 1 al 4. El nivel de poder de un hechicero representa su capacidad para lanzar conjuros y determina el número de hechizos que posee. Estos cuatro niveles de poder no pretenden representar todas las posibles variantes entre las aptitudes de cada individuo. Sólo son categorías útiles que nos permiten enfrentar hechiceros de poderes comparables.

No hay dos hechiceros idénticos en el mundo de Warhammer, ni en conocimientos ni en poder; pero, en el juego, hemos dividido a los hechiceros en cuatro categorías de habilidad llamadas Niveles.

- **Nivel 1**. Los hechiceros de primer nivel son aquellos con habilidades básicas, aunque son poderosos en términos de la vida cotidiana.
- **Nivel 2**. Los hechiceros de segundo nivel son experimentados practicantes de la magia, con poderes bastante mayores que los de los hechiceros de primer nivel.
- **Nivel 3**. Los hechiceros de tercer nivel son grandes brujos de un tipo que rara vez se ve en el campo de batalla, excepto en tiempos de necesidades imperiosas.
- **Nivel 4**. Los hechiceros de cuarto nivel son los más poderosos de todos, el equivalente a reyes en el terreno de la hechicería.

Cuanto mayor sea el nivel de un hechicero, mayor será su habilidad para extraer poder mágico de los cambiantes vientos de la magia, ya sea para su propio uso o para el de sus compañeros hechiceros.

Cada hechicero comienza la batalla con un hechizo pre-generado por cada nivel de magia que posea: un hechicero de primer nivel tiene un hechizo, uno de segundo nivel tiene dos, y así sucesivamente.

Nivel	Hechizos	Dados de energía	Dados de dispersión	Dados de energía que puede usar al lanzar un hechizo
1	1	1	1	2
2	2	2	1	3
3	3	3	2	4
4	4	4	2	5

8.3 Hechizos

Los hechiceros pueden utilizar su magia (es decir, lanzar hechizos) en la Fase de Magia. Estos hechizos pueden ser terriblemente destructivos, increíblemente protectores o pueden otorgar habilidades especiales al hechicero o a otras miniaturas. Más adelante encontrarás una extensa lista de hechizos.

Muchas facciones tienen sus propios y únicos tipos de hechizos, que pueden utilizar en lugar de los que aparecen en este libro. Estos hechizos no se describen aquí sino en el Manuscrito de Nuth correspondiente a cada facción.

a) Saberes de la magia

El reglamento de Warhammer describe ocho tipos diferentes de saberes mágicos, cada uno de ellos representado por seis hechizos. Cada Saber está basado en uno de los ocho vientos de la magia identificados por los Altos Elfos, cuyos conocimientos superan en mucho a los de las demás razas del mundo de Warhammer. Los hombres del Imperio aprendieron la hechicería de los magos Altos Elfos, por lo que utilizan el mismo sistema como base de sus estudios; aunque sus conocimientos no se acercan ni de lejos a los de los Altos Elfos. Aunque pocos lo saben, incluso los magos elfos se ven superados por los Magos Sacerdote Slann de los Hombres Lagarto.

La hechicería de muchas razas del mundo de Warhammer se basa en uno o más de estos Saberes de magia, pero a menudo incluye un Saber propio de dicha raza.

Los Ocho Saberes de la Magia se detallan más adelante.

b) Selección de hechizos

Los Manuscritos de Nuth describen exactamente qué Saberes son utilizados por cada facción de Warhammer, y, en muchos casos, incluyen algún Saber propio de esa facción.

Todos los Hechiceros siguen un Saber concreto. Un ejército puede incluir hechiceros, si están en su lista, de diferentes Saberes o varios del mismo, a elección del jugador.

Los Hechiceros conocen un hechizo por cada nivel de magia (un mago de nivel 3 conoce 3 hechizos).

Tras elegir zona de despliegue, pero antes de desplegar miniaturas, cada uno de los jugadores genera los hechizos para cada uno de sus hechiceros. Salvo que los jugadores o la organización del evento hayan acordado que los Saberes deben ir incluidos en la lista de ejército, es en este momento cuando debe comunicarse a cada oponente qué Saber corresponde a cada uno de sus Hechiceros. Si ambos jugadores incluyen hechiceros en sus ejércitos, se tira un dado para determinar quién genera sus hechizos en primer lugar. Se comienza a generar hechizos por los hechiceros de nivel más elevado.

Para determinar los hechizos que conoce cada hechicero:

1. Comunica qué Hechicero va a seleccionar hechizos (debe empezarse por los de más Nivel).
2. Lanza tantos D6 como niveles de magia tenga el Hechicero.
3. Si hay algún dado repetido, vuélvelo a lanzar. Repite este proceso hasta que todos los dados muestren distintos hechizos.
4. Si Hechicero puede cambiar voluntariamente cualquiera de sus hechizos por el hechizo 1 de su Saber (a no ser que ya haya sido generado en el paso 3).

Normalmente, esto se hace abiertamente, y por tanto los oponentes sabrán de qué hechizos dispone su enemigo.

Los Hechiceros de bandos opuestos pueden utilizar las mismas listas de hechizos, por lo que puede darse el caso de que ambos bandos posean los mismos hechizos, pero ningún Hechicero puede generar el mismo hechizo dos veces.

8.4 Dados de magia

Las capacidades mágicas de los hechiceros se representan en el juego mediante dos reservas de dados, que reciben en su conjunto el nombre de Dados de Magia. La reserva del Jugador Activo contiene los dados que puede utilizar para intentar lanzar hechizos, llamados Dados de Energía. Asimismo, la reserva del Jugador Reactivo contiene los dados que puede utilizar para intentar dispersar los hechizos de su rival, llamados Dados de Dispersión.

a) Generación de dados de energía

El Jugador Activo toma dos dados al inicio de fase de Magia, más un dado por cada nivel de magia. Así, si tienes un hechicero de nivel 3 y un hechicero de nivel 2, generarían 2 dados de base + 3 del hechicero de nivel 3 + 2 del hechicero de nivel 2, en total, 7.

Algunos objetos mágicos, bendiciones divinas y otros efectos místicos proporcionan dados adicionales. Sin importar su origen, todos estos dados se llaman dados de energía. Estos dados se gastan a lo largo de la fase de magia cuando se intentan lanzar los hechizos, por lo que es importante que todos los dados de energía se coloquen en un montón directamente frente al jugador, bien a la vista, o también dentro de una taza, una caja o en algún sitio conveniente donde no se mezclen con los otros dados utilizados en la partida. Hay quien prefiere utilizar dados de un color diferente para representar estos dados de energía.

El conjunto de dados de energía que el jugador todavía no ha gastado conforman la Reserva de dados de energía de ese jugador.

b) Generación de dados de dispersión

Al mismo tiempo que el Jugador Activo calcula el montón de dados de energía de que dispone, el Jugador Reactivo reúne sus dados de dispersión. Para ello, toma dos dados de base y suma +1 dado de dispersión por cada hechicero de nivel 1 ó 2, y +2 dados de dispersión por cada hechicero de nivel 3 ó 4. Los dados de dispersión se gastan a lo largo de la fase de magia cuando se intenta dispersar los hechizos lanzados por el jugador oponente. A estos dados se les llama Reserva de dados de dispersión.

Igual que ocurre con los dados de energía, ciertos objetos mágicos, bendiciones divinas y otros efectos místicos pueden aumentar el número de dados de dispersión. Los dados de dispersión, igual que los dados de energía, se sitúan en una taza, una caja o algún sitio conveniente para que no se mezclen con el resto de los dados usados en la partida.

Los 2 dados de dispersión de base, y cualquier dado de dispersión adicional que se genere a través de objetos mágicos o reglas especiales, pueden ser utilizados incluso por aquellos jugadores que no dispongan de hechiceros. Es decir, no hace falta disponer de Hechiceros en la lista de ejército para intentar dispersar hechizos.

Tabla de dados de dispersión

NIVEL	Nº DE DADOS DE DISPERSIÓN
Básico	2
Cada Hechicero de Primer Nivel	+1
Cada Hechicero de Segundo Nivel	+1
Cada Hechicero de Tercer Nivel	+2
Cada Hechicero de Cuarto Nivel	+2

Imagen 12: Tabla de dados de dispersión

c) Hechiceros huyendo

Los hechiceros huyendo no generan dados de energía ni de dispersión.

8.5 ¿Quién puede lanzar hechizos?

En general todos los hechiceros del jugador pueden intentar lanzar hechizos en todas sus fases de Magia propia (no en la fase de Magia del enemigo) con las siguientes excepciones.

a) Hechiceros estúpidos

Los hechiceros que hayan fallado un chequeo de Estupidez en este turno no pueden lanzar hechizos.

b) Hechiceros huyendo

Los hechiceros que huyen no pueden lanzar ni dispersar hechizos. Al no poder dispersar, un hechicero huyendo tampoco puede usar un Pergamino de Dispersión ni ningún otro objeto que sirva para dispersar hechizos. Tampoco pueden añadir ningún dado a las reservas de dados de energía y dispersión. Ten en cuenta que no es necesario tener hechiceros vivos ni que no estén huyendo para utilizar dados de dispersión e intentar dispersar un hechizo (pero no se pueden utilizar los objetos mágicos o habilidades de hechiceros eliminados o huyendo).

Sin embargo, los hechizos que hayan lanzado previamente y continúen activos no son cancelados, salvo que la descripción del hechizo lo indique explícitamente. *Por ejemplo, un hechicero huyendo mantiene activo cualquier hechizo que Permanece en Juego que haya lanzado anteriormente y siga activo en el momento de la huida.*

Ten en cuenta que los hechiceros que se reagrupan antes de la fase de Magia pueden lanzar hechizos y dispersarlos de la forma habitual.

Por supuesto, ¡los hechiceros eliminados tampoco generan dados ni pueden lanzar hechizos!

c) Hechiceros trabados en combate cuerpo a cuerpo

Los hechiceros están acostumbrados a lanzar hechizos mientras luchan. Sin embargo, mantener la concentración en medio del combate es más complejo, y por ello se aplican las siguientes restricciones a todos los hechiceros trabados en combate cuerpo a cuerpo:

- No pueden lanzar Proyectiles Mágicos mientras estén trabados en cuerpo a cuerpo.
- No pueden lanzar hechizos que requieran explícitamente que el hechicero no se encuentre trabado en combate.
- Las unidades trabadas en combate con el hechicero solamente pueden ser objetivo de hechizos que permitan lanzarse a unidades trabadas en combate.
- Pese a estar trabado en combate, el hechicero siempre puede lanzar hechizos cuyo objetivo sea el propio lanzador *(por ejemplo la Iluminación de Pha).*
- La línea de visión no se ve obstruida por el hecho de estar trabado en combate, únicamente por otras miniaturas o elementos de escenografía. Esto significa que en ocasiones el Hechicero podrá ver objetivos más allá del combate cuando no haya miniaturas que bloqueen su línea de visión, o porque vaya montado en una criatura con la regla Objetivo Grande (o el propio Hechicero posea esa regla).

d) Armaduras y magia

Como se indicó anteriormente, los Hechiceros equipados con cualquier pieza de armadura, mundana o mágica, no pueden lanzar hechizos, salvo que la descripción de la pieza de armadura lo permita explícitamente. Ten en cuenta que el Hechicero sí puede dispersar hechizos, y genera dados de energía y dispersión de la forma habitual.

La barda de una montura no impide el lanzamiento de hechizos, ni tampoco las reglas especiales que reflejan la protección natural del hechicero como la Piel Escamosa.

8.6 Lanzamiento y dispersión de hechizos

El Jugador Activo designa un hechicero, qué hechizo va a intentar lanzar, y cuántos dados de energía desea emplear. En este momento debe informar a su oponente de los efectos del hechizo y la dificultad (si el oponente no conoce el hechizo) así como el objetivo.

Cada hechicero puede intentar lanzar cada hechizo una única vez en cada fase de Magia. Es decir, un hechicero no puede intentar lanzar un hechizo y luego volver a intentarlo en esa misma fase de Magia (tenga éxito o no el primer lanzamiento, sea dispersado o no). Además, un hechicero puede lanzar un hechizo que no haya intentado lanzar esa fase de magia independientemente de si algún otro hechicero de su ejército lo ha intentado también.

a) Objetivo de un hechizo

Es importante designar el objetivo ANTES de lanzar los dados. El objetivo viene indicado en la descripción del hechizo, y puede ser una única miniatura (dentro de una unidad, o individual), una unidad compuesta por más de una miniatura, el propio hechicero o incluso un punto del campo de batalla. Ten en cuenta que, en ocasiones, el hechizo puede afectar a más unidades que la unidad objetivo.

Los hechiceros no pueden lanzar hechizos contra unidades trabadas en combate cuerpo a cuerpo, a menos que el hechizo únicamente afecte al propio hechicero o que eso esté específicamente indicado en la descripción del hechizo.

Personajes y unidades como objetivos: Fíjate en que los personajes solitarios, los monstruos grandes, las máquinas de guerra, etc. También se clasifican como unidades, por lo que los hechizos que afectan a unidades también se pueden lanzar contra estos objetivos. Los personajes integrados en unidades no pueden ser objetivos a menos que se indique explícitamente en el hechizo.

No se mide la distancia real entre el hechicero y el objetivo del hechizo hasta que éste tenga efecto, es decir el oponente haya intentado dispersarlo sin éxito (o haya decidido no hacerlo); es decir, no se puede “medir a ver si llegas, y si llegas intento dispersar”.

b) Dificultad de un hechizo

Cada hechizo tiene un factor de dificultad, que suele estar entre 3 y 15. Para intentar lanzar un hechizo, el hechicero toma dados de la reserva de dados de energía, los lanza, y suma los resultados de los dados. El resultado es el total obtenido en la tirada de dados. *Por ejemplo, si en un dado se saca un 4, el resultado es 4; si en tres dados se saca 3, 4 y 6, el total es 13.*

Un hechicero puede usar en cada hechizo un mínimo de 1 dado y un máximo igual a su nivel +1. *Así, por ejemplo, un hechicero de nivel 2 puede usar entre 1 y 3 dados en cada intento de lanzar un hechizo.*

Suma el resultado de los dados para ver qué ha ocurrido.

Doble 1: Disfunción. Si en dos o más dados hay un “1”, ocurre una Disfunción mágica (consulta más adelante).

Doble 6: Fuerza Irresistible. Si en dos o más dados hay un "6", el hechizo se lanza con Fuerza Irresistible y se lanza con éxito automáticamente. Un hechizo lanzado con fuerza irresistible es exactamente eso, irresistible… ni siquiera se puede intentar dispersar. Esto incluye objetos mágicos que dispersan automáticamente un hechizo, que no pueden utilizarse contra un hechizo lanzado con Fuerza Irresistible salvo que esté indicado explícitamente en su descripción. Ten en cuenta que si sale Disfunción y Fuerza Irresistible *(por ejemplo, si el jugador obtiene dos 1 y dos 6)*, se considera Disfunción; la Disfunción tiene prioridad sobre la Fuerza Irresistible. Los Skavens tienen reglas ligeramente distintas para la Fuerza Irresistible, puedes consultarlas en el MdN: Skavens.

Repeticiones de dados: A no ser que se indique explícitamente, las repeticiones de dados *(por ejemplo, otorgadas por un hechizo u objeto mágico)* no pueden:

- Provocar una Fuerza Irresistible: un resultado de doble 6 tras una repetición no se considera FI, sino que se suma para el resultado de la tirada obtenido por el lanzador del hechizo de la forma habitual.
- Ignorar una Disfunción Mágica: en este caso la repetición no puede usarse.

Mínimo de 3: Un Hechicero, sin importar lo poderoso que sea, debe obtener un resultado mínimo de 3 en la tirada total de dados. Un resultado de 1 ó 2 siempre se considera un fallo, sin importar los modificadores que se puedan aplicar, ya sean procedentes de un objeto mágico o de cualquier otra fuente. Recuerda que esta regla solamente se aplica al lanzamiento de hechizos, y nunca a la dispersión.

No consigue igualar la dificultad del hechizo: Si el lanzamiento de dados (con todos los posibles modificadores a la tirada) es inferior a la dificultad del hechizo, no ha conseguido lanzar el hechizo.

iguala o supera la dificultad del hechizo: El hechicero consigue lanzar el hechizo con éxito. El oponente puede intentar dispersar el hechizo.

En cualquier caso, todos los dados que se tiran se han "gastado" y se retiran del montón de dados de energía. Obviamente, se puede aumentar la probabilidad de lanzar un hechizo si se tiran más dados; pero hacerlo reduce la reserva de dados, por lo que será más difícil lanzar el resto de hechizos.

e) Dispersión

El mundo de Warhammer (comparado con el nuestro, más mundano) está repleto de magia. Las propias rocas del planeta están empapadas de energía mágica; los árboles toman su sustento de aguas repletas de magia y el propio aire está impregnado de pura brujería. No es extraño que las criaturas que viven en el mundo de Warhammer hayan desarrollado una cierta inmunidad natural frente a la magia, la capacidad de resistir la influencia de la magia sobre sus mentes y cuerpos. Si no fuera así, hace tiempo que toda vida hubiese mutado en formas horribles; y el mundo estaría dominado por deslizantes monstruosidades tentaculadas.

La tirada de dispersión representa esta capacidad natural de resistir la influencia de la magia. Un jugador puede intentar dispersar un hechizo inmediatamente después de que su oponente lo haya lanzado, utilizando parte de su reserva de dados de dispersión. Algunos

objetos mágicos pueden permitir repetir el intento de dispersión, pero son excepciones; y en circunstancias normales, sólo se puede realizar un intento para dispersar cada hechizo. Te habrás dado cuenta de que no importa contra quién o qué se haya lanzado el hechizo; siempre se puede dispersar. Algunas reglas especiales permiten añadir dados de dispersión adicionales *(como por ejemplo la Resistencia a la Magia)*. Consulta sus efectos en la sección correspondiente.

Además, el resultado puede incrementarse mediante el uso de objetos mágicos. Se puede combinar cualquier número de objetos mágicos para aumentar el resultado, pero el jugador debe declarar qué objetos mágicos está utilizando **antes** de efectuar la tirada de dispersión. No puedes tirar los dados y después decidir utilizar un objeto mágico posteriormente para modificar la tirada, salvo que el objeto lo permita explícitamente en su descripción. Muchos de estos objetos mágicos son de un solo uso o sólo se pueden utilizar un determinado número de veces, así que es importante que quede claro si se utilizan o no antes de tirar los dados.

Para dispersar un hechizo, el jugador debe obtener un resultado igual o superior al obtenido por su oponente al lanzar el hechizo. *Por ejemplo, si el jugador enemigo utilizó cuatro dados y obtuvo un resultado de 20, debes obtener 20 o más en la tirada de dispersión para lograr dispersar el hechizo.* Los dados de dispersión que se han tirado, igual que los de energía, se gastan una vez son empleados.

En el caso de que haya Personajes o unidades con objetos mágicos o habilidades que afecten específicamente a sus intentos de dispersión[5], debes indicar qué Personaje realiza el intento de dispersión. *Por ejemplo, si tienes un Chamán Eslizón con el Báculo del Hechicero y un Slann (que tiene +1 a dispersar), debes indicar quién lo intenta (no tienes un +2), ya que puede haber objetos mágicos o reglas especiales que afectan al personaje que haya intentado dispersar.* Los efectos que afecten a los intentos de dispersión y no estén ligados a un personaje o unidad concretos pueden combinarse libremente. *Por ejemplo, el Tótem de Morko se puede utilizar en cualquier intento que no afecte a la unidad que lo porta, y se podría acumular con otros bonificadores, como por ejemplo un Báculo del Hechicero.*

Doble 1 y doble 6: Intentar controlar las enormes energías mágicas para disipar un hechizo enemigo es agotador, extremadamente difícil y siempre puede salir algo mal. Por tanto, al igual que ocurre al lanzar hechizos, si en dos o más de los dados de dispersión obtienes un 1, el intento de dispersar el hechizo falla automáticamente. No importan los modificadores de que dispongas por objetos mágicos o similares; un resultado con dos o más 1 siempre es un fallo. Y si el jugador obtiene un resultado con dos o más 6, el intento de dispersar el hechizo enemigo es un éxito automático. Como con el lanzamiento del hechizo, en el caso de que se den ambas situaciones, el fallo automático tiene preferencia sobre el éxito automático a la hora de dispersar un hechizo.

---

[5] *Nota: El Reglamento de Sexta Edición es un poco ambiguo a este respecto, ya que por un lado permite combinar cualquier número de objetos mágicos que afectan al resultado de la tirada para dispersar, y por otro asocia algunos efectos a un hechicero concreto, como el Báculo del Hechicero, o que "los hechiceros huyendo no pueden dispersar". Los libros de ejército de Sexta Edición también incluyen objetos y reglas especiales que hablan de "los intentos de dispersión del portador". Por este motivo hemos decidido recomendar esta interpretación.*

f) Hechizos lanzados con éxito

Tras haber superado la dificultad, y después de que el oponente no haya dispersado el hechizo (porque no lo ha conseguido o porque no lo ha intentado), a todos los efectos el hechizo ha sido lanzado con éxito. Es entonces cuando se puede medir si el objetivo del hechizo está dentro de su alcance (si el hechizo tenía alcance) y resolver los efectos del hechizo.

g) Disfunción mágica

Si el jugador obtiene dos o más resultados de 1 cuando intenta lanzar un hechizo, algo malo ha ocurrido. De hecho, algo ha salido terriblemente mal en el conjuro. El hechicero (y por tanto el jugador) está a punto de sufrir las terribles consecuencias que sufren las estúpidas criaturas que se atreven a manejar poderes que es mejor dejar tranquilos. Ya te hemos dicho que la magia es algo siniestro y peligroso, ¡y verás lo proféticas que eran estas palabras cuando lances los dados en la Tabla de Disfunciones Mágicas!

Ten en cuenta que un hechizo que ha sufrido una disfunción mágica nunca tiene efecto, sin importar el resultado total obtenido en la tirada (excepto con el resultado 12 de la tabla). Además, recuerda que las Disfunciones Mágicas no pueden ser evitadas mediante repeticiones de dados, salvo que la fuente de estas repeticiones lo permita explícitamente en su descripción.

La Tabla de Disfunciones Mágicas es una tabla general utilizada para todas las razas que no tienen una tabla específica de este tipo en su propio libro de ejército.

Tabla de Disfunciones Mágicas(Tira 2D6 mientras tu oponente se carcajea de forma frenética)	
2D6	**Resultado**
2	La energía mágica acumulada explota en una bola de energía. Cada miniatura en contacto peana con peana con el hechicero, amigas o enemigas, sufren un impacto de F10, igual que el hechicero. En el caso de un hechicero sobre una montura monstruosa o un carro, tanto el hechicero como la montura reciben el impacto. En el caso de un hechicero sobre una montura que tenga otro personaje (Dos personajes en una montura), tanto el hechicero, como la montura, como el otro personaje sufren un impacto cada uno.
3	Se produce una explosión de sulfuro y deslumbrantes colores cuando el hechicero pierde el control. El hechicero sale disparado 3-6 cm en una dirección aleatoria (usa el dado de artillería para determinar la dirección) y no podrá lanzar más hechizos hasta que saque un 6 en 1D6 al inicio de su fase de magia. Si choca con otra miniatura, se detiene y ambos sufren un impacto de F10. Si choca contra un muro, bosque u otro objeto sólido, el hechicero sufre un impacto de F10. En caso de un personaje montado sobre una montura independiente (un carro, un monstruo) la miniatura no se mueve y se considera que ha chocado con

	su montura. Si es de tipo Caballería (o sea, va montado sobre una montura normal como un caballo, lobo, jabalí, etc.) sale despedido normalmente.
4	Las energías mágicas escapan cuando el hechicero pierde la concentración. El oponente puede lanzar inmediatamente uno de sus propios hechizos con el mismo o menor factor de dificultad. No es necesario tirar dado alguno; el hechizo es lanzado automáticamente, pero puede ser dispersado por el jugador cuyo turno está en curso utilizando sus dados de energía como si fueran dados de dispersión, u otros recursos que permitan dispersar hechizos *(como por ejemplo un Pergamino de Dispersión)*. El jugador debe igualar o superar el factor de dificultad básico del hechizo.
5	El hechicero es derribado por la descarga de energía mágica. No puede disparar ni combatir este turno, es impactado automáticamente en combate cuerpo a cuerpo y no puede lanzar hechizos ni en este turno ni en su propio turno siguiente, pero, por lo demás, está indemne. Sin embargo, puede activar objetos portahechizos.
6-7	El hechicero pierde el control del hechizo y lucha por contener la energía mágica. No puede lanzar ningún hechizo más en esta fase de magia. Sin embargo, puede activar objetos portahechizos.
8-9	Un enorme vórtice absorbe toda la energía mágica. Todos los dados de energía del jugador desaparecen y la fase de magia termina.
10	El hechicero es sacudido por la energía perdida y sufre una herida directamente. Esta herida no puede ser salvada mediante tirada de salvación por armadura ni tirada de salvación especial, pero puede Regenerarse.
11	El poder desatado del Caos provoca que el hechicero pierda parte de su poder. El nivel de magia del hechicero se reduce en -1 y no puede volver a lanzar ese mismo hechizo durante el resto de la batalla. La reducción de nivel es a todos los efectos, incluyendo generación de dados de energía y dispersión. Si el nivel del hechicero queda reducido a 0, no puede lanzar más hechizos durante el resto de la batalla, pero todavía se considera un hechicero de nivel 1 a efectos de generar dados de dispersión.
12	La mente del hechicero se ve asaltada por un horrible demonio al que ha atraído el lanzamiento del hechizo. Se considera que el hechizo se ha lanzado con Fuerza Irresistible, pero el hechicero no puede lanzar más hechizos durante el resto de la batalla y ya no genera dados de dispersión o energía.

8.7 Tipos de hechizos

Los hechizos incluyen todas sus características y efectos en su descripción, pero algunas de estas son comunes a varios hechizos de la misma categoría, y son descritas a continuación.

a) Hechizos con plantillas

Ciertos hechizos usan plantillas. Cualquier miniatura cuya peana esté completamente bajo la plantilla se considera afectada por el hechizo. Las miniaturas cuyas peanas no estén totalmente cubiertas han sido lo bastante afortunadas como para escapar, salvo que el propio hechizo indique lo contrario.

A no ser que lo especifique en el hechizo, no se puede lanzar un hechizo que use una plantilla si la plantilla afectará a alguna unidad trabada en combate cuerpo a cuerpo.

b) Proyectiles mágicos

Muchos hechizos se describen como Proyectiles Mágicos, *como por ejemplo la Bola de Fuego*. En este caso, el hechicero conjura una bola de llamas y la lanza contra su objetivo. Todos los proyectiles mágicos se lanzan, arrojan o disparan de este modo.

Un proyectil mágico sólo puede lanzarse contra un objetivo si es viable de acuerdo con las reglas de disparo (consulta estas reglas en la sección de Disparo, y ten en cuenta las reglas específicas para designar a Personajes como objetivo). El hechicero debe poder ver a su objetivo, y las miniaturas individuales sólo pueden escogerse como objetivos si están separadas a cierta distancia de las unidades que las rodean, en las mismas circunstancias que para los arqueros, ballesteros o tropas armadas de forma similar. Los proyectiles mágicos, a menos que se indique lo contrario, impactan automáticamente a su objetivo (no es necesario hacer una tirada para impactar).

Ningún hechicero puede lanzar proyectiles mágicos si está trabado en combate cuerpo a cuerpo. Recuerda que el hechicero se considera trabado en combate si lo está la unidad en la que se encuentre.

c) Hechizos inmediatos y duraderos

En la descripción de los hechizos se indica su duración. En general hay dos tipos de hechizos respecto a su duración:

1. Los que se resuelven de forma inmediata (hechizos inmediatos o instantáneos)
2. Los permanecen activos durante un tiempo determinado. Estos hechizos se clasifican en:
    a. Hechizos que Permanecen En Juego. Permanecen activos salvo que el lanzador decida cancelarlos, muera o intente lanzar otro hechizo. El oponente tiene la oportunidad de dispersarlos en su turno si todavía siguen activos, como se explica más adelante en la sección dedicada a estos hechizos.

b. Hechizos que Duran Un Turno. Estos hechizos permanecen activos hasta el final del siguiente turno o hasta el inicio de la siguiente fase de magia del lanzador (la duración específica se indica en la descripción del hechizo).
c. Hechizos cuyos efectos permanecen activos pero no pertenecen a las dos categorías anteriores. La duración específica se indica en la descripción del hechizo. Algunos de estos hechizos tienen efectos permanentes, es decir, permanecen activos sin poder dispersarse hasta el final de la batalla.

Los hechizos que se resuelven de forma instantánea, como los Proyectiles Mágicos, se resuelven tan pronto como tienen éxito. A no ser que se indique lo contrario, es posible lanzar el mismo hechizo sobre la misma unidad.

Los hechizos que permanecen activos aplican sus efectos de forma inmediata (cuando son lanzados con éxito), y estos efectos siguen activos hasta el final de la duración del hechizo (dependiendo de su categoría particular).

A no ser que se indique lo contrario, los hechizos con una duración NO son acumulativos. Se lanza el hechizo, si tiene éxito se aplican los efectos del hechizo, pero volver a lanzarlo no significa que los efectos se dupliquen. *Por ejemplo, el hechizo Transmutación del Plomo del Saber del Metal aplica un penalizador de -1 a impactar a la unidad; lanzar una segunda vez el hechizo sobre la misma unidad no hace que tenga un -2 a impactar, simplemente la unidad se ve afectada por el hechizo.*

d) Hechizos que permanecen en juego

Como explicamos en el apartado anterior, dentro de los hechizos cuyos efectos permanecen activos existe una categoría llamada Permanece En Juego, que requiere una descripción más detallada debido a que su duración puede extenderse durante varios turnos, y el oponente tiene la oportunidad de dispersarlos en sus fases de Magia.

Duración del hechizo: Los hechizos que Permanecen En Juego mantienen sus efectos hasta que:

- El hechizo es dispersado por alguno de los jugadores (ver más abajo).
- El hechicero que ha lanzado el hechizo decide lanzar otro hechizo (incluido el mismo).
- El hechicero que ha lanzado el hechizo decide finalizar el hechizo de forma voluntaria (no es necesario lanzar dados), acción que puede decidir realizar en cualquier momento.
- El hechicero que ha lanzado el hechizo muere.

Dispersión de hechizos en juego: El Jugador Reactivo, después de que el Jugador Activo haya terminado de lanzar hechizos, puede intentar dispersar los hechizos que permanecen en juego (a menos que se hayan lanzado en esa misma fase de magia) si le quedan dados de dispersión. Ten en cuenta que, en este caso, sólo se necesita obtener un resultado igual o superior a la dificultad del hechizo en cuestión, no al resultado que obtuvo el hechicero al lanzar el hechizo. Un hechizo lanzado con Fuerza Irresistible no puede dispersarse en la fase de magia en la que se ha lanzado, pero si es un hechizo que Permanece en juego puede dispersarse de forma normal en turnos posteriores.

Dispersión de hechizos en turno propio: El Jugador Activo puede intentar dispersar hechizos enemigos que Permanecen En Juego usando sus dados de energía como si fueran dados de dispersión. Se aplican las reglas anteriores (debe superar la dificultad original, puede dispersar hechizos que se hubieran lanzado con fuerza irresistible, etc).

Permanece en juego vs Los efectos permanecen: No hay que confundir hechizos que permanecen en juego, que pueden dispersarse, con hechizos que no permanecen en juego pero que realizan cambios físicos en sus objetivos, como puede ser la Maldición del Acero Forjado del Saber del Metal o el Señor de la Lluvia del Saber de la Vida. En estos casos el hechizo es inmediato pero los efectos permanecen, así que no puede dispersarse en otra fase de Magia. La duración de los efectos viene especificada en la descripción de cada hechizo.

Hechizos que permanecen en juego y personajes en unidades: Si un Personaje está sujeto a un hechizos que Permanece en Juego y se une a una unidad, el Personaje sigue sujeto al hechizo y la unidad sigue sin estarlo. Y viceversa; si un Personaje que no está sujeto a un hechizo se une a una unidad con un hechizo que Permanece en Juego, el hechizo sólo afectará a la unidad.

Por último, existe el caso de que se lance un hechizo que Permanece en Juego a una unidad que incluya uno o más Personajes. El hechizo afecta a todos (unidad y Personaje); sin embargo, si el Personaje abandona la unidad, ya que el hechizo se lanzó originalmente contra la unidad, los Personajes ya no se ven afectados al dejar de formar parte de ella. Por supuesto, si la unidad fue destruida mientras el Personaje permanecía con ella, dejándolo como único superviviente, el hechizo continúa afectando porque ya no hay unidad que poder abandonar.

e) Hechizos que cancelan efectos de otros

Es posible que el efecto de un hechizo contradiga el efecto de otro. *Por ejemplo, a una unidad sobre la que pesa un hechizo que le impide moverse se le puede lanzar otro hechizo que la obliga a moverse.* En estos casos, el último hechizo en ser lanzado dispersa automáticamente el hechizo previo.

f) Hechizos que afectan a todas las miniaturas de una unidad

En algunos hechizos se menciona que afecta a todas las miniaturas de una unidad, como las Llamas del Fénix o la Maldición de los Años. Eso es así incluso para personajes con una montura independiente (carro o monstruo); tanto el personaje como la montura se ven afectados. Sin embargo, las miniaturas ocultas que se encuentren en la unidad, como los Asesinos de los Elfos Oscuros y los Skaven, no sufren ningún efecto por un hechizo u objeto mágico que afecte a su unidad mientras no hayan sido revelados (salvo que se indique explícitamente lo contrario).

g) Hechizos de movimiento mágico

Algunos hechizos permiten realizar movimientos durante la fase de Magia. Las características de este movimiento se indican en la descripción del hechizo. A continuación aclaramos algunas interacciones de estos hechizos.

Unidades que se han reagrupado en el mismo Turno: Si una unidad que se ha Reagrupado en ese turno es afectada por un hechizo de movimiento y entra en contacto con una unidad enemiga, luchará de la forma habitual (pese a que las unidades que acaban de Reagruparse no pueden disparar o luchar durante el mismo turno).

Unidades que ya estaban huyendo y son objeto de una carga: Una unidad que ya estaba huyendo y que reciba una carga por efecto de un hechizo de movimiento debe continuar huyendo, incluso si el hechizo sólo permite mantener la posición como reacción a la carga. La unidad que realiza la carga mediante un movimiento mágico puede alcanzarla y destruirla de la forma habitual.

9. FASE DE DISPARO

Una vez han acabado las fases de movimiento y de magia, es el momento de resolver los disparos que deban efectuarse. Las tropas armadas con arcos, ballestas o cualquier otra arma de proyectiles pueden disparar contra las tropas enemigas a la vista. A menos que se indique lo contrario, cada miniatura disparar una única vez en cada fase de disparo. Las máquinas de guerra, como las catapultas, los lanzavirotes o los cañones, también podrán disparar; aunque las reglas completas aplicables a estas máquinas de guerra se presentan más adelante.

9.1 Fase de disparo en un vistazo

1. Disparos con estimación de distancia.
    a. Declara TODOS los disparos juntos, indicando dirección y distancia.
    b. Resuelve disparo (desvío, punto de impacto, problemas…).
    c. Comprueba miniaturas impactadas.
    d. Efectúa tiradas para herir.
    e. Efectúa tiradas de salvación.
    f. Retira bajas.
2. Disparos sin estimación de distancia.
    a. Elige una unidad que dispara y una unidad objetivo.
    b. Comprueba alcance y determina cuántos disparos se hacen (si es necesario).
    c. Efectúa tiradas para impactar, teniendo en cuenta los modificadores para impactar como la Cobertura.
    d. Efectúa tiradas para herir.
    e. Efectúa tiradas de salvación.
    f. Retira bajas.
    g. Si te quedan unidades de disparo sin estimación que no hayan disparado, vuelve al punto 2.1
3. Chequeos de Pánico por bajas en fase de disparo. Si no se superan, resuelve los Movimientos de Huida correspondientes.

9.2 Quién puede disparar

En principio todas las miniaturas armadas con algún ataque a distancia (máquinas de guerra, armas de proyectiles, alientos de dragón) pueden efectuar un único ataque de disparo en la fase de disparo, con las siguientes excepciones:

- Las unidades que están trabadas en Combate Cuerpo a Cuerpo.
- Las unidades que estén Huyendo.
- Las unidades que hayan efectuado un movimiento de Marcha.
- Las unidades que se hayan Reagrupado en el mismo turno, salvo que se especifique lo contrario *(por ejemplo la Caballería Rápida).*
- Las unidades que hayan realizado una Carga Fallida en el mismo turno.
- Las unidades que se hayan Reorganizado en el mismo turno (consulta el apartado de Maniobras de la sección de Movimiento.

Las unidades que hayan hecho una de las siguientes Maniobras: Pivotar (sin Marchar), Girar, Cambiar de Formación (aumentar o reducir un máximo de dos filas sin cambiar su orientación) o Retroceder sí pueden disparar, considerándose que han movido.

9.3 Dónde se puede disparar

a) Objetivos legales

Se puede declarar como objetivo de disparo a cualquier unidad en Línea de Visión, **exceptuando aquellas trabadas en combate cuerpo a cuerpo**. El riesgo de impactar a los camaradas es demasiado elevado. Las armas de disparo que utilizan una plantilla pueden impactar de forma accidental a unidades que forman parte de un combate, resolviéndose de la forma indicada en la sección de Disparo con Estimación. Solamente las miniaturas que tengan Línea de Visión a la unidad objetivo podrán dispararle, como se explica a continuación.

c) Línea de visión y disparo



Imagen 13: Encaramiento y línea de visión

En principio todas las unidades tienen una línea de visión de 90º respeto a su frontal, como se explica en el apartado de Línea de Visión en la sección de Unidades *(hay excepciones como, por ejemplo, los Hostigadores).* Recuerda que, en general, tanto las miniaturas amigas como las enemigas obstruyen la línea de visión, por lo que no es posible disparar a través de una miniatura para impactar a otra situada más allá. Esto implica que, en la mayoría de casos, solamente las miniaturas de la fila frontal podrán disparar, ya que las miniaturas de filas posteriores tendrán su línea de visión bloqueada por las miniaturas de la fila frontal. Las unidades con la regla Objetivo Grande (en la sección de Reglas Especiales) son una excepción, ya que pueden ver y ser vistas a través de cualquier miniatura que no sea un Objetivo Grande. Esto evita que, *por ejemplo, unos Goblins puedan tapar a un Gigante, y permite a un Jinete de Dragón disparar por encima de miniaturas de*

tamaño menor. Otra consecuencia es que todas las filas de una unidad pueden disparar a un Objetivo Grande, no solamente la primera.

Además, los elementos de escenografía influyen en la línea de visión. *Por ejemplo, las Colinas otorgan una posición privilegiada desde la que es posible disparar con una fila adicional, y varios elementos obstruyen la línea de visión*. Consulta la sección de Escenografía para más detalles sobre cómo afectan los elementos de terreno a la línea de visión.

d) Dividir los disparos

En la mayoría de los casos, una unidad siempre apunta y dispara a un único objetivo (ya sea una unidad de tropas enemigas, un enorme monstruo, o un carro) siguiendo las órdenes del oficial al mando que dirige los disparos.

Una unidad puede dividir sus disparos entre dos o más objetivos **si es imposible que todas las miniaturas disparen al mismo objetivo**. *Puede ocurrir, por ejemplo, que un mismo objetivo no sea visible para todas las miniaturas de la unidad, bien porque parte de la unidad tiene su visión obstruida o porque el objetivo está tan cerca de la unidad que está fuera del ángulo de visión de algunas miniaturas. En ese caso, dado que designar objetivos de disparo se realiza antes de medir, se sugiere que se declare de una forma parecida a "los que puedan dispararán al objetivo A, los que no puedan disparar a A intentarán disparar al objetivo B".*

En el caso de miniaturas individuales, como monstruos, héroes, fanáticos y similares, pueden dividirse los disparos entre estos y otros objetivos más distantes aunque toda la unidad puede disparar contra la miniatura enemiga individual. Esto también permite a una unidad dividir sus disparos entre varias miniaturas individuales.

Si hay miniaturas con armas de distinto alcance en una unidad, se deberá intentar disparar al mismo objetivo siempre que:

1. Haya un objetivo dentro del alcance del arma de alcance más corto.
2. Este objetivo sea visible.

En caso contrario, se podrá aplicar la regla de Dividir Disparos, es decir, si no existe ninguna unidad visible al alcance de todos los tipos de armas de la unidad.

Un caso común es un Personaje armado con un arma de corto alcance, como una Pistola, dentro de una unidad con armas de mayor alcance (arcos, arcos largos, ballestas, arcabuces…). Si existe un objetivo visible dentro del alcance de la Pistola, y el jugador que lo controla quiere que el Personaje dispare, todas las miniaturas de la unidad que lo vean deben disparar a ese objetivo. Puede elegirse que el Personaje no dispare y las miniaturas de la unidad disparen a un objetivo más lejano.

Recuerda que en los MDNR de cada ejército puede haber excepciones, *por ejemplo que un campeón pueda elegir disparar a otro objetivo (como un campeón imperial de arcabuceros con Rifle Largo de Hochland),* pero debe ser indicado explícitamente.

En el caso de personajes armados con un arma de proyectiles y cuya montura posee un ataque de disparo *(por ejemplo un ataque de aliento)* se aplican las mismas restricciones explicadas en los párrafos anteriores. Si al menos una unidad puede ser alcanzada por ambos ataques de disparo, éstos deben ser dirigidos al mismo objetivo. Si no existe ninguna unidad al alcance de ambos ataques de disparo, o ésta es una miniatura individual, el jinete y la montura pueden dividir sus disparos entre otras unidades.

9.4 Disparo con estimación

La mayoría de disparos con estimación se realizan con máquinas de guerra, que disponen de su sección correspondiente en este manual, donde puedes consultar los detalles de su funcionamiento. El disparo con estimación significa que no es posible medir la distancia hacia el objetivo; el jugador debe calcularla a simple vista con tanta precisión como le sea posible. En algunos casos se usan dos dados especiales, el dado de Artillería y el dado de Dispersión. Recuerda que primero debes estimar todas las distancias y luego resolver todos los disparos.

Ejemplo: Un jugador pielverde tiene dos Lanzapiedroz, dos Lanzapinchoz y una Catapulta Lanza Goblin. En la fase de disparo primero debe indicar dónde dispara cada uno de los Lanzapiedroz y la Katapulta Lanzagoblins, indicando dirección y distancia de los tres disparos (sin medir nada). Una vez determinada la dirección y distancia de todas, se mide la distancia y se coloca un marcador a esa distancia de cada uno de los proyectiles; luego se lanzan los dados por si se pueden desviar (se explicará en la sección de Máquinas de guerra), se coloca la plantilla y se resuelve el disparo (determinar objetivos parciales, tiradas para herir, etc), retirando las bajas a medida que se resuelve cada disparo. Una vez están resueltos todos los disparos de estimación, se puede pasar al disparo de proyectiles sin estimación (los Lanzapinchoz).

a) Plantillas

Tal y como se describe en la sección de Máquinas de Guerra, algunas armas emplean plantillas de área de efecto para determinar cuántas miniaturas son impactadas por el proyectil (o las llamas del dragón). Las normas de distribución de impactos de estas plantillas se describen en la sección de Máquinas de Guerra y en la regla especial Arma de Aliento. El efecto de las plantillas sobre Personajes montados se describe también en la sección de Personajes.

b) Plantillas que caen en un combate

Las reglas que se describen aquí son para armas que utilizan una plantilla que puede desviarse e impactar a unidades trabadas en combate. Ten en cuenta que las armas de plantilla que no tengan la posibilidad de desviarse *(como por ejemplo las armas de aliento)* no pueden colocarse de manera que afecten a unidades trabadas en combate.

Si la plantilla se sitúa de forma que sólo afecte a las miniaturas de un bando y ninguna de las miniaturas a las que afecta está trabada en combate cuerpo a cuerpo (es decir, no está en contacto peana con peana con el enemigo), todas las bajas deberán resolverse normalmente. El disparo habrá impactado de forma que todas las heridas afectarán a la unidad enemiga.

Si la plantilla termina situada de forma que toca alguna miniatura de cualquiera de los bandos que esté trabada en combate cuerpo a cuerpo, o a miniaturas de ambos bandos, estén luchando o no, el número de impactos causados por el arma deberá calcularse normalmente, pero deberán asignarse a partes iguales entre ambos bandos. El disparo habrá afectado al área donde está desarrollándose el combate y ambos bandos sufrirán las consecuencias. El impacto del centro de la plantilla se asigna a la miniatura que está debajo de la forma habitual, como se indica en la sección de Máquinas de Guerra.

9.5 Disparo de proyectiles (sin estimación)

Para efectuar un disparo sin estimación se siguen estos pasos:

1. Designa unidad que dispara y unidad objetivo. Ten en cuenta la línea de visión y, si es necesario, la cobertura del objetivo.
2. Comprueba la distancia entre ambas (alcance).
3. Efectúa tiradas para impactar.
4. Efectúa tiradas para herir.
5. Efectúa tiradas de salvación.
6. Retira las bajas.

a) Alcance

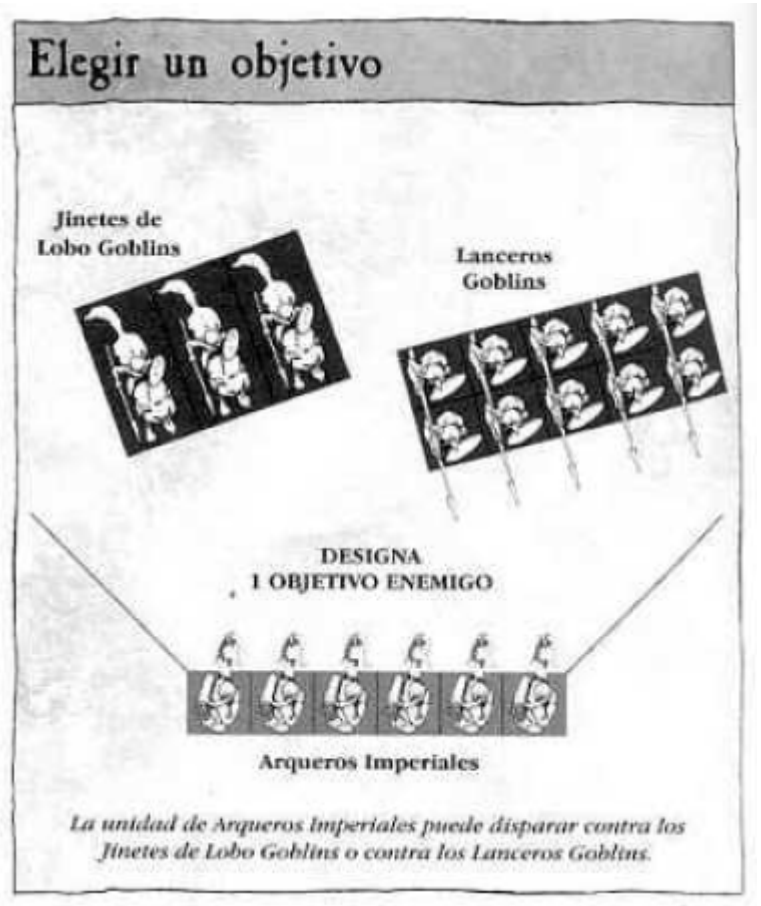


Imagen 14: Elegir un objetivo

Todas las armas de proyectiles tienen un alcance máximo, que representa la distancia máxima en centímetros a la que se puede disparar. Si la unidad enemiga designada como objetivo se encuentra más allá de este alcance máximo, los disparos fallan automáticamente. Esta es la razón por la que debes designar el objetivo de cada uno de los disparos antes de medir la distancia.

Por ejemplo: el jugador Imperial está disparando con una unidad equipada con arcos, cuyo alcance máximo es de 60cm. Declara que sus arqueros disparan contra la unidad de goblins más cercana. Al medir la distancia, comprueba que la distancia que separa ambas unidades es de 63 cm. La lluvia de flechas cae a poca distancia de los goblins, que se burlan de sus adversarios.

A menudo, algunas miniaturas de la unidad que dispara tienen una unidad enemiga dentro del alcance de su arma, mientras que otras miniaturas de la misma unidad están fuera de alcance. En tal caso, resuelve normalmente los disparos de las miniaturas que tengan al enemigo dentro del alcance de sus armas y considera que el resto de disparos fallan automáticamente.

b) Impactar al objetivo

La posibilidad de que una miniatura que dispara impacte a su objetivo depende de su Habilidad de Proyectiles o HP. Cuanto mayor sea la HP de la miniatura, mayor será la posibilidad de que impacte. Además de la HP, las tiradas para impactar pueden verse afectadas por diversos modificadores, que se explican más adelante pero son ignorados en esta sección para facilitar la explicación.

Para determinar si se impacta, debe efectuarse una tirada de 1D6 por cada miniatura que dispare (salvo que su arma de proyectiles permita explícitamente disparar más de una vez por fase) y consultar la siguiente tabla:

HP	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Resultado para impactar	6+	5+	4+	3+	2+	1+	0+	-1+	-2+	-3+

Si el resultado obtenido es igual o mayor que el número indicado, el disparo ha impactado al objetivo; si el resultado obtenido es inferior, el disparo ha fallado. Ten en cuenta que se lanzan tantos dados como disparos se realizan y al mismo tiempo, no se van lanzando uno a uno. Sin embargo, como se explica en una sección previa, en algunas situaciones se pueden dividir los disparos de la unidad.

Ten en cuenta que el atributo de Ataques de que dispone una miniatura no afecta al número de disparos. Cada miniatura sólo puede disparar una vez (a menos que esté equipada con un arma con reglas especiales que le permitan disparar con mayor rapidez).

Ejemplo: Disparas contra el enemigo con una unidad de cinco Arqueros Élficos (HP4). Como tienen HP4, impactarán con 3+. Lanzas cinco dados y obtienes unos resultados de 1, 2, 2, 4 y 6, lo que significa 2 impactos y 3 fallos.

b.1) 7+ para impactar

Si (debido a Modificadores para impactar) el resultado final necesario para impactar es 7 o más, aún será posible impactar, aunque sea poco probable. Puesto que es imposible obtener un resultado de 7 en 1D6, será necesario obtener primero un 6; y, a continuación, efectuar una nueva tirada por cada 6 obtenido. En esta nueva tirada deberá obtenerse el resultado indicado en la siguiente tabla. *Así, por ejemplo, para obtener un 8 será necesario obtener un 6 y a continuación un 5 o más*. Si el resultado final necesario es de 10 o más, es imposible impactar a ese objetivo.

- 7: 6, seguido de 4+.
- 8: 6, seguido de 5+.
- 9: 6, seguido de 6.
- 10+: ¡Imposible!

b.2) 1+ o mejor para impactar

Puede darse el caso de que una miniatura tenga que obtener 1+ para impactar o incluso mejor, *como por ejemplo una miniatura con HP7 disparando a un objetivo grande*. En Warhammer ninguna tropa puede impactar automáticamente, por lo que un resultado de 1 siempre es un fallo sin importar la HP de la miniatura que dispara o los modificadores a la tirada. La HP superior a 6 es beneficiosa debido a que permite a la miniatura tener un resultado para impactar mejor en situaciones con penalizadores.

c) Modificadores para impactar

Impactar con un arma de proyectiles no es simplemente apuntar el arma y disparar. Existen otros factores, además de la HP, que afectan a la posibilidad de impactar. Algunos de estos factores pueden hacer que impactar sea más fácil, y otros que sea más difícil. Estos factores reciben el nombre de modificadores para impactar y son acumulativos.

Los modificadores que hacen que impactar sea más fácil se suman al resultado del dado. Los modificadores que hacen que sea más difícil se restan del resultado del dado. Todos los modificadores para impactar son acumulativos.

Ejemplo: Los cinco arqueros élficos (HP4) disparan a un personaje individual (-1) que está a largo alcance (-1) y detrás de un seto (-1); en vez de un 3+, para impactar necesitarán un 6+.

c.1) Objetivo grande: +1

Un objetivo grande es cualquiera que en la vida real fuera enormemente alto o que fuera especialmente corpulento. *Los Gigantes son objetivos grandes, por ejemplo, mientras que los Humanos, los Orcos, los Elfos, los Ogros, los cañones, la caballería y la mayoría de las tropas no lo son. Los Dragones, los Grandes Demonios y ciertas Máquinas de Guerra son Objetivo Grande.*

Los disparos efectuados contra miniaturas con la regla Objetivo Grande se resuelven con un +1 a la tirada para impactar. Ten en cuenta que todas las filas posteriores a la primera pueden disparar contra objetivos grandes.

c.2) Largo alcance: -1

El Alcance indica el alcance máximo al que puede dispararse cada arma. No obstante, cualquier proyectil pierde potencia y precisión antes de alcanzar su distancia máxima efectiva, por lo que los alcances de todas las armas de proyectiles están divididos en corto y largo alcance.

Corto alcance incluye la distancia hasta la mitad del alcance máximo indicado en el arma. Largo alcance incluye a la distancia desde la mitad hasta el alcance máximo del arma. *Por ejemplo, un arco tiene un alcance de 60 cm, por lo que un disparo hasta 30 cm está a corto alcance, y un disparo a más de 30 cm (y hasta 60 cm) está a largo alcance.*

Las armas de proyectiles (y máquinas de guerra) que usan tirada para impactar tienen un penalizador de -1 a la tirada para impactar contra objetivos a largo alcance.

En algunos casos, es posible que algunas de las miniaturas de la unidad que dispara tengan a su objetivo a corto alcance y otras lo tengan a largo alcance. En este caso, tendrán que efectuarse tiradas separadas para cada grupo de miniaturas con categorías de alcance diferentes.

c.3) En movimiento: -1

Si la miniatura que dispara se movió durante este turno (ya sea en la fase de movimiento o durante la fase de magia si fue gracias a un hechizo), sus posibilidades de impactar al objetivo se reducen en -1. Incluso un simple giro o cambio de formación es suficiente para romper la concentración necesaria para disparar, por lo que ambas acciones se consideran también movimiento.

c.4) Aguantar y Disparar: -1

Si una unidad es objetivo de una carga y decide reaccionar aguantando y disparando, sus posibilidades de impactar se reducen en -1, lo cual refleja que la unidad disparará precipitadamente para soltar cuanto antes su arma de proyectiles y desenfundar sus armas de combate cuerpo a cuerpo.

c.5) Personajes individuales u hostigadores: -1

Debe aplicarse este modificador de -1 si el objetivo de los disparos es una miniatura individual (no una unidad) de tipo Infantería. *Por ejemplo, esto incluye a personajes de Infantería que no están incluidos en unidades o grupos de apoyo Skaven.* El mismo penalizador se aplica si se dispara contra una unidad de Hostigadores (por estar en formación dispersa). Ten en cuenta que se aplica sólo a miniaturas individuales de tipo Infantería. *Esto incluye la última miniatura con vida de una unidad de Infantería, pero no incluye un personaje Ogro por ejemplo.* Las unidades que están Huyendo, pese a hacerlo de forma desordenada, no se benefician de esta regla.

d) Cobertura

Las tropas que están en contacto con ciertos elementos de terreno, o detrás de ellos, *(como por ejemplo muros y setos)* pueden aprovechar esta cobertura. Esto hará que sean

más difíciles de impactar, ya que pueden apartarse de la línea de tiro, dejando que los proyectiles se estrellen inofensivamente contra el muro o árbol.

Existen dos tipos de cobertura: la cobertura pesada y la cobertura ligera. Consulta la sección de Escenografía para saber qué tipo de cobertura ofrece cada elemento.

d.1) Cobertura pesada: -2

Las coberturas pesadas ofrecen protección física además de ocultar parcialmente al objetivo. La esquina de un edificio, una roca de gran tamaño, un muro o una empalizada de madera son obstrucciones sólidas. Las tropas que se asoman por puertas o ventanas también se consideran a cubierto detrás de cobertura pesada. Una miniatura que se asoma por la esquina de un edificio está a cubierto detrás de una cobertura pesada. Las miniaturas situadas en zanjas o fosos en el suelo se consideran también a cubierto detrás de cobertura pesada.

Las miniaturas que usen tirada para impactar y que disparen a un objetivo que tenga cobertura pesada tendrán un penalizador de -2 a la tirada para impactar.

d.2) Cobertura ligera: -1

Una cobertura ligera oculta parcialmente a la miniatura de la visión del enemigo, aunque proporciona escasa protección contra los impactos de proyectiles. Puedes esconderte detrás de un seto, pero un virote de ballesta o una flecha lo atravesarán casi sin resistencia. Los setos y los troncos se consideran cobertura ligera, y las tropas en el interior de un bosque se consideran siempre a cubierto detrás de cobertura ligera también.

Las miniaturas que usen tirada para impactar y que disparen a un objetivo que tenga cobertura ligera tendrán un penalizador de -1 a la tirada para impactar.

e) Armas de disparo más habituales

Aunque se verá más adelante, aquí viene un resumen de las armas de proyectiles más usadas.

Arma	Alcance	Fuerza	Especial
Arcabuz	60 cm	4	Mover o Disparar. Poder de penetración
Arco corto	40 cm	3	-
Arco	60 cm	3	-
Arco largo	75 cm	3	-
Ballesta	75 cm	4	Mover o Disparar
Ballesta de repetición	60 cm	3	Disparos múltiples (x2)
Cerbatana	30 cm	3	Disparos múltiples (x2), ataques envenenados.
Cuchillo arrojadizo/	15 cm	La del	Arma arrojadiza

estrella arrojadiza		guerrero	
Hacha arrojadiza	15 cm	F+1	Arma arrojadiza
Honda	45 cm	3	Disparos múltiples (x2) en corto alcance
Jabalina	20 cm	La del guerrero	Arma arrojadiza
Pistola (disparo)	20 cm	4	Poder de penetración, sin penalización por mover y disparar ni por largo alcance

9.6 Herir

No todos los impactos (ya sean por disparo, magia o combate cuerpo a cuerpo) herirán a sus objetivos. Algunos golpes serán desviados por las armaduras, y otros sólo rozarán a sus objetivos. Hay criaturas con pellejos tan duros que las flechas no se clavarán fácilmente en ellas, o tan robustas que pueden ignorar el dolor de unos tajos en su cuerpo.

Tras determinar el número de impactos, hay que efectuar una nueva tirada para determinar si ese impacto ha herido. Para ello, se compara la Fuerza del ataque con el atributo de Resistencia del objetivo. Las armas de proyectiles tienen su propio atributo de Fuerza, mientras que en combate cuerpo a cuerpo suele usarse el atributo de Fuerza de la miniatura que ataca (a veces modificado por el arma).

Tira 1D6 por cada impacto obtenido y consulta la Tabla para Herir. Localiza la Fuerza del arma y, a lo largo de su correspondiente fila, localiza el valor del atributo de Resistencia del objetivo. El número indicado en la intersección es el resultado mínimo que hay que obtener para causar una herida. Cuando el resultado indique “N”, quiere decir que el objetivo es demasiado resistente para ser herido con esa fuerza. “N” significa “No hay efecto”, ¡o “Nada de nada”!

F/R	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4+	5+	6+	6+	N	N	N	N	N	N
2	3+	4+	5+	6+	6+	N	N	N	N	N
3	2+	3+	4+	5+	6+	6+	N	N	N	N
4	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	N	N	N
5	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	N	N
6	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+	N
7	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+	6+
8	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+	6+
9	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+	5+
10	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	2+	3+	4+

Si no quieres consultar la tabla hay una forma rápida de acordarse:

Si F = R, va a 4+.

Por cada punto en que la Fuerza supere a la Resistencia, baja la dificultad (mínimo 2+), *por ejemplo F6 contra R4 son dos puntos, baja de 4+ a 2+.*

Por cada punto en que la Resistencia supere a la Fuerza, sube 1 la dificultad (máximo 6+), aunque si R supera en 4 o más puntos no es posible herir. *Por ejemplo, F3 contra R5, son dos puntos, así que va a 6+.*

9.7 Tirada de salvación

Si una criatura resulta herida, todavía tiene una posibilidad de evitar el daño efectuando una tirada de salvación con 1D6. Existen dos tipos de tiradas de salvación: por armadura y especial.

a) Tirada de salvación por armadura

Las miniaturas que sufren heridas cuentan aún con una oportunidad más de evitar sufrir daño si están equipadas con armaduras o escudos, o si montan a caballo o sobre una criatura similar. Estas miniaturas cuentan con una tirada de salvación por armadura.

El jugador cuya unidad ha recibido heridas lanza 1D6 por cada herida sufrida por la unidad. Si el resultado obtenido es igual o superior a la tirada de salvación de la miniatura, la herida habrá sido desviada por la armadura o habrá rebotado en ella. *Por ejemplo, un guerrero equipado con armadura pesada dispone de una salvación por armadura de 5+, por lo que debe obtener un 5 o un 6 para ser salvado por armadura.*

La salvación por armadura generalmente viene determinada por su equipo, como se explica en la siguiente tabla:

Equipo	Tirada de Salvación por Armadura
Armadura ligera	6+
Armadura pesada	5+
Armadura de placas (Gromril, Caos)	4+
Escudo	(+1)
Montura de tipo Caballería (caballo, corcel, lobo, jabalí…)	(+1)
Barda en la montura	(+1)

Normalmente primero se mira la armadura que lleva y luego se “resta” si lleva escudo o si va montado. *Ejemplo. Un Caballero Andante Bretoniano lleva Armadura pesada (5+) y va montado en un Corcel (+1, así que pasa a 4+) con barda (otro +1, por lo que sería un 3+), así que tiene un atributo de salvación por armadura de 3+. Un Goblin jinete de lobo sin equipo tendría una salvación de 6+ por ir montado.*

Esta es la regla universal; no obstante, siempre hay excepciones. *Así, algunas monturas como los Gélidos proporcionan +2 a la armadura en vez de un +1, y algunas criaturas como los Hombres Lagarto pueden tener una piel escamosa que les de una salvación de 6+ o 5+ (a la que puede sumarse una armadura).*

b) Modificador a la salvación por armadura

Algunas armas o criaturas son tan poderosas que pueden atravesar hasta las armaduras más gruesas, por lo que las armaduras son menos efectivas contra ellas. Tales armas obligan a aplicar un modificador a la tirada de salvación por armadura, que debe restarse del resultado obtenido al efectuar la tirada de salvación. Por cada punto en que la Fuerza pase de 3, se aplica un -1 a la tirada de salvación por armadura. Así, un golpe de F5 tendría (5-3=2) un -2 a la tirada de salvación por armadura. *El Caballero Andante bretoniano con su salvación por armadura de 3+ tendría que obtener 5+ para salvar la armadura. El Goblin montado en lobo, con un 6+ de armadura, no podría efectuar una tirada de salvación.*

c) Tirada de salvación máxima

Si la tirada de salvación es mejor que un 2+ *(por ejemplo: Caballero con armadura de placas, escudo, montura y barda, que sería un 1+),* igualmente un 1 en la tirada de salvación por armadura implica un fallo.

De todas formas, una salvación de 1+ (o 0+, o mejor) ofrece una mejor protección contra las armas con un modificador a la tirada de salvación. *Así, el Caballero con armadura de placas, escudo, montura y barda (1+) si recibe un impacto de F4 tendría un (4-3=1) -1 a su tirada de salvación por armadura, quedándose en 2+ (con la misma probabilidad de éxito, ya que un 1 es siempre un fallo).*

d) Anula armadura

Algunas armas, ataques o hechizos tienen la regla “Anula Armadura”. Eso significa lo que parece, que la tirada de salvación por armadura no se puede utilizar contra heridas causadas por ataques con esta regla.

e) Tiradas de salvación especial

Algunos tipos de tropa y algunas criaturas están protegidas por algo más que una simple armadura física. Puede tratarse de amuletos mágicos o bendiciones de sus dioses del mundo de Warhammer, o quizás, simplemente, son increíblemente afortunados.

Las miniaturas con este tipo de protección disponen de una tirada de salvación especial. Este tipo de tirada de salvación es bastante diferente a la salvación por armadura, y es muy importante entender esta diferencia desde el principio.

Las salvaciones especiales representan protecciones mágicas o divinas que podrían salvar al guerrero cuando su armadura fuese completamente inútil. La salvación especial, a diferencia de la salvación por armadura, nunca se ve afectada por los modificadores por Fuerza. Incluso si recibe un ataque que Anula Armadura, una miniatura siempre puede intentar superar su salvación especial.

A veces, una miniatura dispone tanto de una salvación por armadura como de una salvación especial. En este caso, la miniatura debe tirar la salvación por armadura en primer lugar y, si no la supera, puede tirar la salvación especial. Si la miniatura tuviera dos tiradas de salvación especial *(por ejemplo, una gracias a un objeto mágico y otra gracias a un hechizo)* debe utilizar sólo la mejor (no se "suman" como las armaduras).

9.8 Retirada de bajas

La mayoría de tropas de tamaño humanoide quedan fuera de combate tras sufrir una herida (y no salvarla). Algunas criaturas pueden sufrir varias heridas antes de desplomarse fuera de combate, pero se trata de casos excepcionales. El número total de heridas que una miniatura puede sufrir antes de caer eliminada o fuera de combate lo indica el valor de su atributo de Heridas (H) de su perfil.

a) Miniaturas con 1 herida

Cuando las tropas tienen un atributo de Heridas de 1, las bajas en las unidades se retiran del siguiente modo. Si una unidad de guerreros es impactada y sufre heridas que no son salvadas, por cada herida sufrida debe retirarse una miniatura como baja. Aunque las miniaturas retiradas como bajas pueden considerarse "muertas", quizás estén simplemente inconscientes o hayan sufrido heridas graves que no les permitan seguir luchando, aunque sigan con vida. Sin embargo, a efectos de juego, el resultado es el mismo: la miniatura ha quedado fuera de combate y se retira del juego.

b) Miniaturas con más de una herida

Las bajas deberán retirarse como se describe a continuación si las miniaturas tienen un valor en el atributo de heridas superior a 1. Imagina que una unidad de Ogros sufre 5 heridas debido a una andanada de flechas. Los Ogros son monstruos grandes y cada miniatura tiene 3 heridas. Las flechas caerían dispersas sobre la formación, hiriendo probablemente a varios Ogros, pero procuraremos retirar de la unidad miniaturas "enteras" para representar las bajas. De esta forma, 5 heridas representan 1 miniatura eliminada (3 heridas) y aún quedan 2 heridas. Las dos heridas restantes no bastan para retirar otra miniatura entera, por lo que el jugador tendrá que indicar de alguna forma que la unidad ha sufrido 2 heridas (con marcadores o dados es lo más habitual). Si después la unidad sufre otra herida por otro ataque, entonces podrá retirarse otra miniatura de Ogro. Es MUY importante dejar constancia de cuántas heridas lleva la unidad.

c) Caballería

En el caso de las miniaturas de caballería, todos los ataques se resuelven contra el jinete. Si el jinete muere, su montura se retira del juego con él. Esta es una forma práctica y rápida de representar las bajas en la caballería, ya que evita tener que contar con miniaturas que representan jinetes a pie y bestias de monta sin jinetes. Obviamente, o bien algunos jinetes serán eliminados y sus monturas se asustarán y huirán, o bien algunas monturas habrán sido eliminadas y sus jinetes habrán sido derribados al suelo. Todo esto puede imaginarse, pero, en cualquier caso, se retirará la miniatura de caballo y jinete por cada baja sufrida. Hay que tener en cuenta que esto sólo se aplica a las unidades de caballería, no a los monstruos empleados como montura (se explicará más adelante).

d) ¿Qué miniaturas se retiran físicamente?

Aunque, en realidad, las miniaturas fuera de combate deberían retirarse de entre las que ocupan la primera fila de la formación, es más práctico retirar las miniaturas de la última fila de la unidad (pero a efectos de combate habrán muerto las miniaturas de las primeras filas, lo cual es importante en la sección de Combate Cuerpo a Cuerpo). Si la unidad solamente posee una fila de profundidad, las bajas deberán retirarse de forma equitativa de los extremos de la fila, lo que representa a las tropas cerrando filas alrededor de sus oficiales y el estandarte.

En el caso de bajas sufridas por disparos, magia o cualquier otra fuente de daño a distancia, éstas se retiran sin tener en cuenta qué miniaturas concretas entraban dentro del rango de la fuente que provocó las bajas. *Por ejemplo, aunque solamente la primera y la segunda fila de una unidad estén dentro del rango de los arcos enemigos, las bajas serán miniaturas de la última fila, pese a estar fuera de alcance.* Esto es así también para las unidades de Hostigadores, en cuyo caso el jugador propietario de la unidad decide qué miniaturas son retiradas como baja (*que puede, por ejemplo, retirar las miniaturas más lejanas a la unidad y preservar las más cercanas).*

10. FASE DE COMBATE

Una vez se han resuelto todos los disparos de las armas de proyectiles, debe resolverse el brutal intercambio de estocadas y mazazos que se desarrolla en el combate cuerpo a cuerpo. Las unidades no podrán moverse ni disparar sus armas de proyectiles una vez estén trabadas en combate cuerpo a cuerpo, sino que deben luchar contra el enemigo hasta que uno de los dos bandos sea aniquilado u obligado a huir. Todas las miniaturas que están en contacto peana con peana con el enemigo tienen que atacar, sin que deba tenerse en cuenta si el turno que se está jugando es de un jugador o del otro. Por ello, la fase de combate cuerpo a cuerpo es una excepción a la secuencia normal del turno de juego, puesto que ambos bandos pueden atacar.

10.1 Fase de combate en un vistazo

La fase de combate debe resolverse en un orden o secuencia determinado:

1. Combate entre unidades (impactar, herir, salvaciones). Cada unidad trabada en combate lucha tal y como se describe más adelante. Deben resolverse todos los combates antes de determinar el resultado final de cada uno.
2. Determinar el Resultado de combate. Determinar en cada caso cuál de los dos bandos ha sido el vencedor del combate, y por cuánto. El bando derrotado en el combate habrá perdido por 1, 2 o más puntos, tal y como se describe más adelante. (de todos los combates).
3. Chequeo de desmoralización de las unidades perdedoras. Las unidades que hayan perdido el combate deben efectuar un chequeo de desmoralización. Las unidades que no superen el chequeo de desmoralización resultarán desmoralizadas, y su estado se indicará mediante un marcador o girando las miniaturas en dirección opuesta a sus enemigos. Todos los chequeos de desmoralización deben llevarse a cabo en ese momento.
4. Chequeos de pánico. Las unidades próximas a unidades amigas que hayan resultado desmoralizadas deben efectuar un chequeo de pánico, tal y como se describe en la sección de psicología. Todos los chequeos de pánico deberán efectuarse en este punto de la secuencia.
5. ¡Huida! Las unidades que hayan quedado desmoralizadas o que no hayan superado el chequeo de pánico deben huir del enemigo. Todas las miniaturas que hayan empezado a huir en la fase de combate deben moverse en este momento. Antes de mover a las unidades que huyen, los jugadores deben decidir qué unidades van a hacer un chequeo para evitar Perseguir.
6. Persecución y Arrasamiento. Las unidades podrán perseguir a sus adversarios que hayan quedado desmoralizados y estén huyendo, y es posible que consigan atraparles y los aniquilen. Si una unidad ha sido aniquilada completamente en el primer turno de un combate, no hay Huida pero puede haber Arrasamiento.
7. Ordenar filas. Al final de la fase de combate cuerpo a cuerpo, las unidades victoriosas ordenan sus filas para prepararse para la siguiente fase de combate (pueden envolver flancos).

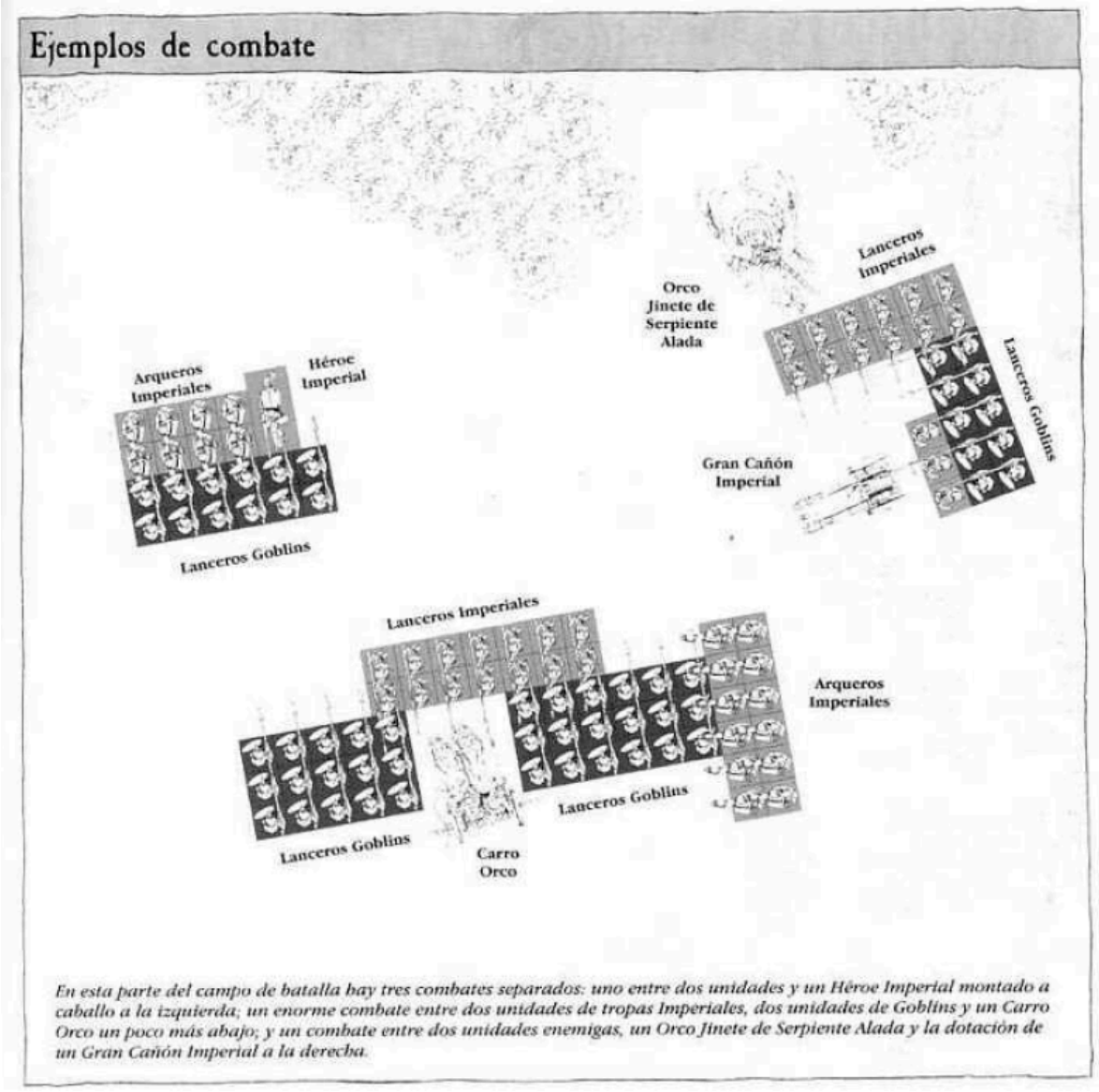


Imagen 15: Ejemplos de combate

10.2 Combate entre unidades

Los combates deben efectuarse de uno en uno, es decir, resuelve la lucha entre todos los guerreros enfrentados en un combate determinado antes de pasar a resolver el siguiente.

Normalmente, un combate cuerpo a cuerpo es una lucha entre una unidad determinada de cada bando, pero también es posible que varias unidades, monstruos y héroes participen en el mismo combate. En el caso de que se libren varios combates a la vez, el jugador cuyo turno se esté jugando decide el orden en que se resuelven.

Mientras las unidades que luchen estén interconectadas, estarán participando en el mismo combate.

a) Elegir armas

En algunos casos, puede ser que ambas unidades quieran elegir armas *(por ejemplo una unidad que pueda luchar con alabarda o con arma de mano y escudo, dependiendo de si el oponente usa sus armas de mano o armas a dos manos).* En caso que ambos jugadores esperen a que el otro "elija armas primero", aquél que va a atacar primero (normalmente el que ha cargado) elige primero con qué armas luchará y su oponente, antes de empezar a lanzar dados, debe decir qué armas usará. Esto sólo se produce en la primera ronda de cada combate; una vez eliges armas, debes usar esas armas hasta que el combate finalice.

Ten en cuenta que las miniaturas con arma mágica y mundana siempre deben usar el arma mágica.

b) Orden de los combates

En ocasiones habrá dudas sobre en qué orden resolver los combates. *Por ejemplo, cuando persigues y chocas contra otra unidad enemiga y luego, en el turno del enemigo, la unidad que persigue recibe una carga*. La regla universal es que se resuelven los combates en el orden en que se declararon (o hicieron) las cargas. *En el ejemplo, primero se resolvería el combate de la unidad que ha perseguido contra la unidad enemiga, y luego la unidad enemiga que ha cargado contra la unidad que perseguía.*

c) Qué miniaturas pueden atacar

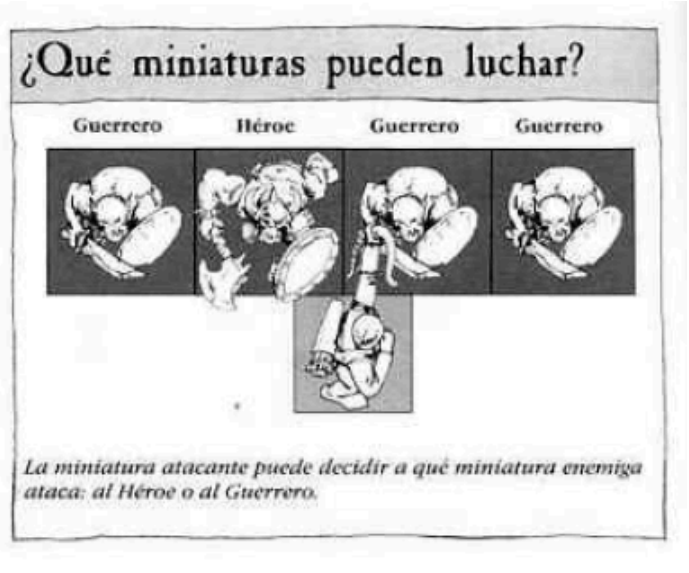


Imagen 16: ¿Qué miniaturas pueden luchar?

En principio, todas las miniaturas en contacto peana con peana con miniaturas enemigas pueden atacar. Algunas armas como las lanzas, o reglas especiales, permiten atacar sin estar en contacto peana con peana. En cualquier caso, las miniaturas en contacto peana con peana con el enemigo deben atacarle.

Las miniaturas sólo pueden atacar a miniaturas en contacto peana con peana. Una miniatura en contacto peana con peana con más de un enemigo puede elegir a cual atacar. Una miniatura puede dividir sus ataques, si puede efectuar más de uno, siempre que lo

declare con claridad antes de efectuar las tiradas para impactar. *Por ejemplo, si una miniatura está en contacto con un héroe enemigo y con un guerrero normal, el jugador debe decidir si desea atacar al guerrero normal, probablemente porque será más fácil derrotarle, o si prefiere intentar eliminar al Héroe.* Ten en cuenta que deben declararse ataques contra el Campeón para terminar con él (ver Grupo de mando – Campeón).

d) Miniaturas con varias partes

En el caso de las miniaturas con varias partes, como puede ser un caballero montado en un caballo o un carro, los ataques de las distintas partes (jinete, montura, etc) deben resolverse por separado.

e) Quién ataca primero

En la desesperada sucesión de golpes y embestidas que se produce en un combate cuerpo a cuerpo, los guerreros más veteranos y rápidos, o aquellos que hayan entrado en combate cuerpo a cuerpo con el ímpetu adicional de una carga en ese turno de juego, tendrán cierta ventaja. Para representar esto, las miniaturas atacan siguiendo un orden estricto. Esto es importante, ya que si una miniatura muere antes de que pueda atacar, obviamente ya no podrá responder al ataque. Atacar primero es una enorme ventaja; por eso es mejor cargar contra el enemigo que ser cargado por él.

El orden en combate es:

1. **Impactos por carga.** Algunas miniaturas pueden efectuar impactos por carga (como los carros). En caso de varios impactos por carga, el jugador que está jugando su turno elige cuáles se resuelven antes. (Ten en cuenta que los impactos por carga son, siempre, en la fase de combate cuerpo a cuerpo, por lo que una miniatura con arma de mano y escudo podría usar el bonificador de +1 a la tirada de salvación por armadura).
2. **Miniaturas con la regla Siempre ataca primero.** Si hay varias miniaturas que Siempre atacan primero, la miniatura o unidad con mayor Iniciativa atacará primero independientemente de otros factores. Si hay varias miniaturas o unidades que Siempre Atacan Primero y con la misma Iniciativa, las unidades que pertenezcan al bando que ganó la ronda de combate anterior atacan primero. Si también hay empate así, o no hubo ronda de combate anterior, lanza un dado para saber qué unidades atacarán antes.
3. **Miniaturas que cargan.** Si hay varias miniaturas que cargan, el jugador que está jugando su turno elige cuáles se resuelven antes.
4. **Resto de unidades.** Las que no están en las demás categorías.
5. **Miniaturas que no hayan cargado y que tengan la regla Ataca en último lugar** *(por ejemplo las armadas con arma a dos manos*). Si hay varias miniaturas que Atacan en Último Lugar, la miniatura o unidad con mayor Iniciativa atacará primero independientemente de otros factores. Si hay varias miniaturas o unidades que Atacan en Último Lugar con la misma Iniciativa, las unidades que pertenezcan al bando que ganó la ronda de combate anterior atacan primero. Si también hay empate así, o no hubo ronda de combate anterior, lanza un dado para saber qué unidad atacará antes. Las miniaturas con arma a dos manos o que ataquen en último lugar que hayan cargado luchan en el punto 3.

6. **Zombis y demás miniaturas con la regla Descerebrados**. Independientemente de si han cargado, de si están luchando con armas a dos manos, los Zombis (y todas las miniaturas con la regla Descerebrados) atacan últimos. Si hay varios Descerebrados, la miniatura o unidad con mayor Iniciativa de entre ellos atacará primero, independientemente de otros factores. Si hay varios Descerebrados con la misma Iniciativa, los que pertenezcan al bando que ganó la ronda de combate anterior atacan primero. Si aún así hay empate, o no hubo ronda de combate anterior, lanza un dado para saber qué unidad atacará antes.

En cualquier caso, en cada categoría se "desempata" por orden de Iniciativa (p.e. dos unidades que atacan primero, de mayor a menor Iniciativa), y en caso de nuevamente empate, la unidad que pertenezca al bando que ganó la ronda de combate anterior. Si también hay empate así, se resuelve al azar (1D6). *Por ejemplo, Esto implica que si una unidad que Siempre Ataca Primero con Iniciativa 5 carga a una unidad que Siempre Ataca Primero con Iniciativa 8, atacará primero la de Iniciativa 8.*

Siempre ataca primero vs ataca en último lugar: Si un personaje o unidad tiene la regla Ataca en último lugar *(por ejemplo, por ir con arma a dos manos)* y a su vez Siempre ataca primero *(por ejemplo, el Yelmo de Incontables Ojos, A por ellos chicos),* prevalece Siempre ataca primero (deja de atacar en último lugar). Lo mismo se aplica para Descerebrados; unos Descerebrados que obtengan Siempre ataca primero, atacarán primero.

f) Impactar

Para determinar cuántos impactos sufre el enemigo, lanza 1D6 por cada una de las miniaturas que está atacando. Si las tropas tienen más de un Ataque (A), efectúa una tirada de 1D6 por cada Ataque. *Por ejemplo, 10 lanceros elfos oscuros, que tienen 1 ataque cada uno, tiran 10D6; pero 10 minotauros, que tienen 3 ataques cada uno, tiran 30D6.*

El resultado necesario para impactar al enemigo depende de las Habilidades de Armas relativas de la miniatura atacante y la defensora. Compara la HA del atacante con la HA de su adversario y consulta la tabla para determinar el resultado mínimo que debe obtenerse en 1D6 para impactar.

HA atacante	HA defensor									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4+	4+	5+	5+	5+	5+	5+	5+	5+	5+
2	3+	4+	4+	4+	5+	5+	5+	5+	5+	5+
3	3+	3+	4+	4+	4+	4+	5+	5+	5+	5+
4	3+	3+	3+	4+	4+	4+	4+	4+	5+	5+
5	3+	3+	3+	3+	4+	4+	4+	4+	4+	4+
6	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+	4+	4+	4+
7	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+	4+	4+
8	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+	4+
9	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+	4+
10	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	3+	4+

Si no quieres consultar la tabla hay una forma rápida de acordarse:

- Si tienes más HA que tu oponente, impactas a 3+.
- Si tu oponente tiene más del doble que tu HA, impactas a 5+.
- En todos los demás casos, impactas a 4+.

A veces, se aplican modificadores a estas tiradas, aunque, a menos que se especifique que es imposible impactar a una miniatura, un resultado de 6 sin modificar en el dado siempre es un impacto, y un 1 siempre es un fallo.

f.1) Ataques contra caballería

Cuando se ataca a unidades enemigas de caballería, todos los ataques deben dirigirse contra los jinetes enemigos usando su HA, no la de la montura aunque sea mayor. Una montura combate utilizando su propia HA si tiene sus propios Ataques.

g) Herir

Consulta la sección previa en la Fase de Disparo.

d) Tiradas de salvación

Consulta la sección previa en la Fase de Disparo.

h) Retirada de bajas

Consulta la sección previa en la Fase de Disparo.

Ten en cuenta que las miniaturas retiradas antes de que puedan atacar no podrán hacerlo, y los guerreros que avanzan desde las filas posteriores no podrán atacar en ese turno. Eso significa que cada baja causada reducirá el número de enemigos que podrá responder al ataque. Necesitas saber con exactitud cuántas miniaturas han sido eliminadas en esa ronda de combate y que, por tanto, no pueden responder al ataque.

Aunque a todos los efectos sean los guerreros en contacto con el enemigo los que mueren, resulta más práctico ir retirando las bajas habitualmente de la última fila de la unidad.

Si una unidad está siendo atacada por la retaguardia y mueren suficientes guerreros, es posible que tengas que avanzar la unidad que está atacando por la retaguardia para que sigan en contacto siempre que sea posible. Si no es posible *(no "cabe" para seguir avanzando, por ejemplo porque la unidad enemiga está trabada también por los flancos),* se puede mover a la unidad que está siendo atacada "hacia atrás".

Las bajas que sufra una unidad de una sola fila tienen que retirarse de cualquiera de sus extremos. Si como consecuencia de hacer esto una unidad que estaba atacando por el flanco a la unidad queda separada de ella, deben desplazarse o una o las dos unidades para que sigan permaneciendo en contacto.

Si un personaje, que quizás actúa como oficial del regimiento o quizás combate entre sus filas, muere, dejará un hueco en la primera fila. En este caso, coloca una miniatura de la fila

posterior para cubrir el hueco o, si la unidad está formada en una sola fila, mueve una miniatura de uno de los extremos.

Las miniaturas que sean eliminadas no deben retirarse inmediatamente del campo de batalla, sino que se pueden dejar detrás de la unidad a la que pertenecían ya que, a la hora de calcular el resultado de combate deben contabilizarse las bajas causadas. Mientras sean claros para todos los jugadores, otros métodos de contar las heridas no salvadas causadas son aceptables, como apuntarlo en un papel. Es buena práctica acordar el método con el rival al iniciar la partida o la primera ronda de combate.

i) Exceso de bajas

A veces ocurre que una unidad causa más bajas que miniaturas enemigas tiene en contacto peana con peana. Cuando suceda esto, el exceso de bajas debe retirarse normalmente. Esto representa que los atacantes, llevados por el ímpetu de su ataque, han avanzado por encima de los caídos para seguir atacando. La ferocidad del ataque es tan grande y los guerreros enemigos de las filas posteriores están tan sorprendidos que son eliminados antes de poder hacer frente a sus atacantes.

10.3 Resolución de combate

Después de hacer las tiradas (impactar, herir, salvaciones) de todos los combates cuerpo a cuerpo, debe determinarse quién ha sido el vencedor en cada uno de los combates. Lógicamente, si un bando ha sido totalmente aniquilado, el otro habrá ganado y no hará falta hacer ningún chequeo de Desmoralización.

Para determinar el bando vencedor, en primer lugar se cuentan el número de heridas no salvadas que ha infligido cada bando. Además, ambos bandos pueden aplicar modificadores adicionales en ciertas situaciones. *Por ejemplo, si disponen de un portaestandarte, si han atacado al enemigo por el flanco, o si se encuentran en una posición elevada respecto al enemigo*. Cada modificador debe sumarse al número total de heridas causadas al enemigo*. Así, por ejemplo, si ambos bandos han causado un total de 3 heridas, el resultado sería de empate; pero si uno de los bandos tiene un estandarte, suma +1 a su puntuación total, con lo que derrota al enemigo por 4 a 3.* Estos modificadores pueden representar la diferencia entre la victoria y la derrota en un combate.

Una vez ambos bandos han contabilizado sus puntuaciones finales, incluyendo las heridas causadas y los modificadores, compara las puntuaciones totales para determinar quién es el vencedor del combate. Cuanto más elevada sea la puntuación total del bando vencedor comparada con la del bando derrotado, más decisiva y contundente habrá sido la victoria. *Una victoria obtenida, por ejemplo, por un total de 8 puntos contra 7 será una victoria poco significativa, puesto que la diferencia es de tan sólo un punto. Una victoria obtenida por un total de 8 puntos contra 2, sin embargo, sería una victoria extremadamente decisiva, puesto que la diferencia entre los dos totales es de 6 puntos. Esta diferencia entre las puntuaciones totales es importante, ya que se utiliza para determinar si las tropas derrotadas siguen firmes en su posición o si, por el contrario, dan la espalda al enemigo y huyen.*

En caso de un combate que afecte a más de dos unidades, hay un bando entero que gana y un bando entero que pierde, y el resultado es de todo el combate (no hay "resultados parciales" por cada unidad).

a) Heridas efectuadas

En primer lugar, suma el total de heridas no salvadas que cada bando ha causado a su adversario. En caso de un combate de más de dos unidades, no importa qué unidades han sufrido las bajas, simplemente se debe contabilizar el total de heridas. No olvides que también deben sumarse las heridas sufridas por las criaturas grandes que no han sido como bajas. NO cuentes las heridas que fueron evitadas gracias a las salvaciones por armadura o especiales. Tampoco cuentes para el combate las heridas que una unidad sufrió en la fase de Magia o Disparo, sólo cuentan las heridas durante la fase de Combate.

Las heridas no salvadas causadas durante la ronda de combate por efecto de reglas especiales u objetos mágicos de las miniaturas trabadas en combate también se deben contabilizar aquí, salvo que el efecto diga explícitamente lo contrario.

b) +1 por fila adicional inicial al inicio del combate

Si la unidad está formada por filas compuestas como mínimo por cuatro miniaturas, entonces puede aplicarse un modificador de +1 por cada fila completa que hubiera al inicio del combate que se encuentre detrás de la fila frontal, hasta un máximo de +3. Este modificador podrá aplicarse también por una fila posterior incompleta si está formada por como mínimo 4 miniaturas.

La caballería rápida y los hostigadores no pueden aplicar este modificador.

Si en el combate participa más de una unidad del mismo ejército, sólo podrá aplicarse el modificador por la unidad de mayor profundidad en filas, no se suma el modificador correspondiente a cada una de las unidades participantes.

a.1) Anular filas con Potencia de Unidad 5 o más por flanco o retaguardia

El modificador a resultado de combate por filas no podrá aplicarse en aquellas unidades que estén trabadas por su flanco o retaguardia con alguna unidad enemiga de potencia de unidad 5 o más (al inicio del combate). Hablamos de una única unidad de PU5+; *tener por ejemplo dos monstruos individuales de potencia de unidad 3 cada uno, aunque sumen 6, no anulan filas.*

Ten en cuenta que esta restricción se aplica si al inicio del combate hay una unidad de potencia 5+ en su flanco o retaguardia; si esa unidad enemiga pasa a tener potencia 4 o inferior, o huye, en ese turno se considerarán las filas anuladas, pero en el siguiente turno ya no tendrá (al inicio) ninguna unidad de potencia 5+, así que volverá a aplicar su bonificador por filas. El bonificador por filas se calcula al principio de la fase de combate cuerpo a cuerpo (antes de que este se resuelva) y, por lo tanto, la unidad no contaría con el factor por filas en este turno pero sí en los turnos posteriores.

b) +1 por superioridad numérica al final del combate

En cada combate, tras retirar bajas, suma la potencia de unidad de todas las unidades trabadas. El bando con mayor potencia de unidad suma un +1 al resultado del combate.

c) +1 por estandarte

Si cualquiera de las unidades cuenta con al menos un estandarte (ya sea un portaestandarte de unidad o el Portaestandarte de Batalla) en la fila frontal, puede sumar un modificador de +1. Los estandartes de unidad siempre estarán en fila frontal (a no ser que la unidad huya), pero un portaestandarte de batalla puede rechazar un desafío y no estar en fila frontal.

Ten en cuenta que aunque poseas varios estandartes sólo podrás aplicar un modificador de +1, no un +1 por cada estandarte presente en ese combate. Las reglas completas para los estandartes se describen en la sección de Grupo de Mando.

Para tener el +1 es necesario que el Estandarte esté en la fila frontal de la unidad, no que esté trabado. *Por ejemplo, una unidad trabada por la retaguardia que posee un Estandarte en la primera fila sigue aplicando el +1.*

Además, el Portaestandarte debe estar vivo en el momento de contar los puntos para determinar la Resolución del combate. Esto incluye el bono por estandarte y cualquier efecto que afecte a la Resolución del combate, incluyendo estandartes mágicos que otorguen o quiten bonos adicionales por filas (no basta con estar vivos al principio del combate).

d) +1 por posición elevada

Si una unidad del combate está luchando desde una posición elevada con respecto a una o más unidades enemigas *(por ejemplo, si la unidad está defendiendo la cima de una colina)* puede sumar un modificador de +1. Este modificador sólo se aplica si la fila que está combatiendo se halla en una posición más elevada que el enemigo, que no tiene por qué ser la fila frontal.

e) +1 por ataque por el flanco

Si hay alguna unidad (de Potencia de Unidad 5 o más) trabada por el flanco de alguna unidad enemiga, puedes sumar un modificador de +1.

Si ambos bandos tienen unidades que están atacando por los flancos, el bando que tenga más unidades (de Potencia de Unidad 5+) atacando por los flancos podrá aplicar el modificador.

Sólo se puede aplicar un +1, sin importar cuántas unidades están atacando por el flanco a unidades enemigas en ese combate.

Ten en cuenta que es necesario que tenga PU5 + en el momento de calcular la resolución de combate (no al inicio del combate, como con el bonificador por filas) para poder aplicar el +1.

f) +2 por ataque por retaguardia

Si hay alguna unidad (de Potencia de Unidad 5 o más) trabada por la retaguardia de alguna unidad enemiga, puedes sumar un modificador de +2.

Si ambos bandos tienen unidades que están atacando por la retaguardia, el bando que tenga más unidades (de Potencia de Unidad 5+) atacando por la retaguardia podrá aplicar el modificador.

Sólo se puede aplicar un +2, sin importar cuántas unidades están atacando por la retaguardia a unidades enemigas en ese combate.

Este bonificador es adicional al de ataque por el flanco, así que si atacas al enemigo por el flanco y por la retaguardia podrás sumar un modificador de +3.

Ten en cuenta que es necesario que tenga PU5 + en el momento de calcular la resolución de combate (no al inicio del combate, como con el bonificador por filas) para poder aplicar el +2.

g) +1 por Acobardamiento

Si un Personaje que libra un Desafío abate a su adversario causándole más heridas de las que posee, cada herida adicional permite aplicar un modificador de +1 por Acobardamiento al resultado del combate, hasta un máximo de +5. Este modificador sólo puede aplicarse en un desafío, tal y como se describe en la sección de Personajes.

h) Otros bonificadores por reglas especiales u objetos mágicos

En ocasiones, ciertas reglas especiales u objetos mágicos permiten tener un bonificador (o penalizador) al combate cuerpo a cuerpo *(por ejemplo, el +1 adicional por el objeto mágico Estandarte de Guerra).*

Todos los bonificadores individuales por reglas especiales u objetos mágicos son acumulativos, de modo que*, por ejemplo una máquina de guerra Enana con la Runa de la Firmeza y a 30 cm de la Runa Magistral de Stromni Barbarroja obtiene un +2 al resultado del combate.* Sin embargo, ten en cuenta todas las unidades envueltas en el mismo combate usan un mismo resultado conjunto, no se calcula individualmente sino por bandos; así, si hay tres unidades enanas en un mismo combate y cerca de la Runa Magistral, sólo se ganaría un +1 por la Runa, no por cada unidad en combate (a no ser que se indique lo contrario).

10.4 Chequeos de desmoralización

Tras determinar el Resultado del Combate de cada combate, hay un bando ganador y un bando perdedor.

El bando derrotado en un combate debe efectuar un chequeo para determinar si mantiene su posición y sigue luchando, o si da media vuelta y huye. Este chequeo se denomina Chequeo de desmoralización. Debes efectuar un chequeo de desmoralización por cada unidad perdedora que participe en el combate (no es un único chequeo para todas). Algunas unidades resultarán desmoralizadas y huirán, mientras que otras se

mantendrán firmes allí donde estén, dependiendo de si superan o no este chequeo. Es más probable que las tropas que cuenten con mejores oficiales, o que sean más valientes o más profesionales, se mantengan firmes; mientras que es más probable que las tropas menos aguerridas huyan si las cosas no van bien.

El chequeo de desmoralización es un chequeo de Liderazgo, con un penalizador igual a los puntos por los que se ha perdido el combate. Es decir, si una unidad de L8 pierde el combate por 3 puntos, deberá hacer un chequeo de Liderazgo de (8-3=5) L5; es decir, obtener 5 o menos en 2D6. Si no lo supera, la unidad resulta desmoralizada. Las unidades desmoralizadas huyen en la subfase de Huida (en cuanto han sido resueltos todos los combates, chequeos de desmoralización y chequeos de pánico). Hasta ese momento, simplemente se da media vuelta a las miniaturas de la última fila para recordar que la unidad está desmoralizada.

Ejemplo: Una unidad de 10 Arqueros Elfos lucha contra una unidad de 25 Lanceros Goblins. Los goblins infligen 3 heridas a los elfos, y los elfos hacen 4 heridas a los goblins. Sin embargo, la unidad goblin está formada en cuatro filas, y puesto que cada fila por detrás de la frontal proporciona un modificador de +1, y además superan en número a los elfos (lo que suma otro +1), su puntuación total es de 3+4=7, frente a la puntuación total de 4 de los elfos. Por tanto, los elfos han sido derrotados en combate, ¡incluso habiendo causado más bajas al enemigo! Sencillamente, la enorme masa de Goblins los ha superado. Así pues, los Elfos tienen que efectuar un chequeo de desmoralización con un -3 (ya que la diferencia entre 4 puntos y 7 puntos es 3). Los elfos tienen un elevado atributo de Liderazgo (8), pero el modificador de -3 obliga al jugador elfo a obtener un resultado de 5 o menos para que la unidad se mantenga firme y siga luchando. El jugador elfo lanza 2D6 y obtiene un resultado de 7, superior al 5 que necesitaba, por lo que los elfos resultan desmoralizados.

10.5 Chequeos de pánico por unidades desmoralizadas

Una vez toda las unidades derrotadas han efectuado el chequeo de desmoralización, comprueba qué unidades (amigas o enemigas) están cerca de unidades que hayan sido desmoralizadas. Toda unidad que tenga unidades amigas desmoralizadas a 15cm o menos deberán hacer chequeos de pánico (2D6 <= L). Si lo fallan se verán sujetos a pánico y tendrán que realizar un movimiento de huida. Los detalles de estos chequeos de Pánico se detallan aquí y también en el apartado de Pánico en la sección de Psicología.

El mismo chequeo debe efectuarse si una unidad amiga ha resultado aniquilada en combate cuerpo a cuerpo a 15cm o menos; aunque una unidad aniquilada no puede quedar desmoralizada debido a que ya no existe, ¡la visión de su destrucción es extremadamente preocupante para las tropas amigas en las proximidades! Esto no es necesario si la unidad amiga aniquilada era una única miniatura individual con menos de 5 heridas en su perfil de atributos.

Ninguna unidad tiene que hacer más de un chequeo de pánico por fase, así que una unidad que haya visto cómo dos unidades cerca han resultado desmoralizadas y una tercera aniquilada sólo tendría que hacer un único chequeo de pánico.

Las unidades que fallen el chequeo de pánico huyen en la subfase de Huida (en cuanto han sido resueltos todos los combates, chequeos de desmoralización y chequeos de

pánico). Hasta ese momento, simplemente se da media vuelta a las miniaturas de la última fila para recordar que la unidad va a realizar un movimiento de Huida.

Pánico en combates múltiples: Tenemos un combate múltiple en el que las dos unidades de un mismo ejército pierden contra otra unidad del ejército contrario. Al hacer los chequeos de desmoralización la unidad A falla el chequeo mientras B lo supera. La unidad B está obligada a realizar un chequeo de pánico debido a la unidad A (por unidad a menos de 15 cm que ha sido desmoralizada en combate), pero ten en cuenta que si huye por esa tirada no podrá ser perseguida (porque sus enemigos no ganaron el combate).

10.6 Huida

Una vez efectuados todos los chequeos de Desmoralización resultantes de los combates del turno y los chequeos de Pánico necesarios, es hora de que las tropas desmoralizadas y las unidades presas del pánico huyan. Las tropas huyen alejándose del enemigo tan rápidamente como pueden. Abandonan su formación de combate y huyen en completo desorden, corriendo a ciegas en un intento de salvar sus vidas. Aunque la unidad que huye lo hace en completo desorden, es conveniente mantener la formación para moverlas con mayor facilidad.

a) Determinar dirección de la huida[6]

Generalmente, las unidades que huyen de un combate lo hacen en línea recta, alejándose del combate donde fueron derrotadas y fallaron el chequeo de Desmoralización. Sin embargo, en una partida se pueden dar situaciones bastante complicadas, ya que hay unidades amigas, enemigas y obstáculos que plantean dudas a la hora de determinar la dirección de Huida.

Para determinar la dirección en la que una unidad realiza su movimiento de Huida, se debe emplear la siguiente lista de prioridades:

1. La unidad debe alejarse tan directamente como pueda de la causa de Huida. La causa de Huida en un Combate Cuerpo a Cuerpo **siempre es la unidad enemiga con mayor Potencia de Unidad**. En caso de que haya varias unidades con la misma PU, el jugador que controla la unidad que Huye elige de qué unidad enemiga con igual PU se aleja.
2. Debe evitar en la medida de lo posible mover a través de una unidad enemiga.
3. Debe evitar en la medida de lo posible acercarse a 10 cm o menos de una unidad enemiga.
4. Debe evitar en la medida de lo posible mover a través de una unidad amiga.

Si existe la posibilidad, una unidad que Huye deberá cumplir estos cuatro requisitos. Si no es posible, ignorará estas prioridades en orden ascendente. *Por ejemplo, si una unidad no puede mover alejándose directamente de aquello que la hizo huir y quedar a más de 10 cm de una unidad enemiga sin atravesar una unidad amiga, deberá atravesar la unidad*

[6] *Nota: nos hemos basado en el artículo Huir de Gav Thorpe, que aparece en las páginas 10 a 12 de Manuscritos de Altdorf 1. Determinar la dirección de huida de un combate es uno de los temas más complejos de 6a edición. Aunque fue simplificado en 7a edición, este documento tiene el objetivo de cubrir las reglas de 6a edición, y por eso hemos incluido las directrices del citado artículo.*

amiga porque esta es la menos prioritaria de las condiciones. Si una unidad no puede alejarse físicamente del enemigo si no es pasando a menos de 10 cm de una unidad enemiga, entonces lo hará porque no tiene otra opción. De nuevo, esto sucede porque la condición de no moverse a menos de 10 cm de una unidad enemiga tiene una prioridad menor que la de alejarse directamente de la causa que la hizo huir.

Ahora bien, siempre debe aplicarse el sentido común: ¿qué ruta de huida es la más directa? Obviamente, una línea recta; pero esto no siempre es posible sobre el campo de batalla. Por tanto, la ruta de huida debería ser lo más recta posible, siempre que se cumplan el resto de prioridades. *El mejor ejemplo son los diagramas 1 y 2.*

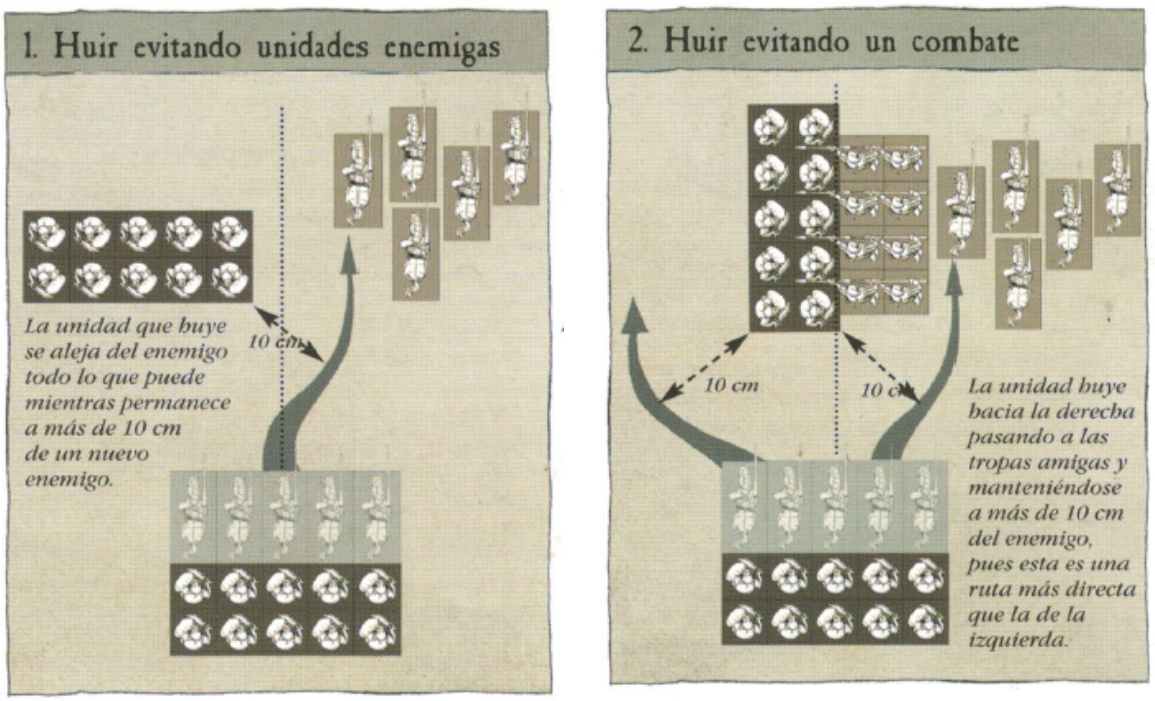


Imagen 17: Huida (1)

Es aquí cuando las cosas se complican: ¿cuándo puede una unidad aproximarse a 10 cm y cuándo no? Por desgracia no existe ninguna regla sencilla y definitiva para estos casos. Para decidir, normalmente uno debería guiarse por la idea de que si ningún movimiento de huida alternativo consigue que tu unidad llegue más lejos sobre esa recta imaginaria, entonces la unidad que huye no tiene más remedio que moverse a menos de 10 cm. Los diagramas 3 y 4 ilustran este caso.

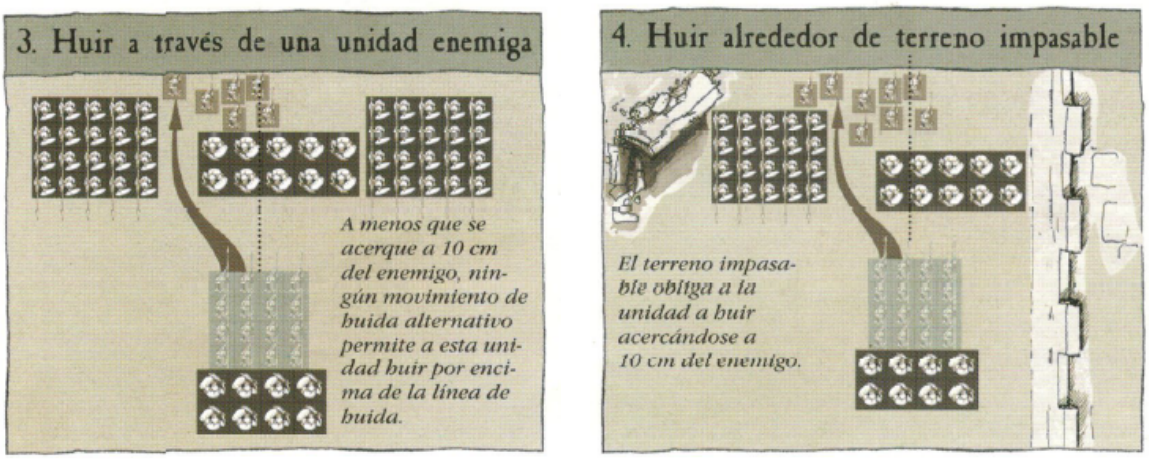


Imagen 18: Huida (2)

Existe una posibilidad remota, pero no imposible, de que una unidad quede Desmoralizada en combate y se encuentre rodeada por todos los lados. En este caso, es imposible huir sin atravesar una unidad enemiga. Mirando las miniaturas se podría pensar que no hay salida y que la unidad debería ser destruida. Sin embargo, si esto fuera la confusa trifulca que queremos representar y teniendo en cuenta que la unidad ya no mantendría ninguna formación coherente, deberías darte cuenta de que los combatientes individuales podrían escapar del tumulto y echar a correr hacia un lugar seguro. En este caso nos quedamos con la primera prioridad: moverse alejándose tan directamente como sea posible del enemigo que hizo huir a la unidad. **En combate cuerpo a cuerpo este siempre es la unidad enemiga con mayor potencia de unidad (consulta el diagrama 5).** Una vez que la unidad se ha alejado del enemigo, las otras prioridades vuelven a tener efecto.

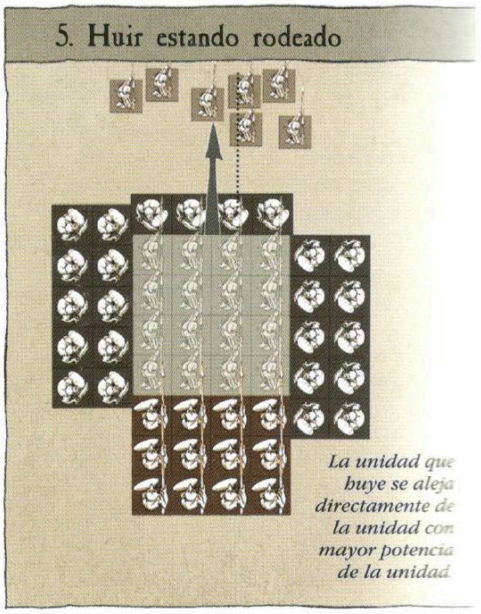


Imagen 19: Huida (3)

Todos los principios descritos hasta ahora se aplican igualmente a las tropas que huyen en turnos posteriores. De todos modos, en estos casos las prioridades son

1. La unidad debe mover tan directamente como le sea posible hacia el borde de la mesa más cercano.
2. Debe evitar en la medida de lo posible mover a través de una unidad enemiga.
3. Debe evitar en la medida de lo posible acercarse a 10 cm o menos de una unidad enemiga.
4. Debe evitar en la medida de lo posible mover a través de una unidad amiga.

Ahora la línea imaginaria de huida se dirige directamente hacia el borde de la mesa más cercano (medido desde la miniatura más próxima a él) en lugar de alejarse del enemigo que causó la huida, pero todos los ejemplos anteriores siguen siendo válidos. Lo único que cambia es que, en caso de recibir una carga de una nueva unidad enemiga durante la huida, la línea de huida imaginaria volverá a ser la que la aleje más directamente del nuevo atacante.

b) Determinar distancia de la huida

Es imposible decir con exactitud qué distancia recorrerá una unidad que huye, puesto que sus tropas ya no operan como una unidad, sino que huyen como una masa aterrorizada. Para representar esto, se efectúa una tirada de dados para determinar la distancia que la unidad recorre en su huida. Si la unidad tiene un atributo de Movimiento de 15 cm o menos, tira 5D6. Si la unidad tiene un atributo de Movimiento de más de 15 cm, tira 8D6. El resultado obtenido en la tirada es la distancia en centímetros recorrida por las tropas que huyen.

c) Resolver la huida

Gira la unidad que huye de forma que dé la espalda a la unidad que ha causado su huida. Después, mueve la unidad desmoralizada o presa del Pánico en la dirección de Huida de forma que recorra la distancia de Huida.

Las miniaturas individuales cuyo movimiento de huida termine en medio de una unidad amiga deberán colocarse junto a la unidad. Si no hay otra posibilidad, debe colocarse detrás de ella, alejada de la unidad que provocó su huida.

10.7 Persecución

Si una unidad vence en un combate y todas las unidades enemigas con las que estaba luchando resultan desmoralizadas y huyen, la unidad vencedora puede decidir perseguir a una de ellas. Las tropas victoriosas se lanzan en pos de sus adversarios, lanzando tajos mientras les persiguen y dispersándolos con su furia. Igual que con la huída, una persecución es una acción precipitada y desorganizada, por lo que tendrás que efectuar una tirada de dados para determinar la distancia recorrida por la unidad que persigue.

Hay que tener en cuenta que una unidad no seguirá persiguiendo en turnos siguientes al combate que ha vencido; el movimiento de persecución es un movimiento adicional que puede efectuarse sólo cuando un enemigo derrotado huye tras un combate. Además, una

unidad solamente puede perseguir a una única unidad enemiga tras cada combate, aunque haya desmoralizado a varias en el mismo combate.

Quién puede perseguir: Pueden perseguir todas las unidades que hayan ganado un combate y hayan obligado a las unidades enemigas a huir. Ten en cuenta que una unidad sólo puede perseguir si huyen todas las unidades enemigas participantes en el combate que estaban trabadas directamente con ella, es decir, en contacto peana con peana. Si una unidad enemiga resulta desmoralizada y huye, pero otra unidad se mantiene firme y sigue luchando, la unidad victoriosa no podrá perseguir. Recuerda que se puede perseguir a unidades enemigas que no hayan resultado Desmoralizadas pero huyan por haber fallado un chequeo de Pánico en la fase de combate únicamente si las unidades que desean Perseguir han ganado la ronda de combate inmediatamente anterior al chequeo de Pánico. Si hay varias unidades propias que persiguen, se empezará por la unidad con mayor potencia de unidad.

Cuándo se persigue: Las tropas victoriosas pueden lanzarse en persecución de las unidades que huyen una vez estas se han movido. La decisión de a qué unidad persigue cada unidad victoriosa, y si alguna intenta un chequeo de Evitar la Persecución, deben realizarse en la subfase de Huida, antes de determinar ninguna distancia de huida de ninguna unidad desmoralizada o que falle un chequeo de Pánico.

Dirección de la persecución: Toda unidad que persiga lo hace en la misma dirección que la unidad que haya huido del combate a la que ha elegido perseguir. En el caso de un combate múltiple, si hay varias unidades que huyen, deberá decidirse a cuál de las unidades se persigue. Una unidad sólo puede perseguir a una única unidad enemiga, incluso aunque haya derrotado a varias en combate. Recuerda que esta decisión debe tomarse antes de que el oponente determine ninguna distancia de Huida.

Distancia de persecución: Para determinar la distancia recorrida en la persecución, tira 5D6 u 8D6 empezando por la unidad con mayor potencia de unidad, exactamente del mismo modo descrito para las tropas que huyen. Esta tirada recibe el nombre de Tirada de Persecución.

- **Si la distancia de persecución es igual o superior a la de huida**: Si la unidad victoriosa obtiene un resultado igual o superior a la tirada de huida de la unidad a la que persigue, esta resultará completamente aniquilada; todos sus guerreros habrán sido eliminados más allá de toda reorganización. Retira la unidad enemiga y mueve la unidad toda la distancia de persecución en la dirección de huida.
- **Si la distancia de persecución es inferior a la de huida**: Si los perseguidores no logran un resultado suficiente para alcanzar a la unidad que huye, esta no sufrirá más bajas y los perseguidores moverán simplemente la distancia indicada por la tirada de dados hacia la unidad que huye.

Movimiento de persecución y terreno: Los perseguidores ignoran cualquier penalización al movimiento por los obstáculos o el tipo de terreno, a excepción del terreno impasable; su victoria les da el ímpetu necesario para perseguir a sus enemigos.

Aclaración relativa al movimiento de unidades que persiguen (MdA 1, p. 12): Pueden producirse algunas situaciones complicadas cuando la unidad que huye lo hace de

un combate donde hay varias unidades enemigas involucradas. En este caso una de las unidades que persigue podría alcanzar la misma posición en el tablero que la unidad que huye sin necesidad de haber sacado una tirada de persecución igual o superior a la tirada de la unidad que huye. El diagrama 6 muestra este caso. Para resolver esta situación, siempre se da prioridad a las tiradas en lugar de a las distancias. Mueve la unidad que huye la distancia indicada por su tirada y, a continuación, coloca la unidad que persigue a una distancia igual a la diferencia entre las tiradas de Huida y Persecución. Esto supone que, cuando las tiradas son particularmente bajas, podría llegar a darse el caso de que la unidad que perseguía acabe en una posición más atrasada que cuando empezó la persecución, lo cual se considera un mal menor. Cuando dos o más unidades persiguen, se colocan a sus distancias relativas por detrás de la unidad que huye, como se indica en el diagrama 7.

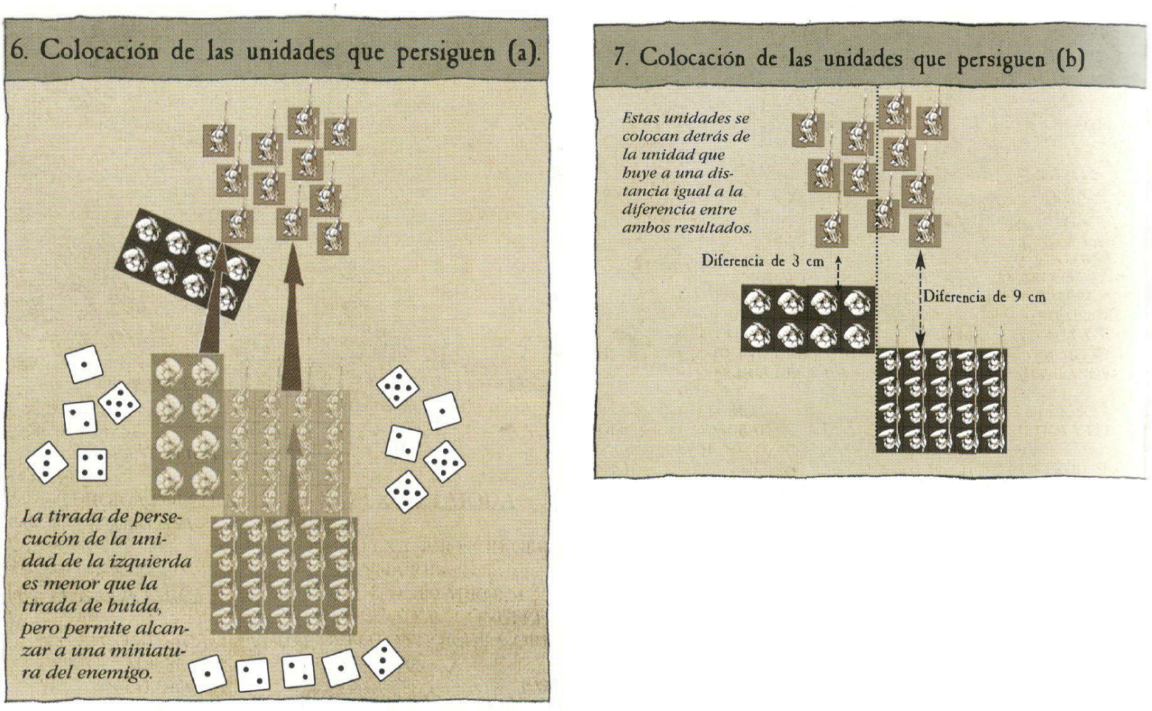


Imagen 20.1: Colocación de unidades que persiguen

a) Evitar la persecución

Un jugador puede preferir que su unidad no persiga a un enemigo que huye. Para intentar evitar la persecución, toda unidad que podría perseguir debe efectuar un chequeo de Liderazgo (2D6 <= L). Esto representa que el oficial ordena a sus tropas contenerse, frenando su impulso natural de perseguir al enemigo y aniquilarlo. Tira 2D6; si el resultado es igual o inferior al Liderazgo de la unidad, el chequeo tendrá éxito. La unidad permanecerá inmóvil y no perseguirá al enemigo que huye.

Ten en cuenta que es un chequeo de Liderazgo a todos los efectos *(pueden usar el Liderazgo del General si está cerca, por ejemplo),* pero NO se trata de un chequeo de Psicología; así que las unidades inmunes a psicología deben hacer igualmente el chequeo de Liderazgo si quieren evitar la persecución.

Una unidad puede evitar la persecución voluntariamente (sin necesidad de hacer un chequeo de Liderazgo) si está defendiendo un muro, un seto, o cualquier otro obstáculo o fortificación similar. Puesto que la unidad tendría que abandonar la seguridad de su posición defensiva para perseguir, ¡sus guerreros tienen una buena razón para reprimir su ímpetu! En este caso, el jugador puede decidir libremente si desea que su unidad persiga o no.

b) Cargas durante una persecución

Los perseguidores avanzan la distancia indicada en la tirada de persecución suponiendo que no se encuentren con un nuevo enemigo. Por tanto, en su siguiente turno pueden cargar, marchar o mover de forma normal, exactamente igual que cualquier otra unidad, y no se les aplica ninguna penalización por el movimiento de persecución.

A veces ocurre que una unidad mueve lo suficiente como para contactar con otra unidad enemiga. Los perseguidores chocan de repente contra la nueva unidad mientras persiguen a la unidad que huye. Esta situación se considera una carga completamente nueva; sin embargo, esto ocurre sólo si el movimiento de persecución lleva directamente hasta el nuevo enemigo.

¿Es una carga opcional? No. La unidad que estaba persiguiendo no tiene otra opción y debe cargar obligatoriamente contra la nueva unidad enemiga.

¿Cómo puede reaccionar la unidad enemiga? La unidad enemiga sólo puede reaccionar manteniendo la posición; cualquier intento de huida o de emprender cualquier otra acción en la confusión reinante es completamente imposible. Sin embargo, si la unidad enemiga ya estaba Huyendo, debe realizar un movimiento de Huida inmediatamente. Si no huye suficientemente lejos podrá ser alcanzada y destruida por la unidad que persigue de la forma habitual, descrita en la sección de Cargas.

¿Qué pasa con la unidad que carga y la psicología? Los atacantes no deben efectuar ningún chequeo si el nuevo enemigo causa miedo o terror (consulta la sección de Psicología). Están tan exaltados por la persecución, ¡que están dispuestos a combatir contra cualquier enemigo! Ten en cuenta que en los turnos siguientes sí tendrán que efectuar los chequeos pertinentes: sólo se ignoran los chequeos necesarios para cargar contra una unidad que causa miedo o terror.

¿Qué pasa con la unidad que recibe la carga y la psicología? La unidad que recibe la carga debe efectuar cualquier chequeo de psicología necesario inmediatamente.

¿Se puede pivotar durante la carga? Los perseguidores mueven en línea recta; si en esa línea recta no hay ninguna unidad, no habrá carga por persecución. Sin embargo, si en ese movimiento en línea recta chocan contra alguna unidad enemiga, sí que hay carga. Puesto que este encuentro se considera una carga, se aplican todas las reglas relativas a las cargas. En particular, los perseguidores deben poner en contacto tantas miniaturas como les sea posible. Esto significa que, a menudo, habrá que pivotar ligeramente la unidad, pero (como hemos dicho) sólo si la unidad estaba delante (no se puede pivotar para cargar a una unidad que no estuviera justo delante).

¿Cuándo se resuelve ese combate? El combate cuerpo a cuerpo resultante se resuelve en el siguiente turno de juego. Se considerará que los perseguidores han cargado,

por lo que se aplicarán los modificadores por carga como si hubieran cargado en ese turno (aunque la carga haya tenido lugar en la fase de combate cuerpo a cuerpo del turno anterior).

Puede darse el caso de una unidad que se choque contra una unidad en el turno propio y el enemigo declare carga contra esa unidad (que ha perseguido y chocado). En ese caso se considera que ambas han cargado pero cuando en el combate participan unidades a la carga de ambos bandos, las unidades atacan en el mismo orden en que se declararon las cargas. Una unidad que carga no atacará a otra unidad que carga hasta que no se resuelvan los ataques de la unidad que haya cargado en primer lugar. A todas las unidades que atacan en primer lugar se les permite aplicar los bonificadores normales a la carga (como las lanzas de caballería). Una unidad que haya recibido una carga y no esté cargando siempre atacará después de que lo hayan hecho todas las unidades a la carga.

En el ejemplo inferior la unidad (b) arrasó hasta alcanzar a la unidad (a), pero en el nuevo turno el controlador de la unidad (a) realizó una carga a su flanco con la unidad (c). Dado que (b) había cargado antes que (c), primero (b) atacará a la unidad (a) con los ataques que pueda. A continuación, (c) atacará a la unidad (b) con los ataques que le sea posible. Tras realizar estos ataques de carga, la unidad (b) podrá responder a (c) con los ataques restantes en su flanco (si es que tiene alguno disponible). Para terminar, la unidad (a), que no había cargado a nadie, podrá devolver los ataques hacia (b), en caso de que le quedara alguno pese a las probables bajas.

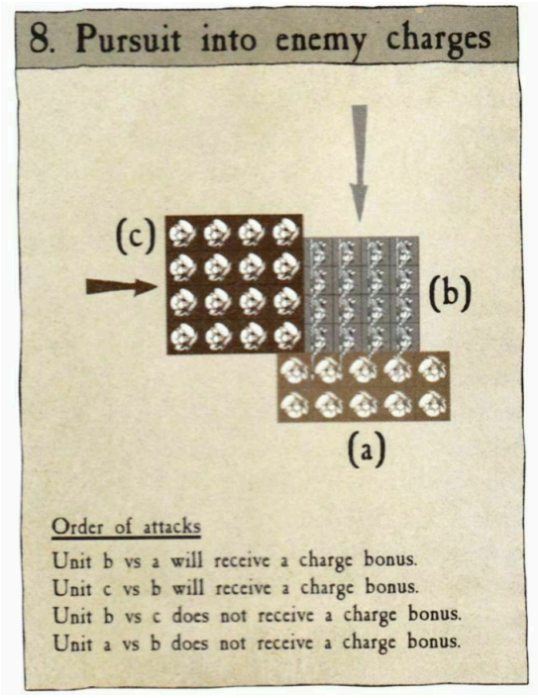


Imagen 20.2: Colocación de unidades que persiguen

¿Qué pasa si la unidad enemiga huye "a través" de otra unidad enemiga y la unidad que persigue choca contra ella? Una unidad que huye es destruida incluso si los perseguidores chocan con una nueva unidad, siempre que la tirada de persecución sea igual o superior a la tirada de huida.

c) Aparecer tras persecución fuera del campo de batalla

Una unidad que persigue al enemigo hasta abandonar la mesa de juego regresa al campo de batalla en su siguiente fase de movimiento (subfase Resto de movimientos), por el mismo punto por el que lo abandonó y encarada hacia el interior del campo de batalla. La unidad no puede declarar cargas (ya que entra en la subfase de Resto de movimientos), pero puede moverse con normalidad, disparar y actuar normalmente. Si desea disparar, se considera que la unidad igualmente ha movido (así que tendrá una penalización de -1 al disparo y no podrá mover si el arma era de “mover o disparar”).

En el caso de miniaturas con Movimiento obligatorio que aparezcan después de una persecución, aparecerán y moverán en la subfase de movimientos obligatorios, no en la subfase de Resto de movimientos.

Puede darse el caso de una unidad que haya perseguido por un punto y en el momento de aparecer haya otra unidad en ese punto. En tal caso, se mueve la unidad que se salió de vuelta al tablero tan cerca como sea posible de la posición por donde debería entrar.

En el caso que el enemigo haya hecho aparecer mágicamente algún elemento de escenografía impasable, se aplica el mismo criterio (tan cerca como sea posible de la posición donde debería entrar). En caso que el enemigo haya hecho aparecer algún elemento de escenografía dañino pero no impasable (como puede ser un bosque movido por los Elfos Silvanos justo por donde tiene que aparecer un carro, o un Muro de Fuego) se tiene que aparecer por el punto designado, ya que no es terreno impasable, y aplicar el daño en el momento en que aparece la unidad que ha perseguido.

10.8 Arrasamiento

A veces, una unidad poderosa puede atravesar una unidad enemiga en una sola ronda de combate. En tales casos, la atronadora carga de la unidad victoriosa continuará mientras abate a sus penosos enemigos. Esto se representa mediante la regla de Arrasamiento*. Esta regla impide que los personajes individuales y las unidades pequeñas detengan la feroz carga de unos Caballeros, por ejemplo.*

Quién puede Arrasar: Cualquier unidad que haya acabado con todos sus enemigos en el primer turno de combate *(por ejemplo, si carga a una unidad y la aniquila, o si recibe carga de dos unidades y termina con ellas)*, como si los hubiera desmoralizado a todos. No es únicamente si ha cargado, puede ser si ha recibido la carga. Las unidades que sufren heridas adicionales *(como los No Muertos*), se considera “acabar con la unidad” que no queden miniaturas después de retirar esas heridas adicionales (después de “resolver el combate”).

Si una unidad ha terminado con sus enemigos durante la fase de magia *(por ejemplo, por tener un hechizo que permite atacar en fase de magia)* en el primer turno, igualmente podrá Arrasar.

¿Es obligatorio Arrasar? No, generalmente las tropas no están obligadas a Arrasar.

Dirección de Arrasamiento: La unidad que Arrasa avanza en línea recta en la dirección en la que estaba la unidad arrasada. Si ha arrasado a dos unidades *(por ejemplo, es*

cargada por los dos flancos y termina con las dos unidades en el primer turno) puede Arrasar en cualquiera de las dos direcciones (en cualquiera de los dos flancos). Es importante remarcar que el Arrasamiento es siempre EN LÍNEA RECTA pero no "hacia adelante" sino en la dirección en que estaba trabado; si le habían cargado por el flanco y arrasa, lo hará girándose hacia el flanco donde estaba la unidad enemiga y, en esa dirección, en línea recta.

Distancia de Arrasamiento: La unidad moverá 5D6 (si su atributo de Movimiento es de 15 cm o menos) u 8D6 cm (si su atributo de Movimiento es de más de 15 cm). Si las tropas que arrasan no se encuentran con un nuevo enemigo en línea recta, avanza la distancia indicada por la tirada de dados y, a partir de entonces, están listas para combatir de la forma habitual. Así pues, en su siguiente turno, pueden cargar, marchar o moverse con normalidad, exactamente igual que cualquier otra unidad; además, no sufren ninguna penalización al movimiento debido a ese movimiento anterior.

Carga durante Arrasamiento: A veces, el movimiento de arrasamiento permite a la unidad alcanzar a una nueva unidad enemiga. En este caso, la unidad que efectúa el arrasamiento no tiene elección: debe cargar contra el nuevo enemigo. Esto se considera una nueva carga, y se aplican todas las reglas concernientes a las cargas, con estas excepciones:

1. **La unidad cargada sólo puede reaccionar manteniendo la posición:** Cualquier intento de huida o de emprender cualquier otra acción en la confusión reinante es completamente imposible. Sin embargo, si la unidad enemiga cargada ya estaba Huyendo, debe realizar un movimiento de Huida inmediatamente. Si no huye suficientemente lejos podrá ser alcanzada y destruida por la unidad que arrasa de la forma habitual, descrita en la sección de Cargas.
2. **Si va a haber carga, el jugador atacante debe trabar en combate el máximo número posible de miniaturas:** Esto significa que, a menudo, tendrá que pivotar ligeramente la unidad. Ten en cuenta que si con el movimiento en línea recta no choca contra una unidad enemiga sino que pasa muy cerca por al lado, NO puede pivotar para forzar la carga; el pivotaje es sólo si iba a haber contacto.
3. **No se efectúan chequeos de Psicología** (p.e. si la unidad que carga causa Miedo o si la unidad a la que carga ya está trabada y va a ser cargada por el flanco). Esta es la principal diferencia con las Cargas durante una persecución, donde la unidad que recibe la carga sí debe realizar chequeos de Psicología, pero la unidad que persigue no.

El combate cuerpo a cuerpo resultante se resolverá en el siguiente turno de juego. La unidad que arrasa ha cargado, por lo que se aplican los modificadores por carga como si hubiese cargado en ese turno, aunque, en realidad, la carga haya tenido lugar en la fase de combate cuerpo a cuerpo del turno anterior.

10.9 Ordenar filas

Después de que las tropas hayan huido y perseguido, es el momento de que las unidades ordenen sus formaciones y se preparen para la siguiente fase. No siempre será necesario ordenar filas, ya que depende en gran medida de las bajas sufridas y del resultado del combate.

Recuerda que una unidad siempre debe mantener el mismo número de miniaturas en cada fila, excepto en la fila posterior, que puede estar compuesta por menos miniaturas que las demás. El proceso de ordenar filas está pensado para comprobar que esto sea cierto después de haber retirado las bajas causadas por el combate, y también permite a los vencedores ajustar ligeramente su formación ampliando el frente de la unidad o envolviendo el flanco del enemigo.

Recuerda que las unidades trabadas en combate cuerpo a cuerpo no pueden moverse durante su fase de movimiento, por lo que no tienen oportunidad alguna de cambiar de formación. Ni la unidad vencedora ni la unidad vencida pueden girarse ni pivotar. Una unidad que haya sido cargada por el flanco, aunque venza, seguirá cargada por el flanco en el siguiente turno.

a) Unidades que huyen

Ten en cuenta que las unidades que huyen no guardan una formación coherente, por lo que no pueden ordenar sus filas en ese momento. Estas unidades forman una masa irregular de tropas.

b) Volver a poner en contacto unidades

En ocasiones podemos tener una unidad trabada en combate con otra y, por culpa de retirar bajas, una de ellas ha dejado de estar en contacto. *Por ejemplo, dos unidades atacando a una unidad enemiga, una por el frente y otra por el flanco y por retirar bajas la del flanco ya no toca.*

En esos casos ambas unidades siguen estando en combate; la mejor forma de resolver esto es arreglarlo ligeramente. Pon a la unidad del flanco en contacto moviéndola un poco para que se trabe por lo menos con una miniatura enemiga.

c) Expansión de la línea frontal

La unidad vencedora del combate puede colocar miniaturas de sus filas posteriores en la línea frontal de su formación para que ataquen más miniaturas. La unidad puede ampliar su fila frontal en una o dos miniaturas por cualquiera de sus flancos, o por ambos.

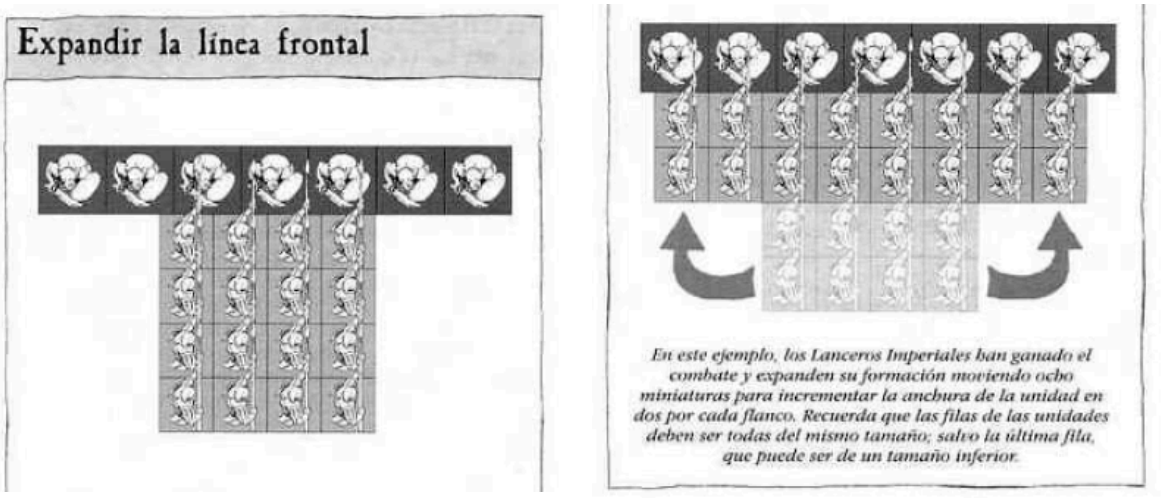


Imagen 21: Expandir la línea frontal

d) Envoltura de flancos

Si una unidad resulta victoriosa en combate y la línea frontal de su formación ya es equivalente a la de la formación enemiga, se pueden desplazar miniaturas de las filas posteriores para situarlas a los lados de la formación enemiga. A esto se le denomina envolver los flancos. Puedes desplazar hasta dos miniaturas por flanco (por turno), suponiendo que haya sitio para hacerlo y que el flanco no esté obstruido (por otra unidad, un edificio o cualquier tipo de terreno). Una vez los flancos de la formación enemiga estén envueltos por completo, si la unidad vuelve a resultar victoriosa en un turno posterior, podrán desplazarse miniaturas a la retaguardia de la unidad enemiga. De esta forma, puede ampliarse aún más la línea de la unidad y rodear por completo la unidad enemiga.

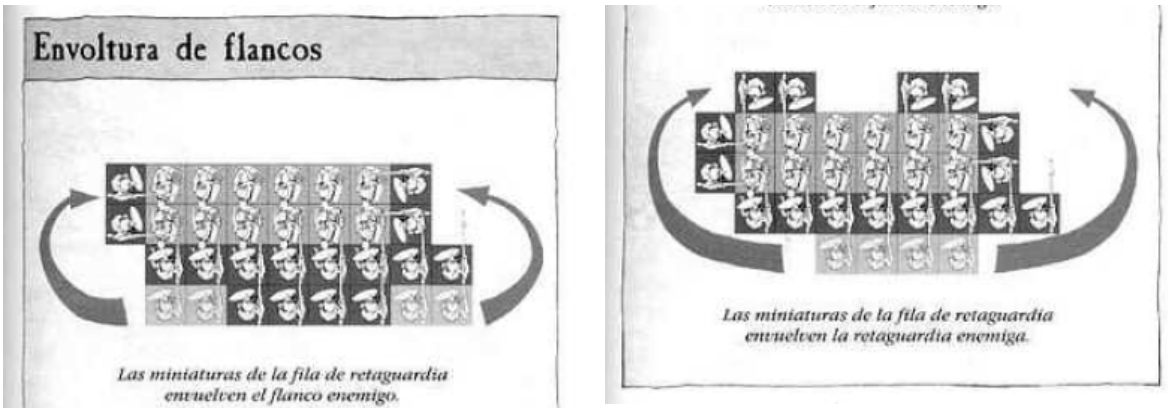


Imagen 22: Envoltura de flancos

Las miniaturas que envuelven flanco y retaguardia volverán a su lugar si pierden el combate (y el enemigo podrá envolver sus flancos). Se supone que han sido rechazadas por el enemigo y han sido obligadas a reunirse con el grueso principal de la unidad.

Las unidades pueden envolver los flancos de unidades que estén en su propio flanco (mientras existan miniaturas que no estén trabadas en combate en sus filas de retaguardia).

e) Modificadores al combate

Las miniaturas que se encuentran envolviendo los flancos (o retaguardia) de una unidad enemiga ya no están en su unidad, por lo que no cuentan para el bonificador de filas completas (por ello, las miniaturas que están envolviendo el flanco pueden disminuir el modificador por filas de la unidad al reducir el número de filas que luchan).

Sin embargo, si una unidad está envolviendo el flanco (o retaguardia) y la unidad que envuelve tiene una potencia de unidad 5 o más, se puede aplicar el bonificador de +1 (o +2) a la resolución del combate por atacar por flanco o retaguardia (ten en cuenta que es si la unidad tiene PU5, no es necesario que haya cinco o más orcos pegando por el flanco). Ten en cuenta que pese a que obtengan un bonificador al resultado de combate, NO anulan las filas de la unidad enemiga (esto sólo lo puede lograr una unidad distinta).

f) Derrota en combate

Las miniaturas que envuelvan el flanco volverán a su lugar si la unidad a la que pertenecen es objeto de una carga. Las tropas que cargan se pondrán en contacto con la unidad reorganizada si la distancia de carga es suficiente, pero si (a causa de volver las miniaturas a su lugar) ya no pueden alcanzar a la unidad objetivo, la carga se considera fallida. *Por ejemplo, si una unidad está envolviendo los flancos y una unidad enemiga carga hacia miniaturas que estén en los flancos, al volver a su unidad puede que se alejen demasiado.*

g) Qué miniaturas pueden luchar

Todas las miniaturas en contacto peana con peana con el enemigo pueden atacar en la fase de combate cuerpo a cuerpo, por lo que las tropas situadas en los flancos de la unidad rodeada pueden responder al ataque de las tropas que están envolviendo sus flancos. Los jugadores pueden girar físicamente las miniaturas para encararlas con sus enemigos, y que así sea obvio que están luchando, aunque no es imprescindible (pero pocos jugadores lo hacen y no tiene ningún efecto en el juego).

11. PSICOLOGÍA

En el fragor del combate es inevitable que, desgraciadamente, las tropas no actúen exactamente como a ti, su comandante, te gustaría. Su valor puede fallarles al enfrentarse con terroríficos enemigos sobrenaturales o, quizás, simplemente no tengan el seso suficiente para entender correctamente tus órdenes. El odio engendrado por rencores que se han mantenido desde hace milenios puede ser superior a la disciplina militar y hacer que los guerreros se lancen contra sus enemigos ancestrales, poseídos por el ansia de derramar sangre. Los guerreros también pueden verse poseídos por una furia tan irracional que les lleve a cargar contra el enemigo ignorando por completo las órdenes recibidas.

Como comandante supremo del ejército, un jugador debe conocer estas posibilidades y tenerlas en cuenta al preparar su plan de batalla. Si no lo hace, puede descubrir que su ejército ha sido derrotado antes de empezar la batalla.

Las reglas de Psicología representan estos factores durante la batalla; y obligan a los jugadores a efectuar de vez en cuando chequeos para determinar si sus tropas se ven afectadas por reacciones psicológicas adversas. Todos los chequeos de Psicología se llevan a cabo mediante el mismo procedimiento; de modo que, en primer lugar, describiremos el proceso y después veremos en detalle cada uno de los efectos psicológicos.

11.1 El chequeo de psicología

Cuando efectúes un chequeo de psicología, debes tirar 2D6 y comparar el resultado con el valor del atributo de Liderazgo (L) de la unidad que está efectuando el chequeo. Si el resultado obtenido es igual o inferior al valor de Liderazgo de la unidad, el chequeo habrá sido superado con éxito y no habrá ninguna consecuencia negativa. Si el resultado obtenido es superior al valor de Liderazgo de la unidad, el chequeo habrá fracasado.

Fíjate que un chequeo de Psicología se realiza del mismo modo que un chequeo de Desmoralización en combate cuerpo a cuerpo y que se basa en el mismo atributo, el Liderazgo. Sin embargo, un chequeo de Desmoralización no es un chequeo de Psicología; son bastante distintos (aunque ambos sean un chequeo de Liderazgo). Esto es importante, ya que algunos modificadores se aplican exclusivamente a los chequeos de Psicología y otros sólo a los chequeos de Desmoralización.

Liderazgo del jinete: En el caso de las unidades de caballería, los carros y los Personajes montados en monstruos, el valor de Liderazgo que debe emplearse es el del jinete, y no el de la montura o el monstruo. Si un carro tiene varios ocupantes, debes utilizar el que posea un atributo de Liderazgo más elevado. Algunas unidades de bestias y criaturas incluyen miniaturas que representan generalmente a Cuidadores encargados de controlarlas. Mientras estén vivos, la unidad puede utilizar su Liderazgo.

Liderazgo del Campeón: En algunos casos, el Campeón de la unidad tiene más Liderazgo que la tropa. Siempre puedes usar el Liderazgo del campeón de la unidad como si fuera el de toda la unidad (¡mientras siga vivo!).

Liderazgo del Personaje: Si una unidad está bajo el mando de un Personaje, la unidad podrá efectuar los chequeos de Psicología utilizando el valor de Liderazgo del Personaje. Los Personajes tienen normalmente un valor de Liderazgo superior al de las tropas, por lo que una unidad bajo el mando de un Personaje es menos vulnerable a los efectos psicológicos adversos. Consulta la sección de Personajes para conocer las reglas concernientes a personajes y unidades de tropas.

Orden de los chequeos: Si un jugador debe efectuar más de un tipo de chequeo de Psicología *(por ejemplo, al inicio de turno uno de Pánico y uno de Estupidez; o si está trabada en combate y es cargada por una unidad que causa Miedo por el flanco),* deben efectuarse los chequeos en el orden en que están descritos aquí: Pánico > Miedo > Terror > Estupidez.

Huida por fallar un chequeo de Psicología: Recuerda que si alguna unidad se ve obligada a huir como resultado de haber fallado un chequeo de Psicología, huirá generalmente en dirección opuesta a aquello que le haya provocado ese chequeo de Psicología. Consulta las reglas de Huida, descritas tanto en la sección de Movimiento como en la sección de Combate Cuerpo a Cuerpo, para más detalles.

11.2 Pánico

El Pánico es el efecto psicológico más frecuente e importante. Las batallas a menudo se ganan o se pierden porque un ejército se ha dejado dominar por el pánico y ha huido, aunque no haya sido derrotado en combate. Las unidades que ven a tropas amigas huyendo pueden perder los nervios y huir también; y quizás arrastren a otros que también serán presas del pánico, hasta que al final todo el ejército esté huyendo totalmente dominado por el pánico más irracional.

Fíjate en que la mayoría de chequeos de Pánico se realizan al final de las fases, y que sólo se debe efectuar un chequeo de Pánico por unidad en cada fase (inicio de turno, movimiento, magia, disparo, combate) incluso si hay varios motivos para realizar un chequeo de Pánico. Ten en cuenta que las unidades trabadas en combate cuerpo a cuerpo se ven sujetas a Pánico igual que las unidades no trabadas (en otras ediciones las unidades trabadas son inmunes a pánico, en Sexta Edición no).

Una unidad tendrá que llevar a cabo un chequeo de Pánico cuando se produzca alguna de las siguientes circunstancias.

Unidades amigas huyendo a 10 cm o menos al inicio de turno: Una unidad debe efectuar un chequeo de Pánico al inicio de su turno si una o más unidades amigas a una distancia de 10 cm o menos de ella están huyendo. Sin embargo, la unidad no tendrá que efectuar el chequeo si su Potencia de la Unidad es igual o superior a la suma de las Potencias de Unidad combinadas de las unidades que están huyendo a 10 cm o menos de ella. *Por ejemplo, una unidad de 15 Lanceros no tiene que efectuar un chequeo si una unidad de caballería de cinco jinetes huye a su lado. Sin embargo, si fueran dos unidades de cinco jinetes huyendo, los Lanceros deberían efectuar ese chequeo, ya que la potencia de unidad combinada de dos unidades de cinco jinetes es 20 (10×2 = 20).*

Unidades amigas a 15 cm desmoralizadas en combate cuerpo a cuerpo: Efectúa un chequeo de Pánico en la fase de Combate si una o más unidades amigas situadas a 15 cm o menos de una unidad resultan desmoralizadas tras ser derrotadas en un combate cuerpo a cuerpo. Mide la distancia desde el punto más cercano de la unidad desmoralizada. Para evitar confusiones sobre qué unidades huyen a causa del Pánico y qué unidades huyen a causa de la Desmoralización, resuelve en primer lugar todos los combates y, a continuación, efectúa todos los chequeo de Pánico necesarios. Sólo tienes que efectuar un chequeo de Pánico por unidad, independientemente del número de unidades amigas desmoralizadas a 15 cm o menos.

Debes efectuar el mismo chequeo si una unidad amiga resulta aniquilada en combate cuerpo a cuerpo a 15 cm o menos, a menos que sea una única miniatura con menos de 5 heridas en su perfil de atributos, en cuyo caso no es necesario efectuar el chequeo. Aunque una unidad aniquilada no puede quedar desmoralizada debido a que ya no existe, ¡la visión de su destrucción es extremadamente preocupante para las tropas amigas en las proximidades! Nótese que una unidad compuesta por una única miniatura con menos de 5 Heridas en su perfil **SÍ** causa chequeo de Pánico en unidades cercanas al desmoralizarse y huir.

Unidades trabadas que reciben carga por el flanco o retaguardia: Debe efectuarse un chequeo de Pánico si la unidad está trabada en combate cuerpo a cuerpo y es cargada por un flanco o por la retaguardia por una unidad enemiga con potencia de unidad 5 o más. Efectúa este chequeo en cuanto la unidad enemiga declare su carga y se haya comprobado que se encuentra a distancia de carga efectiva. Si la unidad que carga está demasiado lejos para alcanzar su objetivo, o no puede completar la carga, no será necesario efectuar el chequeo. Tampoco será necesario efectuar el chequeo si la unidad que carga tiene potencia de unidad 4 o menos.

Unidades a 10 cm o menos de unidades que han huido de una carga y han sido alcanzadas por sus perseguidores: Si una unidad amiga que huye de una carga es alcanzada y destruida, todas las unidades amigas a 10 cm o menos de la posición final de esa unidad tendrán que efectuar un chequeo de Pánico tras efectuarse los movimientos de carga. Este chequeo sólo tendrá que efectuarse si la suma de Potencias de Unidad de las unidades que han huido y han sido alcanzadas supera a la Potencia de Unidad de la unidad que debería hacer el chequeo.

Unidades que sufran 25% o más de bajas al final de cualquier fase, siempre que no sean por combate cuerpo a cuerpo: Una unidad debe efectuar un chequeo de Pánico si sufre un 25% o más de bajas durante cualquier fase que no sea la de Combate Cuerpo a Cuerpo. Este 25% es de miniaturas aniquiladas respecto a las miniaturas al inicio de la fase (así que cuatro Ogros deberán hacer un chequeo si muere un único Ogro, aunque sólo se haya hecho una herida). Recuerda que todos los chequeos se efectúan al final de la fase en curso. *Ejemplo: una unidad de 12 miniaturas al inicio de la fase de disparos deberá efectuar un chequeo de Pánico si sufre 3 o más bajas por disparos. Las máquinas de guerra no deben efectuar este chequeo si pierden uno o más miembros de su dotación, y tampoco los monstruos montados si pierden a su jinete.*

Del mismo modo, una unidad que carga también tendrá que efectuar el chequeo si sufre un 25% o más de bajas causadas por una unidad objetivo que aguanta y disparar, por lo

que es posible que la unidad que carga resulte presa del pánico antes de poder alcanzar su objetivo. En tal caso, se supone que la unidad se habrá visto obligada a huir ante la mortífera andanada disparada por su objetivo.

Este chequeo también debe efectuarse si la unidad sufre un 25% o más de bajas a causa de cualquier otro efecto que no sea combate, por ejemplo debido a alguna regla especial que se active al inicio de turno, por miniaturas enemigas que se mueven aleatoriamente, por magia, o por algún tipo especial de terreno que pueda provocar tal efecto mediante “reglas especiales” acordadas por los jugadores. Esta regla cubre todas las situaciones en las que hay bajas por causas que no son el combate cuerpo a cuerpo. *Algunos ejemplos son las bajas causadas por un Girocóptero al estrellarse o el movimiento de los Goblins fanáticos.*

Resumiendo: toda unidad que sufra bajas por algún motivo que no sea combate cuerpo a cuerpo deberá efectuar un chequeo de Pánico al final de esa fase si las bajas son un 25% o más.

Unidades a 10 cm o menos de unidades aniquiladas por disparo o magia: Si una unidad resulta aniquilada por proyectiles o por la magia, cualquier unidad amiga a 10 cm o menos de ella deberá efectuar un chequeo de pánico al final de la fase. Obviamente hay que tener en cuenta la distancia entre unidades que había al inicio de la fase (ya que se van retirando bajas a medida que una unidad recibe disparos). Las unidades compuestas por una sola miniatura con menos de 5 Heridas en su perfil de atributos no causan chequeos de Pánico al ser destruidas *(determina esto al inicio de cada fase, por ejemplo para la última miniatura viva de una unidad).*

Ten en cuenta que las unidades amigas que se auto-destruyen, *como por ejemplo las máquinas de guerra por Problemas y los hechiceros por disfunciones mágicas, no causan Pánico a unidades a 10 cm o menos.*

Este caso también cubre chequeos de Pánico causados por unidades aniquiladas por efectos aleatorios *(por ejemplo, los Fanáticos de los Goblins Nocturnos)* en la fase correspondiente.

a) Unidades afectadas por el Pánico

Una unidad que no supere un chequeo de Pánico huirá del mismo modo que una unidad desmoralizada tras un combate cuerpo a cuerpo o que huya de una carga.

Las tropas que huyen no poseen ninguna formación y deben huir 5D6 u 8D6 cm como un grupo desorganizado, alejándose de la unidad enemiga y/o la fuente del pánico. No obstante, el jugador que controla la unidad que huya podrá decidir libremente la trayectoria del movimiento de huida siempre que respete las condiciones especificadas en la Sección de Huida, descritas tanto en la sección de Movimiento como en la sección de Combate Cuerpo a Cuerpo.

b) Pánico al inicio del turno

Como hemos comentado anteriormente, si una unidad es presa del pánico al inicio del turno debido a que una unidad amiga a 10 cm o menos huye, no podrá intentar reagruparse

en ese mismo turno. La unidad tendrá que huir durante la subfase de Movimientos Obligatorios de la fase de movimiento de ese turno.

c) Pánico durante el combate

Si una unidad es presa del Pánico mientras está trabada en combate, deben aplicarse las reglas normales de huida y persecución. La unidad que huye por Pánico puede ser perseguida si la unidad a la que se enfrentaba venció en la ronda de combate anterior; por lo que la unidad puede ser aniquilada del mismo modo que una unidad desmoralizada tras ser derrotada en un combate. Si el enemigo no ganó el combate (o si, por cualquier causa, las unidades no habían luchado aún), el enemigo no podrá perseguir.

Ten en cuenta que una unidad presa del Pánico que huye de un combate no provoca que otras unidades amigas deban efectuar un chequeo de Pánico por desmoralización de una unidad amiga a 15 cm o menos. Tal chequeo sólo debe efectuarse si la unidad es vencida en combate y resulta desmoralizada.

d) Chequeos de pánico voluntarios

Es posible que se presenten situaciones en que ambos jugadores crean que es necesario efectuar un chequeo de Pánico aunque las reglas no lo especifiquen así. Es probable que esto ocurra en escenarios creados por los jugadores, quizá si una unidad es objetivo de un ataque inesperado por parte de un enemigo emboscado, si caen sobre ella rocas lanzadas desde la cima de un acantilado, o en cualquier otra circunstancia ideada por los jugadores. Si ambos jugadores están de acuerdo, debe efectuarse el chequeo de Pánico para reflejar la situación excepcional que afecta a las unidades y que puede provocar su Pánico.

e) Resumen: Pánico

Para aclarar cuándo hay que efectuar un chequeo de Pánico, se puede usar esta guía.

Ten en cuenta que solamente debe hacerse **un único chequeo de Pánico en cada fase,** aunque se cumplan varias de las condiciones descritas a continuación. Una unidad que supere un chequeo de Pánico no debe realizar ningún otro chequeo de Pánico hasta la siguiente fase, aunque durante la misma fase se den más condiciones que requieran chequeos de Pánico.

1. **Inicio de Turno**
    a. **Al inicio del turno propio:** Si hay unidades huyendo a 10 cm o menos cuya Potencia de Unidad combinada es estrictamente mayor que la unidad que puede verse afectada por el Pánico. Si el chequeo falla, la unidad no podrá intentar reagruparse en ese mismo turno, sino que deberá huir durante la subfase de Movimientos Obligatorios de la fase de Movimiento de ese turno.
    b. **Final de la fase de Inicio de Turno:** Si sufre un 25% o más de bajas (salvo máquinas de guerra o monstruos que pierden su jinete) por algún efecto que haya tenido lugar durante esta fase.
2. **Fase de Movimiento**

a. **Subfase de Declaración de Cargas – Psicología:** Si una unidad trabada recibe una carga por el flanco o por la retaguardia (y la unidad que carga tiene PU5 +).
b. **Final de la subfase de Declaración de Cargas**: Si una unidad sufre un 25% o más de bajas debido a una reacción de Aguantar y Disparar.
c. **Final de la subfase de Movimiento de tropas que cargan**: Si una unidad tiene unidades a 10 cm o menos que han sido atrapadas por huir de la carga cuya Potencia de Unidad combinada es estrictamente mayor que la propia.
d. **Final de la fase de Movimiento**: Si sufre un 25% o más de bajas (salvo máquinas de guerra o monstruos que pierden su jinete) por otro efecto no cubierto por los ya mencionados.

3. **Fase de Magia**
   a. **Final de la fase de Magia:** Si sufre un 25% o más de bajas (salvo máquinas de guerra o monstruos que pierden su jinete), o si una unidad amiga a 10 cm o menos es aniquilada, salvo que estuviera compuesta de una única miniatura con menos de 5 Heridas en su perfil de atributos.
4. **Fase de Disparo**
   a. **Final de la fase de Disparo:** Si sufre un 25% o más de bajas (salvo máquinas de guerra o monstruos que pierden su jinete), o si una unidad amiga a 10 cm o menos es aniquilada, salvo que estuviera compuesta de una única miniatura con menos de 5 Heridas en su perfil de atributos.
5. **Fase de Combate Cuerpo a Cuerpo**
   a. **Después de la subfase de Resolución del Combate y de Desmoralización:** Si alguna unidad es desmoralizada (o destruida, salvo si es una única miniatura con menos de 5 heridas iniciales) a 15 cm o menos. La unidad enemiga puede perseguir si había ganado el combate anterior (y esto no causa nuevos chequeos de Pánico).
   b. **Final de la fase de Combate Cuerpo a Cuerpo:** Si sufre un 25% o más de bajas (salvo máquinas de guerra o monstruos que pierden su jinete), no causadas por combate sino por otros efectos no cubiertos por los ya mencionados.

11.3 Miedo

El miedo es una reacción natural al enfrentarse a monstruos grandes o especialmente repugnantes. Algunas criaturas inspiran miedo, tal y como se indica en su libro de ejército correspondiente. Esto incluye monstruos grandes y terribles como los Trolls, o seres horribles y sobrenaturales como los Esqueletos. Cuando una miniatura de Caballería causa Miedo, se considera que toda ella causa Miedo (con potencia de unidad 2).

Los chequeos de Miedo son chequeos de Psicología (si 2D6 <= L, se supera).

a) Cargar a una unidad que causa Miedo

Si una unidad desea cargar a una unidad que le causa Miedo, la unidad tiene que efectuar un chequeo de Miedo. Si no lo supera, la unidad no puede cargar; además, no podrá disparar ni mover de forma voluntaria. Si hay un mago, podrá lanzar magia de la forma habitual.

b) Unidad cargada por una unidad que le causa Miedo

Si una unidad es cargada por un enemigo que le causa Miedo, la unidad tiene que efectuar un chequeo de Miedo. Debe efectuarse tras declararse la carga y comprobar que ésta alcanzará a la unidad objetivo.

Si la unidad objetivo supera el chequeo, la unidad podrá luchar normalmente.

Si la unidad objetivo no supera el chequeo:

- Si la Potencia de Unidad de la unidad que carga es superior a la de la unidad objetivo, la unidad objetivo huirá.
- Si la Potencia de Unidad de la unidad que carga es igual o inferior a la Potencia de Unidad de la unidad objetivo, la unidad objetivo podrá luchar normalmente pero deberá obtener resultados de 6 's para impactar en el primer turno de combate.

Ten en cuenta que si hay dos unidades (o más) que causan Miedo y cargan una misma unidad objetivo, la unidad objetivo tendrá que hacer un chequeo de Miedo por cada carga exitosa. Ten en cuenta que cuando hablamos de Potencia de Unidad es de CADA unidad que causa miedo, no de la suma de ambas.

c) Unidad que pierde un combate contra enemigo que causa Miedo

Una unidad vencida en combate cuerpo a cuerpo resulta automáticamente desmoralizada si lucha contra una unidad enemiga que le causa Miedo y cuya Potencia de Unidad es superior a la suya. Es decir, no será necesario efectuar un chequeo de Desmoralización. Si el enemigo que le causa miedo tiene una Potencia de Unidad igual o inferior, el chequeo de Desmoralización se realiza de la forma habitual.

Ten en cuenta que esta regla se aplica independientemente de si la unidad derrotada ha superado o no un chequeo de Miedo anteriormente.

En caso de un combate múltiple, se compara la Potencia de Unidad (PU) de cada unidad del bando perdedor con la suma de las PUs de las unidades que causan Miedo y están trabadas en combate con esa unidad del bando perdedor.

Por ejemplo, una unidad de 8 Orcos Negros se encuentra trabada en combate con dos unidades de 20 esqueletos, y además una de las unidades de esqueletos se encuentra trabada en combate con 25 Goblins Nocturnos. Si el bando piel verde pierde el combate, los Orcos están en contacto con 40 esqueletos (PU40) que causan Miedo, así que huirían automáticamente. Los Goblins están en contacto sólo con 20 esqueletos, por lo que no huirían pero harían un chequeo de Desmoralización.

d) Miedo contra miedo

Una miniatura que causa Miedo no se ve afectada por el Miedo causado por miniaturas enemigas (es inmune a Miedo).

Para una explicación detallada de la interacción entre Personajes y Monturas que causan Miedo (o Terror) y entre Personajes dentro de Unidades que causan Miedo (o Terror), consulta la sección de Personajes y Psicología.

11.4 Terror

Algunos monstruos son tan enormes y feroces que se consideran aún más terribles que los descritos en las reglas de Miedo. Estas criaturas causan Terror.

a) Chequeos de terror

Las tropas que se enfrentan a un monstruo o a una situación que causa Terror deben efectuar un chequeo de Terror (es un chequeo de psicología, 2D6 <= L) para determinar si consiguen sobreponerse. Si no lo superan, quedarán completamente aterrorizados y reducidos a una masa de cobardes balbuceantes. Cada unidad debe efectuar un único chequeo de Terror por batalla. Es decir, las unidades que efectúen un chequeo de Terror, lo superen o no, no tendrán que hacer un nuevo chequeo de Terror en la partida, y las miniaturas que dispongan de la regla Terror solamente les causarán Miedo durante el resto de la batalla.

Las unidades deben hacer un chequeo de Terror en uno de estos casos:

1. Si desean cargar a una miniatura que causa Terror.
2. Si son cargadas por una miniatura que causa Terror (y se comprueba que la carga es viable).
3. Si tienen, al Inicio del Turno, alguna unidad enemiga que causa Terror a 15cm o menos.

b) Huida por terror

Cualquier unidad que no supere el chequeo de Terror huye inmediatamente, alejándose de lo que le cause terror exactamente igual que si hubiera resultado desmoralizada en un combate cuerpo a cuerpo o hubiera decidido huir de una carga. Una unidad que sea objetivo de una carga huirá inmediatamente como cualquier unidad que decida huir ante una carga. Una unidad que intente cargar o que no supere el chequeo al Inicio de su Turno huirá durante la subfase de Movimientos Obligatorios de la Fase de Movimiento.

Recuerda que las unidades que empiezan a huir en un turno no pueden intentar reagruparse en ese turno, así que las unidades que fallen un chequeo de Terror al inicio de turno o durante la declaración de cargas no pueden reagruparse en ese turno y huirán en la subfase de Movimientos Obligatorios.

Ten en cuenta que, tanto si superan el chequeo como si no, no tendrán que hacer un nuevo chequeo de Terror en la batalla, y a partir de entonces las miniaturas enemigas que causen Terror solamente les causarán Miedo.

c) Interacción entre Terror y Miedo

Si una miniatura o unidad que causa Miedo se enfrentan a una criatura enemiga que causa Terror, la miniatura o unidad sentirá Miedo, no Terror. *Por ejemplo, un Troll causa*

Miedo y un Dragón causa Terror; el Dragón no se preocupa en absoluto por el Troll; sin embargo, el Troll le tendrá Miedo al Dragón. Una criatura que cause Terror no se verá afectada en absoluto por otras criaturas que causen Miedo o Terror.

Estas consideraciones especiales también se aplican a los jinetes de monstruos grandes. Por tanto, el jinete de un Dragón será completamente inmune al Miedo y al Terror, puesto que su montura causa Terror (si deja de ir montado en Dragón se verá afectado por el miedo y el terror de forma habitual). Esto también se aplica a algunas unidades acompañadas de criaturas que causan Miedo o Terror; *por ejemplo, una unidad de Salamandras que contiene Salamandras (causan miedo) y Eslizones son inmunes a miedo.* Esto se indica explícitamente en su perfil en su libro de ejército.

11.5 Estupidez

Muchas criaturas grandes y mortíferas son, por desgracia para ellas, bastante estúpidas. Incluso algunas criaturas bastante inteligentes actúan estúpidamente de vez en cuando porque están confusas, bajo los efectos de drogas o han recibido un golpe en la cabeza que las ha atontado. Las reglas de estupidez representan comportamientos torpes o el poco seso que algunas bestias especialmente poco inteligentes suelen tener. Las criaturas estúpidas tienen la regla Estupidez indicada en los Libros de Ejército, e incluyen monstruos como los Trolls.

Quién debe hacer chequeos de Estupidez: Toda unidad que contenga al menos una miniatura con la regla Estupidez. Las unidades que están huyendo no tienen que hacer el chequeo. Efectúa un único chequeo, incluso si hay un Personaje Estúpido dentro de una unidad Estúpida. El resultado del chequeo determina lo que ocurre para todas las miniaturas de la unidad afectadas por la Estupidez, como se explica a continuación.

En el caso de un jinete que sea Inmune a Psicología (o la adquiera durante el transcurso de la batalla) y monte una criatura Estúpida, debe realizarse el chequeo de Estupidez (con el Liderazgo del jinete) y, si se falla, los efectos de movimiento se siguen aplicando. Los de combate solamente afectarían a la montura, ya que el jinete no es Estúpido. Si tanto el jinete como la montura adquieren Inmunidad a Psicología, los efectos de la Estupidez quedan suspendidos mientras ambas partes tengan dicha inmunidad.

Cuándo se hace: En la fase Inicio de Turno, después de los chequeos de Pánico y Terror.

Cómo se hace: Es un chequeo de Psicología, así que debe lanzarse 2D6; si se obtiene un valor inferior o igual al Liderazgo, se ha superado el chequeo. En caso de montura estúpida, siempre puede usarse el Liderazgo del Jinete para realizar el chequeo de Estupidez.

Efectos si no se supera el chequeo: Si no se supera el chequeo, algo falla. Deben aplicarse las siguientes reglas hasta que pueda realizarse un nuevo chequeo de Estupidez (si es al inicio del turno propio, la unidad será Estúpida hasta el inicio del siguiente turno propio).

- Si la unidad no está trabada en combate cuerpo a cuerpo, mueve la unidad hacia adelante la mitad de su capacidad de movimiento durante la Subfase de

Movimientos Obligatorios. Las criaturas no estúpidas que formen parte de la unidad tendrán que moverse con ellas. *Por ejemplo, una unidad de Jinetes Elfos Oscuros con un personaje en Gélido, movería 9 cm en línea recta hacia adelante.* Si debido a ese movimiento la unidad sale del campo de batalla, se considera como huida y concede Puntos de Victoria al enemigo.

  - Si entra en contacto con una unidad enemiga, se considera que la unidad Estúpida ha declarado una carga contra la unidad enemiga, que puede declarar su Reacción a la Carga de la forma habitual.
  - Si entra en contacto con una unidad amiga, ambas unidades deben permanecer en esa posición el resto del Turno y no podrán mover, debido a la confusión causada. Recuerda que el movimiento por Estupidez se realiza durante la Subfase de Movimientos Obligatorios, que ocurre inmediatamente después de las Declaración de Cargas pero antes de mover las unidades que cargan. Es posible por tanto que una unidad Estúpida impida completar su movimiento de carga a otra unidad amiga que la había declarado previamente.

- Si la unidad está trabada en combate cuerpo a cuerpo, la mitad de las miniaturas con la regla Estupidez que estén en contacto peana con peana con el enemigo podrán luchar (la otra mitad se queda en pie como ausente). En caso de un número impar de miniaturas (o si es una única criatura estúpida) lanza 1D6; con 4+ podrá luchar, con 1-3 no. El jugador propietario de la unidad decide qué miniaturas no combaten. Si la unidad contiene miniaturas estúpidas y miniaturas que no *(como por ejemplo una unidad de Trolls bajo el mando de un Kaudillo Goblin)*, las miniaturas no estúpidas no se ven afectadas. En caso de jinete no estúpido y montura estúpida, el jinete puede luchar si tiene la oportunidad (no es la mitad de jinetes). Las miniaturas que puedan atacar tiene la posibilidad de elegir usar sus ataques especiales en caso de tenerlos, *como por ejemplo del Vómito de los Trolls.*
- La unidad es Inmune a Psicología (es decir, no se ve afectada por Terror, Miedo, Pánico, etc) hasta que supere uno de los siguientes chequeos de Estupidez. Esto también implica que la unidad no puede declarar Huir como Reacción a la Carga. La unidad debe hacer chequeos de Desmoralización de la forma habitual, y si se Desmoraliza y Huye ignora los efectos de la Estupidez hasta que se Reagrupe.
- Los Hechiceros no pueden lanzar ningún hechizo mientras están sujetos a los efectos de la Estupidez. Generan dados de energía y dispersión de la forma habitual.
- Las miniaturas que posean objetos mágicos pueden usarlos sin restricciones, incluidos los objetos portahechizos.

Las miniaturas afectadas por la Estupidez pueden disparar de la forma habitual[7].

11.6 Furia asesina

Algunos guerreros pueden llegar a un estado de incontenible furia, un torbellino de destrucción en el que toda preocupación por la propia seguridad se ignora en favor de una

[7] *Nota: sí, sabemos que esto es raro, pero en ninguna parte del Reglamento u otras fuentes oficiales (FAQ, MdA, etc) prohíbe hacerlo. Sois libres de, en vuestro grupo de juego, restringir que las miniaturas estúpidas no puedan disparar. Si encontráis alguna FAQ que diga lo contrario, por favor, hacérnoslo saber.*

violencia insensata. Muchos de estos guerreros están drogados o en trance; y han llegado a ese estado de rabia psicótica mediante cánticos y aullidos enloquecidos. Estas tropas se encuentran completamente dominadas por la furia asesina.

No debe efectuarse ningún chequeo psicológico sino que se aplican automáticamente las siguientes reglas.

Cargas obligatorias si es posible. Las unidades con Furia Asesina deben cargar siempre que puedan. En el paso 3 de la subfase de Declaración de Cargas, aquellas tropas con Furia Asesina que no hayan declarado cargas deben comprobar si hay alguna unidad enemiga al alcance de carga (es decir, dentro de su línea de visión y al alcance de su movimiento de carga). Debes medir las distancias para ver qué unidades pueden ser objetivo de la carga (nótese que todas las cargas no obligatorias ya han sido declaradas y no es posible declarar ninguna nueva carga no obligatoria).

1. Si hay solamente una unidad objetivo posible, la unidad con furia asesina debe cargar a esa unidad.
2. Si hay varias unidades objetivo posibles, el jugador que controla la unidad decide contra qué unidad enemiga carga.

A todos los efectos se considera una declaración de cargas, con todo lo que implica: reacción a la carga, redirecciones, etc. El jugador que controla esas tropas no puede decidir si cargan o no; la unidad carga automáticamente. Ten en cuenta que puedes declarar una carga normal con las tropas con Furia Asesina, lo que además evitará que tengan que declarar una carga obligatoria.

Habrás comprobado que es posible declarar cargas voluntarias o bien esperar a final de la subfase de Declaración de Cargas para medir y cargar con seguridad. Ten en cuenta dos cosas:

1. **¿Cuándo se mueven las unidades que han declarado una carga obligatoria?**
    a. Las tropas que cargan por declaración de carga “no obligatoria” mueven en la subfase de Movimiento de las tropas que cargan, en el orden que se han declarado las cargas.
    b. Las tropas que cargan por “carga obligatoria” por Furia Asesina mueven en la subfase de Movimientos de Carga, después de las cargas declaradas de la forma habitual.
2. **¿Puedo declarar una carga muy lejana para evitar una carga obligatoria por furia asesina?** En el reglamento de Sexta Edición se indica (p. 265) que “Si es descaradamente obvio que una unidad es incapaz de alcanzar un objetivo mediante una carga, a ese jugador no se le permitirá declarar tal carga”. Va a discreción de ambos jugadores y/o un árbitro decidir qué es “descaradamente obvio”. Dado que en partidas amistosas probablemente ambos estarán de acuerdo en ese punto, y que en torneos el árbitro puede ser suficientemente imparcial, esperamos que no haya discusiones en este punto. Resulta obvio que declarar una carga a unidades en la otra punta del tablero para “ir en esa dirección” y evitar el cebo que el enemigo ha colocado delante de una unidad con Furia Asesina no sólo es antideportivo sino que está prohibido.

Ataque adicional. Las miniaturas que tengan la regla Furia Asesina al inicio de la fase de combate cuerpo a cuerpo tienen un ataque adicional (como si tuvieran A+1 en su perfil). Esto es adicional a otros efectos como puede ser tener un arma de mano adicional. *Por ejemplo, unos Guerreros Orcos Zalvajez con dos armas de mano tienen 1 ataque en el perfil, más 1 ataque por arma de mano adicional, más 1 ataque mientras tengan Furia Asesina, en total 3 ataques. Ten en cuenta que el ataque adicional se aplica a todas las miniaturas que combaten; si unos Orcos Zalvajez con lanza forman con un frontal de 5 miniaturas, cada Orco tendría dos ataques, por lo que si no cargan harían un total de 20 ataques. Y sí, eso significa que en el caso de unos lanceros Altos Elfos o unos Piqueros, ¡todas las miniaturas que luchan ganarían el ataque extra!*

Deben perseguir siempre. Las tropas y personajes presos de la Furia Asesina deben perseguir a una unidad enemiga que huye tanto si el jugador lo desea como si no. No pueden intentar evitar perseguir mediante un chequeo de Liderazgo como el resto de las tropas. Además, deben perseguir incluso si están defendiendo un obstáculo. A diferencia de otras tropas, estas unidades no pueden contenerse, ya que están demasiado enloquecidas por su sed de sangre.

Deben arrasar siempre. Las tropas y personajes presos de la Furia Asesina deben arrasar siempre si aniquilan a su enemigo en la primera fase de combate cuerpo a cuerpo (consulta la sección de Arrasamiento).

No pueden huir como reacción a una carga. Las unidades con Furia Asesina no pueden huir si son cargadas; su ansia de combate supera cualquier noción sobre su seguridad. Pueden elegir aguantar y disparar (si están equipados con armas de proyectiles) o mantener la posición. Si hay alguna regla especial o efecto que obliga a huir, aún así mantendrán la posición. ¡Las tropas con Furia Asesina no pueden responder a una carga huyendo, ya que están demasiado deseosas de combatir!

Inmunes a Psicología. Las miniaturas presas de la Furia Asesina se consideran Inmunes a Psicología (mientras estén sujetas a Furia Asesina, lógicamente). Por tanto, superan automáticamente todos los chequeos de Psicología (Pánico, Miedo, Terror, Estupidez, etc). Al ser Inmunes a Psicología, tampoco les afectan el Odio o la Tozudez (a no ser que lo diga explícitamente en una regla especial que afectan pese a ser Inmunes a Psicología, como las Elfas Brujas y su Odio a Altos Elfos).

Pérdida de la Furia Asesina si se pierde el combate. La derrota en combate cuerpo a cuerpo, determinada por el proceso normal del resultado del combate, de una unidad presa de la Furia Asesina hace que ya no se vea afectada por ella. Su furia ha sido apagada a golpes por el enemigo; y, a partir de ese momento, luchan como tropas normales durante el resto de la batalla. Las unidades con Furia Asesina que pierdan un combate (en el momento de calcular la resolución del combate) automáticamente pierden la Furia Asesina. Como consecuencia, *por ejemplo, si pierden contra un enemigo que les causa Miedo y les supera en Potencia de Unidad, pierden la Furia Asesina al calcular la resolución de combate y huyen automáticamente por haber perdido el combate*. Ten en cuenta que es en el momento en que pierdan un combate, no “cuando huyan” (pierden la Furia Asesina superen o no el chequeo de Desmoralización posterior).

11.7 Odio

El odio es un sentimiento muy intenso; y los ejemplos de odio y rivalidad son muy abundantes en la historia del Mundo de Warhammer. Algunos rencores se mantienen durante siglos: existen antipatías raciales, irracionales e irreconciliables, afrentas que han causado la muerte durante generaciones enteras. Ciertas razas sienten un odio tan profundo y amargo hacia otras que sus guerreros lucharán ferozmente hasta la muerte antes que huir. Igual que con la furia asesina, no es necesario efectuar un chequeo de psicología para determinar si las tropas se ven afectadas por el odio.

Repiten para impactar durante su primera ronda de cada combate: Las tropas que combaten cuerpo a cuerpo contra un enemigo al que Odian pueden repetir las tiradas para impactar que hayan fallado en su primera ronda de cada combate. Ésto se aplica únicamente en la primera ronda de cada combate ya que representa la liberación del odio acumulado contra el enemigo. Después de esta primera ronda de ataques descargados con odio visceral, las tropas pierden su ímpetu inicial y luchan normalmente durante el resto del combate. En siguientes combates, volverán a repetir para impactar en la primera ronda. Recuerda que la primera ronda de combate es la de la unidad con Odio. Si nuevas unidades enemigas se unen al mismo combate en turnos posteriores, la unidad con Odio no podrá repetir sus tiradas para impactar contra ellas al no ser su primera ronda de ese combate.

Siempre persiguen: Las tropas que odian a un enemigo siempre lo persiguen cuando huye. No pueden intentar evitar perseguir mediante un chequeo de Liderazgo como el resto de las tropas. Deben perseguir incluso si se encuentran detrás de un obstáculo defendido.

11.8 Tozudez

Algunas tropas continuarán combatiendo cuerpo a cuerpo casi como si no les importasen las bajas. Esto puede deberse a que se consideran a sí mismas tropas de élite; a que han jurado no ceder terreno en combate; ¡o simplemente a que son demasiado estúpidas para huir cuando son derrotadas por tropas superiores! A estas tropas se las considera Tozudas.

Las tropas Tozudas efectúan los chequeos de Desmoralización con su atributo de Liderazgo sin modificar por el resultado del combate. Es decir, unas tropas tozudas con L9 que pierdan el combate de 5 puntos harán el chequeo de desmoralización con L9 (2D6 <= 9) en vez de L4 que sería lo habitual.

a) Personajes y tozudez

La interacción de Personajes dentro de unidades y la Tozudez se explica con detalle en el apartado de Personajes y Psicología. Ten en cuenta que, en cualquier caso, un Personaje unido a la unidad huirá si la unidad huye y permanecerá con la unidad si ésta aguanta su posición.

12. ARMAS Y EQUIPO

12.1 Armas de combate cuerpo a cuerpo

En un mundo siniestro y peligroso, los guerreros emplean muchos tipos diferentes de armas contra una multitud de enemigos. Desde las delicadas espadas de los elfos hasta las afiladas hachas de los enanos, cada raza posee el armamento que se adapta mejor a su estilo de combate favorito. Pocos individuos logran evitar la violencia en este peligroso mundo. El resto libran guerras.

Ten en cuenta que muchas armas proporcionan reglas especiales a su portador. Si un arma tiene asociada alguna regla especial, sólo los ataques efectuados con esas armas seguirán esas reglas especiales. Así, un arma a dos manos otorga a su portador la regla "Ataca en último lugar", por lo que seguirá esta regla a todos los efectos.

a) Arma de mano y su universalidad

Se supone que TODAS las miniaturas del juego están equipadas con "arma de mano". Da igual si son espadas, dagas largas, hachas, garrotes, mazas, o sus propias fauces (como en el caso de los Mastines), el pico de las águilas o los afilados dientes de un dragón. A efecto de juego, todas las miniaturas llevan siempre arma de mano incluso cuando han perdido todo el armamento. Las armas de mano no dan ninguna regla especial por sí mismas, aunque sí lo hacen cuando se combinan con un escudo.

b) Elegir armamento

Dado que muchas tropas tienen arma de mano y además otras armas, es posible luchar con unas u otras dependiendo de la situación. Las tropas pueden escoger el arma que van a empuñar al inicio del primer turno de cada combate (antes de efectuar las primeras tiradas); pero entonces deben seguir utilizando esa arma durante todo el combate. *Por ejemplo, las tropas equipadas con hachas de combate (armas a dos manos) pueden preferir combatir con espadas (armas de mano) para no atacar en último lugar, pero entonces deben combatir con espadas durante el resto del combate.* Ten en cuenta que, salvo que se indique explícitamente lo contrario en las reglas de la unidad, todas las miniaturas que la componen empuñan el mismo arma *(no es posible, por ejemplo, elegir arma de mano y escudo para la primera fila y lanzas para la segunda)*. Una excepción relativamente común son los campeones de unidad, que en ciertas unidades tienen equipo específico, y pueden usarlo pese a que el resto de miembros de su unidad empleen otro.

En caso de que ambos jugadores quieran elegir el armamento, el jugador que ha cargado declara primero qué arma va a usar.

c) Combatir con arma de mano y escudo

Algunos guerreros a pie llevan un arma de mano en una mano y un escudo en la otra, por lo que son capaces de defenderse fácilmente desviando los golpes con el escudo o con el arma de mano. Cualquier arma de mano vale para esto, ya sea una espada, un hacha, una maza, la culata de una pistola, etc.

Si un guerrero a pie combate con arma de mano y escudo, incrementa su tirada de salvación por armadura en un +1 adicional en combate cuerpo a cuerpo. Esto sólo se aplica en combate cuerpo a cuerpo, no en las heridas sufridas por disparos, magia o cualquier otro motivo. Por "ir a pie" entendemos que no vaya montado en ningún tipo de montura; puede ser infantería, infantería monstruosa o incluso un monstruo como un Gigante, pero no caballería ni un Personaje en cualquier montura, incluyendo carros y monstruos. *Por ejemplo, un espadachín imperial con arma de mano, armadura ligera y escudo tendría una salvación de 5+ contra magia, proyectiles, etc; y de 4+ en combate cuerpo a cuerpo.* Ten en cuenta que esa salvación es para toda la fase de combate cuerpo a cuerpo, es decir, también se usa para resolver impactos por carga. Este bonificador se aplica a cualquier combate, incluido si el enemigo está en la retaguardia o el flanco.

Este bonificador sólo se aplica a miniaturas que utilicen su arma de mano y escudo mundanos simultáneamente. No se aplica a las miniaturas que utilicen un arma de mano o un escudo mágicos.

d) Modificador a la fuerza

Algunas armas proporcionan un modificador a la fuerza en combate cuerpo a cuerpo o en el disparo. Esto se indica claramente en el perfil del arma. *Por ejemplo, una alabarda tiene un modificador a la Fuerza de +1; por lo que un Alabardero imperial (F3) pegando con alabarda realiza ataques de F4 en combate cuerpo a cuerpo. Ten en cuenta que este modificador a la Fuerza sólo se aplica cuando el guerrero utiliza este arma, su atributo de Fuerza permanece igual al resto de los efectos.*

Algunos modificadores a la fuerza sólo se aplican en el primer turno de un combate. Esto refleja el hecho de que estas armas son poco manejables o agotadoras de utilizar. Esta restricción se indica en la descripción del arma.

Otros modificadores a la fuerza sólo se aplican en el primer turno de un combate y sólo si el guerrero ha cargado en ese turno. Son armas que se basan en el impacto de la carga para atravesar la armadura del enemigo. Esta restricción se indica en la descripción del arma.

En ocasiones lo verás escrito como F+1 en vez de "Modificador a la Fuerza +1". Ten en cuenta que el modificador a la Fuerza se aplica para el combate, no para un chequeo de Fuerza.

e) Requiere ambas manos

Para utilizar algunas armas en combate cuerpo a cuerpo es preciso utilizar las dos manos. Estas armas habitualmente tienen un largo mango. Ten en cuenta que es preciso blandir con ambas manos este tipo de armas. Si se deben emplear ambas manos para manejar un arma, entonces no es posible utilizar simultáneamente un escudo (ni atacar con dos armas de mano, por supuesto). Si el guerrero está equipado con un escudo y quiere atacar con el arma que Requiere ambas manos, deberá colgárselo a la espalda o tirarlo al suelo cuando empiece a combatir en cuerpo a cuerpo.

Ten en cuenta que las “Armas a dos manos” requieren ambas manos, pero hay armas que Requieren ambas manos que no son Armas a dos manos (*como las alabardas por ejemplo).*

f) Combate por filas

Las lanzas y picas son excelentes para combatir en formaciones profundas. Las armas que se utilizan para combatir por filas permiten a las tropas situadas más allá de la primera fila luchar en combate cuerpo a cuerpo junto a las tropas en primera fila. *Por ejemplo, una unidad de lanceros esqueleto puede combatir en dos filas, ya que los guerreros en segunda fila pueden atacar utilizando sus largas lanzas a través de los huecos entre sus camaradas.*

Cuando un arma permite combatir en dos o más filas se indica en la descripción del arma; *por ejemplo, “las lanzas combaten en dos filas”*. Si una unidad puede combatir de este modo, cualquier miniatura en la segunda fila y posteriores puede atacar si está directamente detrás de otra trabada en combate cuerpo a cuerpo. Las filas adicionales no pueden combatir contra el flanco o la retaguardia, sólo de frente.

Una unidad no puede mover si pretende emplear todas sus filas adicionales en combate de la forma que se acaba de describir. Si una unidad se ha movido *(por ejemplo, si ha cargado)* entonces combate con una fila menos de las que en otras condiciones podrían combatir. *Por ejemplo, una unidad de Lanceros imperiales normalmente puede atacar con dos filas, pero sólo atacará con una si carga. La unidad puede atacar con la fila adicional en las rondas de combates posteriores. Los piqueros de Tilea, que luchan con cuatro filas, cuando cargan atacan tres de ellas.*

Salvo que se indique lo contrario, el número de ataques de las miniaturas de las filas posteriores es el que tendrían si estuviesen en la fila frontal. *Por ejemplo, una unidad que Combate en Dos Filas presa de la Furia Asesina y que recibe una carga haría A+1 con las miniaturas de sus filas primera y segunda.*

g) Armas más habituales

En el cuadro siguiente aparecen algunos de los muchos y variados tipos de armas utilizadas por los guerreros del Mundo de Warhammer. Esta lista cubre las armas más comúnmente utilizadas, y no es una lista exhaustiva. Las armas poco habituales y aquellas que son específicas de una raza o ejército se describen en el libro de ejército de esa raza en concreto.

- **Arma de mano**. El término “arma de mano” se utiliza para describir cualquier arma que corte, machaque o perfore que se sostenga con una mano y que no aparezca en algún otro lugar de las reglas. Aquí se incluyen las espadas, las hachas, los garrotes, las mazas y las dagas largas. También los colmillos y garras de los animales (fantásticos o no).
    - ***Reglas***. No se aplican reglas especiales a estas armas, pero tienen la ventaja de que pueden utilizarse con un escudo (consulta el apartado previo “Combatir con arma de mano y escudo”).

- **Alabarda**. La Alabarda es una pesada arma con una hoja ancha montada en un sólido mango. La hoja de acero tiene un extremo aguzado como una lanza además de un borde cortante como el de un hacha. Se blande con las dos manos y se utiliza tanto para tajar como para empalar, por lo que es un arma muy adaptable y extremadamente efectiva para la infantería.
    - ***Reglas***. F+1. Requiere ambas manos.

- **Arma a dos manos**. Las armas a dos manos son armas especialmente grandes y pesadas que se blanden con las dos manos. Un golpe de un arma a dos manos puede partir a un enemigo por la mitad y atravesar la armadura más pesada.
    - ***Reglas*. F+2**. Requiere ambas manos. Ataca en último lugar (ver Reglas Especiales).

- **Dos armas de mano**. Muchas miniaturas van equipadas con dos armas de mano y muchos personajes pueden escoger “arma de mano adicional. Luchar con dos armas de mano es algo que requiere ambas manos *(no puede usarse a la vez dos armas de mano y un escudo por ejemplo)*. No se puede combinar un arma de mano mágica y un arma de mano mundana para tener dos armas de mano.
    - ***Reglas***. Cualquier miniatura que luche con dos armas de mano gana un Ataque adicional, es decir, como si tuviera A+1 en su perfil. Requiere ambas manos (no se pueden usar dos armas de mano más escudo).

- **Lanza (Infantería)**. Las Lanzas son utilizadas por las tropas de a pie para formar una sólida masa de puntas de lanzas. Puesto que una unidad de lanceros que no se ha movido puede combatir con dos filas, son unas armas defensivas ideales.
    - ***Reglas***: Combate en dos filas.

- **Lanza (Miniaturas montadas)**. Toda la caballería, caballería monstruosa, los jinetes de monstruos y los tripulantes de carros armados con Lanzas pueden emplearlas para abatir a las tropas enemigas, atravesándolas cuando los jinetes cargan contra sus filas.
    - ***Reglas***: F+1 en el primer turno de combate si se ha cargado.

- **Lanza de Caballería**. Toda la caballería, caballería monstruosa, los jinetes de monstruos y los tripulantes de carros armados con esta letal arma pueden emplearla con devastadores efectos.
    - ***Reglas***: F+2 en el primer turno de combate si se ha cargado.

- **Mangual**. Es un arma de una mano compuesta por una o más bolas con pinchos unidas con cadenas a un mango. Un Mangual (al igual que el Mayal, al que es muy parecido) es un arma agotadora, por lo que su ventaja se acaba tras la primera ronda de cada combate. Ten en cuenta que el bonificador se aplica únicamente en la primera ronda de cada combate de la unidad que empuña el arma, por lo que no puede emplearse el bonificador contra unidades que se unan al combate en rondas posteriores.
    - ***Reglas***. F+1 en la primera ronda de cada combate.

- **Mayal**. El Mayal es una pesada arma que se blande con ambas manos. Se compone de una serie de grandes pesos, a menudo tachonados de pinchos, unidos a un largo palo o mango mediante unas cadenas. Un Mayal agota rápidamente las fuerzas del que lo blande, pero es muy destructivo en manos de un guerrero hábil. Ten en cuenta que el bonificador se aplica únicamente en la primera ronda de cada combate de la unidad que empuña el arma, por lo que no puede emplearse el bonificador contra unidades que se unan al combate en rondas posteriores.
    - ***Reglas***. F+2 en la primera ronda de cada combate (cargue o no). Requiere ambas manos.

- **Pistola (cuerpo a cuerpo)**. La Pistola es un arma excepcional que puede utilizarse tanto en combate cuerpo a cuerpo como para disparar a distancia. Por esta razón se incluye tanto en las listas de combate cuerpo a cuerpo como en la de proyectiles. Las pistolas son armas primitivas que utilizan un tipo de pólvora poco fiable para disparar un pequeño proyectil de plomo o piedra. La pistola suele ser disparada en el choque del combate (cargue o sea cargado); una vez empezado el combate, el guerrero utiliza la pesada empuñadura de la pistola como un garrote.
    - ***Reglas***. Cuenta como arma de mano a todos los efectos, incluido para combatir con arma de mano adicional. *Por ejemplo, una miniatura con pistola y arma de mano tendrá dos ataques en combate cuerpo a cuerpo.* Además, el primer turno de combate otorga F4 y Poder de penetración (independientemente de la Fuerza del usuario, ya que representa la descarga cerrada del arma), a todos los ataques si la miniatura va equipada con dos pistolas, y solamente a un ataque si lleva una sola pistola.
      Ten en cuenta que una miniatura con pistola que haga Aguantar y Disparar podrá disparar la pistola como reacción a la carga (si se cumplen las condiciones habituales) y además efectuar el ataque con F4 y Poder de penetración en la primera ronda de combate. Los ataques en combate cuerpo a cuerpo efectuados con una pistola utilizan la HA de la miniatura, no su HP, que se usa cuando la dispara a distancia.

12.2 Armas de proyectiles

Algunas armas de proyectiles tienen reglas especiales, de manera análoga al caso de las armas de combate cuerpo a cuerpo. Ten siempre en cuenta que el atributo de Ataques de una miniatura no tiene efecto alguno sobre el número de disparos que puede realizar. El atributo de Ataques se refiere sólo a los ataques en combate cuerpo a cuerpo.

a) Arma arrojadiza

Algunos guerreros están equipadas con armas de proyectiles diseñadas para ser lanzadas, como las jabalinas o las hachas arrojadizas. Generalmente tienen un alcance corto, pero como se lanzan contra un objetivo muy específico pueden ser muy precisas.

Las armas arrojadizas no sufren la penalización de -1 a la tirada para impactar por Disparar a largo alcance o por Mover y Disparar (pero ten en cuenta que esto no permite disparar si marcha o carga).

b) Disparos múltiples (xN)

Algunas armas de proyectiles pueden disparar varias veces en cada fase de disparo, por lo que se las conoce como armas de disparos múltiples. El número de veces que el arma puede disparar aparece en su descripción. *Por ejemplo, la Ballesta de Repetición de los Elfos Oscuros puede disparar dos veces en una misma fase de disparo, por lo que se la describe como "Disparos múltiples (x2)"*. Estas armas pueden disparar una vez sin penalización o varias veces con una penalización de -1 para impactar si realizan más de un disparo. Es decir, un arma de Disparos múltiples (x3) podría hacer un disparo sin penalizador, o tres disparos (con un penalizador de -1 a la tirada para impactar cada uno, ¡no un -2 ni un -3!).

En una unidad equipada con arma de proyectiles con la regla Disparos múltiples puedes elegir que algunas miniaturas hagan un único disparo y otras dos (quizá algunos están más cerca del objetivo que otros).

c) Mover o disparar

Algunas armas de proyectiles necesitan mucho tiempo para ser recargadas *(p. e., las ballestas o los arcabuces)*. Una miniatura equipada con un arma de "mover o disparar" no puede disparar con ella en el mismo turno que se ha movido. No importa si la miniatura movió voluntariamente, se vio obligada a moverse por una acción obligatoria o por la magia. Cualquier movimiento impedirá que la miniatura dispare, incluso el simple acto de girar.

d) Armas de proyectiles más habituales

A continuación se da un resumen de las armas de proyectiles más habituales.

- **Arcabuz**. El arcabuz es un arma de pólvora muy simple compuesta por un cañón de metal montado sobre un armazón de madera. La carga se activa poniendo una cuerda con un rescoldo en la punta en un pequeño agujero. Algunas de las versiones más avanzadas fabricadas por los enanos disponen de muelles que sostienen la cuerda encendida y gatillos que hacen funcionar el mecanismo de disparo. El arcabuz no es un arma fiable; a veces, el cañón del arma tiende a explotar, o la pólvora no se enciende. Sin embargo, tiene un gran alcance y una gran potencia de impacto que puede hacer inútil hasta la armadura más gruesa.
    - ***Alcance***: 60 cm.
    - ***Fuerza***: 4.
    - ***Reglas especiales***: Mover o disparar. Poder de penetración.

- **Arco corto**. Este tipo de arco, bastante pequeño y con un alcance relativamente reducido, es el favorito de los Goblins a lomos de lobo, ya que es un arma fácil de disparar montado.
    - ***Alcance***: 40 cm.
    - ***Fuerza***: 3.

- **Arco**. Este arco es el utilizado por la mayoría de razas y es el más común en la guerra. Es un arma compacta y de largo alcance, bastante barata de producir y de fácil mantenimiento.
    - ***Alcance***: 60 cm.
    - ***Fuerza***: 3.
- **Arco largo**. El arco largo es un arma peligrosa, fabricada con capas alternadas de madera de tejo o de olmo. Un arquero experimentado puede impactar a un enemigo a trescientos pasos.
    - ***Alcance***: 75 cm.
    - ***Fuerza***: 3.

- **Ballesta**. Una ballesta está compuesta por un arco corto y resistente montado sobre un soporte de madera o metal. Se tarda bastante en tensar y cargar una ballesta en cada disparo, pero, a cambio, este arma dispone de un alcance y una potencia tremendas.
    - ***Alcance***: 75 cm.
    - ***Fuerza***: 4.
    - ***Reglas especiales***: Mover o disparar.

- **Ballesta de repetición**. La ballesta de repetición es utilizada casi exclusivamente por los Elfos Oscuros de Naggaroth, y es más ligera y menos poderosa que una ballesta normal. Tiene un cargador con virotes que permite que un proyectil quede cargado cuando se tensa la cuerda. Una ballesta de repetición puede disparar una lluvia de virotes en el mismo tiempo que tarda en cargarse una ballesta normal.
    - ***Alcance***: 60 cm.
    - ***Fuerza***: 3.
    - ***Reglas especiales***: Disparos múltiples (x2).

- **Cerbatana**. La cerbatana es un arma sencilla y mortífera empleada habitualmente por los eslizones de Lustria. Consta de un palo hueco y dardos envenenados, letales a corta distancia por muy resistente que sea el enemigo.
    - ***Alcance***: 30 cm.
    - ***Fuerza***: 3.
    - ***Reglas especiales***: Disparos múltiples (x2) y ataques envenenados. Ten en cuenta que no son armas arrojadizas, así que igualmente tiene penalización por mover y disparar y por largo alcance. Las tiradas que necesiten un 7+ para impactar nunca causan ataques envenenados.

- **Cuchillo arrojadizo / Estrella arrojadiza**. Las estrellas y los cuchillos arrojadizos son armas pequeñas y fáciles de esconder. En consecuencia, son las armas preferidas por los asesinos e infiltradores ligeramente equipados. Un cuchillo perfectamente equilibrado no es adecuado para el combate cuerpo a cuerpo, pero es letal en manos de un lanzador hábil.
    - ***Alcance***: 15 cm.
    - ***Fuerza***: la del guerrero.
    - ***Reglas especiales***: Arma arrojadiza.

- **Hacha arrojadiza**. Algunos guerreros utilizan hachas arrojadizas de pesada hoja. Estas armas están equilibradas de forma que se pueden arrojar con precisión a

pesar de su peso. Incluso así, ni el guerrero más fuerte puede lanzar muy lejos una hacha arrojadiza; pero si esta impacta, el efecto es devastador. Ten en cuenta que las hachas arrojadizas no suelen utilizarse en combate cuerpo a cuerpo, pero si se hace se consideran armas de mano. Y no, ¡las hachas normales no se pueden lanzar!

- ***Alcance***: 15 cm.
- ***Fuerza***: la del guerrero + 1
- ***Reglas especiales***: Arma arrojadiza.

- **Honda**. La honda no suele utilizarse en el campo de batalla debido a su corto alcance. El arma se compone de una tira suelta de tela o cuero en la que se coloca una piedra.
  - ***Alcance***: 45 cm.
  - ***Fuerza***: 3.
  - ***Reglas especiales***: Las miniaturas que disparan a corto alcance pueden efectuar Disparos múltiples (x2).

- **Jabalina**. La jabalina es una lanza ligera diseñada para ser lanzada; y, a menudo, los guerreros armados con jabalinas llevan varias para tener suficientes a lo largo de la batalla. La jabalina es demasiado ligera para utilizarse en combate cuerpo a cuerpo. No es un arma muy común debido a su alcance, pero los reptilianos eslizones de Lustria las utilizan en gran número.
  - ***Alcance***: 20 cm.
  - ***Fuerza***: la del guerrero.
  - ***Reglas especiales***: Arma arrojadiza.

- **Pistola (disparo)**. Una pistola es simplemente una versión más pequeña del arcabuz, que funciona mediante un mecanismo de muelle. Ya hemos descrito cómo se puede utilizar una pistola en combate cuerpo a cuerpo; pero, además, la pistola puede dispararse hasta una distancia de 20 cm. Ten en cuenta que, aunque una miniatura puede disponer de varias pistolas, sólo puede disparar una por fase de disparo..
  - ***Alcance***: 20 cm.
  - ***Fuerza***: 4.
  - ***Reglas especiales***: Poder de penetración. Además, la pistola no sufre las penalizaciones habituales por disparar a largo alcance o por mover y disparar.

13. GRUPO DE MANDO

El Grupo de Mando de una unidad se compone de tres miembros, el Músico, el Portaestandarte y el Campeón. No es necesario que los tres estén presentes, ya que cada unidad puede incluirlos de forma independiente pagando su coste en puntos.

13.1 Posición en el interior de la formación

Las miniaturas del Campeón, el Portaestandarte y el Músico (así como cualquier Personaje en la unidad) se colocan en la fila frontal de la unidad siempre que sea posible. Se colocan en una nueva línea frontal automáticamente cuando la unidad gira hacia su retaguardia o su flanco. Los Personajes solamente se colocan en la segunda fila o posteriores si no tienen espacio en la primera fila junto al Grupo de Mando.

Estrictamente hablando, el reglamento de Sexta menciona que el Portaestandarte debe colocarse en el centro de la primera fila (p. 108). En la práctica, la mayoría de jugadores sitúan el grupo de mando según convenga mejor a la formación, ya que algunos estandartes dificultan su colocación en ciertas posiciones por su tamaño. Creemos que colocar al Portaestandarte siempre en el centro no tiene particular importancia en el transcurso de una partida y no ocurre nada si se ignora, pero dejamos constancia de que estrictamente es su posición.

13.2 Equipo

A menos que se especifique lo contrario, aunque la miniatura pueda no tener físicamente el mismo equipo que el resto de la unidad, se considerará que lo tiene a efectos de juego. Aunque un Músico o Portaestandarte puedan no tener escudo o estar armados con una espada en vez de una lanza (como podría ser el caso del resto de la unidad), esto se ignora, y no representa ninguna diferencia en la efectividad en combate de la unidad.

Es importante remarcar que, aunque los Portaestandartes de Batalla (que son Personajes) no pueden llevar equipo que implique usar las dos manos (como una alabarda, escudo o arma a dos manos), los Portaestandartes y Músicos de la unidad sí se considera que llevan ese equipo aunque la miniatura parezca que no pueda llevarlos (como llevar dos armas de mano y soplar por un cuerno).

13.3 Estandarte

Muchas unidades pueden llevar un estandarte, que puede ser indistintamente una bandera, un pendón, un tótem o cualquier otro símbolo parecido. Se aplican las siguientes reglas a los Estandartes:

- **Miniatura cualquiera**. Las unidades enemigas no pueden atacar específicamente a un Portaestandarte. El portaestandarte normalmente no es retirado como una baja, pues cuando cae muerto en combate, otro guerrero de la unidad recoge el estandarte y le sustituye (aunque físicamente sea el portaestandarte el que haya muerto y no pueda atacar).
- **Modificador a la Resolución del Combate**. Si una unidad incluye un estandarte, sus guerreros estarán más decididos que nunca a vencer al enemigo. Una unidad

que incluya un Portaestandarte puede aplicar un modificador de +1 a su resultado de combate al determinar qué bando es el vencedor.

- **Pérdida de estandarte**. Si una unidad es derrotada en combate, y a consecuencia de ello resulta desmoralizada y huye, el estandarte se habrá perdido entre los escombros de la batalla. La miniatura del Portaestandarte debe retirarse de la unidad, y si la unidad no resulta destruida, debe reemplazarse por la miniatura de un guerrero normal. Ten en cuenta que el estandarte se pierde cuando se pierde un combate y se huye, no se pierde si la unidad huye por otros motivos (miedo, pánico al ser cargada por el flanco, etc).
- **Captura del estandarte**. Una unidad puede capturar el estandarte de una unidad enemiga si:
    - **Si persigue a una unidad enemiga que pierde un combate y huye**. Basta con que una de las unidades vencedoras en ese combate declare perseguir para capturar automáticamente el estandarte. Ten en cuenta que es necesario poder perseguir y hacerlo para capturar el estandarte, ya que si la unidad vencedora está trabada con una segunda unidad que no ha huído, no podría perseguir a la que huye.
    - **Si la unidad enemiga es completamente aniquilada**. El estandarte también es capturado de la misma forma. En tal caso no es necesario perseguir, pero es necesario que la unidad vencedora no esté trabada con ninguna unidad más (no puede capturar el estandarte si está luchando).
    - Los estandartes capturados pueden situarse detrás de la unidad que los capturó, la cual podrá llevarlos como trofeo hasta el final de la batalla. Esto no tiene ningún efecto en el combate (no tiene un +1 adicional a la resolución de combate), simplemente representa que la unidad ha capturado el estandarte de sus adversarios. El jugador propietario tiene que ceder la miniatura del Portaestandarte al feliz jugador adversario hasta el final de la batalla, situándola detrás de la unidad que la capturó para proclamar así su victoria (o puede retirarla de la mesa si es más conveniente). Varios escenarios otorgan Puntos de Victoria por estandartes capturados. Además, la unidad cuyo estandarte ha sido capturado no podrá beneficiarse de su bono para la resolución del combate ni de sus efectos mágicos. Si la miniatura del Portaestandarte se retira como baja esa ronda de combate, solamente puede capturarse aniquilando a la unidad completa o persiguiéndola en esa misma ronda de combate. En todas posteriores es imposible capturar el estandarte de esa unidad, salvo que el Portaestandarte sea revivido posteriormente.
- **Recuperación de estandarte**. Si una unidad que ha capturado un estandarte queda desmoralizada en combate, el jugador oponente puede recuperar el estandarte perdido y capturar al mismo tiempo el de la unidad que huye. De esta forma, los trofeos capturados pueden ser recuperados si se derrota a la unidad que los posee, vengando así su pérdida anterior y sustituyendolos de nuevo a su posición de honor correspondiente. Si la unidad que ha recuperado el estandarte es la misma unidad que lo había perdido, recupera la miniatura de portaestandarte; si es otra unidad, no tiene ningún efecto (aparte de no dar puntos de victoria al enemigo).
- **Puntos de victoria por estandarte capturado**. En muchos escenarios, una vez terminada la batalla, los jugadores pueden sumar Puntos de Victoria. En los

escenarios en los que haya Puntos de Victoria, cada estandarte enemigo capturado proporciona +100 puntos de victoria al final de batalla.

- **Estandarte mágico**. Algunos Portaestandartes tienen la opción de llevar un estandarte mágico. Los efectos del estandarte mágico se aplican mientras la unidad tenga el estandarte. En el momento en que la unidad pierda el estandarte mágico, perderá sus efectos. El coste extra en puntos de tener un estandarte mágico forma parte del coste global de la unidad; si el enemigo captura un estandarte mágico de 50 puntos pero al finalizar la batalla la unidad está casi intacta (pero sin estandarte), el oponente ganará 100 Puntos de Victoria por el estandarte capturado pero no +50 puntos por el estandarte mágico (como ganaría si muere la unidad).

13.4 Músico

Los ejércitos avanzan con los estandartes ondeando, pero también marcando el paso al redoble de los tambores y entre las notas de los cuernos de guerra. Cualquier unidad puede incluir también una miniatura de músico (con tambor, cuerno, trompeta…) que la acompañe en la batalla, normalmente pagando un coste adicional. Los músicos se ven sujetos a las siguientes reglas:

- **Miniatura cualquiera**. Las unidades enemigas no pueden atacar específicamente a un Músico. El músico normalmente no es retirado como una baja, pues cuando cae muerto en combate, otro guerrero de la unidad recoge el instrumento y le sustituye (aunque físicamente sea el músico el que haya muerto y no pueda atacar).
- **No se pierde en la huida**. A diferencia de los Portaestandartes, los Músicos no son retirados del juego automáticamente si la unidad queda desmoralizada y huye después de un combate cuerpo a cuerpo. Sus instrumentos musicales son mucho menos pesados y voluminosos de llevar que un pesado estandarte. Los músicos enemigos no pueden capturarse como trofeos.
- **Bonificador a reagruparse**. Si una unidad de tropas incluye un músico en su primera fila, la inspiración del redoblar de su tambor puede convertir una retirada en una decidida defensa. Cualquier unidad que tenga músico y realice una tirada para Reagruparse, puede sumar un +1 a su Liderazgo en su tirada para Reagruparse (siempre hasta un máximo de 10). Así, unos Alabarderos imperiales (L7) con Músico, se reagrupan como si tuvieran L8 (aunque no tienen L8 a ningún otro efecto).
- **Victoria en caso de empate**. En el momento de calcular la resolución de combate, si uno de los bandos cuenta con algún músico y el otro bando no cuenta con ningún músico, el bando con el músico gana automáticamente el combate por 1 punto. Si ambos bandos incluyen algún músico, el combate sigue siendo un empate.

13.5 Campeón

Muchas unidades pueden incluir una miniatura que represente a un Campeón. El Campeón puede incluirse como una especie de “mejora” sobre un guerrero normal de la unidad (ver los Manuscritos de Nuth de cada ejército). A menudo, los Campeones son miembros más hábiles o agresivos de su raza, y sus camaradas se enorgullecen de ellos y de sus hazañas. Estos Campeones reciben distintos nombres según la unidad a la que

pertenecen (*Sargento para las tropas imperiales, por ejemplo),* pero siguen todos las mismas reglas, sin importar su nombre.

- **Siempre con la unidad**. Aunque pueden ser muy poderosos en combate, los Campeones no son personajes, sino miembros de su unidad y siempre luchan formando parte de ella, moviendo, huyendo y persiguiendo junto a la unidad como un todo. Si a la unidad se le aplica algún tipo de regla especial, como ser Tozuda o estar sujeta a Furia Asesina, esta regla especial también se aplica al Campeón. Al contrario que los personajes, un Campeón no puede mover o luchar de forma independiente ni puede dejar su unidad o unirse a otra. En la práctica es una miniatura más de la unidad, cuya única diferencia es que posee un perfil de atributos superior al del resto.
- **Equipo**. El Campeón siempre está equipado con las mismas armas y armadura que el resto de la unidad, a menos que se especifique lo contrario. Las opciones que aparecen en las listas de ejército te indican si se puede convertir a uno de los miembros de la unidad en un Campeón, y en ocasiones el Campeón tiene acceso a un equipo distinto. Cuando posea un equipo distinto, podrá elegir si lo utiliza en Combate Cuerpo a Cuerpo independientemente del resto de miembros de su unidad. Sin embargo, cuando esté equipado igual que el resto de miembros de la unidad, está obligado a utilizar el mismo equipo que escojan ellos para un combate. *Por ejemplo, un Campeón de Barbaslargas Enanos no puede elegir pelear con arma de mano y escudo en un Desafío mientras el resto de su unidad escoge pelear con arma a dos manos.*
- **Declarar ataques**. A diferencia del Portaestandarte y del Músico, se puede escoger al Campeón como objetivo de ataques en combate cuerpo a cuerpo. Esto quiere decir que es obligatorio declarar ataques expresamente al campeón para poder acabar con él. La excepción es si se hacen suficientes bajas para acabar con toda la unidad, como se explica en el siguiente punto. Ten en cuenta que las heridas causadas en exceso por ataques dirigidos al Campeón no se transfieren a la unidad.
- **Muerte del Campeón**. Si un Campeón muere no es sustituido por otro miembro de la unidad. El Campeón puede morir de dos formas. La primera es que sufra suficientes heridas no salvadas como las de su perfil de Heridas por Ataques e Cuerpo a Cuerpo, Disparos, Magia, o cualquier otro efecto, dirigidos explícitamente contra él. La segunda es que se obtengan suficientes heridas no salvadas para eliminar a todos los miembros de la unidad. Es decir, si una unidad tiene 6 miniaturas de 1 Herida, una de ellas siendo el Campeón, y la unidad sufre 6 heridas no salvadas, el Campeón debe ser retirado como baja.
- **Desafíos**. Un Campeón puede lanzar y aceptar desafíos de la misma forma que un personaje en la unidad. Ver Desafíos.
- **¡Cuidado, Señor!** Un Campeón se beneficia de la regla ¡Cuidado, Señor! de la misma forma que un personaje en la unidad. Ver Disparos contra personajes en unidades.

14. OBJETOS MÁGICOS

14.1 Definición de objetos mágicos

Un objeto mágico es un artefacto o aparato repleto de energía mágica. Tales objetos no son comunes en el mundo de Warhammer, y su extraordinario valor y arcana naturaleza hacen que, a menudo, se conviertan en preciadas herencias pertenecientes a casas nobles o a poderosas sociedades mágicas. Los reyes y señores del Viejo Mundo poseen muchos de estos artefactos, pero temen utilizarlos, y con razón, salvo en las circunstancias más extremas.

En este libro encontrarás una pequeña lista de objetos mágicos. Son objetos de un tipo relativamente general, la clase de artefactos que pueden ser creados y duplicados por un artesano de la magia hábil. Sin embargo, la mayoría de objetos mágicos son únicos y su naturaleza está muy unida a la raza que los fabricó. Encontrarás más objetos mágicos específicos de cada raza descritos en los Manuscritos de Nuth.

En caso de contradicción, la regla especial de un objeto mágico tiene precedencia sobre las reglas habituales del juego.

a) ¿Quién puede utilizar objetos mágicos?

Como regla general, sólo aquellas miniaturas que indique que pueden llevar hasta un máximo de puntos en objetos mágicos (o un objeto mágico de hasta cierto valor). Esto se indica en la lista de ejército. *Por ejemplo, prácticamente todos los personajes pueden llevar objetos mágicos hasta un valor máximo de puntos; y hay algunas unidades en las que su Portaestandarte puede llevar un estandarte mágico de hasta cierta cantidad de puntos.*

En general hay que tener en cuenta las siguientes observaciones:

- La miniatura debe tener la posibilidad de llevar alguna pieza de armadura mundana o escudo para poder llevar armadura mágica o escudo mágico. Un personaje que no pueda llevar una armadura mundana (es decir, que no disponga de esa opción en su descripción de la lista de ejército) no podrá llevar una armadura mágica. Los personajes Hechiceros pueden equiparse con armaduras mágicas que indiquen en su descripción que pueden usarlas Hechiceros. Si un personaje tiene la opción de llevar armaduras, pero no la de usar escudos *(como el Señor de las Bestias Elfo Oscuro, por ejemplo),* no puede llevar armaduras mágicas que incorporen un escudo (como la Armadura de la Oscuridad).
- Sólo los personajes de tipo Hechicero pueden llevar objetos arcanos.
- Un Portaestandarte de Batalla que no pueda llevar un escudo normal no podrá llevar un escudo mágico. Asimismo, un Portaestandarte de Batalla no puede llevar armas mágicas que requieran la utilización de ambas manos. Sin embargo, debe tenerse en cuenta que estos dos casos son restricciones específicas de los Portaestandartes de Batalla (esto no afecta a portaestandartes de unidad).
- Si un objeto está limitado a un cierto tipo de miniatura, no pueden llevarlo miniaturas de otros tipos. *Por ejemplo, si un estandarte mágico es Sólo Goblins, no puede llevarlo un Portaestandarte orco.*

- *Cualquier otro personaje que normalmente no disponga de la opción de llevar un arma que Requiera Ambas Manos mundana podría llevar igualmente un arma mágica que requiera la utilización de ambas manos, por ejemplo*. Lo mismo sirve para armas de proyectiles, es decir, no hace falta la opción de un arma de proyectiles normal para llevar un arma mágica.
- Algunos personajes *(como Magos Sacerdotes Slann o Matademonios Enanos)* pueden tener otras restricciones adicionales.

b) Límites de objetos mágicos

Como regla general, se aplican las siguientes reglas:

- Ninguna miniatura puede elegir más de un objeto mágico de un mismo tipo. No se pueden llevar dos Armaduras mágicas (aunque una sea un yelmo y la otra un escudo) ni dos armas mágicas (aunque una sea una espada y la otra un arco).
- Ningún objeto mágico puede repetirse en un mismo ejército.

c) Objetos de Un Solo Uso

Algunos objetos mágicos son de un solo uso. Eso indica que sólo se pueden usar una vez por partida; una vez usados, desaparecen.

d) Tipos de objetos mágicos

Como regla general, todos los objetos mágicos pueden catalogarse en las siguientes categorías:

1. **Armas mágicas.** Se trata de espadas, hachas, mazas o lanzas; pero también arcos, ballestas, etc. Se rigen por las siguientes reglas:
    a. **Obligación de uso.** Salvo que se indique explícitamente lo contrario en su descripción, un Personaje que posea un arma de combate cuerpo a cuerpo mágica debe utilizarla, es decir, no puede utilizar otra arma de combate cuerpo a cuerpo mundana que también posea. *Por ejemplo, no puede tener una espada mágica en una mano y una espada normal en la otra. Además, salvo alguna excepción muy concreta (como Malekith, el malvado gobernante de los Elfos Oscuros)* ningún personaje puede equiparse con más de un arma mágica.
    b. **Se puede combinar con escudo.** Cualquier personaje puede usar un arma mágica a una mano y un escudo (mágico o no).
    c. **Arma de mano mágica y escudo**. Ten en cuenta que el bonificador de +1 a la tirada de salvación por armadura en combate cuerpo a cuerpo por luchar a pie con arma de mano y escudo solamente se aplica si el arma de mano ni el escudo sean mágicos.
    d. **Ataques mágicos.** Toda arma mágica, incluyendo armas de proyectiles mágicas, realiza siempre Ataques mágicos *(con lo que, por ejemplo, puede herir a criaturas etéreas).*
2. **Armaduras mágicas.** Desde armaduras ligeras o pesadas a escudos, pasando por yelmos o algún brazalete:

   a. **Mundana o mágica**. Si un personaje está equipado con una armadura mágica, no puede llevar también una armadura ordinaria; y, por supuesto, sólo puede llevar una armadura.
   b. **Escudo y armadura**. Los escudos mágicos también se consideran como armadura mágica, por lo que no puedes tener una armadura mágica y un escudo mágico (a menos que se especifique lo contrario en la descripción del objeto mágico). Si una miniatura está equipada con un escudo mágico, puede equiparse con una armadura mundana. Y viceversa; si una miniatura está equipada con una armadura mágica, puede equiparse con un escudo mundano.
   c. **Arma de mano y escudo mágico**. Ten en cuenta que el bonificador de +1 a la tirada de salvación por armadura en combate cuerpo a cuerpo por luchar con arma de mano y escudo es siempre que ni el arma de mano ni el escudo sean mágicos.
   d. **Es necesario poder llevar armadura**. Un personaje que no pueda llevar armadura tampoco puede llevar una armadura mágica (salvo que el objeto lo indique específicamente, como algunas armaduras mágicas que pueden llevar los Hechiceros.)

3. **Objetos arcanos:** Los objetos arcanos son aquellos que aumentan de algún modo los poderes mágicos de un hechicero.
   a. **Sólo Hechiceros**. Sólo los hechiceros pueden elegir un objeto arcano, y ningún personaje puede poseer más de uno (a excepción de las piedras de energía y los pergaminos de dispersión).
   b. **Pergaminos**. Los objetos de tipo Pergamino forman una clase especial dentro de los Objetos Arcanos. No hay límite al número de objetos de tipo Pergamino que puede llevar un hechicero. Además, un hechicero puede equiparse con un objeto Arcano adicional a todos los objetos de tipo Pergamino que posea. *Por ejemplo, un Hechicero puede llevar un objeto Arcano y dos Pergaminos de Dispersión (descritos más adelante en la lista de Objetos Mágicos Comunes).*
4. **Talismanes**: Los talismanes y amuletos ofrecen protección mágica. Un personaje no puede poseer más de un talismán.
5. **Estandartes**: Los Estandartes Mágicos sólo pueden ser llevados por el Portaestandarte de Batalla y por aquellos Portaestandartes de unidad donde así lo indique en su descripción. Aunque generalmente los efectos de los Estandartes Mágicos no pueden utilizarse si la unidad que lo lleva está Huyendo, se consideran una excepción aquellos que afectan a chequeos de Reagrupamiento o permiten Reagruparse automáticamente.
6. **Objetos Hechizados**: Muchos objetos mágicos son únicos o pertenecen a unas categorías limitadas, *como por ejemplo, los anillos*. Estos objetos son objetos hechizados. No existen restricciones generales aplicables a estos objetos, aunque puede que se apliquen restricciones particulares a objetos individuales. Un personaje no puede poseer más de un objeto hechizado.

14.2 Objetos portahechizos

Durante la fabricación de algunos objetos mágicos, se han embebido hechizos en su misma estructura de forma que pueden ser lanzados por su poseedor en la fase de magia.

Poseer un objeto Portahechizos no convierte al personaje en un hechicero a efectos de juego y sigue las siguientes reglas:

- **Ninguna miniatura puede tener más de un objeto Portahechizos**, aunque hay alguna excepción como el Hierotitán de Khemri.
- **Nivel de energía**. Todos los objetos Portahechizos tienen asociados un nivel de energía, que es un número en ocasiones fijo (como Nivel de energía 3) y en ocasiones aleatorio (Nivel de energía 2D6).
- **Lanzamiento de objetos portahechizos**. El hechizo contenido en el objeto mágico se lanza en la fase de magia igual que el resto de hechizos. El lanzamiento es automático y no es necesario tirar dados de energía.
- **Dispersión de objetos portahechizos**. Cuando se activa un objeto Portahechizos, su hechizo puede dispersarse de la misma forma que estos. Para dispersar, el oponente puede usar dados de dispersión e intentar obtener un resultado igual o superior al nivel de energía del objeto Portahechizos. Lógicamente, también pueden usarse pergaminos de dispersión. *Por ejemplo, un personaje tiene un objeto portahechizos de nivel de energía 3 y declara su uso (sin lanzar ni gastar dados de energía); el oponente puede elegir intentar dispersarlo, para ello deberá obtener 3 o más en los dados.*
- **Destrucción de objetos Portahechizos**. Algunos objetos o reglas pueden dispersar y destruir hechizos (para el resto de la batalla). Éstos sólo destruyen el hechizo contenido en el objeto Portahechizos si el objeto o regla en cuestión especifica claramente que se puede hacer. En otras circunstancias, no, los objetos portahechizos no pueden ser destruidos por reglas y efectos que destruyan hechizos (pero sí en caso de reglas que “destruyan objetos mágicos”). Si el objeto Portahechizos en cuestión es un arma, y se destruye el hechizo del objeto portahechizos, sólo el hechizo es destruido, sigue siendo un arma mágica.

14.3 Objetos mágicos comunes.

Los siguientes objetos mágicos se consideran objetos comunes; esto quiere decir que todos los ejércitos del mundo de Warhammer pueden utilizarlos, no que se encuentren con facilidad. Ni mucho menos; incluso el objeto mágico menos poderoso es un artefacto peligroso, repleto de las imprevisibles energías de la hechicería, y es extremadamente raro. Las listas completas de los objetos mágicos de cada ejército se incluyen en el libro de cada raza.

1. **Arma mágica:**
    a. ***Espada Veloz (30 puntos).*** Arma de mano. La espada proporciona un modificador de +1 a la tirada para impactar en combate cuerpo a cuerpo; *por ejemplo, si necesita un 3+ para impactar, el personaje impactará con un 2.*
    b. ***Espada de Batalla (25 puntos).*** Arma de mano. La espada proporciona +1 Ataque al guerrero que la blance.
    c. ***Espada del Poder (20 puntos).*** Arma de mano. Los ataques del portador se resuelven con un +1 a su Fuerza.
    d. ***Mordisco de Acero (10 puntos).*** Arma de mano. Los ataques del portador se resuelven con Poder de penetración.
2. **Armadura mágica:**

a. ***Escudo Hechizado (10 puntos).*** Armadura mágica. Escudo (Tirada de salvación por armadura de 6+). Sin embargo, en vez de proporcionar un 6+ de tirada de salvación por armadura, proporciona un 5+. Así, un guerrero con Armadura pesada y Escudo hechizado tendría una tirada de salvación por armadura de 3+. Como excepción a las reglas habituales, puede combinarse con otras armaduras mágicas (no con otro escudo, lógicamente).

3. **Talismán:**
   a. ***Talismán de Protección (15).*** El portador gana una Tirada de salvación especial de 6+.
4. **Objeto arcano:**
   a. ***Báculo del Hechicero (50).*** El portador obtiene un +1 a todas sus tiradas para dispersar.
   b. ***Piedra de energía (25).*** Un solo uso. Declara su uso antes de tirar los dados para intentar lanzar un hechizo. Añade +2 dados a la tirada (son dados gratuitos, no son dados obtenidos de la reserva de dados de energía del ejército). Debes declarar usar al menos un dado de energía (además de los dados de la Piedra) para poder usar la Piedra de Energía. Este objeto puede estar repetido en el ejército varias veces. Un mismo personaje puede llevar varias Piedras de energía (a 25 puntos cada una), pero no puede llevar otro Objeto Arcano (salvo uno o más Pergaminos de Dispersión).
   c. ***Pergamino de Dispersión (25).*** Un solo uso. Dispersa un hechizo automáticamente (que no haya sido lanzado con Fuerza Irresistible). Debes declarar el uso del Pergamino antes de lanzar los dados de dispersión (en vez de lanzar los dados, de hecho; si lanzas los dados no puedes usar el Pergamino, dado que estarías intentando dispersar dos veces el mismo hechizo). Un Pergamino de Dispersión NO puede usarse para dispersar un hechizo que Permanece En Juego; sólo es en el momento de lanzar el hechizo. Al no poder dispersar, un hechicero huyendo tampoco puede usar un Pergamino de Dispersión. Este objeto puede estar repetido en el ejército varias veces. Un mismo personaje puede llevar uno (o más) Pergaminos de Dispersión y, además, otro Objeto Arcano (incluyendo una o más Piedras de Energía).
5. **Estandarte mágico:**
   a. ***Estandarte de Guerra (25).*** Suma un +1 a la Resolución de combate (adicional al hecho de ser un estandarte).

15. PERSONAJES

15.1 El personaje

El mundo de Warhammer no sería lo que es sin la presencia de poderosos individuos, grandes comandantes, valientes héroes, poderosos hechiceros o nigromantes de malvado corazón. Estos individuos aportan un elemento completamente diferente al juego, ya sea como valiosos jefes de tropas o como guerreros capaces de luchar contra multitud de guerreros normales. Estas miniaturas son conocidas como personajes y están muy limitados en los ejércitos de Warhammer.

Los individuos heroicos varían mucho: algunos son más duros, más valientes y más mortíferos que los guerreros normales. Otros son más rápidos de lo habitual para un miembro de su raza, más fuertes o más hábiles con las armas; o quizás son líderes natos con una gran capacidad para inspirar a las tropas bajo su mando. Por último, otros pueden tener poderes, capacidades o habilidades especiales, como los Señores de las Bestias Elfos Oscuros o los Ingenieros Enanos.

En la mayoría de los casos, se les conoce por un nombre apropiado para su nación o raza. *Los personajes orcos, por ejemplo, son conocidos como Kaudillos o Chamanes, mientras que los jefes del Imperio son conocidos como Condes Electores o Sacerdotes Guerrero.*

Por supuesto, estas categorías de individuos valientes no pueden representar todas las diferencias entre un poderoso guerrero, un astuto hechicero y un aguerrido oficial; pero nos permiten jugar con personajes de poder comparable, tanto si son buenos y nobles caballeros como si son los más despreciables malvados de negro corazón.

A menudo, los personajes tienen valores de atributos más elevados en comparación con los miembros más normales de su raza. *Por ejemplo:*

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Lancero imperial	10	3	3	3	3	1	3	1	7	5+
Conde Elector	10	5	5	4	4	3	5	3	9	3+

Con estos ejemplos queda claro que los personajes son bastante diferentes a las tropas normales. Los personajes, como los Hechiceros y los Generales, se representan con miniaturas individuales que luchan como unidades en sí mismas. Sin embargo, como veremos más adelante, una de las habilidades más útiles de los personajes independientes es su capacidad de integrarse en otras unidades durante la batalla, de forma que pueden reforzar la línea de batalla allí donde sea necesario. Algunos personajes pueden lanzar hechizos. A estos personajes se les llama Hechiceros en términos de juego.

En la mayoría de ejércitos es obligatorio contar al menos con un personaje (el General), y puede que en algunos se obligue a llevar otro personaje (consulta las reglas en los libros de ejército correspondientes).

15.2 Personajes especiales

Los Libros de Ejército de Warhammer incluyen tipos diferentes de personajes, ya sean Héroes o Hechiceros. Sin embargo, puedes imaginar fácilmente una amplia gama de personajes individuales con valores de atributos (y reglas) diferentes a los que aparecen en las listas de ejércitos. Los personajes descritos en esta sección son los tipos “normales”. Son representantes típicos de sus razas, y son la clase de héroes y hechiceros que se encuentran normalmente en un ejército de Warhammer. Los otros tipos de personaje, que difieren de los normales, se denominan “personajes especiales”.

Los personajes especiales son el equivalente en Warhammer de señores de la guerra y magos famosos, individuos legendarios y célebres entre los suyos y aborrecidos por sus enemigos. *Por ejemplo, pueden ser poderosos soberanos de diversos reinos, como el Emperador Karl Franz; Señores de la Guerra como Grom el Panzudo; Malekith, el Rey Brujo de los Elfos Oscuros; o el antiguo Señor Kroak, un slann momificado más antiguo que todos los demás seres. También puede tratarse de jefes militares importantes y de nobles de alta alcurnia, como los Duques de Bretonia, los Condes Electores del Imperio o los retorcidos Videntes Grises Skaven. Todos estos personajes especiales son bastante diferentes a los personajes normales. Algunos son mejores guerreros que los demás, otros son mejores comandantes, y muchos están equipados con armas mágicas especiales o montan grandes monstruos.*

Un jugador sólo puede incluir una vez cada Personaje Especial (y muchos de ellos con restricciones), ¡no puedes incluir a dos Teclis! Si en un campo de batalla se enfrentan dos jugadores que usan el mismo personaje, ¡el duelo para saber cuál de los dos es verdadero y cuál el impostor será intenso! Ambos pueden usarlo con todas las reglas. Los distintos Manuscritos de Nuth describen a numerosos personajes especiales.

15.3 El General

Todo ejército cuenta con un personaje heroico que está al mando. Nos referimos a este personaje como el General del ejército, aunque esta denominación sirve únicamente para distinguirlo de los demás héroes. El General del ejército puede ser un Kaudillo orco, un Duque de Bretonia, un Conde Elector del Imperio, etc. Muchos ejércitos están bajo las órdenes directas del soberano de su nación. *Por ejemplo, Karl Franz en el Imperio o Louen en Bretonia; son guerreros poderosos que siempre están dispuestos a marchar al frente de su ejército.*

a) ¿Quién puede ser el general?

El General del ejército siempre debe ser el personaje con el atributo de Liderazgo más alto (salvo excepciones que se indiquen en el MNDR de una facción concreta). Si varios personajes poseen el mismo valor en el atributo de Liderazgo, elige a uno de ellos como General. Esta miniatura está al mando de todo el ejército y representa tu personificación en el campo de batalla. El General es un personaje muy importante, ya que puede inspirar a las tropas para seguir luchando incluso en aquellas circunstancias en que podrían dar media vuelta y salir huyendo. Hay Personajes en cuya descripción se indica que “no puede ser el General”; dichos personajes no serán el General en ningún caso, incluso aunque tengan el Liderazgo más alto.

b) Presencia inspiradora

Cualquier unidad situada a 30 cm o menos del General puede utilizar el atributo de Liderazgo de este último en lugar del suyo propio para efectuar cualquier chequeo basado en el Liderazgo. Esto significa que cualquier unidad que esté próxima al General podrá emplear el valor de Liderazgo de este en los chequeos de Desmoralización tras un combate cuerpo a cuerpo; al intentar reagruparse; en cualquier chequeo de Psicología (Miedo, Pánico, etc) y cualquier chequeo o tirada basado en el Liderazgo. Esta regla deja de tener efecto si el General está huyendo.

15.4 Portaestandarte de batalla

El General puede estar acompañado por un portaestandarte especial que lleva su estandarte personal o el Estandarte de Batalla del ejército. El Estandarte de Batalla no tiene que permanecer junto al General, pero en algunos casos será más útil si está cerca de él.

a) ¿Quién puede ser el portaestandarte de batalla?

El Estandarte de Batalla de un ejército suele ser llevado en combate por un héroe, llamado Portaestandarte de Batalla. El Estandarte de Batalla, a diferencia de los estandartes normales, no puede ser recogido por otro guerrero si el portaestandarte muere. Salvo que se indique explícitamente lo contrario, el Portaestandarte de Batalla no puede ser el General del ejército. Generalmente los Portaestandartes de Batalla tienen restricciones en cuanto al equipo o monturas, y suelen tener un coste adicional. Tener un Portaestandarte de Batalla proporciona ciertos beneficios, aunque también conlleva cierto riesgo.

b) Capturar el estandarte de batalla

Si el portaestandarte muere, el Estandarte de Batalla puede ser capturado igual que un estandarte normal. Consulta las reglas sobre Estandartes para más detalles. A diferencia de los estandartes normales, el Portaestandarte de Batalla tiene siempre el Estandarte de Batalla, aunque huya, y no se captura haciendo huir a la unidad en la que se encuentre y persiguiéndola. Sólo cuando muere el enemigo puede capturarlo; puede ocurrir bien si el Portaestandarte de Batalla muere en combate cuerpo a cuerpo o bien si es alcanzado en una persecución (o en una carga si ha huido), no puede ser capturado si muere por proyectiles, si huye fuera del campo de batalla o si es víctima de un hechizo. El Estandarte de Batalla capturado se trata como un Estandarte normal capturado a todos los demás efectos.

c) Modificador al resultado del combate

El Portaestandarte de Batalla puede incorporarse a una unidad de la misma forma que cualquier otro personaje. Si él o su unidad participan en un combate cuerpo a cuerpo, puede aplicar un +1 al calcular los resultados del combate mientras el Portaestandarte de Batalla esté situado en la primera fila de la unidad *(no si ha rechazado un Desafío, por ejemplo).*

Una unidad sólo puede aplicar un modificador de +1 sin importar cuántos estandartes incluya. Por tanto, una unidad con un Portaestandarte de unidad y el Portaestandarte de Batalla sólo aplicaría un modificador de +1 al resultado de combate.

d) Repetir chequeos de desmoralización

Cualquier unidad a 30 cm o menos del Portaestandarte de Batalla puede repetir cualquier chequeo de Desmoralización no superado (recuerda que nunca puedes repetir una tirada repetida).

Si el General también está a 30 cm o menos de la unidad, ésta puede usar el atributo de Liderazgo del General y además repetir el chequeo de Desmoralización si falla. La combinación de estos dos factores, el valor de Liderazgo del General y la posibilidad de repetir cualquier chequeo de Desmoralización no superado, implica que es más probable que las unidades próximas al General y al Estandarte de Batalla mantengan la posición, incluso en situaciones muy adversas.

Ten muy en cuenta que el Estandarte de Batalla sólo permite repetir chequeos de desmoralización; no permite repetir ningún otro chequeo de Liderazgo (miedo, reagrupar, etc).

e) Portaestandartes de batalla en filas posteriores

Si un Portaestandarte de Batalla rechaza un Desafío y se coloca en las filas posteriores, la unidad no se beneficia ni de las reglas del Estandarte de Batalla (repetir chequeos de desmoralización, +1 a la resolución de combate) ni a las habilidades mágicas del estandarte (si está equipado con un estandarte mágico), a no ser que se especifique lo contrario (como en el caso de los Skaven).

f) Portaestandarte de batalla huyendo

Si el Portaestandarte de Batalla está huyendo, ya no podrá aplicarse ninguna de las reglas (no permitirá repetir chequeos de Desmoralización, si es un estandarte mágico no se aplican sus efectos, etc), hasta que consiga reagruparse.

15.5 Personajes como unidades independientes

Un Personaje se mueve y combate como una miniatura individual, con la excepción de que también puede integrarse en una unidad y luchar junto a sus tropas, tal y como se describe más tarde. El movimiento de miniaturas individuales está explicado en la sección de Movimiento. Los Personajes individuales de tipo Infantería siguen las reglas de Hostigadores a todos los efectos (consulta la sección de Hostigadores). Los Personajes individuales del resto de tipos (Caballería, Infantería Monstruosa, Monstruo, etc) mueven como una miniatura individual de la forma habitual.

Carga contra personajes solitarios: Es perfectamente viable cargar contra un Personaje solitario, siempre y cuando sea factible la carga *(por ejemplo, no se puede cargar si no hay espacio para que la unidad que carga entre en contacto con el Personaje solitario).*

15.6 Personajes Montados

a) Personajes montados sobre caballería

Los caballos, lobos, jabalíes de guerra y demás bestias de tamaño similar que sólo poseen una herida deben utilizarse aplicando las reglas para Caballería. Así, un Caballero del Lobo Blanco (montado a caballo) es una miniatura de caballería; si el Caballero muere, debe retirarse la miniatura completa, lo que incluye el caballo que la monta. Lo mismo ocurre con los personajes; un Héroe Goblin montado en Lobo se considera una única miniatura, no es posible matar al lobo y dejar al goblin a pie. Para representar el valor del caballo y hacer a las miniaturas de caballería adecuadamente resistentes, se aplica un +1 a la tirada de salvación por armadura de su jinete; pero, por lo demás, no se considera la diferencia entre las de jinetes o sus monturas.

b) Personajes sobre monturas monstruosas

Los Personajes acostumbran a utilizar grandes monstruos como monturas. Si una montura posee 2 o más heridas se aplican reglas distintas a las de Caballería, y el jinete y su montura se consideran una sola miniatura con varias partes, una correspondiente a la montura y el resto a sus jinetes (habitualmente uno). Ten en cuenta que, al contrario que la Caballería, en este caso los jinetes y la montura conservan sus propios atributos de Heridas, Resistencia y Salvaciones, y el jinete no gana el +1 a la armadura como en las monturas de Caballería. *Estas reglas deberán aplicarse a, por ejemplo, un héroe montado en grifo, a un hechicero montado en un dragón, a un chamán y su serpiente alada, etc.*

Movimiento de personajes en montura monstruosa. La miniatura del Personaje y su montura se mueven de acuerdo a las reglas del tipo de unidad al que pertenecen (Caballería Monstruosa, Monstruo, etc) descrito en la sección de Tipos de Unidad.

Disparos contra personajes en montura monstruosa. El monstruo y su jinete son una única miniatura y, por tanto, también deben considerarse un solo objetivo. No se puede disparar de forma específica contra la montura o el jinete. Todos los disparos deben efectuarse contra la miniatura en conjunto; y los impactos obtenidos deben asignarse aleatoriamente entre el jinete y el monstruo. Ten en cuenta que si el monstruo es Objetivo Grande el disparo se hace contra la miniatura entera, que se considera por completo Objetivo Grande, por lo que el oponente tiene un +1 a disparar contra dicha miniatura y luego se reparte entre jinete y monstruo.

Para ello, una vez determinado el número de impactos conseguidos debes lanzar 1D6 por cada impacto; con un resultado de 1 a 4, el impacto afecta al monstruo; con un resultado de 5 ó 6, el impacto afecta al jinete. Resuelve las tiradas para herir al monstruo o al jinete por separado. Las tiradas de salvación deben efectuarse normalmente. Hay monstruos sin tirada de salvación, pero algunos poseen pieles escamosas que les proporcionan una tirada de salvación. El jinete puede efectuar su tirada de salvación por armadura, pero hay que tener en cuenta que no debe aplicarse el modificador de +1 a la tirada de salvación por armadura del jinete como sucede con las tropas de caballería.

En el caso de armas de plantilla, se aplica la misma regla; el impacto siempre deberá repartirse entre jinete y montura. Una plantilla *(por ejemplo catapulta)* que cubra parcialmente la peana del monstruo, deberá repartirse entre jinete y montura (aunque la plantilla no cubra al jinete); la otra parte no recibe impacto. En caso de que caiga el agujero central encima de la peana del monstruo (sea o no encima del personaje) igualmente hay que determinar de forma aleatoria[8] si el impacto cae en el monstruo o en el personaje. La otra parte no recibe impacto. En caso de una bala de cañón, si toca a la peana del monstruo se reparte entre jinete y montura, la otra parte no recibe impacto.

Heridas adicionales. Si el jinete muere y sufre más heridas de las indicadas en su perfil, las heridas adicionales se ignoran. Estas heridas no se asignan al monstruo, ni tampoco al segundo jinete si lo hubiere. Del mismo modo, cualquier herida adicional infligida al monstruo se ignora, no pudiendo asignarse al jinete. Consulta la sección de Muerte de jinetes y monturas.

Combate contra personajes en montura monstruosa. El jinete y su montura realizarán sus ataques por separado con sus perfiles correspondientes, teniendo en cuenta que poseen su propio atributo de Iniciativa y por tanto puede que deban atacar en momentos distintos de la ronda de combate. Las miniaturas en contacto peana con peana con la montura siempre pueden elegir libremente si atacan al jinete o a la montura, y cuántos ataques distribuyen contra cada uno de ellos. El jugador adversario debe declarar cuántos ataques dirige contra el monstruo y cuántos contra el jinete antes de tirar los dados. Las tiradas para impactar y herir dependen del valor correspondiente de HA y R del objetivo de cada ataque.

Muerte de jinetes y monturas. Las heridas sufridas por el jinete y su montura deben anotarse por separado. Si la montura muere, su jinete puede seguir luchando a pie si dispones de una miniatura apropiada para representarlo. Si el jinete muere, el monstruo puede comportarse erráticamente, y posiblemente quedará preso de un estado de furia que le hará atacar incluso a su propio ejército o a ambos ejércitos indiscriminadamente. Recuerda que estos monstruos grandes han sido adiestrados normalmente por sus jinetes, y, por tanto, es probable que sean incontrolables cuando su jinete muera.

Puntos de victoria. Los puntos de victoria se conceden por separado por el monstruo y el personaje que lo monta.

Muerte de la montura. El jinete pasa a considerarse un Personaje individual del tipo correspondiente *(por ejemplo un jinete humano pasa a ser Humano e Infantería).* Debe colocarse con el centro de su peana correspondiente en el lugar donde estaba el centro de la peana de la montura monstruosa cuando fue retirada como baja, y en la misma orientación. Si la muerte de la montura es debida a una reacción de Aguantar y Disparar de su objetivo de carga:

---

[8] Nota: La versión traducida al castellano de Manuscritos de Altdorf contiene un error de traducción, ya que la FAQ correspondiente (p. 114) dice que se asigna el impacto siempre al personaje. En la versión inglesa dice claramente que debe repartirse aleatoriamente entre jinete y montura, y hemos decidido seguir la versión inglesa por ser la original.

- Si el movimiento de carga todavía no había comenzado, es decir, la carga se declara dentro del alcance de las armas de proyectiles de la unidad objetivo, el jinete puede intentar completar la carga.
- Si el movimiento de carga ya había comenzado, es decir, la carga se declara desde más lejos que el alcance máximo de las armas de proyectiles de la unidad objetivo, la carga falla automáticamente en el punto en el que la montura es retirada como baja.

Muerte del jinete. En caso de muerte del jinete, efectúa un chequeo de Liderazgo con el monstruo. Este chequeo de Liderazgo debe ser con el Liderazgo del propio monstruo, no se puede utilizar el Liderazgo del General, ni siquiera si está cerca. Se debe hacer este chequeo incluso si el monstruo es Inmune a Psicología. Si supera el chequeo, el jugador puede controlar al monstruo durante el resto de la partida (como si fuera una unidad independiente), no tendrá que volver a hacer el chequeo. Si no supera el chequeo, debe efectuar una tirada de 1D6 y consultar la Tabla de Reacción de Monstruos. El chequeo se realiza:

- Si el jinete muere en la fase de Movimiento, Magia o Disparo, al final de la fase en la que el jinete haya sido eliminado.
- Si el jinete muere en la fase de Combate Cuerpo a Cuerpo, debes resolver el combate antes de realizar el chequeo (es decir, debes librar el combate hasta que uno de los bandos sea derrotado o huya, resolver la persecución, etc). Si el monstruo vence, efectúa el chequeo de Liderazgo al inicio del primer turno en el que pueda moverse y actuar con normalidad. Si el monstruo huye por cualquier motivo y no es atrapado por tropas enemigas persiguiéndolo, efectúa su movimiento de Huida de la forma habitual, y efectúa el chequeo de Liderazgo al inicio del turno siguiente al turno en que se Reagrupe.

c) Tabla de reacción de monstruos

1D6	Resultado
1-2	El monstruo se dirige tan rápido como le es posible hacia el borde de la mesa más próximo e intenta abandonar el campo de batalla. Este movimiento se considera un Movimiento Obligatorio, y tiene lugar durante la subfase correspondiente. El monstruo evitará cualquier unidad de tropas o elemento de escenografía que obstruya su movimiento e intentará rodearlos para hallar una ruta de escape. Si es atacado, el monstruo contraatacará, pero no cargará contra ningún enemigo por voluntad propia si no está obligado a ello por alguna regla de psicología. No utilizará ningún arma de aliento o ataque a distancia. Una vez abandona el campo de batalla, el monstruo no regresa y el oponente obtiene los puntos de victoria del monstruo. Ten en cuenta que el monstruo NO está huyendo, así que no causa pánico, no huirá automáticamente si es cargado, etc.
3-4	El monstruo ataca a las tropas más próximas que pueda ver, preferentemente a las tropas enemigas si hay unidades amigas y enemigas a la misma distancia. Debe cargar si le es posible y, si no puede, debe moverse hacia el objetivo más próximo (en línea de visión) tan rápido como pueda (esto se considera un

	Movimiento Obligatorio). Una vez trabado en combate cuerpo a cuerpo, el monstruo luchará normalmente. El monstruo utilizará cualquier arma de aliento o a distancia para atacar a las tropas más próximas, si es posible hacerlo (si no ha marchado, entre otras cosas).
5-6	El monstruo permanece inmóvil, protegiendo el cuerpo caído de su amado dueño. A partir del momento en el que se obtiene este resultado, el monstruo se considera Inmune a Desmoralización. El monstruo no se moverá bajo ninguna circunstancia, pero se encarará y empleará cualquier tipo de arma de aliento u otra arma a distancia para atacar al enemigo que se ponga a distancia de ataque. El monstruo luchará si está trabado en combate cuerpo a cuerpo, pero no perseguirá al enemigo si huye (incluso aunque esté obligado a perseguir por alguna regla especial o psicología). El monstruo permanecerá fielmente con su amo hasta el final, protegiendo su cuerpo de cualquier intento de capturarlo o de causarle más daño.

d) Personajes montados en Carro

Los personajes pueden montar en un carro del mismo modo que pueden montar en grandes monstruos.

Disparos contra un carro. Los disparos contra un carro se reparten de forma aleatoria entre el personaje que lo monta y el propio carro. Tira 1D6; con un resultado de 6, el ataque impacta al personaje, con 1-5 al carro.

En el caso de armas de plantilla, se aplica la misma regla; el impacto siempre deberá repartirse entre personaje y carro. Una plantilla *(por ejemplo catapulta)* que cubra parcialmente la peana del carro, deberá repartirse entre personaje y carro (aunque la plantilla no cubra al personaje); la otra parte no recibe impacto. En caso de que caiga el agujero central encima de la peana del carro (sea o no encima del personaje) igualmente hay que determinar de forma aleatoria si el impacto cae en el personaje o en el carro. La otra parte no recibe impacto. En caso de una bala de cañón, si toca a la peana del monstruo se reparte entre personaje y carro, la otra parte no recibe impacto.

Modificador a la salvación por armadura. Todo personaje montado en carro ve mejorada en dos puntos su tirada de salvación por armadura (así, un personaje con armadura pesada tendría una salvación por armadura de 3+ mientras vaya encima del carro). En caso de que la tirada de salvación por armadura del carro sea mejor a esa suma, puede usarse la tirada de salvación por armadura del carro (así, un personaje sin armadura sobre un carro con una armadura de 3+ tiene una tirada de salvación por armadura de 3+). Los hechiceros sin armadura montados en carro pueden seguir lanzando hechizos de forma habitual (la protección del carro no les impide lanzar hechizos).

Personaje en carro y combate. Los enemigos en combate cuerpo a cuerpo pueden elegir entre atacar al carro o al personaje que lo monta. En caso de combatir contra el carro se usa la HA más alta de la tripulación (sin tener en cuenta el personaje); si el personaje sustituye a toda la tripulación, se usa la HA de las bestias de tiro. Recuerda que las bestias

de tiro solamente pueden atacar a miniaturas directamente delante de ellas, es decir, en su frontal.

Personajes en Carro y desafíos. Un Personaje montado en un carro puede lanzar o aceptar un desafío. En tales casos, se considera que ha bajado del carro y el desafío se resuelve como si el personaje fuera a pie. Por ello:

- El Personaje pierde su bono a la tirada de salvación por armadura que le proporciona el carro en condiciones normales.
- Si el Personaje enemigo que ha aceptado el desafío estaba solo:
    - Los impactos por carga y los ataques de la tripulación y bestias de tiro se resuelven contra él. Los impactos por carga deben resolverse contra la montura si tiene más de 2 Heridas en su perfil de atributos.
    - El Personaje enemigo podrá atacar al Personaje o al Carro.
- Si el Personaje enemigo que ha aceptado el desafío estaba integrado en una unidad:
    - Los impactos por carga del carro se resuelve contra la tropa normal, no contra el personaje al que se lanza el desafío; y lo mismo ocurre con los ataques de las criaturas que tiran del carro y del resto de la tripulación, ya que no entran en el desafío.
    - El Personaje enemigo solamente puede atacar al Personaje, no al Carro. La unidad puede atacar al Carro pero no al Personaje.
- Si el Carro es destruido y el Personaje estaba involucrado en un Desafío, el Personaje no sufrirá el impacto de F5 por destrucción del Carro al considerarse que baja del Carro para participar en el desafío.

Puntos de victoria. Se contabilizan de forma separada los puntos de victoria del personaje y de su carro.

Muerte del carro. En caso de que el carro sea destruido, cualquier personaje subido a un carro sufre un impacto de F5. Si sobrevive, puede seguir combatiendo a pie. El personaje puede colocarse hasta 5 cm del lugar donde estaba el carro (y normalmente pasa a ser de tipo Infantería). Si el carro estaba trabado en combate cuando fue destruido, cualquier personaje superviviente continuará combatiendo a pie en la misma posición en la que estaba el Carro (si la peana del Personaje es más pequeña que la del Carro, ponlo en la misma posición que el Carro y en contacto con tantas miniaturas como sea posible).

Muerte del carro durante una carga: puede ocurrir que el Carro sea destruido durante una carga. Hay dos casos:

1. **Destruido por una reacción de Aguantar y Disparar:**
    - Si el Carro es destruido antes de comenzar a mover, el Personaje se coloca a 5 cm del Carro y puede intentar completar su carga a pie.
    - Si el Carro es destruido después de comenzar a mover (esto ocurre cuando la carga se declaró a mayor distancia del alcance máximo del arma) entonces la carga falla y el Personaje se coloca a 5 cm del punto donde se destruyó el Carro.
2. **Destruido al atravesar Terreno Difícil o Muy Difícil:** esto puede ocurrir cuando el Personaje en Carro se ve obligado a cargar, *por ejemplo debido a Furia Asesina*, a

través de terreno y sufre 1D6 impactos de F6 como consecuencia. Si el Personaje sobrevive al impacto de F5 y la unidad objetivo de la carga está a 5 cm del lugar donde es destruido el Carro, el Personaje podrá colocarse en contacto peana con peana y se considerará completada la carga. Esto solamente puede ocurrir si la unidad a 5 cm era el objetivo de la carga, en caso contrario no podrá colocarse al Personaje en contacto peana con peana con una unidad a 5 cm o menos.

Muerte del personaje. Si el personaje muere, el carro pasa a ser una miniatura individual a todos los efectos y es una unidad completamente independiente. Puede mover, cargar y atacar (incluso aunque no tenga tripulación), y proporciona puntos de victoria independientemente del personaje. El carro pasa a estar controlado por el jugador, no es necesario hacer una tirada en la tabla de reacción de monstruos.

15.7 Personajes integrados en unidades

Como se ha explicado anteriormente, los Personajes pueden moverse y luchar individualmente como unidades independientes compuestas por una única miniatura. Adicionalmente, un Personaje puede unirse durante una batalla a unidades de tropas normales, en cuyo caso el personaje forma parte de la unidad hasta que la abandone. Mientras un personaje permanezca con una unidad, se considera que forma parte de ella a todos los efectos. El significado de esta frase se irá clarificando a lo largo de esta sección.

a) ¿A qué unidades puede unirse un Personaje?

Como regla general los Personajes pueden unirse a cualquier unidad, independientemente de su montura y del tamaño de la unidad, salvo que se indique lo contrario.

Las siguientes reglas específicas modifican la regla general:

1. Los Personajes no pueden unirse nunca a Unidades Voladoras (ni aunque el Personaje Vuele o esté montado en un Monstruo Volador).
2. En caso de un Personaje que Vuele o esté montado en un Monstruo Volador se haya unido a una unidad, se verá sujeto al movimiento de la unidad en la que está incluida. Es más, usará su atributo de Movimiento de tierra dado que no puede Volar si desea mover junto a la unidad. Sin embargo, si su unidad no declara carga, el Personaje puede declarar una carga en solitario o abandonarla en la subfase de Resto de Movimientos. En estos casos puede usar su movimiento de Vuelo. Las reglas para abandonar una unidad se explican más adelante en el apartado de Abandonando una Unidad.
3. Los Personajes no pueden unirse a Monstruos solitarios *(como el Gigante, el Estegadón y el Engendro el Caos, por ejemplo)* ya que éstos no pueden formar unidades de ninguna clase.
4. Los Personajes montados en Carro solamente pueden unirse a unidades de Carros, y a una unidad de Carros solamente se le puede unir un Personaje en Carro.

Los Personajes a pie o montados en montura de Caballería pueden formar unidades entre ellos si lo desean, que pueden abandonar igual que se abandona una unidad normal.

En caso de que hayan capturado un Estandarte, se debe declarar cuál de los Personajes queda como dueño del Estandarte.

Los Personajes montados en una montura de tamaño superior a un caballo, como los Carros y los Monstruos, no pueden formar unidades entre sí, aunque pueden unirse a otras unidades de la forma habitual indicada anteriormente.

b) Uniéndose a una unidad

Para unirse a una unidad determinada el Personaje simplemente tiene que moverse hasta ponerse en contacto con esa unidad (en cualquier lugar de la unidad). Una vez el Personaje se ha unido al regimiento, la miniatura debe colocarse inmediatamente en la primera fila. Este movimiento desde que toca a la unidad hasta que se coloca en primera fila es gratuito. Un Personaje no puede nunca unirse a una unidad que está Huyendo.

Si la unidad aún no ha efectuado su propio movimiento, no podrá moverse una distancia superior al movimiento que le queda al Personaje después de unirse a la unidad. El movimiento perdido representa el tiempo que la unidad pierde esperando al Personaje.

El Personaje ocupa el espacio equivalente al número de miniaturas de la unidad en la que se integra que ocupe su peana. Los huecos ocupados por la peana del Personaje cuentan para determinar el número de filas de la unidad *(por ejemplo para su bonificador al combate por filas).*

Si al Personaje no le queda lugar en la primera fila de la formación *(porque, por ejemplo, el Grupo de Mando y otros Personajes ocupan todas las posiciones disponibles),* se coloca en la segunda fila. Salvo que se indique lo contrario en sus reglas específicas, el Personaje no puede combatir mientras se encuentre en las filas posteriores (ni siquiera con una lanza) ni puede utilizar objetos mágicos ni magia. Además, la unidad no puede usar su atributo de Liderazgo en ningún chequeo. El Personaje sólo podrá combatir si queda trabado en combate cuerpo a cuerpo (mediante una carga por el flanco o retaguardia de la unidad).

Un Personaje no puede unirse a una unidad que esté trabada en combate aunque, obviamente, puede participar en el combate cargando contra la unidad enemiga según el procedimiento habitual.

c) Movimiento conjunto de personajes y unidades

Si una unidad incluye uno o varios Personajes, su movimiento conjunto viene determinado por el menor atributo de Movimiento de entre todos los integrantes. Esta regla se aplica para todo movimiento que realice la unidad conjunta (incluyendo Cargas y Movimientos Obligatorios). Es decir, si un Personaje forma parte de una unidad que mueve menos que él, entonces la unidad conjunta moverá usando ese atributo de Movimiento. El Personaje deberá moverse como si se tratara de un miembro más de la unidad. Si la capacidad de movimiento del Personaje es inferior a la de la unidad toda la unidad tendrá que moverse al ritmo del Personaje, ¡para evitar que el Personaje se quede atrás!

Si la unidad conjunta Carga o se ve sujeta a Movimientos Obligatorios, el Personaje deberá mover con la unidad y no podrá cambiar de posición dentro de la unidad ni

abandonarla hasta el próximo turno en que la unidad no esté trabada en combate ni sujeta a un Movimiento Obligatorio.

Recuerda que si el Personaje o su montura pueden Volar no podrán hacerlo mientras deseen mover conjuntamente con la unidad (que no vuela, ya que los Personajes nunca pueden unirse a Unidades Voladoras ni a Monstruos que Vuelen, sean montura de otro Personaje o sean independientes).

d) Moviéndose dentro de la unidad

Si la unidad no está sujeta a Movimientos Obligatorios y no está trabada en combate, el Personaje puede cambiar de posición durante el movimiento de la unidad *(por ejemplo de una esquina a otra permaneciendo en primera fila)* siempre que no mueva más de su atributo de Movimiento *(por ejemplo si la unidad marcha exactamente el doble de su Movimiento, el Personaje no puede mover "extra").*

En el caso de unidades trabadas en combate, los Personaje unidos a alguna de ellas pueden moverse para poder combatir, siguiendo las reglas descritas en el apartado de ¡Abran Paso!

e) Abandonando una unidad

Cualquier Personaje que forme parte de una unidad podrá abandonarla durante la Fase de Movimiento, excepto en las circunstancias descritas más adelante. Un Personaje puede abandonar una unidad y unirse a otra si así lo desea; pero no puede unirse y abandonar la misma unidad en el mismo turno.

Aniquilación de la unidad. Si un Personaje se había unido a una unidad y la unidad es completamente destruida, el Personaje pasa inmediatamente a ser un Personaje independiente a todos los efectos (ya no está integrado en ninguna unidad). Esto incluye el caso de un Personaje en una unidad huyendo que es destruida por completo; el Personaje pasa a ser una unidad individual y por tanto puede intentar reagruparse si estaba Huyendo. En cualquier caso, si la unidad es completamente destruida debe realizar un chequeo de Pánico. Si huye, se considera que ha abandonado la unidad y por tanto puede intentar Reagruparse en su siguiente fase de Movimiento (no se le aplica la regla de que una unidad por debajo del 25% de sus efectivos iniciales no puede reagruparse porque al ser destruida la unidad, el Personaje ya no forma parte de ella).

Personajes en unidades con restricciones al movimiento. Un Personaje se ve sujeto a las restricciones de movimiento de la unidad en la que esté incluido. Así, si la unidad no se puede mover *(por ejemplo, por el efecto de un hechizo o porque se ha Reagrupado este turno)*, el Personaje tampoco, y por tanto no puede abandonar la unidad. Un personaje tampoco puede abandonar una unidad mientras esta se encuentre sujeta a los efectos de algún tipo de Movimiento Obligatorio, una Carga, una Persecución o un Arrasamiento.

Personajes en unidades y cargas. Si un Personaje está integrado en una unidad que declara una carga, debe cargar con ella. Sin embargo, si la unidad no declara una carga, el Personaje sí puede declarar una carga y abandonar la unidad (usando su movimiento de Vuelo si lo desea). La unidad podrá moverse de la forma habitual pero no podrá declarar ninguna carga esa misma Fase de Movimiento.

Personajes en unidades trabadas. Una vez iniciado el combate cuerpo a cuerpo, ningún personaje puede abandonar la unidad hasta que el combate haya concluido y todos los movimientos resultantes del combate (huidas, persecuciones, arrasamientos) hayan sido resueltos. Salvo que se indique explícitamente lo contrario, no es posible que el personaje persiga o arrase y su unidad no lo haga.

15.8 Personajes y disparo

a) Personajes disparando

Muchos personajes tienen la opción de tener armas de proyectiles con las que disparar. Los personajes individuales pueden disparar libremente (igual que pueden mover libremente).

Los personajes integrados en unidades siguen las reglas habituales, así que en principio deben disparar hacia el mismo objetivo que la unidad (ver la sección de Disparo) y podrían disparar a un objetivo distinto del de su unidad si no pueden disparar al objetivo del disparo de la unidad.

Un Personaje y su montura son una misma unidad a todos los efectos. Por tanto, para disparar, y a no ser que se indique lo contrario, siguen las reglas habituales, las mismas que si tienes un personaje en una unidad de arqueros. *Tomemos por ejemplo un Personaje con arma de proyectiles encima de un Dragón que puede escupir fuego (habitualmente plantilla de lágrima). El Personaje puede elegir disparar a una unidad lejana y, siguiendo las reglas de Dividir Disparos, el Dragón puede elegir una unidad distinta como objetivo de su arma de aliento, ya que no puede disparar a la unidad lejana. Esto significa que un Personaje y su montura monstruosa pueden disparar a objetivos distintos siempre que uno de los objetivos esté fuera de alcance de una de las partes que dispara. Si hay dos unidades enemigas a 10 cm, no puede ocurrir que el Dragón dispare a un objetivo y su jinete a otro (salvo que éste tenga un arma de alcance menor a 10 cm).*

b) Disparos contra personajes solitarios

Las reglas de disparo se describen desde el punto de vista de las unidades de tropas que disparan contra otras unidades de tropas. Un personaje que se mueve en solitario debe tratarse como si fuera una unidad compuesta por una sola miniatura. A este respecto, un personaje es un objetivo válido de cualquier acción, igual que un regimiento de infantería.

c) Proximidad a tropas amigas

En realidad, sin embargo, un individuo aislado puede escapar de la atención del enemigo en el campo de batalla que está repleto de supervivientes aislados de regimientos entre la inevitable confusión y polvareda del combate.

Si una miniatura de personaje no tiene ninguna unidad amiga compuesta por 5 o más miniaturas del mismo tamaño o superior a 12 cm o menos, el personaje puede ser designado como objetivo de los disparos sin restricción alguna. Ten en cuenta que los Campeones y Personajes unidos a la unidad cuentan para llegar a 5. Así, una unidad con 5 miniaturas, de las cuales una es el Campeón y una un Personaje unido, permiten aplicar la regla de Proximidad a Tropas Amigas.

Si una miniatura de personaje tiene alguna unidad amiga a 12 cm o menos compuesta por 5 o más miniaturas del mismo tamaño o superior, únicamente podrá ser designada como objetivo si es el objetivo legal más cercano[9]. Esto representa que los personajes pueden moverse libremente por detrás de la línea de batalla principal sin atraer un montón de disparos, lo cual sería poco realista e ilógico. Nótese que tiene que ser "el objetivo legal más cercano"; por objetivo se entiende una unidad a la que las miniaturas que disparan pudieran seleccionar como objetivo, por lo que en esta categoría no se incluyen las unidades trabadas en combate *(salvo que la unidad pudiese disparar a un combate, como por ejemplo los Skavens)* ni por supuesto las unidades que están fuera del campo de visión. Así que un personaje a 12 cm o menos de unidades de su mismo bando trabadas en combate puede no ser la miniatura más cercana a un arma de proyectiles, pero puede ser el objetivo más cercano porque las otras miniaturas o unidades no son objetivos potenciales.

Esta regla es válida únicamente para miniaturas del mismo tipo o inferior. Los tamaños son:

- **Enjambre**.
- **Infantería** (tanto en peana de 20 como de 25 mm).
- **Caballería, Bestias de Guerra**.
- **Infantería Monstruosa, Caballería Monstruosa, Bestias Monstruosas** y **Máquinas de Guerra** (que no sean Objetivo Grande).
- **Carros** (que no sean Objetivo Grande).
- **Monstruos** y miniaturas con la regla **Objetivo Grande**.

Por ejemplo, un personaje de tipo Caballería a 12 cm o menos de una unidad de Caballería o mayor (Infantería Monstruosa, etc) de 5 miniaturas o más, no puede ser designada como objetivo de disparo (a no ser que sea el objetivo legal más cercano). Sin embargo, si a 12 cm o menos lo único que tiene son Enjambres y unidades de Infantería, se podrá designar como objetivo aunque no sea la más cercana.

Ten en cuenta que las máquinas de guerra que usan plantilla NO designan miniaturas como objetivos, sino puntos; así que puedes apuntar con una catapulta o un cañón a un personaje solitario (dado que no lo designas como objetivo).

La regla de Proximidad a Tropas Amigas también se aplica a Proyectiles Mágicos, pero no al resto de hechizos. Los hechizos que designen una unidad o miniatura como objetivo y no sean un Proyectil Mágico pueden escoger libremente un personaje solitario, aunque obviamente deben respetar las limitaciones de línea de visión y alcance si el hechizo las requiere.

---

[9] *Nota: Hay cierta ambigüedad en el Reglamento de Sexta Edición sobre qué constituye exactamente el objetivo legal más cercano. Podría ser el objetivo legal más cercano de todo el campo de batalla, o el objetivo legal más cercano dentro del conjunto de unidades a 12 cm del personaje. Recomendamos la segunda interpretación por dos motivos. El primero es que creemos que es más acorde a la intención de la regla, que es una excepción a la regla de que normalmente un Personaje es un objetivo válido de disparo. El segundo es que agiliza la partida ya que reduce el número de comprobaciones que se tienen que hacer en este caso.*

d) Modificador para impactar

En caso de designar como objetivo de disparo a un personaje individual de tipo Infantería (porque es el más cercano o porque su tamaño es superior al de unidades amigas cercanas), debes aplicar un modificador de -1 a la tirada para impactar. Esto se debe a que en las circunstancias normales para impactar se asume que el objetivo está apiñado en filas y ese no es el caso cuando disparas contra un único personaje, especialmente si hay otros objetivos posibles que distraen la atención del atacante.

Este modificador de -1 es sólo si el personaje es de tipo Infantería, no si es cualquier tamaño superior o tiene una montura de tamaño superior.

En caso de que el personaje o su montura tengan la regla Objetivo Grande, se aplica un bonificador de +1 a la tirada de impactar con disparos (consulta la sección de Disparo).

e) Disparos con plantilla o área de efecto en personajes solitarios

Un personaje en solitario se ve afectado de la forma habitual por las armas o hechizos que utilicen una plantilla.

f) Disparos contra personajes en unidades

Se deben tratar de forma distinta los disparos contra unidades y personajes según su tamaño y número. En todos los casos debe determinarse a quién se impacta antes de efectuar las tiradas para herir.

1. **El Personaje tiene un tamaño superior al de la unidad.** En este caso siempre puede ser designado como objetivo de disparos, independientemente del número de miniaturas de la unidad. *Por ejemplo, un Personaje en Monstruo siempre puede ser designado como objetivo, al ser este el tipo de tropa de mayor tamaño y no existir las unidades de Monstruos.*
2. **El Personaje tiene el mismo tamaño o inferior que su unidad.** En este caso depende del número de miniaturas que compongan la unidad en el momento de realizar el disparo.
    a. **La unidad tiene 5 miniaturas o más**. En este caso todos los impactos se resuelven contra las miniaturas de la unidad. Ten en cuenta que los Campeones son considerados miembros normales de la unidad, *así que por ejemplo si hay 5 miniaturas de tropa, una de ellas Campeón, y un Personaje del mismo tamaño, la unidad tiene 5 miniaturas y no se puede resolver ningún disparo contra el Personaje.*
    b. **La unidad tiene menos de 5 miniaturas**. En este caso los impactos se asignan equitativamente entre todos los miembros, incluyendo al Personaje y al Campeón, y los impactos en exceso se asignan aleatoriamente. Si el número de impactos es menor que el tamaño total de la unidad, se asignan aleatoriamente. A continuación se realizan las tiradas para herir y las de salvación correspondientes. Ten en cuenta que un Personaje en esta situación puede ser impactado únicamente como resultado de la asignación mencionada, pero no puede designarse como objetivo directamente.

Ejemplo[10] del caso 2.b: Una unidad compuesta por tres Caballeros del Reino y dos personajes Bretonianos a caballo sufre siete impactos. Cada miniatura sufre un impacto, y los dos restantes se distribuyen aleatoriamente entre los Caballeros y los dos Personajes. A continuación se deben efectuar las tiradas para herir y las tiradas para salvación.

g) ¡Cuidado, señor! Áreas de efecto en personajes dentro de unidades

Algunas máquinas de guerra, como las catapultas, utilizan una plantilla de área de efecto que el jugador atacante puede colocar donde quiera. Esto permite al jugador apuntar deliberadamente contra un personaje que esté dentro de una unidad. *Los cañones también permiten designar exactamente el objetivo del disparo, por lo que también pueden apuntarse directamente contra personajes, igual que las armas de aliento de un dragón, por ejemplo.*

En el caso de las armas de proyectiles que pueden apuntarse de esta forma, existe una regla especial que permite a los Personajes apartarse de un salto de la trayectoria del proyectil, echarse cuerpo a tierra, o evitar de alguna forma una muerte cierta gracias a su increíble suerte o a su agilidad innata. Esta regla ha sido creada para evitar que los personajes se conviertan en los objetivos habituales de estas máquinas de guerra, lo que es injusto, nada realista, ¡y definitivamente muy poco heroico!

Esta regla debe aplicarse a todas las armas de proyectiles cuyos disparos no se resuelven según el procedimiento normal descrito en la sección de Disparo y que, por lo tanto, no están sujetas a las restricciones de las reglas de disparos contra personajes dentro de unidades.

Un personaje puede ser lo bastante afortunado como para salvarse de morir a causa de un disparo de cañón, una roca lanzada por una catapulta, o cualquier otro ataque utilice una plantilla (como los hechizos que utilizan una plantilla) gracias a un grito de advertencia de alguno de sus camaradas. Posiblemente, uno de sus compañeros le empuje en el último momento fuera de la trayectoria del proyectil o le derribe al suelo. Puede que uno de los guerreros vea el mortal proyectil que se dirige hacia su comandante y pueda gritar "¡Cuidado, señor!" o una advertencia similar, esperando avisar a tiempo al personaje para que se agache o esquive hábilmente el proyectil. El proyectil pasa por encima del heroico personaje y aplasta a otro guerrero situado justo detrás o al lado del personaje.

Quién puede hacer el chequeo de ¡Cuidado, Señor! Personajes y campeones incluidos en unidades compuestas por 5 o más miniaturas de tropa. En ese mínimo de 5 no cuentan personajes, pero sí los miembros del grupo de mando. Deben ser miniaturas de su mismo tamaño o superior. *Por ejemplo, una miniatura de caballería no se beneficia de esta regla si está en una unidad de infantería.*

Cuándo puede hacerse el chequeo de ¡Cuidado, Señor! Cuando el personaje (o campeón) se vea impactado por un arma de proyectiles que use plantilla (incluyendo armas

[10] *Nota: El texto del reglamento de Sexta Edición dice que los impactos en exceso se distribuyen aleatoriamente entre "todos los miembros de la unidad". Sin embargo el ejemplo que trae dice que se reparte el exceso entre los supervivientes de los impactos asignados equitativamente. Hemos decidido dar prioridad al texto de las reglas.*

de aliento, balas de cañón o catapultas), hechizos que usen plantilla, o hechizos que lo indiquen explícitamente.

Cómo se efectúa el chequeo. Lanza 1D6. Si el resultado obtenido es un 1, el personaje no oye el grito de advertencia y es alcanzado por el proyectil (determina las heridas causadas normalmente). Si el resultado obtenido es de 2+ el personaje consigue darse cuenta del peligro y esquiva el proyectil a tiempo. El Personaje no recibe el impacto del proyectil, que alcanza a otra miniatura de la unidad en su lugar. Ten en cuenta que este impacto se resuelve siempre contra una miniatura normal de la unidad, incluso si provoca que la unidad sufra más impactos que el total de sus miembros.

15.9 Personajes y combate

En esta sección se aclaran las normas de Combate Cuerpo a Cuerpo cuando hay Personajes involucrados.

a) Asignación de ataques

Como se describe en la sección de Combate Cuerpo a Cuerpo, las miniaturas de una unidad trabada en combate pueden atacar a cualquier miniatura enemiga que se encuentre en contacto peana con peana.

Las miniaturas de tropas normales en contacto peana con peana con miniaturas de Personajes tienen la opción de atacar a un Personaje o a un enemigo normal según dedica el jugador que las controla. Se debe declarar a qué miniatura o miniaturas se está atacando antes de efectuar la tirada para impactar.

De la misma forma, los Personajes (o Campeones) que queden trabados peana con peana con Personajes enemigos pueden decidir atacar a cualquier miniatura enemiga cuya peana esté en contacto con la suya. Si un Personaje tiene un atributo de Ataques superior a 1, puede dividir sus ataques entre Personajes y tropas normales, tal y como se describe en la sección de Combate Cuerpo a Cuerpo. La única excepción a esta regla son los Desafíos, que se describe más adelante.

b) Heridas adicionales

Igual que ocurre en un combate entre tropas normales, las heridas causadas por un Personaje pueden asignarse más allá de las miniaturas que están en contacto peana con peana. *Por ejemplo, si un personaje tiene un atributo de Ataques de 4 y está en contacto peana con peana con dos miniaturas enemigas, los ataques del Personaje deben resolverse contra esas dos miniaturas. Sin embargo, si el personaje causa suficientes heridas para eliminar a 3 o 4 miniaturas, la unidad enemiga sufrirá la pérdida de 3 o 4 miniaturas, no sólo de dos. No te creas que las miniaturas están inmóviles y las líneas de combate son rígidas y ordenadas, ¡lo que estamos recreando es una batalla real! Los héroes son guerreros que golpean ferozmente a izquierda y derecha; que avanzan siempre hacia el enemigo cuando retrocede y que se adelantan para atacar a los guerreros enemigos que avanzan para cerrar las brechas.*

Si un Personaje ataca a un Personaje enemigo o a una miniatura individua*l (como por ejemplo un Monstruo)*, las tropas enemigas normales no sufrirán las heridas adicionales que

pueda causar el Personaje. El atacante ha elegido concentrar sus ataques sobre un único enemigo especial y todas las heridas adicionales que causa se ignoran y no deben contabilizarse para el resultado del combate (a excepción de los Desafíos).

c) ¡Abran paso!

Si la unidad está trabada en combate y el Personaje no está en contacto peana con peana con ninguna miniatura enemiga *(por ejemplo está en la primera fila y la unidad ha recibido una carga por la retaguardia, o porque la unidad enemiga es más pequeña y el Personaje está colocado demasiado lejos de la línea enemiga)* entonces el jugador podrá mover el Personaje en su siguiente Fase de Movimiento y colocarlo en una posición en la que pueda luchar. Simplemente deberá intercambiarse la posición del Personaje con una miniatura de tropa (nunca con otro Personaje) que esté en contacto peana con peana con al menos una miniatura enemiga.

Hay que tener en cuenta que, aunque esto permite a un Personaje moverse por el interior de una unidad para poder luchar contra un enemigo, no le permite moverse una vez el Personaje está trabado en combate, a no ser que rechace deliberadamente un Desafío. *Por ejemplo, el Personaje no puede moverse desde la primera fila a la última si ya está trabado en un combate frontal, sino que deberá permanecer donde está. Tampoco podría moverse a una posición donde no estuviese en contacto peana con peana para evitar combatir, a menos que rechace deliberadamente un Desafío (ver Desafíos más adelante).*

Ten en cuenta que esta regla se aplica únicamente a Personajes. Los Campeones siempre deben permanecer como parte del Grupo de Mando en el centro de la fila frontal de su unidad.

15.10 Desafíos

El Desafío representa un duelo personal librado entre dos líderes adversarios, un combate a muerte entre dos rivales en medio de la batalla.

Sólo se puede lanzar un Desafío si en el combate hay trabados Personajes y/o Campeones de ambos jugadores (las tropas normales, incluyendo los monstruos que no estén montados por un Personaje, no pueden lanzar ni aceptar Desafíos). Hay que tener en cuenta que, para poder lanzar o rechazar un Desafío, el Personaje debe estar trabado en combate cuerpo a cuerpo y en contacto peana con peana con alguna unidad enemiga. Un Personaje que no esté luchando *(por ejemplo, porque está en la primera línea de un regimiento que ha sido atacado mediante una carga por la retaguardia)* no puede participar en un Desafío.

Cuándo se lanzan los Desafíos: Al principio de la fase de Combate Cuerpo a Cuerpo, concretamente, en el momento de empezar cada combate, antes de resolver Impactos por Carga.

Cuántos Desafíos pueden lanzarse: Puede lanzarse un Desafío por cada combate cuerpo a cuerpo que esté librándose, siempre que en ese combate no haya ningún otro Desafío en curso.

Qué jugador puede lanzar Desafíos: Cada bando puede lanzar Desafíos. En cada combate, el Jugador Activo será el primero en decidir si quiere lanzar un Desafío. Si el Jugador Activo no lanza un Desafío, entonces su oponente puede lanzar un Desafío. El Jugador Activo puede entonces aceptar o rechazar el Desafío, como se explica a continuación.

Qué miniaturas pueden luchar en un Desafío: El jugador escoge una de sus miniaturas de Personaje de entre las miniaturas trabadas en combate para lanzarlo. Para que un desafío pueda ser lanzado/aceptado el personaje en cuestión debe de estar en contacto peana con peana con alguna unidad enemiga de ese combate.

Aceptar el desafío. Cuando un jugador acepta un Desafío, dicho jugador elegirá uno de sus Personajes o Campeones de entre los que ya están trabados en combate, es decir, en contacto peana con peana con alguna miniatura enemiga. Ten en cuenta que no es necesario que la miniatura elegida para aceptar el Desafío esté en contacto con el Personaje que lo ha lanzado ni con su unidad para luchar en el Desafío

En caso de combate múltiple, cualquier personaje o campeón (en contacto peana con peana con algún enemigo) puede lanzar el desafío, y cualquier personaje o campeón (en contacto peana con peana con algún enemigo) de ese combate puede aceptarlo; no es necesario que la unidad del personaje desafiante esté en contacto con la unidad del personaje que ha aceptado (todo es un mismo combate).

Rechazar el desafío (¡Buuu! ¡Cobardica!). Si el jugador no acepta el Desafío, el Desafío no tiene lugar. Será el jugador que ha lanzado el Desafío rechazado quien elija qué Personaje ha rechazado el Desafío.

El Personaje que ha rechazado el Desafío debe retirarse de la fila trabada en combate y colocarse al final de la formación. El Personaje retirado no puede luchar ni llevar a cabo ninguna otra acción hasta final de turno. La unidad no puede utilizar su atributo de Liderazgo en ese turno (¡nadie se fía de un cobarde!). El (supuesto) héroe ha preferido ocultarse detrás de sus camaradas en vez de enfrentarse cara a cara con el Personaje que le desafía El Personaje retirado debe colocarse de nuevo en una fila que esté trabada en combate a final de la fase de combate cuerpo a cuerpo, preparado para luchar en el turno siguiente. Se le coloca en el mismo sitio donde se encontraba anteriormente. Si la unidad ha pasado a huir, el Personaje huye con ella *(y, en su siguiente turno, la unidad podrá obviamente usar su Liderazgo para reagrupar por ejemplo).*

El Personaje que lanzó el Desafío lucha normalmente en la fase de combate que tiene lugar a continuación (dirigiendo sus Ataques contra la tropa o contra otros Personajes con los que esté en contacto, de la forma habitual).

Ten en cuenta que, para poder rechazar el Desafío, es necesario “poder esconderse”, es decir, tener espacio para que el Personaje que lo rechaza pueda colocarse fuera de contacto peana con peana con el enemigo. A este efecto es importante aclarar dos situaciones:

- **Personajes independientes.** A veces, un Personaje independiente (quizá montado sobre un monstruo enorme) ataca a una unidad de tropas. Si el jugador que controla la unidad decide lanzar un Desafío, el Personaje no lo podrá rechazar, porque no contará con una unidad amiga en la que esconderse.
- **Unidades pequeñas.** Si hay espacio en la fila para que puede posicionarse fuera del combate (una posición que no esté en contacto peana con peana con ninguna miniatura enemiga) puede rechazar el Desafío. Si la fila está completamente en contacto con el enemigo, el personaje no puede rechazar el Desafío, ya que no hay espacio para no estar en contacto peana con peana con ninguna miniatura enemiga.

Resolución del desafío. Una vez aceptado el Desafío, el Personaje que lo aceptó se sitúa de forma que ambos contendientes estén en contacto peana con peana. Si las miniaturas son especialmente grandes, puede ser más conveniente apartarlas por completo y colocarlas junto a las unidades enfrentadas (ten en cuenta que, aunque estén separadas por motivos estéticos, su "hueco" no lo ocupa una miniatura habitual).

El combate entre ambos Personajes debe resolverse durante la fase de Combate cuerpo a Cuerpo, simultáneamente a la del combate del resto de la unidad. Ninguna otra miniatura puede atacarlos, ni siquiera aunque sus peanas estén en contacto, y no pueden ser objetivo de disparos ni pueden ser atacados por magia por otras miniaturas mientras dure el Desafío. Además los objetos y efectos de los participantes que afecten a todas las miniaturas en contacto peana con peana con su portador afectarán únicamente al participante del Desafío (y al propio portador si así se indica).

Una vez aceptado el Desafío, no pueden lanzarse más desafíos entre esas unidades hasta que uno de los dos personajes muera. Es posible que un Desafío se prolongue durante varios turnos de combate. Ten en cuenta que, en el caso de que uno de los participantes sea un Personaje independiente, esto no le impide ser objetivo de Cargas en turnos posteriores. Pese a que las unidades que carguen no podrán atacarle mientras participe en el Desafío, sí aportarán sus bonos al combate.

Las monturas luchan en el Desafío junto a su jinete, y por tanto sus ataques deben dirigirse exclusivamente contra el otro participante en el Desafío, incluso aunque haya sido retirado como baja a causa de los ataques del jinete (situación donde las heridas adicionales son importantes, como se explica a continuación). Recuerda que, en el caso de los Carros, la tripulación, bestias de tiro e Impactos por Carga deben resolverse contra la unidad, ya que se considera que el Personaje baja del Carro para participar en el Desafío (consulta las reglas de Personajes en Carro).

a) ¡Acobardamiento!

Las heridas en exceso causadas al atacar a Personajes normalmente se ignoran para el Resultado del Combate. Estas heridas adicionales no son realmente infligidas y, por tanto, no deben contabilizarse en la puntuación final de combate.

Sin embargo, en un desafío, las heridas adicionales sí deben contabilizarse para el cálculo del resultado final de combate (hasta un máximo de 5 heridas adicionales) incluso aunque realmente no se infligen. Esta regla se denomina regla de Acobardamiento.

Así, por ejemplo, si un Personaje desafía a otro (a quien le queden 2 heridas) y causa 5 heridas, realmente le habrá causado 2 heridas, pero las 3 restantes cuentan como un +3 a la resolución de combate por Acobardamiento. Esto también ocurre con ataques que causan Heridas Múltiples, que debes calcular para averiguar cuántos puntos se obtienen por Acobardamiento.

Esta regla representa la situación en que las tropas están observando cómo su héroe lucha valientemente (¡o desesperadamente!) a vida o muerte contra su adversario. Todas las miradas se concentran en el salvaje duelo y ambos bandos animan a su héroe. Si la unidad ve cómo su líder es descuartizado y reducido a pulpa sanguinolenta ante sus ojos, la tropa puede inquietarse un tanto, e incluso puede decidir dar media vuelta y salir corriendo con tal de no quedarse por allí y recibir una dosis de lo mismo.

En la práctica, la regla de Acobardamiento permite obtener una ventaja positiva al eliminar a un Personaje en un Desafío de la forma más rotunda posible. También significa que los jugadores pueden beneficiarse al aceptar un desafío con su Personaje más poderoso. Aceptar el Desafío con un modesto Campeón puede implicar ceder una cantidad significativa de puntos al rival, aunque puede servir para proteger a un Personaje propio de un enemigo peligroso.

Acobardamiento y Golpe Letal. Dado que el Golpe Letal «mata sin importar las heridas, pero todas las heridas que tuviera se cuentan», y luego las adicionales se tienen en cuenta, ¿qué se considera primero? *Por ejemplo, sacar para herir (con Golpe Letal) un seis y tres cincos (todo hiere) a una miniatura que le queden 3 heridas… ¿cuántas heridas sufre? ¿En qué orden se resuelven? Nunca hubo una respuesta oficial por parte de GW y encontramos un vacío legal que puede llevar a discusiones.*

Lo que recomendamos en tus partidas MNDR es que, en esta situación, tires para herir y consideres el primer Golpe Letal no salvado como “elimina todas las Heridas restantes del objetivo”, y el resto de heridas no salvadas como heridas en exceso, independientemente de si también eran resultados de 6 natural al herir.

Por ejemplo, imaginemos un Señor del Caos con 5 ataques con Golpe Letal contra un inocente Señor de los Enanos. Imaginemos que el Señor del Caos hace cinco impactos. Tiraría cinco dados para herir y, si obtiene uno o más 6s naturales, el jugador Enano debe realizar sus tiradas de Salvación Especial (si la tiene). Si falla alguna de ellas, uno de los Golpes Letales causa al Señor de los Enanos todas sus heridas restantes (si, por ejemplo, le quedaban 3 heridas, pues son 3 heridas a efectos de resultado de combate) y el resto de los no salvados son una herida en exceso cada uno. Después, el resto de heridas no salvadas por el Señor de los Enanos son heridas adicionales que también cuentan para el bono por Acobardamiento. Ten en cuenta que, si todos los Golpes Letales son salvados, sencillamente el resto de heridas siguen el procedimiento habitual.

15.11 Personajes y la psicología

En caso de personajes integrados en unidades o con una montura, es necesario aclarar algunos conceptos de psicología.

a) Liderazgo

Personajes y montura. Salvo que se especifique lo contrario, todos los chequeos de Liderazgo de un personaje con montura pueden llevarse a cabo empleando el atributo de Liderazgo del jinete. Esto representa la habilidad del jinete de controlar a la bestia y de imponer su propia voluntad sobre los instintos naturales de la criatura.

Personajes en unidades. Si una unidad incluye un personaje, la unidad puede utilizar el valor de Liderazgo de este al efectuar cualquier chequeo de Liderazgo, incluidos aquellos realizados para resistir los efectos de un hechizo. Si la unidad incluye varios personajes, puede utilizar el atributo de Liderazgo más elevado. Esta regla es muy importante, puesto que proporciona a las unidades poco valerosas el Liderazgo que tanto necesitan. El atributo de Liderazgo es importante porque se utiliza para los chequeos de psicología, los chequeos para reagrupar unidades y también para los chequeos de desmoralización en combate.

b) Movimientos obligatorios por psicología

En caso de un personaje con una montura y/o dentro de una unidad, el personaje siempre se ve sujeto a los movimientos obligatorios de la unidad o montura, aunque sean por una causa psicológica a la que el personaje no se vea sujeta. Es decir, si la unidad resulta presa del Pánico o se ve obligada a huir a causa del resultado de un chequeo por Miedo o Terror, cualquier personaje que forme parte de la unidad también debe huir, aunque sea inmune a los efectos del Pánico, el Miedo o el Terror por cualquier motivo *(como, por ejemplo, que sea Inmune a Psicología o esté bajo los efectos de la Furia Asesina)*. Si la montura falla un chequeo de Estupidez, el personaje se verá sujeto al movimiento obligatorio de su montura.

c) Pánico

Un personaje no debe efectuar un chequeo de Pánico si va sobre una montura independiente (como un carro o un monstruo) y pierde su montura.

En cuanto a personajes incluidos en unidades, el personaje se ve sujeto a lo que haga la unidad. Es decir, un personaje inmune a Pánico en una unidad no inmune a Pánico debe realizar la misma acción que la unidad, como Huir si el chequeo resulta fallido. Un personaje no inmune a Pánico en una unidad inmune a Pánico ignora los efectos del Pánico mientras permanezca con la unidad. La inmunidad al Pánico de la unidad puede ser por cualquier causa (Inmunidad a Psicología, Furia Asesina, un chequeo de Estupidez fallado, etc).

d) Miedo y terror

Personaje en montura que causa Miedo o Terror. Si la montura de un Personaje causa Miedo o Terror, la miniatura completa se considera que causa Miedo o Terror. El Personaje sólo puede ser afectado por el Miedo o el Terror del mismo modo que su montura. Como es habitual, en cualquier chequeo que deba llevarse a cabo se empleará el atributo de Liderazgo del jinete. *Por ejemplo, un Dragón causa Terror, por lo que es inmune al Miedo y al Terror; es un monstruo enorme, que muy difícilmente sentirá temor de otras criaturas más pequeñas y mucho menos aterradoras. El jinete de un Dragón también será Inmune al Miedo y al Terror mientras el Dragón esté con vida. Sentado a lomos de un*

enorme dragón, su valentía aumenta hasta el punto en que ya no tiene que preocuparse de esas cosas.

Personaje que causa Miedo o Terror con montura que no. Si un personaje causa Miedo o Terror y su montura no, la miniatura combinada de personaje y montura causa Miedo o Terror (por lo que también serán inmunes a Miedo o Terror).

Personaje en una unidad inmune a Miedo o Terror. Si un personaje puede verse afectado por el Terror o el Miedo pero el resto de la unidad en que se encuentra no se ve afectado, el personaje no debe efectuar los chequeos necesarios. *Por ejemplo, si un personaje que puede sufrir Miedo o Terror se encuentra en una unidad que causa Miedo (como, por ejemplo, Ogros) y contra ellos carga una unidad que causa Miedo, el personaje no debe efectuar el chequeo por Miedo y por tanto no sufre ninguno de sus efectos.*

Personaje que causa Miedo o Terror en unidad que no lo causa. A veces puede ocurrir que una unidad enemiga formada por tropas normales esté al mando de un poderoso héroe o monstruo que causa Miedo o Terror. Siempre hay que tener en cuenta que un Personaje que cause Miedo o Terror no hace que la unidad cause Miedo o Terror.

En caso de una carga que involucre a la unidad con el personaje que causa Miedo o Terror, el enemigo debe efectuar el chequeo de Miedo o Terror únicamente si la carga obliga a la unidad a luchar con el personaje o monstruo en cuestión. Por casos:

- **La unidad con el Personaje que causa Miedo es la que carga:**
    - *La unidad objetivo no causa Miedo*: A efectos del chequeo de Miedo de la unidad objetivo, se debe comparar con la Potencia de Unidad del Personaje, no de toda la unidad. La penalización de impactar a 6s solamente se aplica a los ataques dirigidos al Personaje que causa Miedo, no a su unidad.
    - *La unidad objetivo causa Miedo:* La unidad con el Personaje debe realizar un chequeo de Miedo (si no es inmune a Miedo por otro motivo que no sea causar Miedo), y tanto la unidad como el Personaje deben permanecer inmóviles y sin disparar durante el resto del Turno como es habitual.
- **La unidad con el Personaje que causa Miedo es objetivo de una carga:**
    - *La unidad que ha declarado la carga no causa Miedo:* debe efectuar un chequeo de Miedo (si no es Inmune a Miedo por otro motivo) si la carga implicaría, de tener éxito, luchar contra el Personaje. Si falla el chequeo, debe permanecer inmóvil y sin disparar el resto de su Turno.
    - *La unidad que ha declarado la carga causa Miedo*: la unidad con el Personaje debe efectuar un chequeo de Miedo (salvo que la unidad sea Inmune por otro motivo) de la forma habitual. En caso de fallarlo pero igualar o superar en PU a la unidad que carga, el Personaje ignorará la penalización de impactar a 6s. En caso de fallarlo y tener menos PU, la unidad y el Personaje deberán Huir conjuntamente.

En el caso de un Personaje que cause Terror en una unidad que no cause Terror:

- Las unidades enemigas deben efectuar el chequeo de Terror si se encuentran al principio de su turno a 15 cm o menos de la criatura o personaje que lo causa.

Obviamente no vale cualquier punto de la unidad, debe ser a 15 cm o menos de la miniatura que causa Terror.

- En el caso de cargas, una unidad con filas y una miniatura que causa Terror dentro de la unidad, no será necesario efectuar el chequeo de Terror si se realiza una carga que no implique pelear contra la miniatura que causa Terror, *por ejemplo porque esté en el frontal y la carga se efectúe contra la retaguardia o uno de los flancos donde no esté situado el Personaje.*

e) Estupidez

Si una unidad que alberga un personaje se ve afectada por la Estupidez, el personaje debe moverse con ella; pero siempre puede luchar normalmente (a menos que también se vea afectado por la Estupidez). Recuerda que el personaje no podrá abandonar la unidad cuando ésta actúe bajo los efectos de la Estupidez, y que deberá moverse estúpidamente, puesto que la unidad está efectuando un movimiento obligatorio. Nos podemos imaginar al personaje intentando que las criaturas estúpidas actúen de la forma apropiada; o quizás está simplemente entre una masa de grandullones atontados que le impiden moverse como él querría.

De la misma forma, si una montura se ve afectada por la Estupidez el personaje la acompañará en su movimiento, pero los efectos psicológicos no afectarán al personaje. Por tanto, un monstruo afectado por la estupidez no podrá luchar, pero eso no impedirá que su jinete luche normalmente.

En el caso de un personaje Estúpido dentro de una unidad no Estúpida, si el personaje falla su chequeo de Estupidez toda la unidad debe moverse según indican las reglas de Estupidez, usando el atributo de Movimiento más bajo de entre el del Personaje y del de la unidad. En combate cuerpo a cuerpo la unidad no sufre, lógicamente, los efectos de la Estupidez, únicamente el Personaje.

f) Furia asesina

Un personaje sobre una montura y/o en una unidad unidad sujeta a un movimiento obligatorio por la Furia Asesina deberá moverse con ella. El personaje no obtiene ningún modificador (A+1, inmune a psicología) a menos que él mismo tenga Furia Asesina. En otras palabras, un personaje no queda preso de la Furia Asesina simplemente por hallarse con una unidad que se vea afectada por ella o montar en una criatura con Furia Asesina, pero deberá mover con ella si ésta carga.

En el caso de un personaje con Furia Asesina en una unidad que no lo tiene, si la unidad no declara carga, el personaje deberá comprobar si debe cargar en solitario debido a la Furia Asesina.

g) Odio

El personaje se ve sujeto a los movimientos obligatorios (perseguir y arrasar) si está en una montura o una unidad con Odio, pero no gana su beneficio en combate.

h) Tozudez

En el caso de monturas, la miniatura combinada de Personaje y Montura se considera Tozuda.

En cuanto a unidades, la regla general es que una unidad siempre usa el Liderazgo más alto que puede, y que un personaje Tozudo no hace Tozuda a la unidad pero un personaje no Tozudo en una unidad Tozuda no debe hacer un chequeo de Desmoralización separado. Ten en cuenta que, en cualquier caso, un personaje unido a la unidad huirá si la unidad huye y permanecerá con la unidad si ésta aguanta su posición.

Unidad no tozuda con personaje tozudo dentro (o cerca). El personaje no "transfiere" la Tozudez a la unidad; cualquier tropa que no sea Tozuda que esté dirigida por un personaje Tozudo puede utilizar el Liderazgo del personaje para los chequeos de Desmoralización, pero la tirada se verá modificada de la forma habitual.

Unidad tozuda con personaje no tozudo dentro (o cerca). Puede darse el caso de una unidad tozuda que puede usar el Liderazgo de su General no tozudo si está cerca o bien de un personaje no tozudo incluido dentro de la unidad. En tal caso, la unidad efectúa el chequeo de Liderazgo con, o bien el Liderazgo del personaje modificado por el resultado de combate, o bien el Liderazgo de la unidad Tozuda sin modificar. *Por ejemplo, unos Grandes Espaderos imperiales (L8) cerca de Karl Franz (L10); si pierden el combate de 1 podrían hacer el chequeo de Desmoralización usando el Liderazgo de Karl Franz (10-1 = 9); si pierden el combate de 3 preferirán usar su propio Liderazgo sin modificar (8).* Los personajes no Tozudos en una unidad Tozuda no tienen que efectuar un chequeo de Desmoralización aparte; se benefician de la determinación de las tropas que los rodean.

Unidad tozuda con personaje tozudo dentro. Las unidades Tozudas bajo el mando de un personaje Tozudo usan siempre el Liderazgo del personaje sin modificar para los chequeos de Desmoralización (a no ser que el suyo sea más alto, claro); si el personaje muere, la unidad usará su propio Liderazgo sin modificar.

Unidad tozuda con General tozudo cerca. Las unidades Tozudas pueden usar o bien su propio Liderazgo sin modificar, o bien el Liderazgo del General si está suficientemente cerca (como es habitual) modificado por el resultado de combate.

i) Inmunidad a psicología

Si el Personaje o su Montura son Inmunes a Psicología se considera que la miniatura en su conjunto es Inmune a Psicología.

Personaje inmune a psicología en unidad no inmune a psicología. Un personaje Inmune a Psicología no transmite la inmunidad a psicología a su unidad. Como es habitual, el personaje se ve sujeto a los movimientos de la unidad, *así que por ejemplo un personaje Inmune a Psicología en una unidad que no lo es y que falle un chequeo de Pánico deberá huir con la unidad*. Sin embargo, no le afectarán los efectos no relativos al movimiento, *como por ejemplo los derivados de la Estupidez (podrá lanzar hechizos y combatir normalmente), del Miedo (efecto de impactar a 6s si se recibe una carga y se tiene igual o mayor PU que la unidad que carga), la Furia Asesina (no recibe el +1A) o el Odio (no repite para impactar en ninguna ronda).*

La unidad puede declarar Huir voluntariamente como reacción a una carga, pese a albergar un personaje Inmune a Psicología (y el personaje debe Huir con ellos), ya que es la unidad la que declara la reacción a la carga (no el personaje) y la Inmunidad a Psicología del personaje no se transmite a la unidad.

Personaje no inmune a psicología en unidad inmune a psicología. El personaje nunca se separará de la unidad para Huir por separado ni tendrá que hacer chequeos por separado. Sin embargo esto no convierte en Inmune a Psicología al personaje *(por ejemplo, hay hechizos que «no afectan a inmunes a psicología», no afectaría a la unidad pero sí podrían afectar al personaje).*

j) Inmunidad a desmoralización

Los Personajes que tengan la regla Inmune a Desmoralización pueden unirse a cualquier unidad salvo que sus reglas indiquen lo contrario, pero se ven sometidos a todos los movimientos obligatorios de la misma, sea cual sea su fuente. Esto significa que si la unidad queda desmoralizada, el personaje deberá Huir con ella.

Además, los Personajes Inmunes a Desmoralización son los únicos que pueden unirse a unidades Inmunes a Desmoralización (a no ser que las reglas de la unidad indiquen lo contrario), salvo los Enjambres, a quienes nunca puede unirse ningún personaje.

16. REGLAS ESPECIALES UNIVERSALES

Muchas tropas de Warhammer poseen habilidades y capacidades únicas y poco habituales. Pueden ser desde habilidades sobrenaturales, como los poderes regenerativos de los trolls y el aliento llameante de un dragón, hasta la protección natural que los hombres lagarto poseen gracias a sus pellejos escamosos.

En términos de juego, estas habilidades y capacidades especiales se representan mediante reglas especiales. Cualquier criatura puede tener una o más reglas especiales, y, a menos que se indique lo contrario, los efectos de las reglas especiales son acumulativos.

La siguiente lista no es exhaustiva, pero incluye las reglas especiales más comunes y sirve como una buena fuente de referencia.

16.1 Anfibio

Las miniaturas Anfibias tienen *Cruzar (Elementos acuáticos)*. Esto incluye tanto los elementos acuáticos normales (lagos, ríos, marismas) como los que se generan mágicamente (incluyendo el efecto del hechizo Señora del Río). Además, toda unidad completamente en terreno acuático se considera en cobertura ligera.

16.2 Anula armadura

No se pueden efectuar tiradas de salvación por armadura por los impactos que Anulan armadura.

16.3 Anula un ataque

Una miniatura enemiga en contacto peana con peana con el portador tiene A-1 en su perfil (mínimo de 0). No tiene ningún efecto sobre ataques que no estén en el perfil (como los ataques especiales del Gigante), aunque si una miniatura tiene 0 ataques no puede "renunciar a sus ataques" para hacer un ataque especial. En caso de diferentes ataques *(por ejemplo, ataques de los Centauros del Caos)* o de miniaturas compuestas *(por ejemplo, un carro o un personaje montado en un Monstruo), el jugador que Anula el ataque elige qué ataque se elimina.*

16.4 Arma de aliento

Los feroces dragones, las temibles hidras, las quimeras de los Desiertos del Caos y algunas criaturas aún más extrañas, poseen la capacidad de lanzar fuego, gases venenosos, rayos o incluso cosas más raras.



Imagen 23: Ataques de aliento

Una miniatura con un arma de aliento puede utilizarla en la fase de disparo, siempre enfocada en la línea de visión de la miniatura *(en el caso de un dragón, su frontal, por ejemplo).* Utiliza la plantilla de lágrima colocando el extremo ancho sobre el objetivo y el extremo estrecho delante de la cabeza de la criatura (en contacto con ella). Cualquier miniatura que se encuentre completamente debajo de la plantilla será impactada automáticamente por el ataque. Las miniaturas cuyas peanas se encuentren parcialmente cubiertas por la plantilla serán impactadas con un resultado de 4+ en 1D6. La fuerza y cualquier efecto especial del arma de aliento se detallan en la descripción de cada criatura individual.

Como regla general, no puedes colocar la plantilla de lágrima si toca alguna miniatura propia o alguna unidad enemiga trabada en combate cuerpo a cuerpo.

Los personajes cubiertos por la plantilla pueden utilizar la regla “¡Cuidado, Señor!” como se detalle en dicha regla.

Las armas de aliento NO pueden utilizarse:

- Si la miniatura (o unidad) ha marchado en el mismo turno.
- Si la miniatura (o unidad) está trabada en combate cuerpo a cuerpo.
- Como reacción a la carga de aguantar y disparar.

16.5 Atacar primero y atacar último

Hay dos reglas importantes que alteran el orden de ataque y deberíamos explicarlas juntas.

a) Ataca en último lugar

Hay armas, como las Hachas a dos manos de los Enanos, que por su peso hacen que los guerreros sean los últimos en atacar. Las tropas o equipo con la regla Ataca en Último Lugar siempre atacan en último lugar durante un combate cuerpo a cuerpo en el que se ataque por orden de Iniciativa. Esto implica que las tropas que cargan siguen atacando en primer lugar en vez de por orden de Iniciativa. *Por ejemplo, unos Enanos con arma a dos manos atacarán en primer lugar en el turno en que cargan y en último lugar en el resto de turnos.*

b) Siempre ataca primero

Atacarán en primer lugar en Combate Cuerpo a Cuerpo, independientemente del atributo de Iniciativa o de quién haya cargado, pero después de los Impactos por Carga.

c) Orden de combate

En definitiva, el orden en combate es:

1. Impactos por carga
2. Siempre Ataca Primero
3. Unidades que cargan
4. Resto de unidades
5. Ataca en Último Lugar
6. Zombis (y demás Descerebrados)

En cualquier caso, en cada categoría se “desempata” por orden de Iniciativa (p.e. dos unidades que atacan primero, de mayor a menor Iniciativa), y en caso de nuevamente empate, la unidad que pertenezca al bando que ganó la ronda de combate anterior. Si también hay empate así, se resuelve al azar (1D6). *Por ejemplo, si una unidad que Siempre Ataca Primero con Iniciativa 5 carga a una unidad que Siempre Ataca Primero con Iniciativa 8, atacará primero la de Iniciativa 8.*

d) Siempre ataca primero vs ataca en último lugar

Si un personaje o unidad tiene la regla Ataca en Último Lugar *(por ejemplo, por emplear un arma a dos manos)* y a su vez tiene *(o consigue gracias a, por ejemplo, un hechizo)* Siempre Ataca Primero, prevalece el efecto de Siempre Ataca Primero (deja de atacar en último lugar).

16.6 Ataques flamígeros

Se consideran ataques de fuego. Los ataques de fuego siguen las siguientes reglas:

1. Las miniaturas con Regeneración no pueden Regenerar las heridas causadas por Ataques de fuego

2. Las unidades que tengan Regeneración y sufran alguna herida, pierden la regla Regeneración.
3. Las miniaturas Inflamables reciben el doble de heridas
4. Las miniaturas Inmunes a Ataques Flamígeros ignoran las heridas causadas por estos ataques.

16.7 Ataques envenenados

Algunos guerreros del mundo de Warhammer utilizan toxinas letales para envenenar su armamento, como los eslizones de las húmedas junglas de Lustria.

Un ataque con la regla Ataques envenenados que obtenga un 6 natural en la tirada para impactar a su oponente hiere automáticamente (no es necesario efectuar tirada para herir). Las tiradas de salvación por armadura se efectúan de la forma habitual (así como las tiradas de salvación especial y regeneración). Hay que tener en cuenta que debe obtenerse un 6 natural en el dado, no sirve, por ejemplo, un 5 «con un +1 para impactar».

Ejemplo de disparo: Diez eslizones con cerbatanas se mueven y disparan a un Gigante a 13 cm. Intentan hacer disparos múltiples; eso son 20 disparos, a 5+ (4+, -1 por mover y disparar, -1 por múltiples, +1 por objetivo grande). Obtienen 13 resultados de menos de 5+, tres 5's y cuatro 6' s. Lanzan los tres 5 para herir (F3 contra R5) y hacen dos heridas; los cuatro 6 's hieren automáticamente al Gigante, así que el Gigante cae al suelo muerto.

7+ para impactar. En caso de necesitar 7+ para impactar (o un resultado más alto) se deben lanzar dados a 6, y luego a 4+. Ninguno de los impactos a 7+ o superior puede herir automáticamente (el veneno no afecta). *Por ejemplo, los eslizones de antes en vez de disparar a un Gigante disparan a una unidad de Dríades a 25cm; van a 4+, pero han movido (-1), contra hostigadores (-1) y a largas (-1); aunque no hagan múltiples, van a 7+ así que no harán ningún ataque envenenado.*

Inmunidad a los ataques envenenados. En principio, las máquinas de guerra y los carros son inmunes a los ataques envenenados. Esto es, no les afecta el veneno (un 6 al impactar no es herida automática, hay que tirar para herir). *Eso incluye el Tanque de Vapor por ejemplo.*

En el caso de una máquina de guerra, si sale un 6 en la tirada para impactar debe repartirse entre máquina y dotación; si sale máquina debe realizarse la tirada para herir de forma habitual, si sale dotación, un miembro de la dotación (o personaje si se hubiera unido) sufrirá el ataque envenenado.

Los carros en principio son inmunes a ataques envenenados. En el caso de un personaje montado en un carro, si se obtiene un 6 en la tirada para impactar deberá repartirse entre el carro y el personaje; al carro no afecta, al personaje en principio sí.

En los inicios de Sexta (y para muchos que se reenganchan) hubo un debate, ya que en el reglamento de Sexta se incluía que los No Muertos eran inmunes a los ataques envenenados (un 6 al impactar no es herida automática), pero esto no estaba escrito en los libros de ejército. Gav Thorpe explicó (y se incluyó de forma oficial en web, WD y MDA) que no, los No Muertos (y Demonios) no son inmunes a los ataques envenenados. Se debe eliminar del reglamento la mención a No Muertos. En el caso de las máquinas de guerra no

muertas, las máquinas siguen siendo inmunes al veneno pero la dotación no. Algunas miniaturas pueden ser Inmunes a Ataques Envenenados si tienen alguna regla que así lo indique, *como por ejemplo la Runa de la Salvación de los Enanos.*

Ataque Envenenado + Golpe Letal. Algunas miniaturas tienen Ataque Envenenado y Golpe Letal. En esos casos, los impactos que saquen un 6 hieren automáticamente, así que esos impactos no pueden causar Golpe Letal. No se puede ignorar voluntariamente el envenenado para hacer la tirada para herir.

¿Envenenados o Veneno? Ten en cuenta que en algunos casos hay objetos, habilidades o reglas que hablan de «Venenos», como los venenos del Templo de Khaine (Elfos Oscuros). Aunque sea contraintuitivo, que algo se llame «veneno» no proporciona necesariamente la regla Ataques Envenenados a no ser que lo indique específicamente.

16.8 Caballería rápida

La caballería rápida (llamada a veces caballería ligera) se compone de jinetes de habilidad excepcional, entrenados para realizar maniobras fulgurantes y ataques por el flanco. Están menos protegidos que los caballeros de pesada armadura, y su armamento también es más ligero, pero lo compensan con una gran flexibilidad.

Las unidades con la regla Caballería Rápida siguen todas las reglas que se aplican al resto de caballería con las siguientes excepciones.

Reorganización. La caballería rápida, a menos que declare una carga, puede reorganizar su formación en cualquier momento de su fase de movimiento sin penalizaciones a la distancia que puede recorrer. Esto quiere decir que puede girar y cambiar su formación las veces que quiera (siempre que ninguna de las miniaturas de la unidad mueva más de lo permitido). En la práctica esto quiere decir que, siempre que sea posible (por espacio por el que tiene que pasar al menos una miniatura) puedes mover una miniatura de la unidad de Caballería Rápida de su origen a su destino, cambiando el encaramiento, y a su lado (o detrás) poner el resto de miniaturas de la unidad, siempre que ninguna miniatura mueva más de su movimiento.

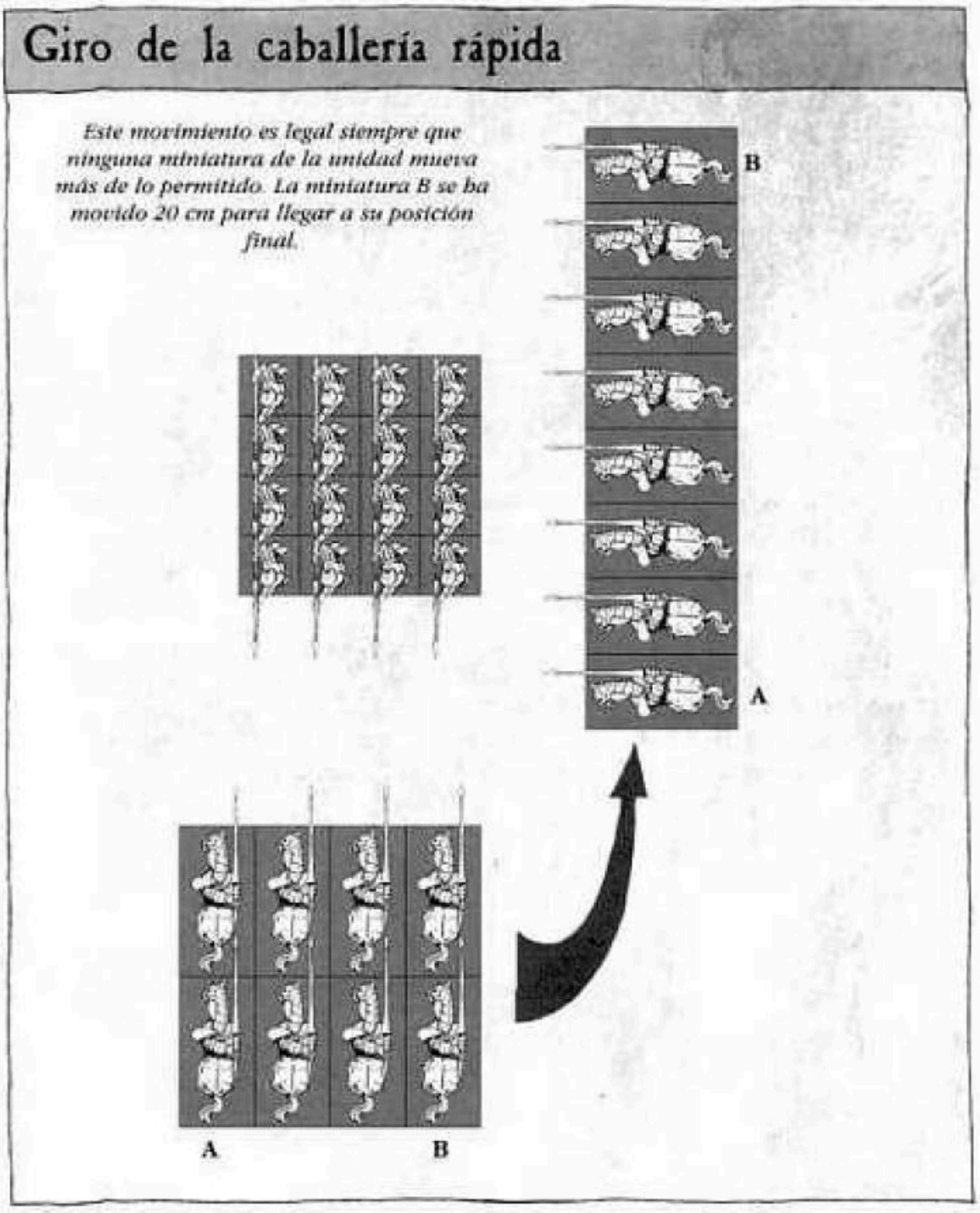


Imagen 24: Giro de caballería rápida

Disparo a 360º. Las miniaturas de Caballería Rápida tienen un ángulo de visión de 360º durante su Fase de Disparo, pero no durante las demás fases; no tiene 360º a efectos de, *por ejemplo, Carga, lanzar hechizos o Aguantar y Disparar*. Esto no implica que las miniaturas con la regla Caballería Rápida puedan ver a través de otras miniaturas, ni siquiera de miniaturas de su unidad, pero puede comprobarse su Línea de Visión desde cualquier parte de su peana, no sólo su frontal.

Disparo en marcha. Las unidades de Caballería Rápida pueden disparar aunque hayan efectuado movimiento de marcha (aplicando el -1 habitual por mover y disparar) o se hayan reorganizado, excepto cuando se han reagrupado en ese mismo turno.

Huida Simulada. La Caballería Rápida es experta en escapar de un combate y reagruparse. Toda unidad que haya declarado **voluntariamente** Huir como Reacción a la Carga y consiga reagruparse en el siguiente turno (o en el mismo si hubiera algún objeto mágico, hechizo o regla especial que permitiese reagruparse automáticamente), dispone de las siguientes opciones:

1. Como cualquier unidad que se reagrupa con éxito, puede reorganizar sus filas y orientarse en cualquier dirección.
2. Puede moverse con normalidad durante el turno como si no hubiera estado huyendo al inicio de turno. Esto es una excepción, ya que normalmente las unidades que se acaban de reagrupar no pueden hacerlo.
3. Pese a poder mover libremente, la restricción al disparo de unidades que se reagrupan se sigue aplicando en este caso, de modo que en el mismo turno no podrán disparar.

Ten en cuenta que, si se reagrupa en un turno posterior, o si había huido de forma involuntaria *(por ejemplo por fallar un chequeo de Terror)* se rige por las reglas habituales de unidades que se reagrupan (consulta la sección correspondiente en la Fase de Movimiento).

No tienen filas. La caballería rápida no puede aplicar el modificador a la Resolución de Combate por filas adicionales (pero puede anular el bonificador por filas de una unidad enemiga cargando por su flanco o retaguardia, de la forma habitual).

Personajes en unidades de Caballería Rápida[11]. Cualquier personaje puede unirse a unidades de caballería rápida, pero no se benefician de ninguna de las reglas especiales de disparo (la unidad, y el personaje, mantienen el resto de reglas especiales de caballería rápida, incluyendo reorganización y huida simulada). Ten en cuenta que, pese a todo, la unidad moverá como su miembro más lento, así que si incluyes un personaje con M15 en una unidad de caballería rápida de M22, la unidad moverá 15.

16.9 Caballería voladora

Se consideran Caballería a todos los efectos (PU2, TSA+1, afectan hechizos de caballería) con la excepción de que son Unidad Voladora (hostigadores, volar, los personajes no pueden unirse).

16.10 Combate con dos armas mágicas

Esta miniatura lucha con dos armas mágicas, una en cada mano. A todos los efectos lucha con arma de mano adicional (así que lucha con un ataque más de los indicados en su perfil, incluso si se anulan ambas armas mágicas). Cada vez que la miniatura haga sus

[11] *Nota: En su día publicamos un artículo sobre Caballería Rápida que incluía algunas interpretaciones del Inner Circle. Tras recibir algunos comentarios por parte de jugadores y meditarlo, hemos decidido hacer la interpretación estricta de Sexta según MDA 3: cualquier personaje puede unirse (no sólo montados), y se benefician de todas las reglas, excepto que el personaje NO se beneficia de las reglas de Disparo.*

ataques, debes declarar cuántos ataques hace con cada una de las dos armas mágicas, teniendo en cuenta que debe hacer al menos uno con cada arma *(por ejemplo, si tiene 5 ataques puede hacer 3 con una y 2 con la otra).* Recuerda que debes declarar también a qué miniatura en contacto peana con peana hace cada ataque (así que de sus ataques debe decir qué ataques van a qué miniatura y con qué arma). La miniatura puede repartir los ataques de forma distinta en cada fase de combate cuerpo a cuerpo. Ten en cuenta que puedes usar una misma arma más de una vez contra una misma miniatura enemiga. Ten en cuenta que los efectos que anulen un arma mágica (y no "todas las armas mágicas") anularán los efectos mágicos de una de las dos armas mágicas, que pasará a ser un arma adicional (por lo que igualmente podrás hacer un ataque con el arma anulada, y el resto con el arma mágica no anulada).

16.11 Cruzar(X)

Las miniaturas con Cruzar (X) tratan los elementos de escenografía de tipo X como terreno abierto a efectos de movimiento (pero no a efectos de línea de visión u otros).

16.12 Despliegue oculto

Antes de la partida, anota en qué unidad está esta miniatura. Si la unidad es destruida (o huye fuera del tablero) antes de ser revelada, esta miniatura se considera baja (el oponente gana sus puntos de victoria). Antes de que la miniatura sea revelada, no podrá ser dañada de ninguna forma *(por ejemplo, un hechizo que daña a toda la unidad no dañaría al asesino).*

Al inicio de cualquier turno, o al inicio de cualquier fase de combate cuerpo a cuerpo, el jugador puede revelar las miniaturas ocultas que quiera. En ese momento las miniaturas con la regla Despliegue Oculto pueden colocarse en cualquier parte de la unidad, sustituyendo a una de sus miniaturas que se desplaza a la fila lo más atrás posible. La miniatura sustituida puede incluso estar trabada en combate cuerpo a cuerpo. En el caso de unidades de Hostigadores, entendemos que para respetar esta restricción la miniatura desplazada de la unidad original debe ser colocada tan lejos como sea posible de todas las unidades enemigas.

En el turno en que se revela, la miniatura gana la regla Siempre Ataca Primero. Alternativamente, puedes desplegar esta miniatura como Explorador, o de la forma habitual en una unidad (sin estar oculta en ningún momento en ninguno de estos casos).

16.13 Dos personajes en una montura

Se trata de un caso especial en el que hay dos personajes que comparten montura.

Magia. En caso de hechizos que permitan elegir entre jinete y montura, puedes elegir a cuál de los dos jinetes afecta (pero no ambos). Los hechizos que afecten a "la miniatura" (es decir, aquellos que normalmente afecten a jinete y montura) afectarán a todas las partes de la miniatura.

Disparo. Si se dispara a dos jinetes en un monstruo, estos impactan en los personajes con un 5-6, y luego se reparten al azar. Si la montura muere y ambos personajes viven,

formarán una unidad de hostigadores. Si ambos personajes mueren, la montura debe hacer un chequeo en la Tabla de Reacción de Monstruos.

Combate. Como en el caso de combate contra personajes en montura, puedes elegir si atacas al personaje o a la montura; puedes decidir a cuál de los dos personajes.

Desafíos. En caso de desafío, uno de los dos personajes acepta el desafío, pero luchan ambos (de la misma forma que si se desafía a un jinete, la montura también ataca). *Así, por ejemplo, si hay algún objeto, regla o efecto que se active en desafíos y afecte a la miniatura desafiada (como el Espejo de Van Horstmann), actúa contra uno de las dos personajes, no contra ambos.*

16.14 Etéreo

Las miniaturas Etéreas tienen Cruzar (Todos los terrenos), incluyendo Terreno Impasable, pero no pueden terminar su movimiento en Terreno Impasable, ni atravesar unidades. Son también inmunes a reducciones de su atributo de Movimiento, como el hechizo Pozo de Sombras, salvo que se indique específicamente que la reducción afecta a unidades Etéreas. Ten en cuenta que esto no les permite Marchar cuando, por ejemplo, hay enemigos a 20 cm o menos. Recuerda que solamente ignoran las penalizaciones al movimiento, no otras causadas por elementos de Terreno como, por ejemplo, las penalizaciones a impactar a través de un obstáculo defendido. Únicamente pueden ser heridas por Ataques Mágicos y bloquean la línea de visión de forma habitual. También les afecta la línea de visión de la forma habitual). Por último, ningún personaje puede unirse a una unidad Etérea, ni siquiera si tiene la regla Etéreo. Los personajes Etéreos pueden unirse a unidades no Etéreas siguiendo las reglas habituales.

16.15 Exploradores

Estas tropas son especialistas en avanzar sin ser detectadas para observar al enemigo antes de que llegue la fuerza principal. Sacan partido a toda la cobertura disponible, avanzan de noche o aprovechan las maniobras de diversión efectuadas por otras tropas para poder desplegar por delante del resto del ejército.

Los Exploradores pueden desplegarse después de que ambos bandos hayan desplegado. Pueden situarse en cualquier punto del campo de batalla, a 25 cm o más de cualquier oponente, fuera de la vista de cualquier unidad enemiga y a cubierto; bien detrás, o bien en el interior, de un elemento de escenografía en el que se pueda entrar (un edificio o un bosque, ¡no elemento impasable!), y, desde luego, ¡no en terreno abierto! Ten en cuenta que, a efectos de desplegar Exploradores fuera de la zona de despliegue del jugador que los controle, todas las tropas enemigas se considera que tienen Línea de Visión de 360 grados (no puedes desplegarlos «detrás de las unidades porque no lo ven»).

Si ambos ejércitos incluyen tropas con esta habilidad, cada jugador tira 1D6; el que obtenga el resultado más alto escoge si despliega sus Exploradores en primer o segundo lugar. Dos grupos de Exploradores enemigos no pueden situarse a menos de 25 cm el uno del otro.

Los Exploradores también pueden colocarse en la zona de despliegue propia, como cualquier otra tropa, después de que haya finalizado el despliegue de ambos ejércitos principales.

16.16 Golpe letal

Algunos guerreros han perfeccionado la habilidad de matar hasta convertirla en un arte. Se cuentan historias de verdugos élficos que pueden decapitar a un hombre con un solo tajo de su arma, sin que la víctima apenas se dé cuenta de que lo están atacando.

Una miniatura que posea la habilidad especial de Golpe Letal que obtenga un 6 natural (no otro número y alcanzar 6 con un modificador) en alguna tirada para herir a una miniatura mata automáticamente a esa miniatura. Es decir, la miniatura es retirada como baja, sin posibilidad de tiradas de salvación por armadura. Las tiradas de salvación especial se pueden aplicar igualmente. La pérdida de heridas causada por un Golpe Letal no se puede recuperar con Regeneración.

El Golpe Letal sólo tiene efecto contra miniaturas (o partes de miniatura) de tipo Infantería, o de Caballería con jinete de tamaño más o menos humano. No afecta a miniaturas de otros tipos (Infantería Monstruosa, Monstruos, Enjambres, Carros…) Tampoco afecta a miniaturas de tipo Caballería que no tienen jinete (como los Mastines del Caos o los Centigors). Afecta a Caballería Monstruosa (puesto que son Caballería) si tienen un jinete de tamaño humano, pero no si el jinete es de tamaño superior (como los Ogros montados).

Ten en cuenta que mata automáticamente, no “causa infinitas heridas”. A efectos de la resolución del combate, se generan tantos puntos como heridas restantes tenían las miniaturas retiradas como baja por Golpe Letal. En caso de una miniatura que tenga algún tipo de protección que se active con la primera herida *(por ejemplo “salvación especial de 5+ contra su primera herida”)*, deberías efectuar primero la primera tirada para herir; si sale un 6 es un Golpe Letal, y dado que un Golpe Letal no causa heridas (sino que mata automáticamente) la miniatura se retiraría como baja sin tener en cuenta la salvación especial.

En caso de una miniatura que tenga Ataques Envenenados y Golpe Letal (como puede ser el Gólem Escorpión de los Reyes Funerarios), si se obtiene un 6 en la tirada para impactar causa ataques envenenados y, por tanto, hiere automáticamente; al herir automáticamente no hay tirada para herir, con lo que ese impacto nunca puede causar Golpe Letal.

Algunas miniaturas tienen Golpe Letal (X+), que significa que su Golpe Letal se activa con un resultado natural de X o superior *(por ejemplo, 5+).*

16.17 Heridas Múltiples (X)

Las heridas no salvadas se transforman en X heridas. Así, una miniatura con Heridas múltiples (1D3) que haga dos heridas a un enemigo (tras aplicar Tiradas de salvación por armadura y Tiradas de salvación especial, pero antes de Regeneración), en realidad causa 2D3 heridas.

En los combates contra unidades de criaturas con más de una herida (como la Infantería Monstruosa) se debe seguir el mismo procedimiento que para las tropas normales. Se tira para impactar, se tira para herir y se hacen las tiradas de salvación. Después, se debe tirar por cada herida no salvada para ver cuántas heridas inflige el arma en cada caso. El número máximo de heridas que puede causarse después de aplicar las Heridas Múltiples es igual al número de heridas que posean las criaturas enemigas. *Por ejemplo, si tiene una espada que causa 1D3 heridas y está luchando contra murciélagos vampiro (que tienen 2 heridas cada uno), tendrás que contar los resultados de 3 como si se hubieran infligido 2 heridas. Una vez se hayan contado el número total de heridas, se suman todas y se retiran las miniaturas a las que no les quede ninguna herida según el procedimiento habitual. Siguiendo con el ejemplo anterior, en caso de que hubieras obtenido 1, 2 y 3 heridas de tres impactos, sólo causarías 5 heridas, por lo que se retirarían dos murciélagos vampiro y otro se quedaría con una sola herida. A todos los efectos, se cuentan las heridas hechas realmente a las miniaturas, no se tienen en cuenta las "heridas sobrantes". En la única ocasión en la que las heridas en exceso sirven de algo es en un Desafío (ver sección Personajes).*

16.18 Hostigadores

Las unidades de hostigadores están acostumbradas a luchar escaramuzas, pequeños grupos de guerreros que combaten en formaciones abiertas o dispersas en vez de en la más ordenada y habitual formación de filas y columnas.

a) Formación dispersa

Una unidad de hostigadores nunca se mueve en una formación rígida con una o más filas. En vez de eso, estas unidades se mueven en formación dispersa. Esto permite a los hostigadores moverse más rápidamente y aprovechar cualquier accidente del terreno, matorral u otro obstáculo menor para cubrirse de los disparos enemigos. Las miniaturas en formación dispersa no es necesario que estén en contacto entre ellas cuando se mueven.

Distancia entre miniaturas. Una unidad de hostigadores se despliega sobre el campo de batalla en formación dispersa. Cada una de las miniaturas de una unidad de hostigadores debe estar a 3 cm o menos de otra, sin poder generar dos o más grupos (todas deben ir juntas).

b) Línea de visión

A todos los efectos, las miniaturas que están en formación dispersa no tienen encaramiento ni ángulo de visión. Su línea de visión es de 360º, así que pueden declarar cargas y disparos en cualquier dirección.

Estas tropas, gracias a su entrenamiento y a su formación abierta, no bloquean la línea de visión de otros miembros de su propia unidad (incluidos los personajes que se hayan integrado en ella).

Ten en cuenta que los hostigadores sí bloquean línea de visión del resto de unidades (amigas y enemigas). No se puede ver entre los espacios que existen entre las miniaturas.



Imagen 25: Los hostigadores y la línea de visión

c) Movimiento

Las unidades en formación de hostigadores se mueven en un grupo disperso en el que las miniaturas están separadas por una distancia de hasta 3 cm. Si la unidad resulta dividida como resultado de la retirada de bajas o por cualquier otra causa, el jugador debe rectificar esa situación en su siguiente fase de movimiento.

Maniobras. Las unidades de hostigadores no realizan maniobras, no tienen que girar o pivotar, sino que cada miniatura puede moverse en cualquier dirección sin que ello afecte a su capacidad de movimiento. Una vez completado el movimiento, toda la unidad deberá permanecer en formación dispersa, con las miniaturas separadas como máximo a 3 cm unas de otras.

Obstáculos y terreno difícil. Los hostigadores pueden moverse a través de terreno difícil o cruzar obstáculos con más facilidad que las tropas que operan en formación, por lo que no sufren ningún modificador a su movimiento por moverse a través de obstáculos o terreno difícil o muy difícil.

Paso rápido. Los hostigadores no se ciñen a una formación cerrada, por lo que, si lo desean, pueden moverse al doble de su paso normal. Los Hostigadores siempre pueden efectuar marchas, sin importar restricciones al movimiento (unidades enemigas cercanas, terreno, reglas concretas de escenario). Ten en cuenta que esto no modifica su atributo de movimiento. *Por ejemplo, los Eslizones hostigadores mueven 15 cm así que siempre pueden marchar 30 cm, pero si marchan no pueden disparar, y huyen y persiguen 5D6 cm.*

d) Disparo a hostigadores

Cualquier miniatura que dispare a una unidad de hostigadores tiene un penalizador de -1 a la tirada para impactar. Los disparos que no necesiten tirada para impactar (como el

cañón de salvas, los proyectiles mágicos o las plantillas de una catapulta) no se ven afectados.

e) Hostigadores declarando cargas

Una unidad de hostigadores puede declarar carga si al menos una miniatura puede ver al objetivo en el momento en que se declaren las cargas. La carga será éxito si al menos una miniatura de la unidad de hostigadores puede llegar a la unidad objetivo de carga.

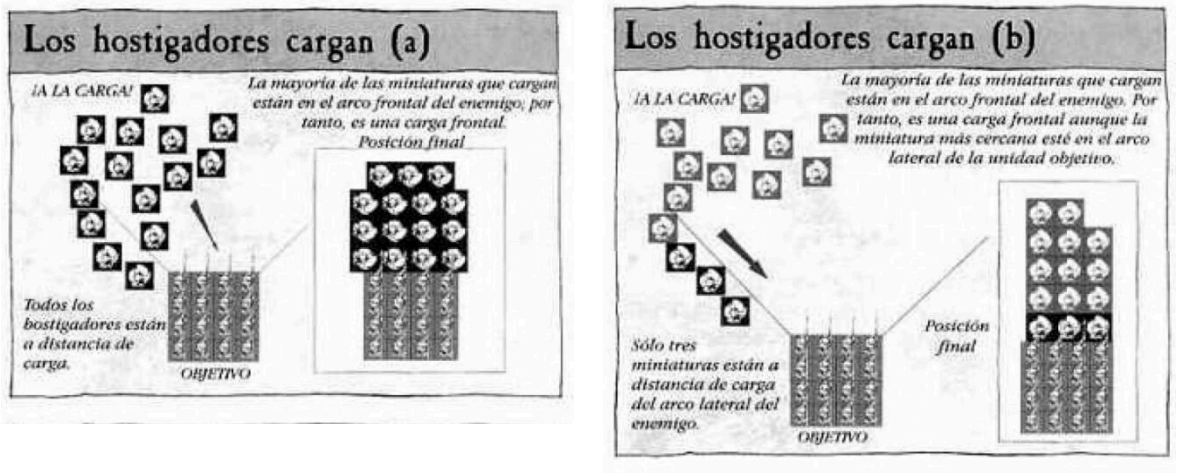


Imagen 26: Los hostigadores cargan

El proceso para resolver una carga de hostigadores es el siguiente:

1. Determina el ángulo de la unidad objetivo en el que haya más miniaturas de la unidad hostigadora (no importa si el único que ve está en el frontal y todos los demás en su flanco).
2. Comprueba cuáles de las miniaturas de hostigadores llegan con su movimiento a trabarse en combate cuerpo a cuerpo con la unidad objetivo de la carga.
3. Mueve miniaturas de la unidad de hostigadores (máximo de su capacidad de movimiento) hasta trabarse con la unidad objetivo. Todas las miniaturas de la unidad de hostigadores a distancia de carga deben moverse individualmente hacia el enemigo y formar una línea de combate. Las miniaturas se quedan encaradas en dirección de la unidad con la que están combatiendo.
4. Cuando se ha puesto el máximo número posible de miniaturas en contacto peana con peana con la unidad objetivo de la carga, incluidas las miniaturas que combaten sólo en contacto esquina con esquina, los restantes hostigadores empiezan a colocarse en filas detrás de la primera línea de miniaturas en contacto con el enemigo.
5. Las miniaturas que no pueden alcanzar al enemigo objetivo de la carga (porque no disponen de suficiente capacidad de movimiento o porque no queda espacio suficiente) deben colocarse en formación regular detrás de las miniaturas que han formado la línea de combate. Esto implica que es posible que haya miniaturas que muevan más de su capacidad de movimiento (que obviamente no llegaban a la unidad).

f) Enemigo cargando a hostigadores

El enemigo puede declarar carga a una unidad de hostigadores si ve a alguna miniatura de la unidad de hostigadores, además de seguir las reglas habituales de carga (no puede cargar si atraviesa terreno impasable y no vuela, debe "caber" físicamente teniendo en cuenta escenografía y otras unidades, etc).

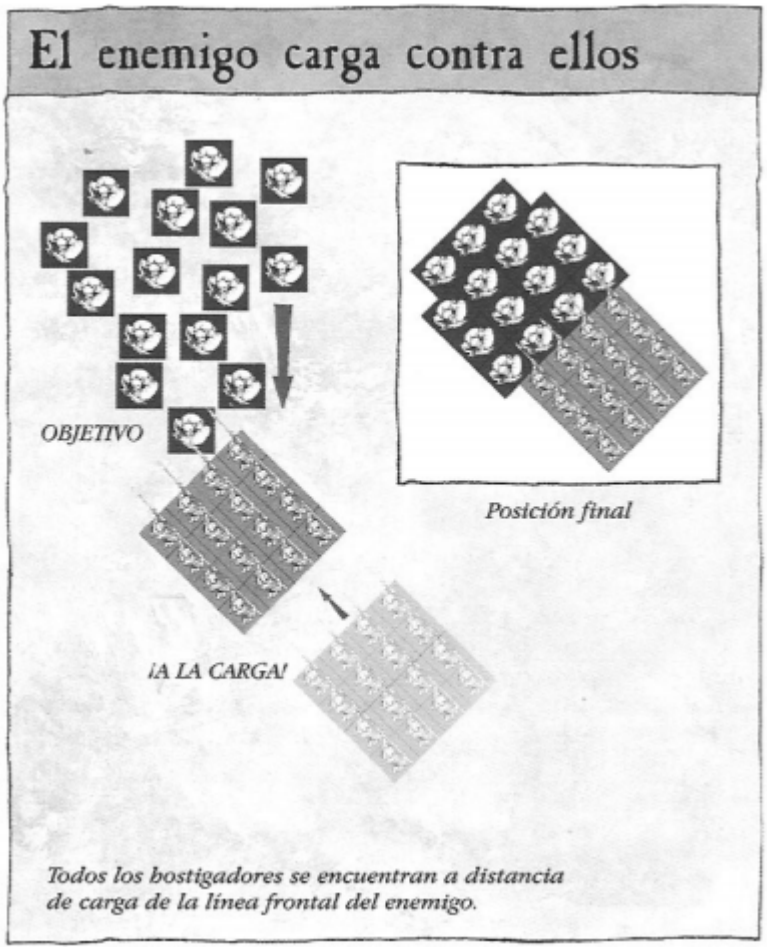


Imagen 27: El enemigo carga contra hostigadores

La dirección de carga es aquella que ponga en contacto a la unidad que carga con cualquier miniatura de la unidad hostigadora, teniendo en cuenta que solamente puede realizar un único pivotaje durante el movimiento de carga. La miniatura de la unidad hostigadora puede ser elegida libremente de entre aquellas dentro del arco de visión de la unidad que carga. No es necesario que la dirección de carga intente igualar el centro de la unidad que carga con miniatura hostigadora.

Si la carga[12] se realiza, en el momento que la unidad enemiga entra en contacto con cualquier parte de la peana de una miniatura hostigadora, esta miniatura se alinea con la unidad enemiga (esto es una excepción a la regla que dice que es la unidad que carga quien debe alinearse). Tras ello, los hostigadores forman inmediatamente, tal y como se ha explicado anteriormente, y después el enemigo continúa con el resto de cargas. Las miniaturas que cargan atacan en primer lugar en la fase de combate cuerpo a cuerpo como es habitual.

h) Hostigadores en combate

En el momento en que los hostigadores están trabados en combate cuerpo a cuerpo, se comportan como cualquier otra unidad trabada en combate. Esto significa que una vez trabados tienen flanco y retaguardia como las demás unidades y se verán sujetos a todas las reglas de combate (incluyendo chequeos de pánico por cargas por flanco y retaguardia, etc).

i) Hostigadores y filas

Los hostigadores combaten en la formación habitual de filas; pero, debido a que son tropas muy ligeras, se ven sujetos a las siguientes reglas:

- No pueden aplicar modificador al resultado de combate por filas adicionales.
- No anulan el modificador al resultado de combate por filas adicionales (por cargar por flanco o retaguardia) del enemigo.

El resto de reglas se aplican (pueden obtener bonificador por carga por flanco o retaguardia, causan chequeos de Pánico si tienen PU 5 o superior, etc).

j) Personajes y hostigadores

Un Personaje de tipo Infantería puede integrarse en una unidad de Hostigadores y luchar junto a ella. Los Personajes que no sean de tipo Infantería *(por ejemplo los que van sobre Carro o Monstruo, o son Infantería Monstruosa)* no puede integrarse en una unidad de Hostigadores en ningún caso.

16.19 Impactos por carga (X)

Una miniatura con la regla Impactos por carga(X) causa X impactos de su Fuerza cuando se traba en combate cuando carga. *Por ejemplo, la mayoría de carros tienen Impactos por carga (1D6). Esto quiere decir que cuando un carro carga causa 1D6 impactos de la Fuerza*

[12] *Nota: Este es uno de los casos en que la interpretación original del Reglamento de 6a y su corrección en Manuscritos de Altdorf puede ser confusa, da lugar a situaciones complejas y discusiones, y creemos que ceñirse a la intención obvia de los diseñadores (evitar que las unidades de Hostigadores cambien el encaramiento de las unidades que cargan) da lugar a partidas más fluidas y claras. Por ese motivo en el Reglamento Anotado hemos decidido ampliar las cargas a hostigadores permitiendo cargar a cualquiera de las miniaturas dentro del arco de visión de la unidad que carga, en lugar de únicamente a la miniatura hostigadora más cercana, como indicaba Manuscritos de Altdorf originalmente. Para dar un ejemplo del tipo de situaciones confusas a las que nos referimos, en ocasiones el requerimiento de entrar en contacto con la miniatura hostigadora más cercana obligaría a la unidad que carga a pivotajes muy largos cuyo resultado sería entrar en contacto con otra miniatura hostigadora de la misma unidad antes que con la más cercana, siendo imposible cumplir con el requerimiento aunque la carga fuera obviamente legal.*

del carro. Estos impactos se infligen al inicio de la fase de combate cuerpo a cuerpo, después de declararse los Desafíos; y cualquier herida causada se cuenta en la resolución de combate. Retira las bajas tal y como se describe en la sección de Combate Cuerpo a Cuerpo.

Los impactos por carga deben resolverse contra las tropas normales de la unidad enemiga, no contra los personajes que estén en ella. Si un carro (u otra miniatura con impactos por carga) carga contra un personaje que está solo, los impactos los sufrirá él; pero en las demás situaciones el personaje será lo bastante previsor como para esquivar el choque mientras los guerreros amigos, que están a su alrededor, caen como moscas.

Si se carga contra un personaje montado en un monstruo o carro, los impactos por carga se resuelven siempre contra su montura, nunca contra el personaje. Si los hay, los animales de tiro y la tripulación pueden asignar sus ataques de la forma habitual.

16.20 Inestable

Las unidades y miniaturas Inestables que pierdan un combate no tienen que hacer chequeo de desmoralización ni huirán. En vez de eso, la miniatura o unidad sufrirá una herida sin posibilidad de salvación (ni por armadura, ni especial, ni regeneración) por cada punto por el que haya perdido el combate *(por ejemplo, si pierde un combate por 3 puntos, sufre 3 heridas)*. En caso de personaje Inestable sobre montura Inestable, el jugador puede decidir cuál de los dos recibe las heridas. En casos de combate múltiple, cada unidad implicada en el combate sufrirá dichas heridas, y las podrá repartir entre personajes, monstruos y tropa.

Si una miniatura o unidad Inestable resulta destruida debido a la resolución de un combate durante la primera ronda de un combate, el enemigo podrá efectuar un arrasamiento de la forma habitual.

16.21 Inflamable

Algunas criaturas como las Momias de los Reyes Funerarios o los Hombres Árbol de los Elfos Silvanos arden con facilidad. Cualquier ataque con la regla Ataque Flamígeros que se haga contra una miniatura con la regla Inflamable, gana la regla Heridas Múltiples (2). Esto quiere decir que un ataque de fuego que consiga impactar y herir a una miniatura Inflamable, después de efectuar tiradas de salvación (armadura y especiales) se transforma en dos heridas. En caso de una unidad inflamable, las heridas se doblan a toda la unidad. *Por ejemplo, un Dragón escupe fuego a una unidad de Arbóreos y causa 3 heridas (tras salvación por armadura), lo que se transforma en 6 heridas (y 2 Arbóreos serían retirados como bajas).*

16.22 Inmune a ataques envenenados

Se ignora la regla Ataques Envenenados de las armas (o miniaturas, o hechizos) que impacten a la miniatura con esta regla. Es decir, un Ataque Envenenado que obtenga un 6 en la tirada para impactar no hiere automáticamente sino que es necesario efectuar la tirada para Herir. Los objetos mágicos “venenosos” o los Venenos de los Elfos Oscuros afectan de la forma habitual.

16.23 Inmune a ataques flamígeros

Los Ataques Flamígeros no tienen ningún efecto sobre las miniaturas que posean esta regla. Si un Ataque Flamígero tiene alguna otra regla especial *(por ejemplo, Ataques Flamígeros y Envenenados o Ataques Flamígeros y Causa Pánico)* no se aplica ninguna de dichas reglas.

16.24 Inmune a desmoralización

Algunas criaturas jamás abandonan un combate, sin importar lo desesperada que sea la situación. Esto puede deberse tanto a la enorme valentía de las tropas como al hecho de que las criaturas que están combatiendo no sean inteligentes.

Las miniaturas y unidades Inmunes a Desmoralización superan automáticamente cualquier chequeo de desmoralización que tengan que hacer y nunca huirán de un combate (ni siquiera si pierden contra miniaturas que causan Miedo o Terror y les superan en número).

Las miniaturas y unidades Inmunes a Desmoralización son también Inmunes a Psicología, así que no tienen que hacer chequeos de Psicología de ningún tipo. Esto no sólo implica que no se vean afectados por Pánico, Terror, etc. sino que (como el resto de Inmunes a Psicología) no pueden huir como reacción a una carga.

Los únicos Personajes que pueden unirse a una unidad que sea Inmune a Desmoralización son aquellos que también posean la regla Inmune a Desmoralización.

16.25 Inmune a frío

Los Ataques de Frío (como el Saber del Hielo de la Reina de Kislev o los ataques de Yehtis) no tienen ningún efecto. Si un Ataque de Frío tiene alguna otra regla especial *(por ejemplo, Ataque de frío y Envenenados o Ataques de Frío y Causa Pánico*) no se aplica ninguna de dichas reglas.

16.26 Inmune a golpe letal

Se ignora la regla Golpe Letal de las armas (o miniaturas, o hechizos) que impacten a la miniatura con esta regla. Es decir, un Golpe Letal que obtenga un 6 en la tirada para herir no mata automáticamente sino que es posible efectuar tiradas de salvación por armadura y si se falla la miniatura no es retirada del juego sino que recibe una herida normalmente (o heridas, si tuviera heridas múltiples).

16.27 Inmune a psicología

Algunos guerreros y criaturas del mundo de Warhammer son prácticamente inmunes al miedo, o son veteranos tan curtidos que las escenas que harían que tropas inferiores huyesen no les afecten en absoluto.

Las tropas que son Inmunes a Psicología no se ven afectadas por ninguna de las reglas de psicología (Miedo, Pánico, Terror, Tozudez, Furia Asesina…). En algunos casos se indica explícitamente que hay reglas que prevalecen*; por ejemplo, las Elfas Brujas siguen odiando*

a los Altos Elfos pese a ser Inmunes a Psicología. Además, las tropas Inmunes a Psicología no pueden Huir como Reacción a una Carga.

Ten en cuenta que ser Inmune a Psicología no te hace inmune "a todos los chequeos de Liderazgo", sólo a los chequeos de Psicología. *Así, por ejemplo, deben hacer el chequeo de Liderazgo para evitar perseguir a una unidad derrotada en combate, y deben realizar chequeos de Desmoralización de la forma habitual, salvo que sean Inmunes a Desmoralización.*

16.28 Movimiento aleatorio (X)

Se trata de un movimiento especial que se realiza en la subfase de Movimientos Obligatorios de la fase de Movimiento. En caso de tener que realizar más de uno, el jugador activo elige el orden en el que se resuelven. Si la miniatura o unidad no está trabada, elige una dirección y muévelo X cm en esa dirección. Habitualmente X es una cantidad aleatoria (p.e. 5D6), haz la tirada cada vez que quieras mover. Si choca contra algún enemigo se considera carga (el enemigo puede reaccionar de la forma habitual; si decide huir, la miniatura o unidad con Movimiento aleatorio seguirá avanzando el movimiento que haya salido en los dados)

En caso que ese movimiento aleatorio lo lleve fuera del campo de batalla, si el jugador había elegido la dirección, se tratará como una tropas que ha perseguido fuera del campo de batalla; si el jugador no había elegido la dirección *(por ejemplo, unos fanáticos que usan el dado de dispersión),* la unidad que ha salido del tablero se considera baja.

16.29 Objetivo grande

La regla Objetivo Grande representa a una criatura de gran tamaño o que sea especialmente corpulenta. *Por ejemplo, los Gigantes son objetivos grandes, mientras que los Humanos, los Orcos, los Elfos, los Ogros, los cañones, la caballería y la mayoría de las tropas no lo son. Los Dragones, los Grandes Demonios y ciertas máquinas de guerra son Objetivo Grande.* Las criaturas que tengan la regla Objetivo Grande se rigen por las siguientes reglas.

Línea de visión. Ninguna miniatura bloquea la línea de visión de un Objetivo Grande, salvo otros Objetivos Grandes. La escenografía bloquea la línea de visión de objetivos grandes de la forma habitual (consulta la sección de Escenografía). En particular, los obstáculos lineales como setos, vallas y muros no obstruyen la línea de visión a Objetivos Grandes, por lo que pueden ver y ser vistos sin necesidad de estar en contacto con ellos.

+1 a disparar. Cualquier tirada para impactar con proyectiles (HP) tiene un bonificador de +1 al disparar contra un Objetivo Grande.

Disparan todas las filas. Todas las filas posteriores a la primera pueden disparar contra objetivos grandes, ya que las miniaturas de la fila frontal no obstruyen su Línea de Visión (aunque podría estar obstruida por otros motivos, como elementos de Escenografía, de la forma habitual).

16.30 Objetivo pequeño

Las tropas con esta regla no bloquean línea de visión, salvo a otras miniaturas con la regla Objetivo Pequeño.

16.31 Petrificar (X)

La mirada de esta criatura convierte a sus enemigos en piedra. Se considera un ataque de disparo a todos los efectos. Alcance 20 cm. Cada miniatura de la unidad hace X impactos automáticos, de F4, Ataques Mágicos y que Anulan armadura. En lugar de comparar con la Resistencia de la miniatura, compárala con su Iniciativa al hacer las tiradas para herir, contando que un resultado de 6 natural siempre se considera un éxito. Las miniaturas o partes de miniatura sin valor de Iniciativa serán inmunes a este ataque. Si una parte de la miniatura a la que se distribuyen impactos tiene más de un valor de Iniciativa, los impactos distribuidos se resolverán contra el valor más alto *(por ejemplo, en los impactos distribuidos a un Carro, escoge el valor más alto entre la tripulación y las bestias de tiro).*

Por ejemplo, en la fase de disparo una unidad compuesta por dos Acechadores Sepulcrales declara que utiliza "Petrificar" contra un Príncipe élfico montado en dragón que está en su ángulo de visión. El jugador de Reyes Funerarios mide la distancia entre ambas unidades y resultan estar a 18 cm, por lo cual pasa a determinar el número de impactos. Lanza 2D3 (uno por cada Acechador en la unidad) y obtiene un total de 5 impactos, los cuales deben de ser distribuidos aleatoriamente entre el jinete y la montura. Tras tirar los dados (1, 3, 3, 5, 6) la montura recibe tres impactos y el jinete dos. El dragón tiene I3, asi que un 3+ bastará para causarle una herida, mientras que el Príncipe tiene I8, por lo cual se necesitará un 6+. El jugador de Reyes Funerarios efectúa las tiradas para herir y el dragón recibe dos heridas que no podrá salvar utilizando su piel escamosa, mientras que el príncipe recibe sólamente una… ¿tendrá el elfo algún objeto que proporcione tirada de Salvación Especial?

16.32 Piel escamosa

Algunas criaturas, como los Guerreros Saurio o los Dragones, poseen un pellejo resistente y escamoso que actúa exactamente igual que una armadura. Esta tirada de salvación es variable. La efectividad de la piel escamosa puede combinarse con las armaduras, por lo que, *por ejemplo, un Guerrero Saurio con piel escamosa de 6+ que tenga además escudo, tendrá una tirada de salvación por armadura de 5+*. La piel escamosa es una salvación por armadura a todos los efectos, así que puede modificarse por la Fuerza, puede anularse con la regla Anular Armadura, etc.

16.33 Poder de penetración

Ciertas armas y criaturas son aún mejores penetrando armaduras de lo que sugiere su valor de Fuerza. Aquellos ataques que tengan Poder de Penetración reducen la armadura del enemigo en un punto adicional. *Por ejemplo, un Arcabuz imperial con Poder de Penetración tiene un modificador a la salvación por armadura de -2 en vez de -1 (-1 por la Fuerza 4 y -1 por el Poder de penetración).*

16.34 Regeneración (X)

Una criatura con esta capacidad puede intentar regenerar sus heridas con el resultado indicado entre paréntesis. Así, una Regeneración (5+) implica que se lanza 1D6 y con un 5 o 6 se regenera la herida. Si no se indica ningún valor, se regenera con 4+.

Se resuelve del siguiente modo. Una vez resueltos todos los ataques de la fase (magia, disparo o combate), lanza 1D6 por cada herida no salvada; con un X+ esa herida se cura y a todos los efectos cuenta como no realizada. Sólo se puede intentar regenerar cada herida una vez y en la misma fase en que se han hecho las heridas. Cualquier herida regenerada se recupera, y las miniaturas retiradas como bajas se vuelven a colocar si se regeneran heridas suficientes. En caso de combate cuerpo a cuerpo, el resultado de combate se calcula después de que las criaturas hayan intentado regenerar, y el número de heridas infligidas no incluye las regeneradas. Una unidad que haya sido completamente aniquilada puede igualmente intentar regenerar sus heridas.

Por ejemplo, tres Trolls (que pueden regenerar) combaten contra cinco Caballeros Imperiales. Los Caballeros atacan en primer lugar y hacen 5 heridas, lo suficiente para matar a un troll y causar otras 2 heridas. Los dos Trolls restantes infligen 3 heridas a los Caballeros. A continuación, los Trolls comprueban si regeneran, y logran regenerar 3 heridas. Recuperan 3 heridas, el Troll "muerto" vuelve a su lugar y se anotan las 2 heridas sufridas (fíjate que el Troll "muerto" que ha vuelto a su lugar no ha atacado). Al final, los Caballeros han logrado hacer sólo 2 heridas, mientras que los trolls han infligido 3. Suponiendo que no se apliquen otros modificadores al combate, los trolls han vencido.

Regenerar heridas sobrantes. Una miniatura no sufre nunca más heridas de las que tiene en el perfil. *Por ejemplo, una unidad de 2 trolls tiene 6 heridas en total; si sufren 10 heridas, la unidad será aniquilada, pero podrá regenerar hasta 6 heridas (lanza 6 dados); si por ejemplo regenerase 4 heridas, se levantarían un troll con 3 heridas y otro con sólo 1*. En la única ocasión en la que las heridas de más sirven de algo es en un Desafío (consúltese la regla de Acobardamiento en la sección de Desafíos).

Ataques Flamígeros y Regeneración. Una herida causada por el fuego no se regenera. Si una unidad o criatura que regenera sufre una o más heridas con Ataques Flamígeros, la unidad pierde la regla Regeneración hasta el final de la batalla. Realmente deja de tener Regeneración a todos los efectos; esto significa que si, *por ejemplo, tenía algún efecto secundario por regenerar una herida o fallar la regeneración, no se aplica dicho efecto (es como si nunca hubiera tenido la regla Regeneración y por tanto no puede chequear, ni fallar, ni superar).* Un personaje solamente pierde la Regeneración si sufre una herida con Ataques Flamígeros, no es suficiente que su unidad sufra una herida con Ataques Flamígeros (tenga o no dicha unidad Regeneración).

Golpe Letal y Regeneración. Una miniatura que haya muerto a causa de un Golpe Letal no puede Regenerarse. Ten en cuenta además que, si una miniatura muere debido a un Golpe Letal, se sumarán todas las heridas restantes de la miniatura destruida (como si también se hubieran producido) a efectos de calcular los resultados del combate.

16.35 Resistencia a la magia (X)

Algunas criaturas sobrenaturales son resistentes a la magia, o están protegidas por místicos poderes divinos o por poderosos hechiceros. Será difícil dañar mediante la magia a una criatura resistente a la magia.

Cualquier intento de dispersión de cualquier hechizo que designe como objetivo o afecte directamente a una unidad con Resistencia a la magia (X) permite añadir de forma gratuita hasta X dados de dispersión a la tirada. Ten en cuenta que es posible intentar dispersar cada hechizo que afecte a la unidad únicamente con los dados de dispersión que proporciona Resistencia a la Magia.

En caso de un hechizo que afecte a “unidades en un radio determinado” (como Tormenta de Cronos o Robar Vida) se puede aplicar la Resistencia a la Magia de cualquier unidad que sea un objetivo potencial del hechizo. En caso de que haya varias unidades potencialmente afectadas por el hechizo, se utiliza el valor más alto de Resistencia a la Magia, no el valor combinado. La Resistencia a la Magia no puede utilizarse si el objetivo del hechizo es un punto del campo de batalla, *como por ejemplo el Cometa de Casandora*, ni si el hechizo tiene un único objetivo en el momento de su lanzamiento pero luego puede “saltar” a más unidades, como la Plaga de los Skavens o el Gorko Kamina Kon Noz de los Orcos y Goblins.

Resistencia a la magia y personajes. Pueden darse tres situaciones:

1. Personaje con RM en unidad sin RM. Si un personaje con resistencia mágica se une a una unidad sin resistencia a la magia, la unidad se beneficia solamente en el caso de que afecte a ambos porque sería un objetivo principal del hechizo. En caso de afectar solamente a la unidad pero no al personaje, la resistencia mágica no podría usarse.
2. Personaje con RM en unidad con RM. Si el hechizo afecta a ambos (unidad y personaje) se usa el valor de Resistencia a la Magia mayor. Si el hechizo afecta únicamente a la unidad o al personaje, se usa la RM del objetivo.
3. Personaje sin RM en unidad con RM. Si el hechizo se lanza contra la unidad o contra ambos, puede aplicarse la Resistencia a la Magia. Si el hechizo se lanza explícitamente contra el personaje y no contra la unidad, no puede usarse la RM (dado que la unidad no es objetivo).

16.36 Salir desde abajo

Esta unidad (o miniatura individual) no despliega al inicio de la partida. Una vez desplegados ambos bandos (incluidos los exploradores) el controlador coloca un Marcador en cualquier punto del campo de batalla. Al inicio de cada turno propio excepto el primero lanza 1D6 para determinar si la unidad sale a la superficie. La dificultad será de 4+ en el segundo turno, 3+ en el tercero 2+ en el cuarto. En caso de no haber conseguido salir antes, en el quinto turno saldrán automáticamente (sin lanzar el dado). En el momento que la unidad regrese a la superficie, el controlador lanzará un dado de artillería y otro de dispersión, y moverá el Marcador exactamente igual que haría con un disparo de catapulta. Una vez colocado el marcador en su posición final, cámbialo por una de las miniaturas de la unidad (o por la miniatura individual, si es sólo una) y sitúa el resto a menos de 5 cm de

esta. Como ha salido a la superficie al inicio del turno, la unidad puede actuar normalmente (incluso cargar). Si el Marcador se mueve hasta situarse bajo una unidad enemiga, la unidad entrará automáticamente en combate cuerpo a cuerpo con dicha unidad por el lado que quedara más cerca del Marcador (sin que haga falta chequear por Miedo, Terror, etc), y se considera que ha cargado. Si el Marcador se sitúa bajo una unidad propia o bajo Terreno Impasable, despliega la unidad en el borde más próximo de la unidad u obstáculo. Si el Marcador sale de la mesa, la unidad no tomará parte en la batalla aunque el enemigo no ganará puntos por ella. En caso que el dado de artillería muestre un signo de problemas (!), lanza 1D6: 1-2- La unidad es aniquilada y el enemigo gana sus puntos de victoria. 3-4: La unidad no participará en la batalla pero el enemigo no gana puntos de victoria por ella. 5-6: El enemigo puede recolocar el Marcador en cualquier punto del campo de batalla y desplegar a la unidad cuando emerja, que no podrá mover más ese turno.

16.37 Sangre fría

Para todos los chequeos de Liderazgo (incluyendo Chequeos de Psicología y Chequeos de Desmoralización), lanza un dado extra (habitualmente 3 dados) y descartan el dado mayor.

Ten en cuenta que son siempre chequeos de Liderazgo. No funciona con las demás tiradas que se hagan “comparando con el valor de Liderazgo” como podría ser el canto de una Doncella Espectral o el Arca de las Almas de los Reyes Funerarios.

Si por algún motivo se requiere, además, lanzar un dado extra y descartar el más bajo, se lanzarían 4 dados descartando el más bajo y el más alto.

16.38 Unidad mágica (X)

En la fase de magia, si la unidad no está huyendo, la unidad puede lanzar el hechizo indicado entre paréntesis como si fuera un objeto portahechizos de nivel igual al número de miniaturas de la unidad en el momento de lanzar el hechizo (así, una unidad formada por 5 miniaturas lanzaría el hechizo con un nivel de energía 5). Ten en cuenta que, pese a ser de tipo Hechicero, la unidad no genera dados de energía ni dispersión, ni puede dispersar hechizos. Es la propia unidad la que lanza el hechizo, así que no puede ser anulado por objetos o efectos que anulen objetos mágicos (como Anulación de Baul de los Altos Elfos). A todos los demás efectos, se considera un hechizo igual que cualquier otro objeto portahechizos (así que puede usarse Resistencia a la Magia, bonificadores para dispersar, etc.). Deben seguirse siempre todas las restricciones del propio hechizo (línea de visión, hechizos en combate cuerpo a cuerpo, etc.).

16.39 Unidad voladora

Las Unidades Voladoras son unidades de tropas (no unidades de una sola miniatura) que tienen la capacidad de Volar. Siguen todas las reglas de las unidades con estas excepciones:

- **Volar**. Obviamente las Unidades Voladoras son miniaturas que vuelan, así que se ven sujetas a la regla Volar.

- **Hostigadores**. Las Unidades Voladoras siempre siguen las reglas de Hostigadores a todos los efectos, independientemente de su tamaño e incluso cuando queda una sola miniatura. No pueden Volar en Bosques u otro terreno que impida Volar pese a ser Hostigadores.
- **Solitarias**. Los Personajes en ningún caso pueden integrarse en una Unidad Voladora, ni siquiera si los propios Personajes pueden Volar.
- **Potencia de unidad 1**. Independientemente de su tamaño y categoría, y a no ser que otra regla de la unidad especifique lo contrario, cada miniatura de una Unidad Voladora tiene Potencia de Unidad 1.

Ten en cuenta que, al ser Hostigadores, una Unidad Voladora siempre puede mover al doble de movimiento por terreno difícil usando su movimiento por tierra. Además, al ser Hostigadores, no pueden anular filas cargando por flanco o retaguardia.

Todas estas reglas se aplican únicamente a las Unidades Voladoras, no a todas las miniaturas con la regla Volar.

16.40 Volar

Algunas criaturas del mundo de Warhammer poseen alas y pueden volar, surcando el campo de batalla de un extremo a otro. Representar estas criaturas sobre una mesa de juego implica ciertos problemas. No es nada práctico sostener miniaturas bastante pesadas a cierta altura sobre una mesa de juego, así que las siguientes reglas pretenden recrear un fulgurante combate aéreo de forma práctica sin preocuparnos mucho por representar la tercera dimensión.

Movimiento por tierra. La mayoría de criaturas voladoras son capaces de caminar o moverse por tierra. El valor de su atributo de movimiento representa su capacidad de movimiento por tierra, como en el caso de cualquier otra miniaturas. Cuando la criatura se mueve por tierra empleando su atributo de movimiento debe aplicar todas las reglas normales descritas en la sección de movimiento. Una criatura voladora puede volar o moverse por tierra, pero NO puede combinar ambos tipos de movimiento en el mismo turno. Ten en cuenta que algunas reglas especiales de escenarios u objetos mágicos pueden impedir el vuelo; en ese caso las miniaturas voladoras deben usar siempre su Movimiento por tierra hasta que deje de impedirse el vuelo.

Movimiento por aire (Volar). El vuelo en Warhammer se representa mediante un “planeo” de hasta 50 cm. La criatura empieza en el suelo, remonta el vuelo, vuela hasta su destino y se posa otra vez en el suelo. Por tanto, las criaturas voladoras inician y concluyen cada uno de sus movimientos en tierra. Nunca necesitan girar ni pivotar, y siempre pueden realizar su movimiento en línea recta si lo desean.

Modificadores y restricciones al movimiento. Las criaturas voladoras pueden cambiar su dirección de movimiento, sobrevolar elementos de escenografía o cruzar todo tipo de obstáculos sin restricciones. También pueden volar por encima de otras miniaturas, incluyendo tropas enemigas, sin restricciones. Sin embargo, no pueden moverse, aterrizar o remontar el vuelo si se encuentran en el interior de un bosque. Si desean entrar en un bosque, tienen que posarse junto a este y entrar por tierra empleando su atributo de movimiento. Esto se aplica a cualquier terreno en el que los jugadores consideren imposible

entrar volando, *como por ejemplo edificios.* Tampoco pueden posarse sobre unidades enemigas; si desean atacar a una unidad enemiga, deben trabarse en combate tal y como se ha descrito antes.

Carga volando. Una criatura voladora puede llevar a cabo una carga contra cualquier unidad que esté a 50 cm o menos y sujeta a las reglas habituales de línea de visión. La carga tiene que declararse siguiendo el procedimiento habitual (un único pivotaje a lo largo del movimiento de carga, deben maximizarse las miniaturas en combate, etc), y la unidad enemiga puede reaccionar también de la forma habitual. La capacidad de movimiento en la carga no se duplica como en el caso de las cargas normales efectuadas por tierra.

Ten en cuenta que el objetivo de carga siempre debe estar en línea de visión en el momento de declarar la carga, y que las miniaturas que vuelan pueden sobrevolar elementos de escenografía y tropas que de otro modo impedirían la carga. Recuerda que los Objetivos Grandes ven por encima de la mayoría de tropas, así que un Dragón puede ver (y cargar) por encima de otras unidades, ¡siempre que haya espacio!

Además, ten en cuenta que los movimientos de carga volando siguen las normas de los movimientos de carga, es decir, están obligadas a maximizar el número de miniaturas en combate, solamente pueden pivotar una vez para entrar en contacto con el enemigo, etc. Una unidad que carga volando mueve los 50 cm de distancia completos cuando efectúa una Carga Fallida.

Las criaturas voladoras que cargan contra un enemigo se ponen en contacto peana con peana de la forma habitual (es decir, las criaturas voladoras que carguen por detrás se sitúan en retaguardia, etc).

Combate cuerpo a cuerpo. El combate cuerpo a cuerpo entre criaturas voladoras y tropas enemigas se resuelve mediante el procedimiento habitual, ya que las criaturas voladoras aterrizan al final de su movimiento de carga y después combaten normalmente como el resto de tropas. Determina las bajas sufridas por cada bando y calcula el resultado final del combate de la forma normal (chequeo de desmoralización, huida, etc).

Huida y persecución. La distancia que una criatura voladora huye se calcula a partir de su movimiento aéreo en vez de a partir de su atributo de movimiento. Así que una Águila Gigante que mueve 5 cm pero Vuela se considera que mueve 50 cm a efectos de huida y persecución. Por tanto, la distancia normal de huida y persecución de una criatura voladora es de 8D6 cm, igual que para todas las criaturas con un atributo de Movimiento superior a 15 cm. Si la criatura voladora se ve obligada, durante el curso de una Huida, Persecución o Movimiento Aleatorio, a entrar en un terreno que impida el Vuelo *(por ejemplo, un Bosque)*, ignora esta restricción y termina el movimiento usando el movimiento de Vuelo durante todo el trayecto. Si termina su movimiento dentro del terreno, aplica la restricción al vuelo del terreno en todos los movimientos que realice, a partir del siguiente, hasta que abandone ese terreno. *Por ejemplo,Si una criatura voladora se ve obligada a comenzar a huir por tierra debido a que alguna circunstancia le impide remontar el vuelo (por ejemplo, si se encuentra en medio de un bosque) entonces deberá huir y perseguir 5D6 cm u 8D6 cm según sea su atributo de movimiento, como en el caso de las tropas normales.*

17. CARROS

Los carros son capaces de cargar contra las unidades enemigas y segarlas como si fueran trigo con sus ruedas equipadas con cuchillas. La mayoría de carros están tripulados por dos miembros y tienen dos criaturas que tiran de ellos. *Por ejemplo, los goblins capturan y entrenan feroces lobos para tirar de sus carros, mientras que los orcos prefieren utilizar brutales jabalíes y los carros de los elfos oscuros son tirados por sanguinarios gélidos.*

17.1 La miniatura del carro

Un carro de guerra, incluida su tripulación y las criaturas que tiran de él, es una única miniatura, como lo es un personaje montado sobre un monstruo grande. Los carros pueden moverse y luchar individualmente como los monstruos grandes. Cada carro de guerra es, en realidad, una unidad de una única miniatura.

Los carros de guerra tienen atributos distintos para el propio carro, la tripulación y las criaturas que tiran de él; pero algunos atributos no se incluyen en el perfil, ya que nunca se utilizan.

Ejemplo: Carro de Gélidos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Carro de Gélidos	-	-	-	5	5	4	-	-	-
x2 Auriga Elfo Oscuro	-	4	4	3	-	-	5	1	8
x2 Gélido	18	3	-	4	-	-	3	1	-

En este caso nos indica que un Carro de Gélidos está tirado por dos Gélidos y montado por dos Elfos Oscuros. Cada elfo tiene un ataque.

17.2 Movimiento de los carros

Los carros se mueven a la misma velocidad que las criaturas que tiran de ellos. Los carros del Viejo Mundo son máquinas de guerra pesadas, por lo que nunca pueden efectuar movimientos de marcha; aunque duplican su capacidad de movimiento cuando efectúan una carga, como cualquier otra miniatura. Un carro volador cargando puede elegir si usa el doble de su movimiento “terrestre” o su vuelo, ¡pero no el doble del vuelo!

Cuando un jugador mueve una miniatura de carro, simplemente debe medir la distancia y mover la miniatura. El carro de guerra no necesita maniobrar girando o pivotando, aunque obviamente necesita tener línea de visión hacia el enemigo contra el que quiere cargar.

Un carro puede girar en la dirección que desee sin penalizaciones a su movimiento, y no contará como si hubiera movido *(a efectos de disparo por ejemplo).*

Cada carro es tirado por dos o más criaturas. Sus atributos aparecen en la descripción del carro en la lista de ejército, ya que afectan a la velocidad del carro y porque las criaturas combaten en la fase de combate cuerpo a cuerpo.

Obstáculos y terreno difícil. Los carruajes no pueden atravesar voluntariamente ni obstáculos ni terreno difícil, excepto cuando cruzan un río por un puente o vado, por donde es bastante seguro. Así que, como regla general, un carro no puede declarar un movimiento voluntariamente *(por ejemplo declarando una carga)* si ese movimiento le va a llevar por terreno difícil o atravesando un obstáculo.

Un Carro obligado a moverse a través de un terreno por el que no puede hacerlo probablemente sufrirá daños; pues sus ruedas resultarán dañadas al rodar sobre rocas, se enredará en la vegetación o volcará al estrellarse contra un muro. Así, si un Carro se ve obligado por las circunstancias a moverse a través de terreno difícil o a cruzar un obstáculo *(por ejemplo debido a una Persecución, una carga obligatoria por Furia Asesina, o por un movimiento de Huida)* sufrirá 1D6 impactos de F6. Estos impactos se consideran de combate cuerpo a cuerpo y afectan directamente al Carro, no a su tripulación *(por ejemplo, no afectan a un personaje montado en él)*. Si el Carro empieza el Turno en terreno difícil o muy difícil, *por ejemplo como resultado de un movimiento que le ha obligado a entrar en ese terreno, puede mover o declarar una carga para abandonarlo, pero sufrirá los 1D6 impactos de F6 asociados.*

17.3 Disparos contra carros

Un Carro es igual a cualquier otra unidad a efectos de disparo. Una unidad enemiga lo puede escoger como objetivo; y disparar contra él de la forma habitual. Recuerda que, si el Carro es una miniatura individual, la unidad enemiga puede Dividir Disparos como se explica en la sección correspondiente. Tira para impactar y para herir al carro del mismo modo que contra las tropas corrientes. Los impactos logrados se resuelven contra el propio Carro a menos que haya personajes montados en él (consulta la sección de Personajes).

17.4 Disparos desde carros

Si la tripulación del carro tiene armas de proyectiles, puede disparar de la forma habitual (a menos que esté trabada en combate cuerpo a cuerpo). El penalizador de -1 a la tirada para impactar por haber movido no se aplica si el Carro solamente ha cambiado de orientación.

17.5 Hiriendo al carro

Un Carro, igual que cualquier otra criatura, sólo puede sufrir un determinado número de heridas antes de ser destruido. Tira para herir de forma normal y realiza las tiradas de salvación. Las “heridas” del Carro representan al propio carro, a su tripulación y a las criaturas que tiran de él. Retira toda la miniatura del campo de batalla cuando pierda su última herida.

Si el Carro es destruido, toda la tripulación muere automáticamente (salvo en el caso de Personajes, consulta la sección de Personajes montados en carro).

Tirada de salvación. Los Carros tienen una tirada de salvación, lo mismo que las tropas normales, que refleja su sólida construcción y la protección que ofrecen a su tripulación. Su descripción en la lista de ejército correspondiente indica claramente la tirada de salvación de cada uno.

Fuerza 7+. Si un carro sufre alguna herida por un ataque de F7 o superior, resulta destruido automáticamente, sin tirada de salvación por armadura posible y sin importar cuántas heridas le quedasen. ¡Hasta el carro más resistente queda hecho pedazos por una bala de cañón! Si esto ocurre durante una ronda de combate cuerpo a cuerpo, se contabilizan las heridas que le quedaban al carro en ese momento para el cálculo de la resolución del combate.

- *Fuerza 7+ y ataques múltiples.* En el caso de unidades de Carros, recuerda que se aplican las reglas de distribución de impactos, asignación de ataques, y distribución de heridas de la forma habitual. Por tanto, es posible que se retiren como baja tantos carros como heridas no salvadas de F7 o superior se hagan a la unidad. *Ejemplo: un Kroxigor ataca a una unidad de tres carros ligeros de Khemri, impacta e hiere con sus 3 ataques; esto destruiría los tres carros, ya que cada uno sufre un impacto (aunque el Kroxigor sólo esté en contacto con uno).*
- *Fuerza 7+ y Regeneración.* El reglamento de 6a no especifica cómo interactúa esta regla de los Carros con la regla de Regeneración. Debido a que es una destrucción automática, desde el equipo de MNDR recomendamos tratarlo como un Golpe Letal, por lo que no sería posible utilizar la regla de Regeneración contra heridas de F7 o superior no salvadas. *Ejemplo: un Sagrario Mortis (carro con Regeneración) que sufra un impacto de bala de cañón (F10), resulta automáticamente destruido sin opción a hacer Regeneración.*

Carros y veneno: Los carros (y su dotación y las bestias de tiro) son Inmunes a Ataques Envenenados (no les afecta que el 6 en la tirada para impactar sea herida directa, hay que tirar para herir). Un personaje montado en carro no se beneficia de esta inmunidad.

17.6 El carro en combate

Trata el carro como cualquier otra unidad en combate cuerpo a cuerpo con las siguientes excepciones.

a) Ataques contra el carro

Los carros no poseen un atributo propio de HA así que, en combate cuerpo a cuerpo, el enemigo comparará su HA con la de la tripulación del carro. Si los tripulantes de un carro tienen HA diferentes, siempre deberá emplearse la HA superior.

Si el Carro está montado por un Personaje, el enemigo puede elegir atacar al Carro (lo que incluye a la tripulación y a las criaturas que tiran de él) o al personaje que lo monta (si hay uno). La protección del Carro incrementa la tirada de salvación de los Personajes en un +2, aunque también puede utilizarse la tirada de salvación por armadura del Carro. En el resto de aspectos, el combate contra los Personajes se resuelve de la forma habitual. En caso de atacar a un Carro montado por un Personaje, se usa la HA más alta de la tripulación sin tener en cuenta el Personaje (de la misma forma que no se usa la HA del Personaje si se ataca a su montura monstruosa). Si el Carro no tiene tripulación (porque el personaje ha sustituido toda la tripulación) se usa la HA del Personaje.

b) Ataques del carro

Los Carros son máquinas grandes y pesadas, por lo que causan daños considerables cuando cargan. Además, la tripulación y las bestias de tiro también pueden atacar, lo que convierte al carro en una máquina letal cuando carga.

Impactos por carga. Los carros tienen la regla Impactos Por Carga (1D6). Si tienen cuchillas, hacen Impactos Por Carga (1D6+1). Los impactos por carga se resuelven con la Fuerza del propio carro (no de la tripulación ni de las bestias de tiro; y NO se ve modificada por las lanzas de la tripulación). Estos impactos se resuelven al inicio de la ronda de combate, antes de que ataquen otras miniaturas, incluso aquellas que han cargado o tienen la regla Siempre Ataca Primero. Consulta la regla Impactos Por Carga (X) en el apartado de Reglas Especiales para más detalles.

Tripulación. Los tripulantes del carro pueden luchar contra las tropas enemigas que estén en contacto con el carro, ya sea por delante, por los flancos o por detrás. Atacan siguiendo el orden de iniciativa como es normal; y pueden atacar en primer lugar si han efectuado una carga, exactamente igual que los demás guerreros. Todos los tripulantes (que suelen ser dos) pueden luchar, incluido el conductor.

Bestias de tiro. Las bestias que tiran de un carro también pueden atacar si poseen un atributo de ataques propio. Sin embargo, debido a las riendas y los arneses de tiro, sólo pueden atacar a las tropas enemigas que se encuentren delante del carro (no pueden atacar a miniaturas en su flanco ni retaguardia). Ten en cuenta que, incluso en caso de contacto parcial del carro, pegan todas las bestias de tiro, igual que si fuera un monstruo pegaría todo el monstruo y no sólo la zarpa izquierda. Las bestias atacan por orden de Iniciativa, o en primer lugar si han efectuado una carga, como es habitual.

17.7 Huida y persecución

Los carros huyen y persiguen exactamente igual que las tropas ordinarias. Si un carro es desmoralizado en combate cuerpo a cuerpo o se ve obligado a huir, mueve 5D6 u 8D6 cm dependiendo de su velocidad, como el resto de tropas. Si sus perseguidores lo alcanzan, el carro es destruido. De la misma forma, persiguen a los enemigos que huyen como el resto de tropas, y los destruirán si los alcanzan.

Ten en cuenta que un Carro que intente no Perseguir (mediante el chequeo de Liderazgo correspondiente) y no lo consiga tendrá que efectuar todo el movimiento de Persecución; si entra en un terreno que le pueda dañar no se parará justo delante sino que continuará su movimiento de la forma habitual.

17.8 Puntos de victoria

Los Carros conceden puntos de victoria por cada carro individual destruido. En caso de personajes montados en carro, calcula los puntos de victoria por separado del carro y del personaje.

17.9 Mejoras en los carros

Algunos carros permiten ciertas mejoras, ya sea equipo para su tripulación o bestias adicionales. Además de posibles armas, las opciones más habituales son un tripulante adicional (que implica un tripulante más atacando), una bestia de tiro adicional (que implica una bestia de tiro más atacando pero no tiene ningún otro efecto) y cuchillas en las ruedas (que aumenta en +1 los impactos por carga).

Añadir tripulantes o bestias de tiro NO aumenta la potencia de unidad del carro (eso es únicamente en caso de personajes montando en carro).

Si añades bestias de tiro, el frontal del carro debe aumentar de forma proporcional. *Así, por ejemplo, si añades un Lobo a un Karro de Lobos, el frontal pasa a ser de 75mm (tres miniaturas de caballería, por los tres lobos).*

17.10 Iniciativa de los Carros

En algunos casos es necesario determinar la Iniciativa del carro. *Por ejemplo, debido a un ataque de Petrificar, hacer un chequeo de Iniciativa o el arma mágica Parte Escudos de los Reinos Ogros.*

En esos casos, la Iniciativa del carro es la Iniciativa más alta de su tripulación. Si no tiene tripulación por algún motivo *(por ejemplo un Rey Funerario en carro)*, usa la Iniciativa más alta del resto de la miniatura *(del Rey en este caso).*

18. MÁQUINAS DE GUERRA

Las máquinas de guerra son un elemento importante en muchos ejércitos de Warhammer. Los más espectaculares ingenios de este tipo que existen son los cañones del Imperio y de los enanos, pero su fabricación es difícil y los procesos de fundición del cañón y de la preparación de la pólvora son secretos celosamente guardados. Los orcos y otras razas no tan sofisticadas construyen gigantescas catapultas que lanzan grandes proyectiles a gran distancia, que siembran la muerte al impactar en las formaciones de tropas enemigas o detrás de las murallas de las ciudades. Los lanzavirotes son enormes ballestas de gran potencia que disparan virotes del tamaño de una lanza que atraviesan varias filas de enemigos. Todas estas máquinas de guerra son relativamente frecuentes en diversos ejércitos y, a continuación, incluimos reglas para ellas.

18.1 Reglas generales de las máquinas de guerra

Primero vamos a ver las reglas generales que se aplican no sólo a estas máquinas de guerra sino a muchas otras como los Lanzacohetes de los Enanos del Caos.

a) Miniaturas

Una máquina de guerra está compuesta por la máquina en sí y su dotación, que normalmente consta de dos o tres miembros. Las miniaturas de la dotación están montadas en sus propias peanas (a diferencia de los carros o monstruos con jinete, donde las miniaturas de la tripulación o el jinete normalmente están pegados a ellos). Esto es necesario porque la dotación de una máquina de guerra puede verse obligada a huir y abandonar su máquina, ya sea por haber resultado desmoralizada en combate cuerpo a cuerpo o debido a los efectos de un chequeo de pánico no superado.

Las miniaturas de la dotación deben colocarse a una distancia de 3 cm o menos de la máquina de guerra mientras la estén operando.

b) Despliegue

Igual que cualquier otra miniatura, las máquinas de guerra no pueden ser desplegadas en Terreno Impasable. En el caso de jugar con las reglas de Edificios (que por simplicidad en muchas ocasiones se consideran Terreno Impasable), recomendamos que te pongas de acuerdo con tu rival antes de comenzar la batalla sobre si las máquinas de guerra caben en los edificios que haya en el campo de batalla (no es lo mismo un Lanzavirotes en lo alto de una muralla que intentar desplegar un Cañón Infernal en un torreón medio derruido) y qué ocurre si una unidad carga a la máquina de guerra en el Edificio.

c) Potencia de unidad

Toda máquina de guerra tiene una Potencia de Unidad igual al número de artilleros de su dotación que no hayan sido retirados como baja, incluyendo a los personajes que se hayan unido a la dotación. Así, una máquina de guerra con dotación inicial de 3 miembros que ha sufrido una baja tiene una Potencia de Unidad de 2.

d) Movimiento

Una máquina de guerra es arrastrada por su dotación, y puede mover como cualquier unidad con las siguientes excepciones;

1. Las máquinas de guerra no pueden marchar (con alguna excepción como la Artillería a Caballo de Bronzino).
2. A no ser que haya alguna regla específica (como el Cañón Infernal del Caos), las dotaciones de máquinas de guerra no pueden Declarar Cargas ni efectuar Movimientos de Carga. Ten en cuenta que esta limitación afecta tanto a Declarar Cargas de forma voluntaria como debido a efectos psicológicos *(por ejemplo, un hechizo que les otorgue Furia Asesina).*
3. La dotación de una máquina de guerra solamente puede abandonar voluntariamente la máquina en dos casos:
    a. Para operar otra máquina de guerra amiga abandonada.
    b. Porque se ven obligados a Huir por cualquier causa (declarar Huida como Reacción a una Carga, fallar un chequeo de Psicología, etc).

Ten en cuenta que, mientras estén operando una máquina de guerra, estas restricciones impiden a una dotación Perseguir (o Arrasar) tras ganar una ronda de combate, sin necesidad de hacer un chequeo para evitar Perseguir. Esto se aplica incluso si la dotación de la máquina de guerra Odia a la unidad enemiga o está sujeta a Furia Asesina.

La capacidad de movimiento de una máquina de guerra es la velocidad a la que esta puede ser empujada por una dotación completa. Si cualquier miembro de la dotación muere, su capacidad de movimiento se reduce proporcionalmente.

e) Carga contra una máquina de guerra

Si la dotación de una máquina de guerra es objeto de una carga puede declarar como reacción Mantener la Posición o Huir. No puede aguantar y disparar ya que cargar la máquina para disparar es demasiado lento. Para que la carga tenga éxito basta con poder entrar en contacto con cualquiera de las miniaturas, sean la dotación o la propia máquina de guerra. Los miembros de una dotación defenderán su máquina en combate cuerpo a cuerpo. Las miniatura se sitúan entre la máquina y las tropas que cargan (maximizando el número de miniaturas en contacto y alineándose con la unidad que carga).

f) Dotaciones que huyen

Si la dotación de una máquina de guerra reacciona a una carga huyendo (o huye por Miedo, Terror o cualquier otro motivo), la unidad que está cargando puede elegir entre continuar la carga para eliminar la dotación o, si lo prefiere, detenerse al llegar junto a la máquina de guerra para atacarla. La máquina de guerra no puede huir, sino que permanece en su lugar y pasa a considerarse abandonada por su dotación.

Si una dotación huye tras un combate, su máquina de guerra también queda abandonada. Los vencedores pueden ignorarla e intentar perseguir a la dotación (a menos que el jugador no desee perseguir y supere el chequeo de liderazgo necesario para contener a la unidad).

Una vez una dotación abandona su máquina de guerra, se considera que está huyendo. Por tanto, el número total de miembros de la dotación que huyen se tiene en cuenta para efectuar los chequeos de pánico si hay tropas amigas próximas.

g) Reagrupar dotación

A efectos de reagrupar a la dotación, el número original de miembros es su tamaño original. Una vez reagrupada, la dotación adopta una formación de Hostigadores, y puede mover libremente de la forma habitual (en el siguiente turno a reagruparse). Una dotación fuera de su máquina de guerra debe declarar Huir a cualquier Carga de la que sea objetivo.

h) Disparo de las máquinas de guerra

Un jugador puede girar las máquinas de guerra en la dirección que desee antes de disparar. Aparte de eso, ni las máquinas de guerra ni sus dotaciones pueden moverse y disparar en el mismo turno.

Recuerda que, salvo que se indique explícitamente, las Máquinas de Guerra deben declarar una unidad objetivo, no un punto del tablero, y no pueden declarar como objetivo a unidades trabadas en combate, aunque puedan ser impactadas porque el proyectil se desvíe. La distribución de impactos a unidades trabadas se resuelve como se describe en el apartado de “Plantillas que caen en combate” de la sección de Disparo.

Los distintos tipos de máquinas de guerra tienen distintos tipos de requerimientos de Línea de Visión. La Línea de Visión siempre se determina desde la propia máquina y nunca desde los miembros de la dotación (para evitar casos extraños como, *por ejemplo, que la máquina esté bloqueada por un edificio pero un artillero pueda ver a un enemigo detrás de él).* Los distintos tipos de máquinas de guerra son los siguientes:

- **Catapultas, Lanzacráneos, Cañón Estremecedor, Lanzacohetes de Muerte**: deben poder ver miniaturas enemigas en la misma dirección que el objetivo al que desean disparar.
- **Cañones Lanzallamas**: no requieren línea de visión.
- **Cañones y Morteros**: requieren línea de visión al objetivo al que desean disparar. Está prohibido declarar distancias para alcanzar a objetivos no visibles deliberadamente. Ignoran las reglas de restricción de objetivos por cercanía a unidades de los personajes (está permitido disparar a un personaje visible que esté a menos de 12cm de una unidad de tamaño similar de 5 miniaturas o más).
- **Armas que no requieren estimación (Lanzavirotes, Cañones Órgano, Cañones de Salvas, etc)**: requieren línea de visión al objetivo.

i) ¡Problemas!

En muchos casos la máquina de guerra implica lanzar el dado de artillería (numerado como 2, 4, 6, 8, 10, !). A no ser que se especifique lo contrario, si en el dado de artillería ha salido un símbolo de Exclamación (!), el disparo no se efectúa. Lanza 1D6 inmediatamente para ver qué ha ocurrido y consulta la Tabla de Problemas correspondiente a la máquina.

j) Efectos de las bajas en la dotación

Como regla general, en las máquinas de guerra aquí descritas suele usarse el siguiente criterio.

- Si no queda dotación, la máquina de guerra no puede disparar.
- Si se han perdido dos o más miembros de la dotación, la máquina de guerra sólo puede disparar una fase de disparo sí, una fase de disparo no (hablando siempre de fases de disparo propias).
- Si se ha perdido un miembro de la dotación, la máquina de guerra puede disparar de forma habitual. *Por ejemplo, si el tamaño inicial era dos, un sólo miembro de la dotación puede disparar la máquina todos los turnos.*

El efecto de reducir la cadencia de disparo por muerte de uno o más miembros de la dotación tiene efecto después del siguiente disparo. Es decir, la máquina podrá disparar una vez más y después tendrá que pasar una fase de Disparo sin disparar para recargarse. Recuerda que estos turnos sin disparar se acumulan con otros efectos, como Problemas o hechizos que impidan disparar a la máquina de guerra.

k) Disparo contra máquinas de guerra

Los disparos efectuados contra una máquina de guerra deben tratarse exactamente igual que los dirigidos contra cualquier otra unidad por lo que respecta a los modificadores para impactar. Una máquina de guerra y su dotación no se consideran hostigadores, por lo que no se benefician de la penalización de –1 a ser impactados. Algunas máquinas de guerra se consideran objetivos grandes (lo cual se indica en la descripción de cada máquina de guerra en particular). El resto de modificadores se aplican de la forma habitual (alcance, movimiento, etc). [MdA 3, p. 124]

Cuando se dispara contra una máquina de guerra, una vez determinado el número de impactos, lanza 1D6 por cada impacto; los resultados 1-4 impactarán en la máquina de guerra, y los resultados 5-6 en la dotación.

Si la totalidad de la dotación muere o huye, o si la máquina de guerra es destruida, todos los impactos posteriores impactarán a un miembro de la dotación o la máquina, según el caso.

Recuerda que las dotaciones de máquinas de guerra no tienen que hacer chequeos de Pánico si pierden miembros de la dotación por disparo o magia. Sí deberán hacerlo si la propia máquina resulta destruida.

l) Áreas de efecto contra máquinas de guerra

En caso de algún disparo o hechizo que use área de efecto (como el aliento de un dragón), las miniaturas bajo la plantilla (máquina o dotación) se ven afectadas de la forma habitual. Los cañones impactan a todas las miniaturas atravesadas por la línea entre el primer punto de impacto y el segundo (el “rebote”), y por tanto impactarán a la máquina y miembros de la dotación que se encuentren en esta línea, sin necesidad de distribuir aleatoriamente los impactos.

m) Máquinas de guerra y ataques envenenados

Las máquinas de guerra son inmunes a ataques envenenados (no les afecta que el 6 al impactar sea herida directa, hay que tirar para herir). Esto sólo se aplica a las máquinas de guerra, la dotación y los personajes a los que se unan se tratan de la forma habitual.

n) Combate

Las dotaciones se rigen bajo las mismas reglas que los hostigadores, así que debe maximizarse el número de miniaturas en contacto con el enemigo, se alinean ellos, una vez trabados tienen flanco y retaguardia, etc.

No se puede atacar a una máquina de guerra mientras ésta aún tenga dotación. Siempre que la dotación de una máquina de guerra sea aniquilada o desmoralizada, se supondrá que los atacantes inutilizan la máquina de algún modo, siempre y cuando estos no persigan o arrasen a la dotación.

ñ) Máquinas de guerra abandonadas

La dotación de una máquina de guerra puede actuar como dotación de otra máquina amiga abandonada únicamente si su máquina fue destruida o si deciden abandonar deliberadamente una máquina de guerra para operar otra. En este último caso, no es posible dividir la dotación para poder disparar ambas máquinas, tendrá que ser la dotación completa la que abandona una máquina para operar otra. Tampoco es posible abandonar una máquina para operar otra cuya dotación haya sufrido bajas pero no haya sido completamente eliminada. Una dotación no luchará si no es para defender su máquina de guerra; y si es objetivo de una carga mientras no está actuando como dotación, siempre reaccionará huyendo.

Una máquina de guerra abandonada no tiene ningún efecto sobre el movimiento; es posible “pasar por encima” como si no estuviera (pero afecta a la línea de visión). También es posible declarar carga a una máquina de guerra ya abandonada; en tal caso, la máquina es destruida, pero no se calculará ningún resultado del combate, ni se hará ningún chequeo de Pánico, ni se podrá arrasar, etc.

Las máquinas de guerra abandonadas no causan Pánico al ser destruidas en ningún caso, tanto si ocurre por magia o disparos como por combate tras recibir una carga.

Cuando una dotación alcanza una máquina de guerra abandonada, debe poder colocarse a 3 cm o menos de la máquina para poder operarla. Además, la máquina no puede ser disparada en el mismo turno en que es alcanzada por la dotación, sino que deberá esperar al turno siguiente.

o) Personajes en máquinas de guerra

Un personaje puede unirse a una máquina de guerra del mismo modo que puede unirse a cualquier otra unidad de tropas. Para ello el personaje debe estar a 3 cm o menos de la unidad y declarar que se ha unido a ella (para evitar que un personaje entre dos unidades esté en ambas a la vez). La unidad puede utilizar el valor del atributo de Liderazgo del personaje para efectuar sus chequeos del mismo modo que cualquier otra unidad de tropas.

Los personajes no se convierten en miembros activos de la dotación al unirse a una máquina de guerra; y nunca sufren los efectos de un problema en su mecanismo. Son lo bastante sensatos y tienen la experiencia suficiente para mantenerse a la distancia necesaria para estar a salvo de los peligrosos mecanismos de la máquina de guerra. Ten en cuenta que puede haber personajes que hayan manipulado la máquina de guerra, como los Maestros Ingenieros enanos; en tal caso sufrirán los Problemas como el resto de la dotación.

Un personaje que se haya unido a una máquina de guerra y disponga de arma de proyectiles puede declarar Aguantar y Disparar como reacción a una carga, siempre que no esté actuando como dotación. Para poder actuar como dotación esto debe estar incluido específicamente en las reglas del Personaje, *como por ejemplo los Ingenieros del Imperio y Enanos.*

Disparos a máquinas con personaje. Si una máquina de guerra incluye un personaje, este puede ser impactado por los disparos dirigidos contra ella. En tal caso, los ataques que impactan a la dotación se asignan aleatoriamente para determinar si el personaje es impactado. *Por ejemplo, si la dotación está compuesta por dos artilleros y un personaje, la distribución de resultados será 1-4 miembro de la dotación, 5-6 personaje.* Esto es así para personajes del mismo tamaño que la dotación. Si el personaje es de mayor tamaño puede ser designado como objetivo incluso aunque esté unido a la dotación de la máquina de guerra.

p) Máquinas de guerra y puntos de victoria

En aquellas partidas en que se conceden Puntos de Victoria por unidades enemigas huyendo o destruidas, una máquina de guerra se considera destruida a efectos de calcular los puntos de victoria tanto si ha sido destruida físicamente como si toda su dotación la ha abandonado (ya sea porque han huido, porque han muerto, o porque se han marchado).

q) Máquinas de guerra que usan plantilla redonda

En el caso de máquinas de guerra que usen plantilla redonda, (en su posición final, si ha habido desviación) las miniaturas totalmente bajo la plantila, se ven afectadas por el disparo. Aquellas miniaturas parcialmente cubiertas por la plantilla puede que se vean afectadas y puede que no. Lanza 1D6 por cada miniatura no cubierta totalmente por la plantilla; con un 4+, la miniatura se ve afectada; con 1-3 la miniatura no se ve afectada.

Es habitual que las miniaturas bajo la plantilla reciban un impacto de una fuerza determinada, y que “la miniatura bajo el agujero central” sufra el impacto del doble de la fuerza. Bajo el agujero central sólo puede haber una miniatura, nunca afecta a dos (aunque físicamente el agujero esté sobre dos, sólo afecta a una). En caso de un personaje montado en un monstruo (o carro), si el agujero cae encima de la peana del monstruo (o carro), el impacto de doble fuerza se distribuye aleatoriamente entre las partes de la miniatura *(por ejemplo, entre el monstruo y su jinete).*

Recuerda que la miniatura bajo el agujero central SIEMPRE es impactada. Una miniatura que tenga una peana grande puede que no esté totalmente cubierta por la plantilla, pero si

está bajo el punto central sufrirá el impacto de doble Fuerza y sus posibles efectos adicionales.

18.2 Catapulta

Las catapultas son armas poderosas y destructivas capaces de enviar enormes pedruscos a gran distancia para aplastar a los guerreros de los regimientos enemigos. Muchas razas del mundo de Warhammer usan estas máquinas. No todas las catapultas están diseñadas de la misma forma: algunas emplean un enorme contrapeso que se deja caer para catapultar el proyectil; mientras que otras utilizan un mecanismo de torsión parecido al de una ballesta gigante. Cuanto mayor es el mecanismo, más grande es el proyectil que puede lanzarse; y más grande será la destrucción que éste puede causar. ¡Las catapultas de mayor tamaño pueden disparar un proyectil lo bastante grande como para derribar edificios enteros o incluso los muros de una ciudad!

a) Perfil

Máquina	Alcance	Fuerza	Heridas Múltiples	Armadura
Catapulta	0-150 cm	4(8)	1D6	Anula armadura

b) Cómo disparar la catapulta

La catapulta se usa en la fase de Disparo, en la subfase de Disparo con estimación.

Para disparar la catapulta usa el siguiente proceso:

1. Junto con todas las máquinas de guerra que requieran estimación, declara una dirección y una distancia de disparo (en el caso de la catapulta, entre 0 y 150 cm). Puedes girar la catapulta de forma que apunte en la dirección que va a disparar. La máquina de guerra debe poder trazar línea de visión hacia alguna unidad en la dirección del disparo (normalmente la primera, aunque si está en una colina puede ver por encima de unidades). No es imprescindible que la máquina pueda ver exactamente al objetivo, así que puede declarar una distancia para intentar impactar a un objetivo situado más atrás de la unidad en línea de visión.
2. Una vez declarados todos los objetivos, comprueba el punto de impacto; coloca un marcador en la dirección designada la distancia designada.
3. Lanza los dados de Artillería y Dispersión. Si en el dado de Artillería se obtiene una exclamación (!) ocurren Problemas (ver páginas anteriores). Si en el dado de dispersión se ha obtenido un punto de mira, el proyectil ha caído exactamente sobre el objetivo. Si se obtiene el resultado de flecha, el proyectil se ha desviado en la dirección indicada por la flecha. Mueve el marcador en la dirección indicada por la flecha la distancia indicada en el dado de artillería.
4. Coloca la plantilla redonda pequeña (7 cm) centrada en el punto de impacto. La roca no es tan grande como la plantilla (¡eso sólo sería posible si la catapulta fuera realmente gigantesca!), sino que representa el área barrida por las afiladas esquirlas de roca desprendidas por el proyectil al despedazarse contra el suelo.

5. Determina qué miniaturas han sido impactadas por la plantilla (Foto pg 121). Cualquier miniatura directamente bajo la plantilla es impactada automáticamente. Las miniaturas cubiertas parcialmente son impactadas con un resultado de 4+. Si hay algún personaje impactado, es posible que puede usarse “¡Cuidado, Señor!”.
6. Realiza la tirada para herir de forma habitual (con F4). Los impactos de catapulta Anulan armadura. La miniatura exactamente bajo el agujero central sufre el impacto con F8 en vez de F4.

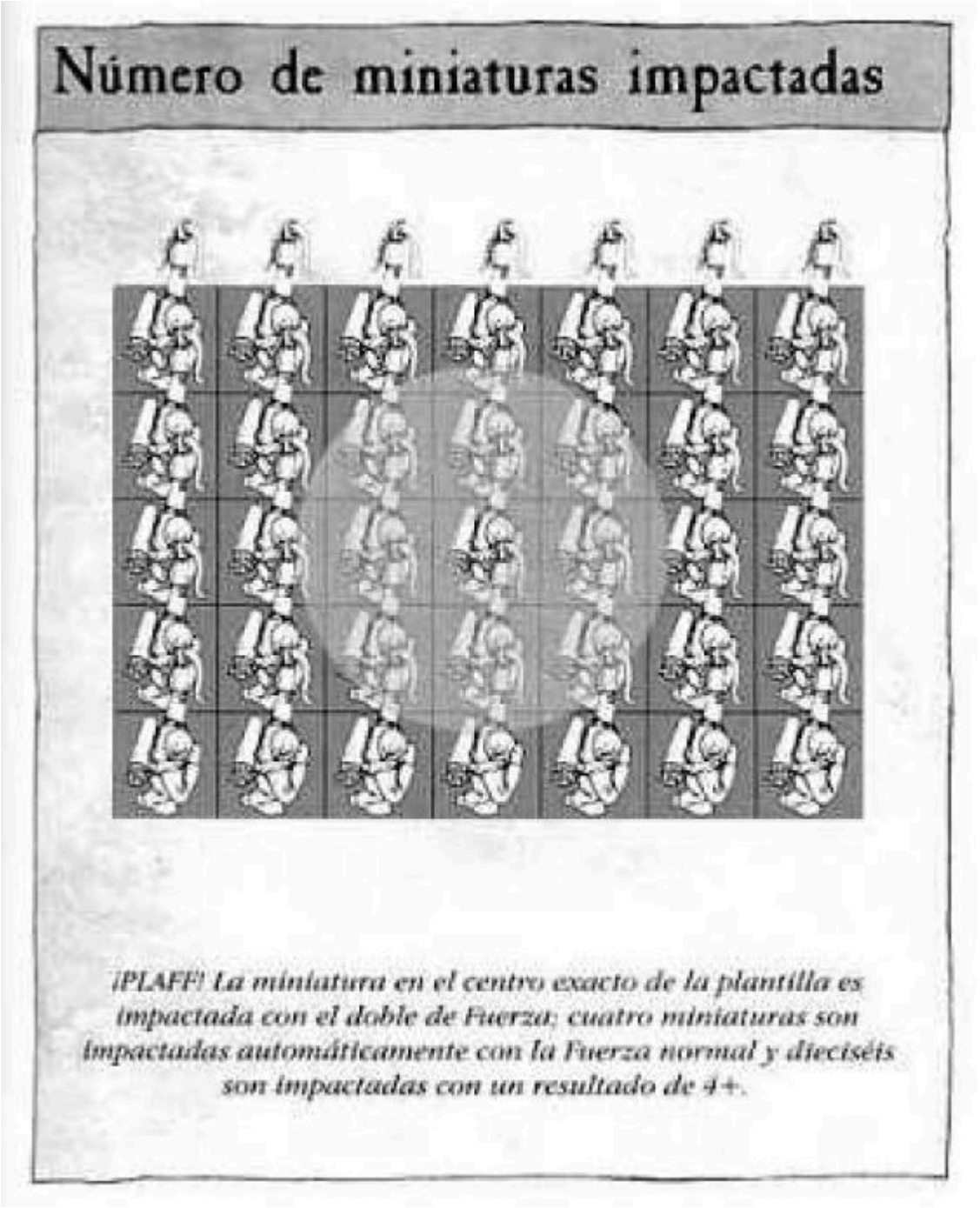


Imagen 28: Número de miniaturas impactadas

c) ¡Problemas!

En caso de Problemas, lanza 1D6 inmediatamente para ver qué ha ocurrido y consulta la Tabla de Problemas.

D6	Efecto (Catapulta)
1	¡Destruida! Retira la máquina de guerra y la dotación como bajas.
2-3	Averiada. La máquina de guerra no puede disparar en esta fase de disparo ni en la siguiente fase en la que pueda disparar (normalmente la fase de disparo del siguiente turno propio). Además, muere un miembro de la dotación.
4-6	No puede disparar. La máquina de guerra no puede disparar en esta fase de disparo.

18.3 Cañón

Los cañones son máquinas de guerra letales, aunque a veces poco fiables, cuya técnica de fabricación es conocida tan solo por algunos expertos humanos y enanos. Cuando funcionan, los cañones pueden destrozar al enemigo más decidido, barriendo con sus disparos las compactas formaciones de guerreros, reduciendo ciudades a escombros y abatiendo a monstruos temibles. Sin embargo, los cañones funcionan mal con frecuencia. Un proceso de fundición deficiente puede dejar minúsculas grietas en el cañón que pueden provocar su explosión en el momento del disparo; o la pólvora utilizada puede no encenderse o explotar prematuramente. A pesar de los espectaculares accidentes que ocurren con frecuencia, los cañones son armas mortíferas; y en más de una batalla han decidido la victoria.

Los cañones se forjan con hierro o bronce y se instalan en sólidas cureñas. Son máquinas de guerra muy difíciles de destruir, pero el enemigo puede intentar destruirlos atacándolos con otras máquinas de guerra, con monstruos grandes o mediante la magia.

a) Perfil

Máquina	Alcance	Fuerza	Heridas múltiples	Armadura
Cañón	0-120 cm	10	1D3	Anula armadura
Gran Cañón	0-150 cm	10	1D6	Anula armadura
Metralla	0-20 cm	4	-	-2

b) Cómo disparar el cañón (1): Disparo de bala

Hay dos formas posibles de disparar el cañón: disparando una bala o disparando metralla. Para disparar la bala usa el siguiente proceso:

1. Junto con todas las máquinas de guerra que requieran estimación, declara una dirección y una distancia de disparo (entre 0 y 120 cm o 150 cm según el tipo de

cañón). Puedes girar el cañón de forma que apunte en la dirección que va a disparar. Recuerda que el Cañón requiere Línea de Visión a la unidad objetivo a la que desean disparar. Está prohibido declarar distancias para alcanzar a objetivos no visibles o trabados en combate deliberadamente. Sin embargo, los Cañones ignoran las reglas de restricción de objetivos por cercanía a unidades de los Personajes (está permitido disparar a un Personaje visible que esté a menos de 12 cm de una unidad de tamaño similar de 5 miniaturas o más).

2. Una vez declarados todos los objetivos, comprueba el punto de impacto; coloca un marcador en la dirección designada la distancia designada. Luego lanza el dado de artillería y suma esa cantidad a la distancia designada. Ese será el punto donde caerá la bala de cañón. *Por ejemplo, si has estimado 55 cm y en el dado de artillería sale un 15, tienes que situar el marcador a 70cm de la boca del cañón.* Si en el dado de artillería obtienes un resultado de Problemas (!), el disparo falla y hay Problemas (ver páginas anteriores).
3. Lanza de nuevo el dado de artillería. Esa será la distancia que recorrerá la bala de cañón, llamado “rebote”. Todas las miniaturas bajo esa línea de rebote son impactadas por la bala de cañón Si en el dado de Artillería se obtiene una exclamación (!) la bala no habrá rebotado sino que se quedará clavada (si ha caído encima de una miniatura, dicha miniatura sufre el impacto). Si hay algún personaje impactado, es posible que puede usarse “¡Cuidado, Señor!”.
4. Realiza la tirada para herir de forma habitual (con F10). Los impactos de cañón Anulan armadura.

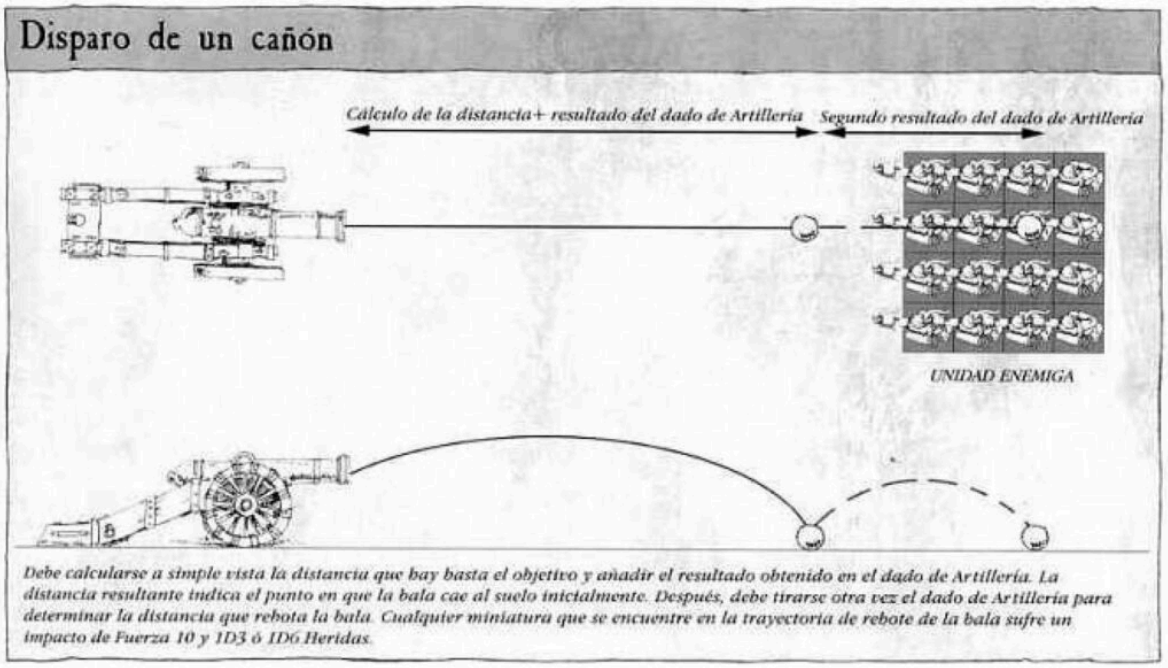


Imagen 29: Disparo de un cañón

El cañón disparando “en diagonal”. Los cañones sólo pueden impactar como máximo a una miniatura por fila o columna (dependiendo de si la bala entra por el frente o el flanco).Si se dispara por el flanco, serán impactadas con el rebote tantas miniaturas como “columnas” tenga, hasta el punto en que caiga la bala por segunda vez.

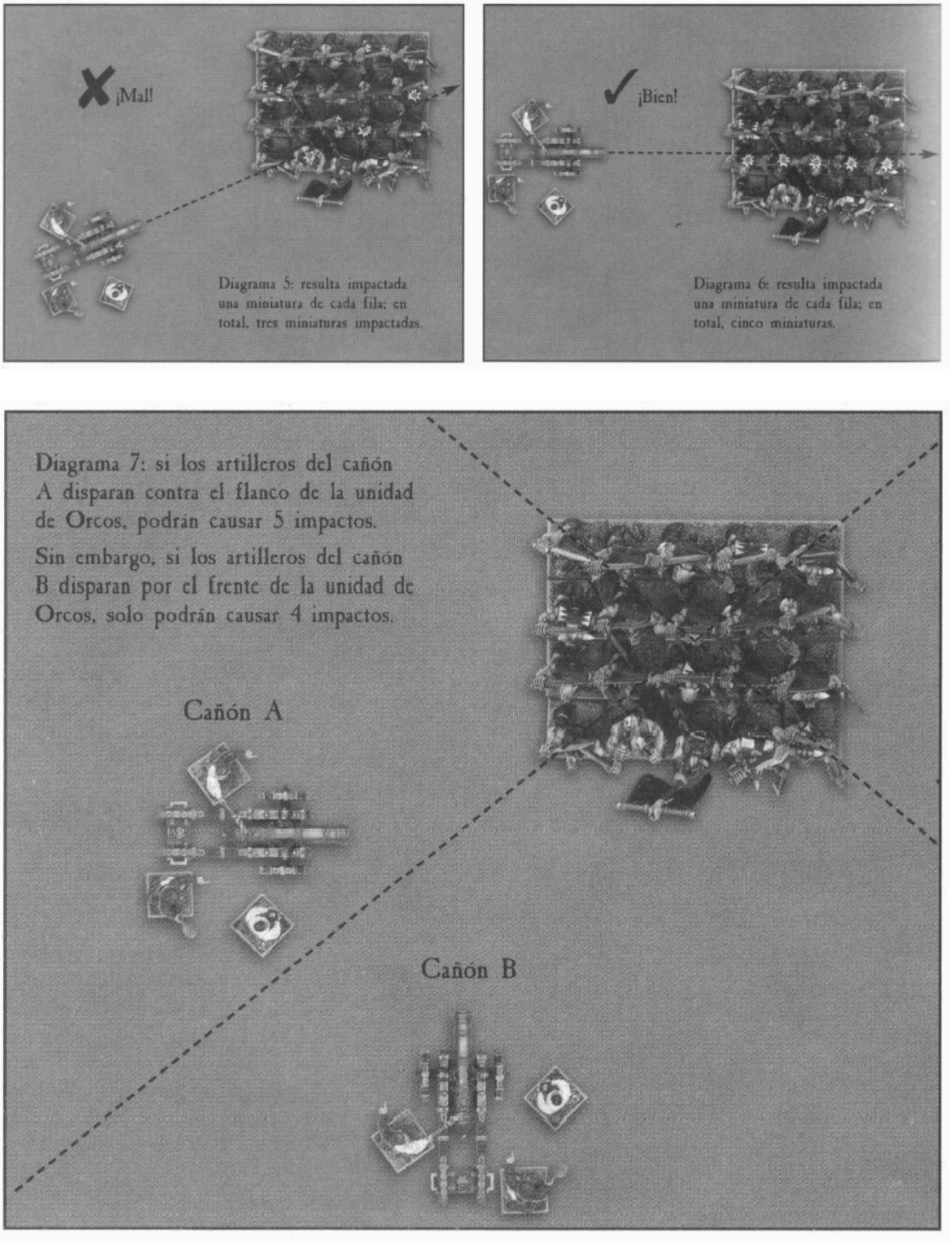


Imagen 30: Disparando un cañón

El cañón y la escenografía. Los elementos de escenografía que impidan línea de visión (=de cierta altura) y que estén construidos en algo muy sólido *como por ejemplo piedra detienen la bala de cañón (muros de piedra, edificios, ruinas, etc)*. Esto incluye las laderas de las montañas (las balas de cañón no “suben” las colinas).

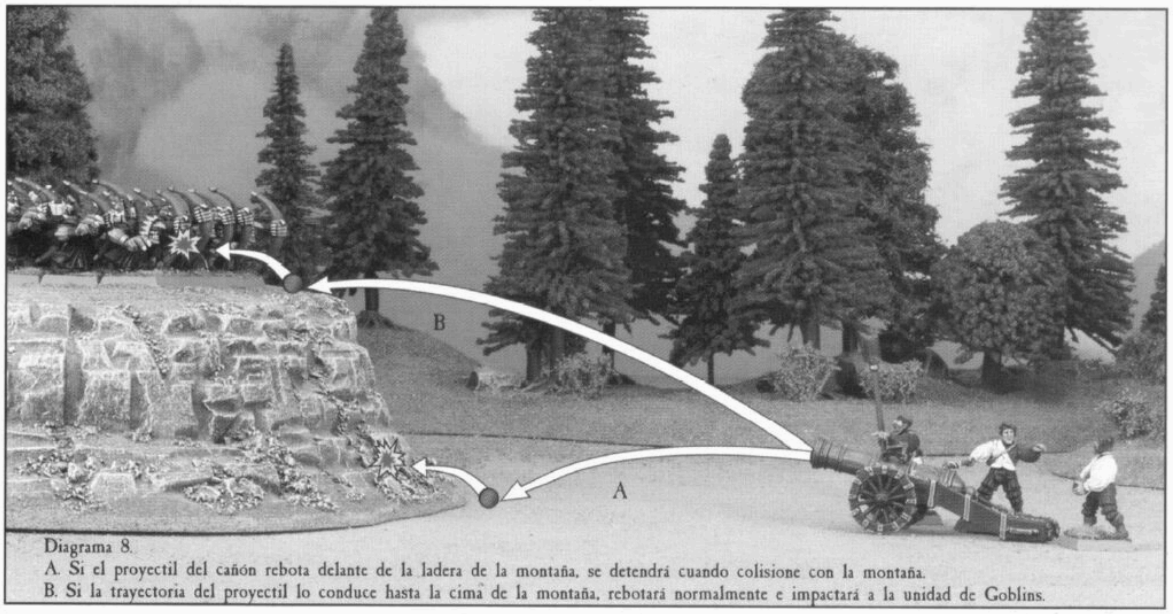


Imagen 31: Las balas de cañón

Las balas de cañón “atraviesan” el resto de escenografía. Esto incluye las miniaturas que se consideren “como escenografía”, como el Arca de los Reyes Funerarios o el Yunque Rúnico.

c) Cómo disparar el cañón (2): Metralla

La dotación puede declarar al inicio de la fase de disparo que, en vez de lanzar una bola, va a utilizar metralla (20 cm, F4, poder de penetración). El disparo de metralla NO se realiza en la subfase de Disparos con estimación sino en la subfase de disparos sin estimación.

Para disparar metralla, usa el siguiente proceso:

1. Declara un objetivo del disparo (la máquina puede pivotar de forma gratuita, pero recuerda que el objetivo debe ser un objetivo válido según todas las reglas de designación de objetivo de disparo).
2. Lanza 1D6. Si obtienes un 6, han ocurrido Problemas (consulta la tabla de problemas). Este dado de 6 es en realidad un dado de artillería en pulgadas, así que NUNCA puede repetirse por reglas, hechizos o habilidades que permitan repetir dados de seis (como Segundo Sello de Amul), pero sí mediante la “repetición de un dado de artillería” de algunos personajes.
3. Si has obtenido entre 1 y 5, multiplica por 2; ese es el número de impactos que vas a causar (2, 4, 6, 8, 10).
4. Mide la distancia hacia el objetivo. El alcance de la metralla son 20 cm, así que si el objetivo está a más de 20 cm los disparos fallan.
5. Resuelve esos impactos contra la unidad objetivo. Los impactos son de F4 y con Poder de penetración.

d) ¡Problemas!

En caso de Problemas, lanza 1D6 inmediatamente para ver qué ha ocurrido y consulta la Tabla de Problemas.

D6	Efecto (Cañón)
1	¡Destruido! Retira la máquina de guerra y la dotación como bajas.
2-3	Averiado. La máquina de guerra no puede disparar en esta fase de disparo ni en la siguiente fase en la que pueda disparar (normalmente la fase de disparo del siguiente turno propio).
4-6	No puede disparar. La máquina de guerra no puede disparar en esta fase de disparo.

18.4 Lanzavirotes

Los lanzavirotes son voluminosas ballestas que disparan proyectiles del tamaño de una lanza. Son tan grandes que tienen sus propios afustes, con frecuencia con ruedas para facilitar el giro del arma. Normalmente es necesaria una dotación de dos o más tripulantes para tensar los potentes brazos de torsión del arma y colocar el virote. En general, los lanzavirotes no son tan grandes ni tan pesados como las catapultas o los cañones..

Máquina	Alcance	Fuerza	Heridas múltiples	Armadura
Lanzavirotes	120 cm	6 (-1 por miniatura atravesada)	1D3	Anula armadura

a) Cómo disparar el lanzavirotes

El Lanzavirotes, a diferencia de la Catapulta y el Cañón, se dispara en la fase de disparo pero en la subfase de Disparos sin estimación, justo como los arcos, ballestas y arcabuces.

Para disparar usa el siguiente proceso:

1. Designa el objetivo (tiene que estar en línea de visión y se rige bajo todas las reglas de objetivos de disparo).
2. Mide la distancia hacia el objetivo, para saber si el impacto está fuera de alcance, o si está a largo o corto alcance. Determina también si el punto de impacto es por el frente, retaguardia, o flanco de la unidad objetivo.
3. Realiza la tirada para impactar, usando la HP más alta de todos los miembros de la dotación.
4. Resuelve el impacto contra una miniatura de la primera fila de la unidad con F6. Esta miniatura siempre es de tropa normal salvo que no haya miniaturas de tropa normal en la primera fila *(por ejemplo porque esté compuesta únicamente por Personajes).* En ese caso determina aleatoriamente cuál de las miniaturas de la primera fila es impactada.

5. Si la miniatura muere, resuelve el impacto contra la siguiente miniatura, con F5, y así sucesivamente restando 1 a la fuerza por cada miniatura atravesada. Los Personajes solamente son impactados si son la única miniatura inmediatamente detrás de la impactada anteriormente, es decir, cuando la unidad tiene una sola fila (o columna).

Un lanzavirotes que dispare desde el frontal o retaguardia de una unidad causa como máximo tantas bajas como filas (incluyendo las no completas) tenga. *Por ejemplo, una unidad de 16 Guerreros del Caos en filas de a 5 (5 miniaturas en la primera fila, y una única miniatura en la última fila) que reciba un impacto de un Lanzavirotes por frontal o retaguardia resolvería la primera miniatura con F6, la segunda con F5, la tercera con F4 y la cuarta con F3; no atravesaría porque no hay más miniaturas.*

Un Lanzavirotes que dispare a alguno de los flancos de la unidad causa como máximo tantas bajas como columnas (incluyendo las no completas) tenga. *Por ejemplo, en el caso de la unidad anterior el impacto se resolverá contra las filas de 5, pudiendo realizar hasta 5 bajas.* No se aplicará el impacto contra la fila incompleta de miniaturas (lo que implicaría un sólo impacto).

Ten en cuenta que el Lanzavirotes no es una arma de plantilla como el Cañón o la Catapulta, sino que dispara utilizando HP como los arcos. De este modo, si apunta a una unidad con un Personaje unido no es posible elegir como objetivo directamente en un personaje como sí lo sería una Catapulta o Cañón, por eso en esos casos hay ¡Cuidado, Señor! y aquí no.

El lanzavirotes disparando a unidades de hostigadores o que huyen. Un lanzavirotes disparado a una unidad que esté en formación dispersa (hostigadores) o que esté huyendo sólo puede causar un impacto como máximo.

18.5 Otras máquinas de guerra

Las catapultas, los lanzavirotes y los cañones son máquinas de guerra frecuentes en algunos ejércitos, pero existen otras muchas máquinas de guerra extravagantes y mortíferas, disponibles tan sólo para algunos ejércitos específicos. *Algunos ejemplos son el Cañón de Magma de los Enanos del Caos, mortíferos cañones enanos de múltiples tubos, y el letal Lanzallamas de Disformidad Skaven.*

Algunas de estas máquinas de guerra únicas son tan diferentes que emplean reglas completamente nuevas; mientras que otras se parecen a las máquinas de guerra descritas anteriormente en que se componen de una máquina y su dotación.

19. ESCENOGRAFÍA

Antes de empezar la partida se debe dejar claro qué tipo de terreno es cada elemento de escenografía. Muchos escenarios pueden tener elementos de escenografía únicos, como monolitos mágicos que dan bonificación a los hechiceros o estatuas que hay que proteger. Puesto que es imposible saber cómo serán exactamente los elementos de escenografía construidos por los jugadores, no se puede hacer una lista exhaustiva de la forma en que los elementos de escenografía obstruyen la visión y afectan al movimiento. Debes estar preparado para emplear tu propio criterio, junto con las siguientes reglas, para resolver la situación.

Para reglas de colocación de escenografía, consulta la sección Preparación de la Batalla.

Sin embargo, hay algunos elementos de escenografía bastante comunes. Aquí están recopilados los más habituales.

19.1 Colinas

Las colinas son posiciones tácticamente muy importantes, ya que permiten ver casi todo el campo de batalla, y desde allí las máquinas de guerra y las tropas con armas de proyectiles disponen de excelentes oportunidades para disparar contra el enemigo. Muchas batallas se han ganado o perdido dependiendo de la capacidad de un General para aprovechar el uso táctico de las colinas.

Línea de visión a través. Las colinas impiden línea de visión (no puedes ver “a través de” una colina).

Línea de visión en la colina. Las tropas situadas en una colina pueden trazar una línea de visión desde una posición elevada; las tropas pueden ver por encima de otras tropas que se encuentran en terreno bajo y por encima de obstáculos que se hallan a un nivel inferior.

Al inicio de la batalla, es adecuado aclarar con tu oponente qué elementos de escenografía son más altos que las colinas. Puede que la colina sea relativamente baja (más baja que una casa o un bosque) o una enorme colina de más de un palmo de alta. Como la variedad de elementos de escenografía construidos (o comprados) es inconmensurable, lo recomendable es comprobar qué elementos son tan altos como las colinas (o más) del campo de batalla. Las tropas encima de una colina tienen línea de visión ignorando todas las miniaturas (amigas y enemigas, incluyendo Objetivos grandes e incluyendo aquellas miniaturas realmente enormes), e ignorando todos los elementos de escenografía más bajos que la propia colina. Los elementos de escenografía tan altos como la colina o más, bloquean línea de visión.

Para aclararnos, las miniaturas en colina tienen línea de visión “por encima de” muros, setos, vallas… y por encima de miniaturas (incluso Ogros y Gigantes aunque sean más altos que la Colina). En el caso de bosques, edificios y demás, tendrán línea de visión si la colina es más alto que ellos.

Recuerda que las tropas a más de 5 cm del borde de un bosque (o dentro de una casa) están escondidas, las miniaturas en una colina NO pueden “ver” dentro de la casa o el bosque aunque sea más pequeño, pero (si el bosque es más bajo que la colina) sí que ven

a todas las miniaturas a 5cm o menos del borde, aunque sea el borde opuesto a la colina; se supone que el bosque no acaba abruptamente sino que es menos denso.

Ten en cuenta que (ángulos de visión aparte) normalmente, la visión es recíproca; por lo que unos arqueros tras un muro podrán disparar a unos enemigos que tengan encima de una colina (¡siempre que esté en su ángulo de visión!).

Recuerda que la línea de visión es sólo uno de los requisitos para realizar acciones; unos atronadores enanos encima de una colina no pueden disparar a una unidad trabada (aunque la vean).

Por último, ten en cuenta que si hay dos unidades encima de una colina, pueden bloquearse la línea de visión igualmente.

Movimiento. En general las colinas se consideran terreno abierto a efectos de movimiento. Sin embargo, ambos jugadores pueden decretar que una o varias de las laderas sean especiales:

- Laderas de colinas casi verticales que deban treparse empleando pies y manos. Terreno muy difícil.
- Laderas escabrosas o muy pronunciadas. terreno difícil.

Reglas especiales. Disparo con fila adicional. Las tropas armadas con armas de proyectiles que estén sobre una colina se encuentran en una buena disposición para disparar, por lo que pueden disparar con una fila adicional comparadas con las unidades de proyectiles situadas en terreno llano. Esto significa que la mayoría de las unidades pueden disparar con dos filas si están situadas sobre una colina.

19.2 Bosques

Tamaño. Cada Bosque no debería tener más de 700 cm2 de área y no debería exceder 30 cm de punta a punta en sus extremos más alejados. Si mide más de 30 cm se consideran dos bosques (a efectos de número de elementos de escenografía generados), por lo que *por ejemplo no podrías mover "un bosque que son como dos bosques" con el hechizo de los Elfos Silvanos.*

Línea de visión. Los bosques obstruyen la visión si la miniatura y su objetivo están en extremos opuestos del bosque. Sólo es posible ver a una distancia de hasta 5 cm hacia el interior de un bosque, por lo que, si una miniatura está en un bosque a 5 cm o menos del linde, podrá ver al exterior (y declarar cargas y disparar), aunque también podrá ser vista y designada como objetivo. Si la miniatura está dentro del bosque situada a más de 5 cm del linde, no podrá ver ni ser vista desde el exterior. Si la miniatura y su objetivo están en el interior del bosque, el alcance de sus armas de proyectiles se reduce a la distancia de visión máxima en el interior de un bosque, es decir, 5 cm.

Por tanto, una miniatura nunca puede ver a otra que está detrás de un bosque (ni siquiera si es Objetivo Grande). Ten en cuenta que las unidades encima de colinas siguen reglas algo distintas.

Movimiento. Básicamente hay dos tipos de Bosques:

- **Bosques densos repletos de zarzas y similares**. Terreno muy difícil.
- **Bosques normales (árboles dispersos)**. Terreno difícil.

Reglas especiales. Las miniaturas dentro de un bosque (incluso en el linde) tienen Cobertura ligera.

19.3 Elementos acuáticos (ríos, pantanos…)

Línea de visión. Los ríos y pantanos nunca dificultan línea de visión.

Movimiento. Dependerá del tipo de elemento:

- Rápidos o ríos muy profundos. Normalmente será terreno impasable.
- Ríos vadeables pero con corrientes muy fuertes. Terreno muy difícil.
- Aguas poco profundas. Se incluyen vados *(un vado en un río con corrientes muy fuertes por ejemplo),* torrentes, ciénagas, pantanos o barrizales profundos; así como las playas. Terreno difícil.

Reglas especiales. Los elementos acuáticos se consideran elemento acuático (a efectos de hechizos, etc). Las tropas con la regla Anfibio tratan todo tipo de río (incluyendo rápidos o ríos muy profundos) como terreno abierto.

19.4 Ruinas, cultivos y otros terrenos difíciles

Las ruinas, cultivos, lodazales y demás generalmente usan unas reglas parecidas.

Línea de visión. Suelen ser elementos bajos (aunque sean unas ruinas, muchas veces no se sostiene toda la pared), por lo que las ruinas, cultivos y demás no obstruyen línea de visión.

Movimiento. Todas las tropas que muevan a través de terrenos difíciles se ven sujetos a las restricciones de movimiento por terreno difícil (no puede marchar, reduce movimiento a la mitad, puede ser peligroso para carros, etc)

Combate. No se aplican reglas especiales al combate en terrenos de este tipo.

Reglas especiales. Sólo en el caso que sea un elemento realmente denso o ruinas bastante altas, se puede aplicar cobertura ligera o pesada (debería indicarse en el escenario o acordarlo entre ambos jugadores); en caso contrario no hay reglas especiales.

19.5 Obstáculos lineales (muros, vallas y setos)

Los obstáculos son elementos de terreno como setos, vallas, muros y zanjas sobre los que hay que trepar al cruzarlos. Los obstáculos pueden ser similares al terreno difícil en ciertos aspectos *(un seto y un bosque, por ejemplo, están compuestos por vegetación)*, pero hay una diferencia importante: un obstáculo es una barrera lineal, como un muro, sobre el que las tropas deben trepar. El terreno difícil representa terrenos como pantanos o ciénagas, que dificultan el movimiento contínuamente.

Línea de visión. Los setos y muros obstruyen la línea de visión a nivel del suelo. Sin embargo, una miniatura situada detrás de uno de estos obstáculos y con su peana en contacto con él puede ver y disparar por encima del obstáculo, dejando su cabeza y sus hombros expuestos. Una miniatura en tal posición puede disparar, pero también puede ser vista y designada como objetivo. Es importante hacer notar que si hay un seto que separa dos unidades, y ninguna de las dos está tocando al seto, NO tienen línea de visión la una sobre la otra (aunque sean Ogros y haya una simple valla).

Las unidades con la regla Objetivo Grande pueden ver y ser vistos por encima de setos y muros sin necesidad de estar en contacto con ellos.

Movimiento. Las tropas tienen que invertir la mitad de su capacidad de movimiento para cruzar un obstáculo. Así pues, unos espadachines imperiales (M10) tendrán que invertir 5cm para cruzar un seto o un muro. Si una miniatura no dispone de movimiento suficiente para cruzar un obstáculo, deberá detenerse frente a él. Las miniaturas no se consideran “a medio camino” si les quedan 2 cm de los 10 de su movimiento. Cuando una unidad cruza un obstáculo, la penalización al movimiento seguirá aplicándose mientras haya filas de la unidad que aún no lo hayan cruzado.

A veces, el frontal de una unidad acaba su movimiento a un lado de un obstáculo mientras que el resto de la unidad se encuentra aún al otro lado. No hay problema. Coloca las filas de la unidad que hayan cruzado el obstáculo al otro lado, y las filas que no hayan cruzado permanecerán con el obstáculo frente a ellas. Mientras las filas a ambos lados del obstáculo estén en contacto con este, la situación es perfectamente aceptable. Las filas deberán estar de nuevo en contacto peana con peana cuando la unidad se aleje. Recuerda que la unidad sigue moviéndose a la mitad de su movimiento hasta que todas las filas hayan cruzado el obstáculo.

Si un muro, seto o valla posee una puerta, se supondrá que está abierta a menos que ambos jugadores hayan acordado lo contrario; y las tropas podrán cruzar el obstáculo a través de ella sin penalización alguna.

Una unidad dividida por un obstáculo no podrá realizar ninguna maniobra (girar, pivotar, cambiar de formación ni reorganizarse). La unidad deberá cruzar por completo el obstáculo antes de poder efectuar cualquiera de estas maniobras.

Ten en cuenta que las reducciones al movimiento por terreno difícil y obstáculos son acumulativas. *Así, por ejemplo, si una unidad que avanza la mitad de su movimiento (5 cm si su movimiento normal es 10 cm) a través de terreno difícil debe cruzar un muro o valla, deberá invertir para ello la mitad de su movimiento (2’5 cm en este caso).*

Combate. Una unidad detrás de un muro, seto u otro obstáculo puede tomar posiciones para defenderlo. Su primera fila se coloca en contacto directo con el obstáculo para que eso sea evidente. Si el enemigo quiere atacar a los defensores, puede hacerlo cargando según el procedimiento habitual. No es necesario que los atacantes crucen físicamente el obstáculo; de hecho, no pueden cruzar mientras este siga defendido. En vez de eso, la primera fila del atacante debe situarse en el lado opuesto al ocupado por los defensores.

Debes obtener un 6 en el dado para impactar a una unidad enemiga situada detrás de un muro o un seto, en el interior de un edificio o detrás de cualquier tipo de obstáculo

defendido. Es muy difícil impactar al enemigo en estas circunstancias. Esta penalización se aplica a las unidades que están atacando a tropas que ya han tomado posiciones detrás del obstáculo defendido; pero no se aplica a ambos bandos, aunque el obstáculo se encuentre entre ellos. El bando defensor dispone de la ventaja de haber ocupado antes la posición, asomando tan sólo las puntas de sus armas entre los huecos del seto o muro; mientras que el atacante debe asaltar un muro de espadas o puntas de lanzas.

El bando atacante debe seguir aplicando esta penalización de impactar únicamente si obtiene un 6 hasta que consiga vencer el combate. Una vez los atacantes han conseguido vencer un turno de combate, se supone que han trepado por encima del muro empujando a los defensores, por lo que los siguientes turnos de combate se resolverán normalmente.

Las miniaturas voladoras que ataquen a un enemigo situado detrás de un obstáculo defendido ignoran la penalización de impactar a 6 's. Esto solamente se aplica a las miniaturas con la regla Volar, y no a otras miniaturas que ignoren penalizaciones al Movimiento por obstáculos como aquellas Etéreas o con la regla Cruzar(X).

Como se detalla en la sección de Carros, un carro no puede mover a través de obstáculos, ni cargar contra las miniaturas situadas detrás de un obstáculo defendido, ya que se haría pedazos.

Reglas especiales. Si se trata de un elemento lineal orgánico (setos o vallas) proporciona Cobertura ligera. Si se trata de un muro de piedra, proporciona Cobertura pesada.

19.6 Edificios

Los edificios son elementos de escenografía muy interesantes en cualquier campo de batalla, no sólo desde un punto de vista estético, sino también táctico.

a) Línea de visión

Como regla general, los edificios bloquean línea de visión.

b) Entrar en un edificio

Las miniaturas pueden entrar en un edificio durante su fase de movimiento a través de una puerta o ventana no defendida por el enemigo y que se considere lo suficientemente grande como para permitir su paso. Una unidad puede dividirse entre varios edificios, o entre el edificio y el área a su alrededor.

A menos que los elementos de escenografía tengan pisos interiores y techos desmontables, los jugadores tendrán que anotar cuántas miniaturas se encuentran en el interior de cada edificio. Esto se puede hacer de forma apropiada, *por ejemplo, anotando en una hoja de papel cuántas miniaturas han entrado en el edificio y poniéndola luego junto a este como recordatorio.* Para evitar confusiones, cada jugador debe declarar al jugador adversario en qué edificios entran sus tropas.

No se puede entrar efectuando movimiento de marcha (de la misma forma que no puedes marchar si atraviesas un obstáculo).

¿Quién puede entrar? Las miniaturas que sean demasiado grandes para caber en el interior de un edificio no podrán entrar en él: ¡un dragón o un troll son demasiado grandes como para entrar en una casa! Como regla general, los Enjambres, Infantería y Caballería siempre pueden entrar en un Edificio; la Infantería Monstruosa, los Monstruos, los Carros y las Máquinas de guerra nunca pueden entrar en Edificios. En caso de un edificio especial (una torre con rampa) puede declararse qué tipos de miniatura pueden entrar en el edificio y cuáles no.

c) Salir de un edificio

Las miniaturas pueden abandonar un edificio a través de una puerta o ventana no defendida por el enemigo siguiendo el mismo procedimiento. Ninguna miniatura puede entrar y salir del mismo edificio en el mismo turno.

No se puede salir efectuando movimiento de marcha (de la misma forma que no puedes marchar si atraviesas un obstáculo). Hasta que la unidad no esté completamente fuera, no puede efectuar marchas.

Se puede cargar saliendo desde un edificio, de la forma habitual.

d) Miniaturas dentro del edificio

Las unidades de tropas no pueden entrar en edificios, patios o pequeñas formaciones amuralladas en una formación convencional; para poder hacerlo, deben adoptar la formación dispersa de los Hostigadores (consulta la sección de Hostigadores) independientemente de su tipo de unidad.

e) ¿Cuántas miniaturas caben?

El número de miniaturas que es posible situar en el interior de un edificio depende de su tamaño. Si el edificio cuenta con pisos interiores y techos que puedan ser retirados, las miniaturas pueden colocarse físicamente en su interior; lo que simplifica el problema considerablemente. Sin embargo, la mayoría de edificios no ofrecen estas facilidades, así que los jugadores tendrán que decidir cuántas miniaturas caben en cada edificio antes de empezar la batalla.

f) Movimiento dentro del edificio

Excepto cuando los edificios son de un tamaño realmente enorme, no es necesario que las tropas se muevan de un extremo a otro por su interior. Puede suponerse que las tropas en el interior del edificio se encuentran donde prefieren; y que pueden disparar desde cualquier ventana, puerta u otra abertura según lo permita la oportunidad.

Sin embargo, si el edificio es realmente grande (alguna pared mide más de 15 cm de longitud) pueden producirse algunas situaciones completamente ilógicas. *Si, por ejemplo, uno de los edificios tiene una longitud de 60cm, sería ridículo permitir a una miniatura entrar por un extremo ¡y al turno siguiente permitirle salir por el extremo opuesto!* Si los jugadores desean utilizar edificios de tales dimensiones, tendrán que anotar el movimiento que las miniaturas llevan a cabo en su interior y el lugar en que se encuentra cada una en mapas gráficos del edificio.

g) Disparos desde el interior del edificio

Las miniaturas situadas en el interior de edificios pueden disparar armas de proyectiles desde aspilleras, ventanas, puertas u otras aberturas. Hasta dos miniaturas pueden disparar a través de cada abertura. Las miniaturas situadas sobre techos planos, parapetos, balcones o estructuras similares pueden disparar normalmente. Las tropas situadas en el interior de edificios no están obligadas a disparar todas contra el mismo objetivo, sino que cada miniatura puede disparar individualmente contra aquellos objetivos que pueda ver.

h) Disparos hacia el edificio

Las miniaturas que en su turno han disparado a través de ventanas u otras aberturas son detectadas por el enemigo, que podrá disparar contra ellas en su propio turno. Las miniaturas situadas en el interior de un edificio se consideran a cubierto detrás de una cobertura pesada (modificador a la tirada de impactar de -2) y, además, en formación de hostigadores (modificador adicional de -1).

i) Combate contra un edificio ocupado

Una unidad que quiere atacar un edificio ocupado por el enemigo debe adoptar una formación dispersa (hostigadores) para atravesar las puertas o las ventanas. Esta formación se adopta automáticamente en cuanto se declara la carga. Los atacantes pueden entrar por las puertas y ventanas del edificio que no estén defendidas, pero deben detenerse si hay algún guerrero defendiéndolas. *Al ser una formación dispersa, esto significa que las unidades dentro del edificio nunca tienen filas, flanco, ni retaguardia, y no pueden luchar en varias filas por ejemplo.*

Hasta dos miniaturas por bando pueden combatir a través de una ventana o puerta. Los defensores están luchando apostados detrás de un obstáculo defendido; por lo que las unidades atacantes deben obtener un resultado de 6 para impactar, independientemente de su atributo de Habilidad de Armas (HA), hasta que sean los vencedores en un turno de combate.

j) Combate en el interior de un edificio

Si ambos bandos cuentan con tropas en el interior del mismo edificio y las miniaturas no pueden situarse físicamente en su interior, será necesario utilizar un esquema o diagrama. Dibuja en una hoja de papel un esquema del edificio y anota la posición de las ventanas y las puertas. El plano debe colocarse lo más cerca posible de la mesa de juego. El defensor despliega sus miniaturas sobre el plano; y las miniaturas atacantes también se colocan sobre él al penetrar en el edificio. La fase de movimiento y combate cuerpo a cuerpo posteriores pueden resolverse sobre el mapa; y las miniaturas que abandonen el edificio se despliegan de nuevo sobre la mesa de juego.

k) Destrucción de edificios

Los edificios son muy resistentes, pero no tanto como para no poder ser destruidos por monstruos grandes o máquinas de guerra. Para representar esta posibilidad, los edificios poseen un atributo de Resistencia y otro de Heridas, de forma similar a otras construcciones como las máquinas de guerra y los carros. Puesto que no podemos hablar de “heridas” para

referirnos a los daños sufridos por los edificios, les llamaremos Puntos de Daño. Recuerda que las heridas y los Puntos de Daño son exactamente lo mismo.

La siguiente tabla presenta tipos de edificios y sugiere valores para sus atributos de Resistencia y Puntos de Daño que poseen. Puesto que cada jugador construye sus propios edificios, quizás prefieras ajustar estos valores para cada uno de tus edificios según su estructura. Los jugadores deben decidir esto de común acuerdo.

Tabla de edificios		
Tipo de edificio	**Resistencia**	**Puntos de Daño**
Chozas de paja o barro, casetas de madera, cobertizos	5	2
Casa de ladrillos o madera, cabaña de troncos	7	5
Casa de piedra	9	5
Torre de piedra o fortificación	10	10
Puerta sólida y reforzada	6	1
Portón de fortaleza	8	5

Edificios grandes. Si un edificio es muy grande (como un castillo) no sería apropiado que pudiera resultar completamente destruido de golpe. Es recomendable que los edificios grandes se dividan en secciones, y que cada una se considere por separado. *Por ejemplo, una mansión puede dividirse en una sección principal y dos alas independientes*. Esta división puede ser muy útil para anotar los puntos de daño sufridos.

Castillos. Las reglas relativas a los castillos, torreones y torres aparecerán en el suplemento de Asedio.

Unidades dentro de edificios que se destruyen. Si un edificio sufre tantos puntos de daños como el número indicado, se derrumba. Cualquier miniatura que se encuentre en el interior de un edificio que se derrumba debe efectuar una tirada de salvación por armadura normal para evitar quedar atrapada entre los escombros y morir aplastada. Las miniaturas que superen la tirada de salvación por armadura podrán situarse fuera del edificio.

Edificios a medida. En esta sección hemos presentado consejos e ideas más que listas de reglas estrictas, ya que es imposible imaginar qué tipo de elementos de escenografía tendrás o serás capaz de construir. Los jugadores más ambiciosos quizás construyáis un pueblo entero, con templos, palacios, torres de hechiceros, plazas públicas ¡y quién sabe qué más! Si construyes tus propios edificios, indudablemente incorporarás detalles interesantes, como escaleras de caracol, terrazas, puentes colgantes y pasarelas, puestos de vigilancia, puentes levadizos, etc. *Por ejemplo, subir por una escalera en espiral puede representar medio turno, o un turno entero si es muy larga; un estrecho pasillo puede permitir pasar sólo a cuatro miniaturas por turno, etc.* Los jugadores tendréis que aplicar reglas especiales en cada caso como creáis más conveniente.

Ruinas. Un edificio destruido deja ruinas, no desaparece, así que toda el área que ocupaba será a partir de ese momento Ruinas (no bloquea línea de visión, se considera terreno difícil).

19.7 Otros elementos de escenografía

Siempre que en un escenario, campaña, partida de torneo, etc se use algún elemento de escenografía que tenga reglas propias, las reglas deberían indicar cómo se trata a efectos de línea de visión, de movimiento, y si tiene alguna regla adicional o no.

19.8 Desiertos del Caos

Esta tabla permite generar el terreno característico de los Desiertos del Caos, que son fríos, desolados y extremadamente peligrosos. Esta región sufre de temperaturas extremas, así como de los efectos nocivos del Caos. Solamente unas pocas tribus salvajes que adoran al Caos sobreviven allí. Incluso los orcos y goblins los rehuyen, aunque a los trolls no parece importarles. La mayor parte del paisaje se asemeja al color de la ceniza. Las batallas suelen tener lugar cerca de fortalezas, tumbas e ídolos de los Señores del Caos que, de alguna manera, se las arreglan para sobrevivir aquí. Lo extremadamente hostil y accidentado del terreno favorece la aparición de pequeñas bandas de feroces guerreros.

Para generar cada elemento de escenografía, tira 2D6. Todos los elementos de escenografía se supone que tienen como máximo 30 cm de diámetro si cubren un área, o 30cm de largo si se trata de secciones

2D6	Elemento de escenografía
2	**Mar fétido**. Se trata de un área de agua estancada con árboles retorcidos que emergen de ella, cuerpos corruptos flotando e innumerables nubes de moscas zumbando sobre ellos. Se considera terreno impasable incluso para miniaturas anfibias, y no impide línea de visión. Se considera acuático a efectos de Señora del Río.
3	**Río de lava**. Es una sección de río de lava. Básicamente se trata de un río de lava que fluye lentamente descendiendo desde algún volcán distante. El vapor que desprende se debe a la roca fundida. Se considera terreno impasable. Si estás eligiendo un número concreto de elementos de escenografía, el río cuenta como uno por cada 60 cm, Así, si el río es "vertical" y va de zona de despliegue a zona de despliegue, atraviesa dos secciones de 60×60, mide 120cm y por tanto cuenta como dos elementos de escenografía. Si va paralelo a las zonas de despliegue (si mide 180cm) cuenta como tres elementos de escenografía. Por cada 60 cm, el río deberá incluir un punto por donde sea posible cruzarlo como terreno abierto, un puente o un vado.
4	**Apilamiento de huesos**. Una gran pila de huesos, entre los que puede haber esqueletos de grandes monstruos. Se considera terreno difícil, no proporciona cobertura ni impide línea de visión.
5	**Cresta rocosa**. Una colina escarpada, más larga que ancha y que se eleva formando un risco escarpado. Las laderas son pronunciadas y rocosas, llenas de cantos rodados, guijarros o matorrales. Algunas laderas pueden incluso considerarse acantilados. Al pie de la colina puede haber alguna gruta convertida en guarida de un Troll u otra criatura. Se considera terreno muy difícil, pero a todos los demás efectos cuenta como una colina normal.
6	**Un bosque muerto**. Este bosque está formado por viejos troncos de árboles muertos. Se considera terreno difícil y proporciona cobertura ligera debido al gran tamaño de los troncos. Considéralo un bosque a efectos de movimiento (incluyendo Cruzar), pero no a efectos de magia (ya que actúa sobre bosques vivos).
7	**Bosque muerto o Altiplanicie**. Elige entre uno de estos dos elementos de escenografía (preferiblemente el que haya menos).
8	**Altiplanicie**. Se trata de una colina cubierta de rocas con la cima totalmente plana. Sus laderas son escarpadas, por tanto se considera terreno difícil.
9	**Pantanos malignos**. Un lugar de aguas estancadas y malolientes rodeado de maleza. Se considera terreno muy difícil y se considera terreno acuático (a efectos de movimiento, Anfibio, etc).
10	**Monolito del Caos**. Se trata de una piedra erguida de dimensiones colosales aislada o colocada sobre un túmulo decorado con cráneos y otros restos o simplemente rodeado por un círculo de piedras. El Monolito en sí es terreno impasable, es de piedra e impide línea de visión; el túmulo sigue las reglas de Túmulo de Piedras (ten en cuenta que se considera un único elemento de escenografía, no dos).
11	**Túmulo de Piedras**. Se trata de un amontonamiento de piedras o un área cubierta por pequeñas acumulaciones de rocas más pequeñas. Podría representar el lugar de enterramiento de un guerrero, o incluso de todo un ejército. También podría marcar exactamente el lugar de una batalla, o incluso un punto concreto donde se ha escondido un tesoro. El área cubierta por el túmulo se considera terreno difícil e impide la línea de visión.
12	**Torre de Hechicero**. Se trata de una torre alta y espeluznante a simple vista construida en piedra. Sigue las reglas de Edificios.

19.9 Regiones desérticas

Esta tabla permite generar el terreno característico de los desiertos de Arabia y Khemri y de paisajes similares. Dejando aparte algunas ciudades próximas a la costa, estas regiones no están habitadas; excepto por unos pocos nómadas y los No Muertos. La tierra de Khemri, que antaño fue habitada y cultivada por multitud de gente, ahora se ha convertido en un lugar desolado, con ciudades enterradas en la arena. Las vastas necrópolis ocultan a los sirvientes de los No Muertes y a los ejércitos de los Reyes Funerarios. El paisaje es un estéril mar de arena, de un monótono colro amarillo plomizo, bajo un sol despiadadamente abrasador. Las batallas suelen tener lugar a lo largo de las rutas de las caravanas y cerca de antiguas necrópolis: no sólo por el atractivo que despiertan en aventureros y ladrones de tumbas, sino también porque los Reyes Funerarios se despiertan de vez en cuando dispuestos a librar batallas entre ellos mismos. La naturaleza del terreno es apropiada para realizar batallas campales entre ejércitos grandes y muy maniobrables.

Para generar cada elemento de escenografía, tira 2D6. Todos los elementos de escenografía se supone que tienen como máximo 30 cm de diámetro si cubren un área, o 30cm de largo si se trata de secciones

2D6	Elemento de escenografía
2	**Barranco profundo**. Debe colocarse de manera que entre por un borde de la mesa. Puedes hacer que acabe dentro del campo de batalla, pero debe tener entre 30cm y 60cm de longitud. Tiene bordes rocosos, e incluso puede tener acantilados, y el fondo está cubierto de piedras. Se considera terreno muy difícil.
3	**Wadi**. Con este término se designa el cauce seco de un río cubierto de arena en lugar de agua. Sólo raramente, quizá una vez cada cien años, lloverá lo suficiente como para poder llenarse de agua, que igualmente se evaporará en poco tiempo. Se considera terreno difícil. El wadi debe colocarse de forma que penetre en el campo de batalla por uno de los bordes de la mesa y lo abandone por otro borde. El wadi no puede simplemente aparecer en un punto en medio del campo de batalla ni desaparecer en otro punto. Si estás eligiendo un número concreto de elementos de escenografía, el wadi cuenta como uno por cada 60cm, Así, si el wadi es “vertical” y va de zona de despliegue a zona de despliegue, atraviesa dos secciones de 60×60, mide 120cm y por tanto cuenta como dos elementos de escenografía. Si va paralelo a las zonas de despliegue (si mide 180cm) cuenta como tres elementos de escenografía.
4	**Amontonamiento de piedras**. Se trata de un montón de piedras amontonadas, posiblemente restos de estatuas o tumbas erosionadas con el tiempo. No impide línea de visión y se trata como elemento rocoso. Se considera terreno difícil y proporciona cobertura pesada.
5	**Jebel**. Se trata de una colina en el desierto de roca erosionada con el tiempo. Se considera terreno difícil; y puede tener acantilados en una o más de sus laderas. Los acantilados se consideran terreno impasable. La cima puede ser casi plana o tomar formas extrañas y espeluznantes debido a la acción del viento cargado de arena, pero se trata como una colina y un elemento rocoso.
6	**Duna de arena**. Son suaves colinas de arena formadas por el viento. La profundidad de la arena dificulta el movimiento de las tropas; por este motivo, se considera terreno difícil. Se considera colina a todos los efectos, pero ten en cuenta que no es elemento rocoso.
7	**Jevel o duna de arena**. Elige uno de estos elementos de escenografía (preferiblemente el que haya menos).
8	**Palmeral o grupo de cactus**. Un palmeral o grupo de cactus se considera terreno difícil y proporciona cobertura.
9	**Ruinas**. Unas ruinas medio enterradas en la arena, bien podrían ser una casa de adobe, un templo, una tumba, una pirámide o una torre de vigilancia. Además de la zona de ruinas, que se considera terreno difícil, hay tres muros rodeándolo. Los muros son tres secciones de 20cm, siguen las reglas de obstáculos lineales.
10	**Grupo de edificios**. Un grupo de 1+1D3 edificios (siguen todas las reglas de edificios), puede estar representado por unas chozas de barro, un campamento nómada o una serie de tumbas pequeñas o pirámides. Si vuelves a obtener este resultado, añade otro edificio más al grupo de edificios que haya en el tablero (si no tienes más edificios añade una sección de muro de barro de 20cm de largo a los edificios, sigue las reglas de obstáculos lineales).
11	**Oasis**. Una especie de piscina circular de agua profunda rodeada de palmeras y piedras. La piscina es terreno impasable excepto para criaturas voladoras (no pueden terminar el movimiento ahí), etéreas o anfibias. Las palmeras se consideran bosque, impiden línea de visión y proporcionan cobertura ligera, pero sólo pueden estar en uno de los lados del agua.
12	**Arenas movedizas**. Es un área de terreno peligrosa para todas las tropas. Cualquier unidad que atraviese o finalice su movimiento dentro de arenas movedizas, sufrirá 2D6 heridas que Anulan armadura, ya que se supone que las arenas se la tragan. Las miniaturas voladoras pueden atravesar las Arenas sin problemas (pero si terminan el movimiento ahí pueden ser engullidas). No afecta a miniaturas etéreas.

19.10 Regiones de jungla

Esta tabla permite generar el terreno característico de las densas junglas de Lustri y las Tierras del Sur. Estas regiones son los dominios de los Hombres Lagarto. Sus ciudades y templos están bien escondidos en medio de estas junglas extensas, por lo que son muy difíciles de encontrar. Aparte de unas pequeñas áreas de maleza o arbustos selváticos, todo el campo de batalla estará cubierto de vegetación densa y pantanos. El único modo de moverse por estas junglas es abrirse camino a hachazos o penetrar en el interior navegando por un río. Los caminos construidos por los Hombres Lagarto se extienden sólo hasta poca distancia de sus ciudades. Las batallas acostumbran a tener lugar en la costa, donde suele producirse el primer enfrentamiento entre los Hombres Lagarto y los ejércitos invasores; o en las proximidades de los templos de los Hombres Lagarto, ya que suelen atraer a los aventureros que buscan oro y artefactos mágicos. La naturaleza densa y hostil del terreno favorece las emboscadas y las batallas precipitadas; y ocasionalmente, se producen batallas campales en las calles y plazas de las ciudades.

Para generar cada elemento de escenografía, tira 2D6. Todos los elementos de escenografía se supone que tienen como máximo 30 cm de diámetro si cubren un área, o 30cm de largo si se trata de secciones

2D6	Elemento de escenografía
2	**Peñasco**. Un peñasco rocoso se considera una colina de terreno difícil y elemento rocoso. La mitad de sus laderas tienen acantilados impasables, o vegetación muy densa (sigue siendo terreno difícil). La cima es completamente plana.
3	**Río poco profundo**. Es Elemento acuático y se considera Terreno difícil (salvo para miniaturas Anfibias), y no impiden línea de visión. El río debe colocarse de forma que penetre en el campo de batalla por uno de los bordes de la mesa y lo abandone por otro borde. Las orillas del río están delimitadas por juncos y cañas que proporcionan cobertura ligera. El río no puede simplemente aparecer en un punto en medio del campo de batalla ni desaparecer en otro punto, salvo un pantano o laguna. Si estás eligiendo un número concreto de elementos de escenografía, el río cuenta como uno por cada 60cm, Así, si el río es “vertical” y va de zona de despliegue a zona de despliegue, atraviesa dos secciones de 60×60, mide 120cm y por tanto cuenta como dos elementos de escenografía. Si va paralelo a las zonas de despliegue (si mide 180cm) cuenta como tres elementos de escenografía. Por cada 60cm, el río deberá incluir un punto por donde sea posible cruzarlo como terreno abierto, un puente o un vado.
4	**Montón de piedras**. Un área cubierta con grandes rocas medio ocultas por la vegetación de la jungla. No impide línea de visión y se trata como elemento rocoso. Se considera terreno difícil y proporciona cobertura pesada.
5	**Matorral denso**. Un área cubierta de pequeños arbustos tropicales y restos de troncos de árboles espinosos tipo cactus, bambú o cortadera. Se considera terreno difícil y proporciona cobertura ligera. Cuenta como bosque a todos los efectos, excepto que no impide línea de visión.
6	**Pantano**. Aguas poco profundas cubiertas de plantas tropicales y árboles de mangle. Se consideran terreno muy difícil (excepto para criaturas Anfibias o Etéreas), y terreno impasable para todo tipo de carros y máquinas de guerra. Las máquinas y carros Etéreos o Voladores pueden atravesar el pantano pero no terminar el movimiento ahí.
7	**Jungla densa**. Un área de jungla densa y enmarañada; con árboles y vegetación tan entrelazados entre sí, que dificulta el paso de cualquier tipo de tropa que no sea de hostigadores. Se considera terreno muy difícil y proporciona cobertura ligera. Cuenta como Bosque al resto de efectos.
8	**Árboles de jungla tropical**. Un grupo de árboles de este tipo se considera bosque, terreno difícil y proporciona cobertura ligera. Bloquea el campo de visión desde cualquier nivel de elevación (esto significa que ninguna tropa puede ver a través de este elemento de escenografía, ni siquiera un objetivo grande encima de una colina).
9	**Colina**. Suele tratarse de una colina baja de laderas suaves enteramente cubiertas de vegetación. Se considera colina, terreno difícil y proporciona cobertura ligera.
10	**Templo o Estatuas cubiertas por vegetación**. Elige uno de ambos elementos de escenografía (si da igual, el primero debería ser un Templo y posteriormente ir alternando). El templo escalonado es un elemento de piedra que puede utilizarse como una colina, dando cierta ventaja a los tiradores. Si hay varias “alturas” ten en cuenta que cada altura impide línea de visión a las anteriores. Las estatuas derruidas cubiertas de vegetación las puedes considerar como unos Muros de piedra a todos los efectos.
11	**Chozas de hierba**. Un grupo de 1+1D3 chozas de adobe o cañas (siguen todas las reglas de edificios). Si vuelves a obtener este resultado, añade una sección de muro de estacas de 20cm de largo a los edificios, sigue las reglas de obstáculos lineales (impide línea de visión, proporciona cobertura ligera, etc).
12	**Laguna**. Un área despejada de aguas poco profundas formada después de las lluvias monzónicas y las inundaciones estacionales. Probablemente está infestada de cocodrilos y pirañas. Se considera terreno muy difícil y terreno acuático. Cualquier tropa que tenga al menos una miniatura en este elemento durante la fase de movimiento (bien se mueva atraviese este elemento, bien empiece o acabe el movimiento ahí) sufre al final de la fase de movimientos 2D6 impactos de F3 a causa de las feroces criaturas que habitan esas aguas (puede provocar pánico de la forma habitual).

19.11 Regiones salvajes

Esta tabla de generación de terreno representa las tierras baldías del Viejo Mundo, como las Tierras Yermas, las Tierras Oscuras, los Reinos Fronterizos y otras regiones salvajes similares. Estas tierras están infestadas de Orcos, Goblins, Trolls y otras criaturas hostiles; y están escasamente habitadas por humanos. La mayor parte de estas tierras no son más que un desolado paisaje con zonas de matorral denso y tierras rocosas. El color predominante de este paisaje es un marrón arenoso, con pequeñas zonas verdes de pastos desperdigadas. Las batallas suelen tener lugar a lo largo de las rutas comerciales, cerca de cruces de ríos y allí donde estén las tribus de Orcos y Goblins. La vasta desolación de este terreno favorece a las rápidas hordas montadas; y los pequeños ejércitos de lentas tropas de infantería son muy a menudo rodeados y destruidos.

Para generar cada elemento de escenografía, tira 2D6. Todos los elementos de escenografía se supone que tienen como máximo 30 cm de diámetro si cubren un área, o 30cm de largo si se trata de secciones.

2D6	Elemento de escenografía
2	**Peñascos**. Un gran afloramiento de rocas escarpadas. Los bordes son acantilados y se consideran terreno impasable, excepto para las miniaturas que puedan volar como águilas o arpías. No impide línea de visión y proporciona cobertura pesada.
3	**Un río poco profundo**. Es un elemento acuático que no impide línea de visión. Se considera terreno difícil. El río debe colocarse de forma que penetre en el campo de batalla por uno de los bordes de la mesa y lo abandone por otro borde. El río no puede simplemente aparecer en un punto en medio del campo de batalla ni desaparecer en otro punto. Si estás eligiendo un número concreto de elementos de escenografía, el río cuenta como uno por cada 60 cm, Así, si el río es “vertical” y va de zona de despliegue a zona de despliegue, atraviesa dos secciones de 60×60, mide 120cm y por tanto cuenta como dos elementos de escenografía. Si va paralelo a las zonas de despliegue (si mide 180cm) cuenta como tres elementos de escenografía. Por cada 60 cm, el río deberá incluir un punto por donde sea posible cruzarlo como terreno abierto, un puente o un vado.
4	**Marismas**. Es un área de agua y cañas salpicada de árboles aquí y allá. Se considera terreno difícil. Es un elemento acuático que no impide línea de visión.
5	**Túmulo**. Un enorme montón de piedras que, probablemente, marcan el lugar donde fue enterrado un guerrero orco formidable. Se considera terreno impasable. No impide línea de visión ni ofrece cobertura (por ser impasable).
6	**Maleza**. Un área de maleza, zarzas y árboles caídos, probablemente mezclados con cantos rodados. La maleza se considera terreno difícil y proporciona cobertura ligera. Se considera bosque a efectos de reglas especiales (Cruzar) y hechizos (Saber de la Vida).
7	**Colina o maleza**. Elige entre uno de estos dos elementos de escenografía (preferiblemente el que haya menos).
8	**Colina**. Se trata de una colina baja con laderas poco pronunciadas. Impide línea de visión. Tiene cantos rodados, rocas o acantilados en uno de sus lados, lo que hace que ese lado se considere terreno difícil (si ambos jugadores lo creen conveniente, impasable en vez de difícil).
9	**Roquedal**. Un área repleta de piedras. Se considera terreno difícil y proporciona cobertura pesada. No impide línea de visión.
10	**Ruinas**. Se trata de un edificio en ruinas, como por ejemplo una torre o una fortaleza similar. Se trata básicamente de un área rodeada por muros de piedra. El muro se considera un obstáculo lineal que proporciona cobertura pesada y no impide línea de visión, pero debe tener agujeros en varios puntos. Dentro de esta área pueden existir muros más altos pertenecientes a las ruinas de una fortificación (se consideran terreno impasable e impiden línea de visión).
11	**Barranco**. Se trata de una sección de barranco o un despeñadero.Tiene bordes rocosos y un lecho de piedras, por lo que se considera terreno difícil. No proporciona cobertura ni impide línea de visión.
12	**Colina escarpada**. Una colina escalonada suele ser más alta que ancha y se eleva hasta convertirse en un risco escarpado. Las laderas son pronunciadas y rocosas, llenas de piedras, guijarros o matorrales, por lo que se consideran terreno difícil. Si ambos jugadores están de acuerdo, algunas laderas pueden considerarse acantilados, y, por tanto, serían terreno muy difícil.

19.12 Reinos élficos

Esta tabla permite generar el terreno característico de los misteriosos paisajes élficos de Ulthuan y Naggaroth. Tan extraño como parece, el majestuoso escenario de Ulthuan tiene su homólogo en el amenazante paisaje de Naggaroth. Las diferencias entre uno y otro representan las que existen entre los propios elfos que viven allí; unos son el lado oscuro y diabólico de los otros. Mientras un bosque en Ulthuan representa la primavera eterna, con árboles florecientes y claros rebosantes de luz; su triste equivalente en Naggaroth es oscuro, con pinos igualmente altos pero entrelazados entre ellos dando lugar a formas amenazantes ocultas entre las sombras. Mientras las montañas de Ulthuan brillan como la plata al sol, las de Naggaroth son de color púrpura oscuro, como piedras volcánicas o meteritos. Los elfos se han establecido en las dos regiones por separado, concentrándose principalmente en las ciudades más antiguas. Los edificios destacan en medio del paisaje; y sus casas dan la impresión de ser como tumbas o mausoleos. Las batallas normalmente tienen lugar a lo largo de la costa o cerca de las grandes ciudades. La naturaleza montañosa del terreno favorece a los pequeños ejércitos que intentan bloquear el avance de ejércitos grandes; y también permite practicas las emboscadas y hacer incursiones sorpresa por tierra o mar.

Para generar cada elemento de escenografía, tira 2D6. Todos los elementos de escenografía se supone que tienen como máximo 30 cm de diámetro si cubren un área, o 30cm de largo si se trata de secciones

2D6	Elemento de escenografía
2	**Calada o ensenada**. Un área larga y estrecha de mar que se extiende hacia el interior del campo de batalla desde un borde del tablero de juego. Las piedras y la arena sirven para definir el contorno del agua y se asume que la cala es una zona de aguas poco profundas. Las tropas la pueden vadear, pero se considera terreno muy difícil. Es terreno acuático a todos los efectos.
3	**Abismo**.Un abismo es una garganta profunda y deparedes cortadas a pico. No es posible cruzarlo, salvo para unidades voladoras o etéreas o a través de un puente. Se considera terreno impasable. Si estás eligiendo un número concreto de elementos de escenografía, el abismo cuenta como uno por cada 60cm, Así, si el abismo es "vertical" y va de zona de despliegue a zona de despliegue, atraviesa dos secciones de 60×60, mide 120cm y por tanto cuenta como dos elementos de escenografía. Si va paralelo a las zonas de despliegue (si mide 180cm) cuenta como tres elementos de escenografía. Por cada 60cm, el abismo deberá incluir un puente de al menos 15cm de ancho, por donde sea posible cruzarlo.
4	**Pico rocoso**.Una colina muy alta puede terminar en un pico rocoso. El pico se considera terreno muy difícil, y la mitad de sus laderas tienen acantilados que se consideran terreno impasable. Se trata como una colina y elemento rocoso. Es un lugar ideal para águilas y dragones.
5	**Muralla antigua**. Se trata de una sección de muralla de piedra muy antigua, ahora en ruinas, pero todavía se considera como un obstáculo y proporciona cobertura pesada, como un muro de piedra. Las murallas sirven para delimitar los límites de los grandes estados nobles élficos de épocas remotas.
6	**Bosque frondoso**. Un área de árboles muy altos. pueden ser de hoja caduca o pinos si se trata de Ulthuan. Su follaje tiende a ser de un color verde claro, e incluso puede ser amarillo dorado. En Naggaroth, los bosques son de pinos altos de follaje verde oscuro, casi azul. Los bosques de Ulthuan se consideran terreno difícil; y lo de Naggaroth son terreno muy difícil.
7	**Colina o bosque frondoso**. Elige entre uno de estos dos elementos de escenografía (preferiblemente el que haya menos).
8	**Colina**. puede ser una colina de laderas suaves, caso de Ulthuan; o una colina con laderas muy escarpadas, como las de Naggaroth. La cima de una colina en Ulthuan puede ser prácticamente plana, mientras que la de una en Naggaroth suele estar cortada a modo de picos dentados. Las colinas en Naggaroth se consideran terreno difícil.
9	**Monolito**. Se trata de un monolito de gran tamaño o de un área cubierta con varios monolitos más pequeños. Estas piedras mágicamente inscritas canalizan la energía mágica alrededor de Ulthuan. En Naggaroth existen piedras similares, pero se han concebido con un propósito diferente y mucho más siniestro que tiene que ver con los degenerados ritos de los Elfos Oscuros. Se consideran terreno impasable de piedra, e impiden línea de visión.
10	**Torre de vigilancia**. Se trata de una solitaria torre para vigías. Normalmente suelen ser altas y esbeltas, y tienen una puerta secreta o una entrada protegida. El tejado está cubierto con tejas y termina en punta. Sigue las reglas de Edificios (Torre de piedra o fortificación), aunque no tenga ventanas salvo en la zona superior; en dicha zona hay cobertura ligera en vez de pesada (ya que suele ser de madera en vez de piedra).
11	**Santuario retirado**. Se trata de un santuario en honor de una de las deidades élficas. Ya sea de los Altos Elfos o de los Elfos Oscuros, cualquiera de estos santuarios exhibe el mismo estilo de arquitectura élfica. Este estilo se caracteriza por grandes portales en forma de arco, bóvedas, espirales de piedra y plantas circulares o triangulares. Los santuarios Altos Elfos están construidos con piedra blanca, mientras que los de los Elfos Oscuros son de color púrpura oscuro o de un color rojizo. Sigue todas las reglas de edificios.
12	**Palacete Alto Elfo**. Es bastante raro encontrar uno fuera de las ciudades. Sólo los lugares más escondidos les son favorables en estos días de lucha,. Antiguamente eran un elemento común del paisaje. Se trata de un edificio largo y estrecho con un tejado puntiagudo.

19.13 Reinos enanos

Esta tabla permite generar el terreno característico de la amplia gama de altas montañas existentes en el viejo mundo y, especialmente, las que hay en los reinos enanos. Estas regiones apenas están habitadas, en ellas sólo viven Enanos, Goblins y Trolls; aunque los Skavens pueden habitar en sus entrañas. Los asentamientos enanos se concentran en fortalezas; pero existen minas, puestos comerciales y otros asentamientos aislados. Muchas veces, ya no quedan más que ruinas abandonadas desde hace mucho tiempo. La mayor parte del paisaje lo componen inhóspitos picos de montaña y laderas densamente pobladas por árboles, lo cual lo hace impracticable en invierno. La mayoría de batallas tienen lugar en los grandes pasos de montaña por los que circulan las rutas comerciales. Las fortalezas Enanas están situadas cerca de estos pasos; e incluso las guaridas de Orcos y Goblins se encuentran a la distancia adecuada para efectuar incursiones. La naturaleza del terreno favorece las batallas campales y las emboscadas.

Para generar cada elemento de escenografía, tira 2D6. Todos los elementos de escenografía se supone que tienen como máximo 30 cm de diámetro si cubren un área, o 30cm de largo si se trata de secciones

2D6	Elemento de escenografía
2	**Abismo**. Un abismo es un profundo y escarpado precipicio que no puede cruzarse por ningún punto, salvo para unidades voladoras o etéreas o a través de un puente. Se considera terreno impasable. Si estás eligiendo un número concreto de elementos de escenografía, el abismo cuenta como uno por cada 60cm, Así, si el abismo es “vertical” y va de zona de despliegue a zona de despliegue, atraviesa dos secciones de 60×60, mide 120cm y por tanto cuenta como dos elementos de escenografía. Si va paralelo a las zonas de despliegue (si mide 180cm) cuenta como tres elementos de escenografía. Por cada 60cm, el abismo deberá incluir un puente de al menos 15cm de ancho, por donde sea posible cruzarlo.
3	**Torrente de aguas bravas.** Un torrente de aguas bravas que desciende por la montaña en cascada entre las rocas. Es un elemento acuático que no impide línea de visión. Se considera terreno impasable salvo para unidades voladoras, etéreas o anfibias. El río debe colocarse de forma que penetre en el campo de batalla por uno de los bordes de la mesa y lo abandone por otro borde. El río no puede simplemente aparecer en un punto en medio del campo de batalla ni desaparecer en otro punto. Si estás eligiendo un número concreto de elementos de escenografía, el río cuenta como uno por cada 60cm, Así, si el río es “vertical” y va de zona de despliegue a zona de despliegue, atraviesa dos secciones de 60×60, mide 120cm y por tanto cuenta como dos elementos de escenografía. Si va paralelo a las zonas de despliegue (si mide 180cm) cuenta como tres elementos de escenografía. Por cada 60cm, el río deberá incluir un punto por donde sea posible cruzarlo como terreno abierto, un puente o un vado.
4	**Montículo de piedras**. Un área de grandes piedras que han bajado rodando por la montaña. No impide línea de visión y se trata como elemento rocoso. Se considera terreno difícil y proporciona cobertura pesada a las tropas.
5	**Pico rocoso**. Una colina alta y escalonada coronada por un pico rocoso. El pico se considera terreno difícil, y la mitad de sus laderas tienen acantilados que se consideran terreno impasable. Se trata como una colina y elemento rocoso. Es un lugar ideal para águilas y dragones.
6	**Pinar**. Un denso bosque de pinos. Puede colocarse incluso sobre una colina de laderas rocosas y con piedras entre los árboles. Se considera terreno difícil y proporciona cobertura ligera.
7	**Pico o Pinar**. Elige entre uno de estos dos elementos de escenografía (preferiblemente el que haya menos).
8	**Risco**. Una colina escalonada no demasiado ancha con laderas escarpadas y un borde rocoso en su cima. Una de sus laderas es un acantilado impasable. Las demás laderas y la parte superior se consideran terreno difícil.
9	**Pedregal**. Un área de rocas sueltas considerada terreno difícil. No proporciona cobertura ni impide línea de visión.
10	**Torre de vigilancia**. Se trata de una solitaria torre para vigías. Sigue las reglas de Edificios (Torre de piedra o fortificación), aunque no tenga ventanas salvo en la zona superior; en dicha zona hay cobertura ligera en vez de pesada (ya que suele ser de madera en vez de piedra).
11	**Minas Enanas**. Se trata de pozos mineros (entre dos y cuatro es suficiente) que pueden estar rodeados por un muro de piedra que debe tener al menos una puerta. Los pozos se consideran edificios pequeños (puede entrar una unidad de infantería de máximo 10) y los muros son tres secciones de 20cm, siguen las reglas de obstáculos lineales. Puede haber un montón de barriles de cerveza vacíos dentro del recinto pero no tienen efectos a nivel de juego.
12	**Lago de montaña**. Un pequeño lago circular en la montaña, considerado terreno impasable salvo para miniaturas acuáticas y etéreas (las voladoras pueden atravesarlo volando de la forma habitual, pero no pueden terminar su movimiento en él).

19.14 Reinos humanos

Esta tabla de generación de terreno representa las verdes tierras del viejo mundo, como las de Bretonia, el Imperio, Tilea y otros reinos colindantes. En ellas habitan y subsisten los humanos. Incluso las zonas más extensas están repletas de bosques, arbustos y, ocasionalmente, tierras altas. Las batallas tienden a tener lugar junto a las rutas principales, cerca de pasos y puentes, en ciudades y asentamientos. La naturaleza del terreno, extenso y cultivado, hace que se den con facilidad batallas campales en ejércitos grandes.

Para generar cada elemento de escenografía, tira 2D6. Todos los elementos de escenografía se supone que tienen como máximo 30cm de diámetro si cubren un área, o 30cm de largo si se trata de secciones.

2D6	Elemento de escenografía
2	**Un río o un lago.** Elige entre un río profundo o un lago. Ambos son Elemento acuático y se consideran Terreno impasable (salvo para miniaturas Anfibias), y no impiden línea de visión. En caso de un río, el río debe colocarse de forma que penetre en el campo de batalla por uno de los bordes de la mesa y lo abandone por otro borde. El río no puede simplemente aparecer en un punto en medio del campo de batalla ni desaparecer en otro punto, salvo un lago. Si estás eligiendo un número concreto de elementos de escenografía, el río cuenta como uno por cada 60cm, Así, si el río es "vertical" y va de zona de despliegue a zona de despliegue, atraviesa dos secciones de 60×60, mide 120cm y por tanto cuenta como dos elementos de escenografía. Si va paralelo a las zonas de despliegue (si mide 180cm) cuenta como tres elementos de escenografía. Por cada 60cm, el río deberá incluir un punto por donde sea posible cruzarlo como terreno abierto, un puente o un vado.
3	**Un arroyo.** Es un elemento acuático que no impide línea de visión. Se considera terreno difícil y debe entrar y salir por uno de los bordes de la mesa. Sigue las mismas reglas en cuanto a "número de elementos" del río, así como los vados o puentes.
4	**Un pantano**. Un área de agua y rocas que se considera terreno difícil. Es un elemento acuático que no impide línea de visión.
5	**Muros, setos o vallas**. Hasta tres secciones de vallas, setos o muros unidos en línea o delimitando tres lados de un campo de cultivo. Son obstáculos lineales que proporcionan cobertura (consulta la sección de obstáculos lineales)
6	**Un bosque**. Un área representada por un grupo de árboles. Los bosques son terreno difícil y proporcionan cobertura
7	**Colina baja o bosque**. Elige entre uno de estos dos elementos (preferiblemente el que haya menos).
8	**Una colina baja**. Es un área de tierra elevada y suaves laderas por todas partes. La cima de la colina puede ser casi plana.
9	**Una granja.** Es un área rodeada totalmente de vallas y con una cabaña en el centro o alineada con uno de sus bordes. Este es un modelo básico de granja. Debería haber, al menos, una puerta en uno de sus lados. Toda el área de la granja se considera terreno difícil debido a las vallas, el barro, el estiércol, las acequias y las gallinas sueltas. Las vallas se consideran obstáculos. Lo ideal es tener un Edificio (la granja), y un área de cultivo cuadrada adyacente de 30cm de lado; en este caso cuenta como dos elementos de escenografía a efectos de número de elementos en la mesa.
10	**Un pueblo**. Un pueblo está representado por un grupo de varios edificios (de dos a cuatro serán suficientes). Puede haber vallas entre los edificios o cerca de los límites del área. Debería existir un camino que atravesase el pueblo de un lado a otro. El camino se considera terreno abierto, pero el resto del pueblo se considera terreno difícil. Las vallas se consideran obstáculos. A efectos de número de elementos, cuenta cada grupo de 30cm como un único elemento; así, tres edificios situados a 45 cm uno de cada uno contará como dos edificios, aunque haya vallas.
11	**Unas ruinas**. Un edificio en ruinas con un círculo de piedras o un antiguo túmulo funerario. Se representa como una zona en ruinas con grandes piedras sobresaliendo del suelo o alineadas en círculo. Las ruinas se consideran terreno difícil, y proporcionan cobertura pesada; no impiden línea de visión a no ser que sean unas ruinas especialmente altas.
12	**Un edificio grande**. Se trata de un edificio único, *como por ejemplo un castillo, un templo, una torre de vigía, un mausoleo o un molino,* que está solo o rodeado por un muro de piedras que marca los límites del área. Debería existir una puerta de entrada al área. Los muros adyacentes se consideran obstáculos lineales, pero los espacios abiertos dentro de este elemento de escenografía se consideran terreno abierto. Si el edificio mide más de 30 cm entre los dos puntos más alejados (pero menos de 60) contará como dos elementos de escenografía a efectos de cantidad de elementos a desplegar.

20. LOS OCHO SABERES DE LA MAGIA

20.1 Saber de las Bestias

1. Buccos, el Toro se Fortalece (5+)

- **Objetivo**: Unidad amiga huyendo en cualquier punto del campo de batalla. No requiere línea de visión.
- **Efecto**: La unidad se reagrupa inmediatamente y cuenta como si se hubiera reagrupado en la subfase de Reagrupar tropas que huyen (a efectos de disparo, etc). Ten en cuenta que el hechizo no tiene efecto sobre unidades con menos del 25% de sus efectivos iniciales, ya que no pueden reagruparse.
- **Duración**: Instantáneo.

2. Adlos, el Grito del Águila (6+)

- **Objetivo**: Unidad enemiga a 60 cm o menos, de tipo Caballería, Bestia de Guerra, Carro, Enjambre, Monstruo (incluyendo personajes montados en monstruo), Caballería Monstruosa y Bestia Monstruosa; no trabada en combate cuerpo a cuerpo. No requiere línea de visión.
- **Efecto**: La unidad debe hacer un chequeo de Liderazgo. Si lo supera, resta 3 cm de sus movimientos (5 cm menos si marcha o carga, ten en cuenta que huidas y persecuciones son -3 cm) hasta el final de su siguiente fase de movimiento; si tenía la regla Volar, su movimiento volador se reduce a 30 cm. Si no supera el chequeo de Liderazgo, la unidad hará un movimiento de huida de 5D6 cm en dirección a su propio borde del tablero (y se quedará orientado en la dirección que ha movido); se detendrá si el movimiento la pone en contacto con una unidad amiga o terreno impasable, o si pasa a 3cm del enemigo; si la unidad sale de la mesa de juego, se considerará que ha huído del campo de batalla. Es un chequeo de Liderazgo, así que las unidades Inmunes a Psicología tendrán que hacer el chequeo igualmente.
- **Duración**: Instantáneo.

3. Ursos, la Furia del Oso (6+)

- **Objetivo**: El propio hechicero (si es de tipo Infantería y no va montado), o bien otra miniatura de tipo Infantería de su propia unidad.
- **Efecto**: La miniatura objetivo pasa a tener A+3, F+2 y R+1 a todos los efectos; no puede usar ninguna arma (mágica ni no mágica) mientras el hechizo esté activo.
- **Duración**: Permanece en juego.

4. Corvos, el Festín del Cuervo (7+)

- **Objetivo**: Unidad enemiga a 60 cm o menos, no trabada en combate cuerpo a cuerpo. Requiere línea de visión.
- **Efecto**: Proyectil mágico. Causa 2D6 impactos F3.
- **Duración**: Instantáneo.

5. Kinos, la Bestia se Acobarda (7+)

- **Objetivo**: Unidad enemiga situada en cualquier punto del campo de batalla, trabada en combate cuerpo a cuerpo; debe ser de tipo Enjambre, Caballería, Carro, Monstruo (incluyendo personajes montados en monstruo), Bestia de Guerra, Bestia Monstruosa o Caballería Monstruosa. Afecta a toda la miniatura de Caballería Monstruosa si tiene un perfil único. No requiere línea de visión.
- **Efecto**: Toda criatura de la unidad, incluyendo bestias de tiro, el propio monstruo y las monturas (pero no jinetes ni tripulación del carro) impactará sólo con resultado de 6 's en combate cuerpo a cuerpo. Si de todas maneras era necesario obtener resultados de 6 *(como por ejemplo por estar en combate con enemigos defendiendo un obstáculo)* entonces las criaturas no podrán atacar. Si la criatura tiene alguna regla que le obligue a impactar con un resultado fijo, no se verá afectada por este hechizo.
- **Duración**: Hasta final de turno.

6. Lupus, el Lobo al Acecho (9+)

- **Objetivo**: Unidad amiga a 60 cm o menos, no trabada en combate cuerpo a cuerpo; debe ser de tipo Enjambre, Caballería, Carro o Monstruo (incluyendo personajes montados en monstruo). La unidad debe tener en línea de visión bien al hechicero, bien a alguna unidad enemiga.
- **Efecto**: La unidad objetivo avanza 5D6 cm hacia el enemigo más cercano al que pueda ver. Si se tienen dudas sobre qué unidad enemiga está más cerca, el hechicero puede escoger una; pero debe hacerlo antes de tirar los dados para determinar la distancia. Si la distancia es suficiente para alcanzar al enemigo, se considera que la unidad ha cargado; y se aplican todas las reglas normales relativas a la carga, excepto que el enemigo sólo puede declarar mantener la posición como reacción a la carga. Alternativamente, la unidad objetivo mueve 5D6 cm hacia el Hechicero.
- **Duración**: Instantáneo.

20.2 Saber de los Cielos

1. Segundo Sello de Amul (6+)

- **Objetivo**: El jugador que controla al hechicero que lanza el hechizo.
- **Efecto**: Lanza 1D3. El jugador objetivo puede repetir 1D3 dados de seis hasta final de turno. Puede repetir incluso uno de los pertenecientes a una tirada múltiple (2D6, 3D6…), pero no de dados que tengan seis caras y que no estén numerados del 1 al 6 (como el dado de artillería y el de dispersión). Puede repetir la tirada de cualquier dado (incluyendo dados de lanzamiento de hechizo), pero no puede repetir una tirada de dado ya repetida… sólo tiene una oportunidad para engañar al destino. Cualquier repetición no utilizada al final de turno es desperdiciada.
- **Duración**: Hasta final de turno.

2. El Portento de Far (6+)

- **Objetivo**: Unidad amiga a 30 cm o menos, trabada en combate cuerpo a cuerpo. No requiere línea de visión.
- **Efecto**: La unidad puede repetir todos los resultados de 1 en las tiradas para impactar y para herir en combate cuerpo a cuerpo. Los nuevos resultados de 1 se deben aceptar (no se puede repetir una repetición).
- **Duración**: Hasta final de turno.

3. Rayo Múltiple (7+)

- **Objetivo**: Unidad enemiga a 60 cm o menos del hechicero. No se puede lanzar sobre una unidad trabada en combate cuerpo a cuerpo. No requiere línea de visión.
- **Efecto**: La unidad recibe 1D6 impactos de F4. En caso de personajes en unidades y casos parecidos, se distribuyen como disparos, pero no se trata de un proyectil mágico a ningún efecto.
- **Duración**: Instantáneo.

4. Rayo Atronador de Uranon (9+)

- **Objetivo**: Unidad enemiga a 60 cm o menos del hechicero. No se puede lanzar sobre una unidad trabada en combate cuerpo a cuerpo. Puede lanzarse incluso a unidades en el interior de edificios. No requiere línea de visión.
- **Efecto**: La unidad recibe 1D6 impactos de F4, Anula armadura. En caso de personajes en unidades y casos parecidos, se distribuyen como disparos, pero no se trata de un proyectil mágico a ningún efecto.
- **Duración**: Instantáneo.

5. Tormenta de Cronos (9+)

- **Objetivo**: Todas las unidades enemigas a 30 cm o menos, que estén en línea de visión del hechicero. No afecta a unidades trabadas en combate cuerpo a cuerpo.
- **Efecto**: Cada una de las unidades objetivos reciben 1D6 impactos de F4. En caso de personajes en unidades y casos parecidos, se distribuyen como disparos, pero no se trata de un proyectil mágico a ningún efecto.
- **Duración**: Instantáneo.

6. Cometa de Casandora (11+)

- **Objetivo**: Un punto en el campo de batalla (sin alcance mínimo ni máximo).
- **Efecto**: Coloca un marcador. En la subfase de inicio de turno de cada uno de los jugadores, lanza 1D6; con 1-3 coloca otro marcador sobre el que ya había (y no ocurre nada más). Con 4-6, se estrella un cometa sobre ese punto. Cuando se estrella, todas las unidades (de ambos bandos) a una distancia situada a 2D6 multiplicada por el número de marcadores situados en el punto de impacto del cometa serán impactadas. Cada unidad impactada por el cometa sufre 2D6 impactos de F4. *Por ejemplo, si hay dos marcadores en el sitio y el resultado de la tirada es un 10, todas las unidades a 10×2 = 20 cm o menos son impactadas. No hace falta que la unidad esté completamente en esos 20 cm; si tiene aunque sea una esquina de una peana de una miniatura de la unidad a esa distancia, la unidad recibe los impactos.*
- **Duración**: El hechizo no pertenece a la categoría Permanece en Juego, pero puede ser dispersado por el oponente de la misma forma que los de esta categoría. Si el hechizo es dispersado antes de que el cometa se estrelle, retira todos los marcadores. Un mismo hechicero solamente puede mantener activo un único Comenta de Casandora. Puede lanzar otros hechizos libremente, huir del campo de batalla o morir sin cancelar el efecto de un Cometa de Casandra activo. No puede cancelar el Cometa voluntariamente. Tras caer el Cometa, el hechizo finaliza y se deben retirar todos los marcadores sobre la mesa.

20.3 Saber del Fuego

Todos los hechizos de este Saber se consideran Ataques Flamígeros.

1. Bola de Fuego (5+)

- **Objetivo**: Unidad enemiga a 60 cm o menos, no trabada en combate cuerpo a cuerpo. Requiere línea de visión.
- **Efecto**: Proyectil mágico. Causa 1D6 impactos de F4, Ataques flamígeros.
- **Duración**: Instantáneo.

2. Espada Ígnea de Rhuin (6+)

- **Objetivo**: El propio hechicero (incluso si se halla trabado en combate cuerpo a cuerpo).
- **Efecto**: El arma de mano del hechicero proporciona A+1, Ataques mágicos y Ataques flamígeros; todos sus ataques impactan a 2+ y se resuelven con F+3. No puede usar otra arma (ni siquiera arma mágica) mientras tenga este hechizo.
- **Duración**: Permanece en juego[13].

3. Explosión Ardiente (8+)

- **Objetivo**: Unidad enemiga a 60 cm o menos, no trabada en combate cuerpo a cuerpo. Requiere línea de visión.
- **Efecto**: Proyectil mágico. Causa 2D6 impactos de F4, Ataques flamígeros.
- **Duración**: Instantáneo.

4. Cabeza Ardiente (9+)

- **Objetivo**: No se designa objetivo.
- **Efecto**: Traza una línea recta de 45 cm desde la peana del hechicero. Todas las miniaturas bajo esa línea sufren un impacto de F4, Ataques flamígeros.
- **Duración**: Instantáneo.

5. Deflagración Infernal (11+)

- **Objetivo**: Unidad enemiga del campo de batalla (no tiene alcance máximo ni requiere línea de visión).
- **Efecto**: La unidad sufre 1D6 impactos F4, Ataques flamígeros. Luego ambos jugadores lanzan 1D6; si el jugador que ha lanzado el hechizo obtiene un resultado mayor que su oponente, suma ese resultado al número de impactos causados. Repite hasta que el oponente saque mayor o igual que el jugador que ha lanzado el hechizo.
- **Duración**: Instantáneo.

[13] *Nota: Pese a que la redacción no es del todo clara en el Reglamento original de Sexta edición, este hechizo puede ser dispersado por el oponente igual que el resto de los hechizos de la categoría Permanece en Juego.*

6. Muro de Fuego (12+)

- **Objetivo**: Unidad enemiga visible para el lanzador a 60 cm o menos, que no tenga miniaturas (amigas ni enemigas) a 3 cm o menos de su fila frontal. No puede lanzarse sobre unidades con 360º de línea de visión. Puede lanzarse sobre una unidad trabada en combate, siempre que no tenga miniaturas en el frontal *(por ejemplo, si está trabada sólo por la retaguardia).*
- **Efecto**: Coloca un muro delante de la unidad. Para representar esto, coge algodón o papel y colócalo formando una línea de 3 cm de anchura delante de la unidad. La unidad sufre un impacto automático por cada miniatura (incluyendo personajes) en su fila frontal, de F4, Ataques flamígeros. El muro permanece en juego. El muro no causará más impactos a menos que la unidad intente atravesarlo (en cuyo caso cada miniatura que lo atraviese sufre un impacto de F4). El Muro de Fuego no obstaculiza línea de visión ni afecta al movimiento (aparte de los impactos).
- **Duración**: Permanece en juego.

20.4 Saber de la Luz

1. Iluminación de Pha (5+)

- **Objetivo**: El propio hechicero.
- **Efecto**: El hechicero pasa a tener A3, F5 y Ataques Mágicos sin importar su perfil de atributos. No puede usar ningún arma con la que vaya equipado (aparte de arma de mano). El hechicero además es inmune a todos los ataques realizados con un arma mágica. No afecta a armas con ataques mágicos que no sean objetos mágicos de tipo Arma, como podrían ser las armas de piedra bruja, los ataques mágicos de demonios o la Espada Ígnea de Rhuin, por ejemplo.
- **Duración**: Permanece en juego.

2. Mirada Ardiente de Shem (5+)

- **Objetivo**: Unidad enemiga a 60 cm o menos, no trabada en combate cuerpo a cuerpo. Requiere línea de visión.
- **Efecto**: Proyectil mágico. Causa 1D6 impactos de F4, Ataques flamígeros.
- **Duración**: Inmediato.

3. Brillo Radiante de Urru (6+)

- **Objetivo**: Unidad enemiga a 45 cm o menos, trabada en combate cuerpo a cuerpo. No requiere Línea de Visión.
- **Efecto**: La unidad pasa a tener HA1 a todos los efectos durante la fase de Combate de ese turno.
- **Duración**: Durante la fase de Combate del mismo turno.

4. Mano Curativa de Ulzah (7+)

- **Objetivo**: Miniatura individual amiga (aunque esté dentro de una unidad) en cualquier punto del campo de batalla. Puede ser el propio hechicero. No requiere línea de visión. No puede lanzarse contra miniaturas de tipo No Muerto, Demonio, Constructo, Carro, Espíritu o Máquina de Guerra.
- **Efecto**: Si la miniatura ha sufrido alguna herida, la miniatura recupera todas sus heridas perdidas. En el caso de un jinete con montura, elige uno de los dos.
- **Duración**: Instantáneo.

5. Luz Protectora de Karu (8+)

- **Objetivo**: Todas las unidades amigas a 30 cm o menos. No requiere línea de visión.
- **Efecto**: Las unidades amigas a 30 cm o menos del hechicero que ha lanzado este hechizo son Inmunes a Psicología. Además, las unidades amigas a 30 cm o menos del hechicero y que intenten reagruparse (si pueden hacerlo) se reagrupan automáticamente sin necesidad de realizar la tirada. Comprueba qué unidades están a 30 cm o menos del hechicero en cada momento (tanto para el efecto de Inmune a Psicología como para reagruparse).
- **Duración**: Permanece en juego.

6. Luz Cegadora de Machu (9+)

- **Objetivo**: Unidad enemiga a 60 cm[14] o menos, no trabada en combate cuerpo a cuerpo. Requiere línea de visión.
- **Efecto**: La unidad ve reducido su atributo de Movimiento a la mitad (redondeando hacia abajo), y pasan a tener HA1 y HP1.
- **Duración**: Hasta el final del siguiente turno enemigo.

[14] *Nota: El alcance correcto son 60 cm (24 pulgadas en el Reglamento en inglés), no 30 cm como dice en castellano (que serían 12 pulgadas). Es una errata del Reglamento en castellano que no aparece en ninguna FAQ, pero sí aparece el alcance correcto en la tabla de referencia rápida de MdA1.*

20.5 Saber del Metal

1. Regla del Hierro Ardiente (3+)

- **Objetivo:** Unidad enemiga a 60 cm o menos, no trabada en combate cuerpo a cuerpo. Requiere línea de visión. Este hechizo afecta a una única miniatura dentro de la unidad objetivo, incluso aunque normalmente no pueda ser objetivo directo de disparo, como un miembro de la dotación o un campeón (o personaje) dentro de una unidad (y, en tal caso, no puede hacer ¡Cuidado, Señor!).
- **Efecto:** Proyectil mágico. Impacta a una única miniatura de la unidad objetivo, escogida como se explica en el párrafo anterior. La Fuerza del impacto depende de la salvación por armadura contra proyectiles de la miniatura objetivo: F3 (armadura 6+ o sin ella), F4 (armadura 5+) o F5 (armadura 4+ o mejor). Ataques flamígeros.
- **Duración**: Instantáneo.

2. Mandamiento del Bronce (6+)

- **Objetivo:** Unidad enemiga de tipo Máquina de guerra o Carro a 60 cm o menos, no trabada en combate cuerpo a cuerpo. Requiere línea de visión.
- **Efecto:** La unidad no podrá moverse ni disparar hasta el final de su próximo turno. El hechizo se rompe si la unidad se ve obligada a huir por cualquier razón.
- **Duración**: Hasta el final de turno enemigo.

3. Transmutación del Plomo (8+)

- **Objetivo:** Unidad enemiga a 60 cm o menos, trabada en combate cuerpo a cuerpo. No requiere línea de visión.
- **Efecto:** La unidad tiene un penalizador de -1 a sus tiradas para impactar en combate cuerpo a cuerpo y un -1 a las tiradas de salvación por armadura.
- **Duración:** Dura únicamente durante la fase de Combate del mismo Turno en que se lanza.

4. Destilado de Plata Fundida (8+)

- **Objetivo:** Unidad enemiga a 60 cm o menos, no trabada en combate cuerpo a cuerpo. Requiere línea de visión.
- **Efecto:** Proyectil mágico. Causa 2D6 impactos de F4 con Ataques Flamígeros.
- **Duración:** Instantáneo.

5. Ley del Oro (9+)

- **Objetivo**: Unidad enemiga a 60 cm o menos. No requiere Línea de Visión.
- **Efecto**: El oponente debe decir si en la unidad hay algún objeto mágico (o algún personaje en ella). Si hay alguno, el oponente debe elegir uno (si hay varios) y decir cuál es. El hechicero lanza 1D6; con 1-4 el objeto no puede utilizarse hasta el final del siguiente turno enemigo; con 5-6 el objeto no puede usarse durante el resto de la partida. No tiene ningún efecto si no hay ningún objeto mágico en la unidad. En caso de miniaturas escondidas como puede ser un Asesino, se recuerda que dichas miniaturas no “existen” en la unidad hasta que son desveladas, por lo que un Asesino oculto con objeto mágico no debe declararse ante la Ley del Oro.

- **Duración**: Instantáneo. Los efectos permanecen hasta el final del siguiente turno enemigo o hasta el final de la partida.

6. Maldición del Acero Forjado (11+)

- **Objetivo**: Unidad enemiga a 30 cm o menos. Requiere línea de visión. Si el hechicero está trabado, sólo puede lanzarse sobre una unidad en contacto peana con peana con el hechicero.
- **Efecto**: Si la unidad tiene algún arma de proyectiles o de combate éstas quedan destruidas para el resto de la partida. Por tanto, la unidad no se ve afectada por las reglas de esas armas (positivas o negativas), ni puede disparar durante el resto de la partida. Afecta a todas las armas mundanas: armas a dos manos, alabardas, ballestas, etc. Las unidades afectadas atacan con sus garras y puños, por lo que no podrán beneficiarse de la regla arma adicional o de las ventajas de llevar un arma de mano y un escudo. Las máquinas de guerra y las armas mágicas no se ven afectadas por este hechizo, sólo las armas mundanas.
- **Duración**: Instantáneo. Los efectos duran hasta el final de la batalla (las armas han sido destruidas).

20.6 Saber de la Muerte

1. Negra Mano de la Muerte (5+)

- **Objetivo**: Unidad enemiga a 60 cm o menos, no trabada en combate cuerpo a cuerpo. Requiere línea de visión.
- **Efecto**: Proyectil mágico. Causa 1D6 impactos de F4.
- **Duración**: Inmediato.

2. Portador de Muerte (5+)

- **Objetivo**: Unidad amiga a 60 cm o menos, trabada en combate cuerpo a cuerpo.
- **Efecto**: Cualquier miniatura de la unidad objetivo, si debe ser retirada como baja, puede realizar un último ataque con su Fuerza básica antes de ser retirada, sin importar si la miniatura ya ha combatido o no. En caso de miniaturas montadas (caballería, carro, etc) sólo los jinetes responden al ataque.
- **Duración**: Durante la fase de Combate del Turno en el que se lanza.

3. Robo de Alma (8+)

- **Objetivo**: Miniatura enemiga a 30 cm o menos del hechicero, que no sea de tipo No Muerto, Demonio, máquina de guerra ni edificio. No requiere línea de visión. La miniatura puede ser un campeón o personaje (independiente o dentro de una unidad).
- **Efecto**: La miniatura objetivo sufre 1 herida, que Anula armaduras. Si la miniatura objetivo sufre la herida (ya que puede efectuar tirada de salvación especial), el hechicero que la lanzó gana 1 herida. Si ya había sufrido alguna herida, se cura. Si no ha sufrido ninguna herida, esto hace que tenga una herida más de las indicadas en su perfil (puede incrementarse por encima de su nivel máximo normal). La miniatura objetivo puede efectuar Regeneración si la tiene, pero ten en cuenta que la herida ya la ha sufrido (y el hechicero que ha lanzado el hechizo ya ha ganado la herida). Al final de la partida el hechicero pierde todas las heridas adicionales ganadas con este hechizo. Si esto reduce su atributo de Heridas a 0, es retirado como baja y otorga Puntos de Victoria al oponente, si el escenario utiliza Puntos de Victoria. Además, este hechizo puede lanzarse varias veces para ganar varias heridas.
- **Duración**: Inmediato.

4. Viento de Muerte (8+)

- **Objetivo**: Unidad enemiga a 60 cm o menos, no trabada en combate cuerpo a cuerpo. Requiere línea de visión.
- **Efecto**: Proyectil mágico. Causa 2D6 impactos de F4.
- **Duración**: Inmediato.

5. Robar Vida (10+)

- **Objetivo**: Toda unidad enemiga a 30 cm o menos del Hechicero, que no sea de tipo No Muerto, Demonio, máquina de guerra ni edificio. No afecta a las unidades trabadas en combate cuerpo a cuerpo.

- **Efecto**: Cada unidad sufre 1D6 impactos de F3 que Anulan armadura. Los impactos se distribuyen como por proyectiles.
- **Duración**: Inmediato.

6. Manto de Desesperación (12+)

- **Objetivo**: Unidad enemiga a 60 cm o menos. Requiere línea de visión.
- **Efecto**: La unidad tendrá un penalizador de -3 a todos los chequeos de Liderazgo (incluidos los de Desmoralización) que deba hacer. No afecta a unidades inmunes a psicología o desmoralización ni a miniaturas de tipo No Muerto o Demonio.
- **Duración**: Al final del turno actual, la unidad enemiga deberá hacer un chequeo de Liderazgo (con el -3); si lo supera, ya no se verá sujeta al hechizo; si lo falla, seguirá bajo los efectos hasta el final de su próximo turno.

20.7 Saber de las Sombras

1. Corcel de Sombras (4+)

- **Objetivo**: Cualquier personaje amigo a 30 cm o menos de tipo Infantería (es decir con Potencia de Unidad 1), que no esté unido a ninguna unidad. Alternativamente, puedes lanzarlo sobre el propio hechicero (siempre que sea de tipo Infantería) aunque esté unido a una unidad. No requiere línea de visión.
- **Efecto**: La miniatura puede hacer un movimiento de vuelo normal (50 cm). La miniatura puede destrabarse volando del combate cuerpo a cuerpo si lo desea. Puede efectuar un movimiento de carga, pero en tal caso se ve sujeto a todas las reglas de carga *(por ejemplo, no debe estar ya trabada en combate y debe poder ver a su objetivo).*
- **Duración**: Instantáneo.

2. Muerte Rauda (6+)

- **Objetivo**: Unidad enemiga a 60 cm o menos, no trabada en combate cuerpo a cuerpo. Requiere línea de visión.
- **Efecto**: Proyectil mágico. Causa 1D6 impactos de F3 y Anula Armaduras.
- **Duración**: Instantáneo.

3. Pellejo de Medianoche (7+)

- **Objetivo**: Unidad amiga a 60 cm o menos. No requiere línea de visión.
- **Efecto**: Afecta a los disparos que se realicen contra la unidad objetivo. Si se trata de Disparo que usa dado de dispersión, éste se dispersará automáticamente; si es necesario hacer tirada para impactar, sólo se impactará con resultado de 6 's (independientemente de otros modificadores). En otros tipos de disparo (que no usen HP ni dado de dispersión), como alientos de dragón, cañones o cañón de salvas, el hechizo no afecta.
- **Duración**: Permanece en juego.

4. Sombras de Muerte (8+)

- **Objetivo**: Unidad amiga a 15 cm o menos, no trabada en combate cuerpo a cuerpo. No requiere línea de visión.
- **Efecto**: La unidad causa Miedo. No tiene efecto en unidades que ya causen Miedo.
- **Duración**: Permanece en juego.

5. Acechante Invisible (10+)

- **Objetivo**: Unidad amiga a 60 cm o menos, no trabada en combate cuerpo a cuerpo. No requiere línea de visión.
- **Efecto**: La unidad puede efectuar inmediatamente un movimiento de hasta 20 cm sujeto a todas las reglas habituales de Movimiento. La unidad puede incluso cargar a un enemigo dentro de esos 20 cm; la carga está sujeta a todas las reglas de carga, salvo que la unidad objetivo de la carga sólo puede declarar Mantener la posición como reacción a la carga.
- **Duración**: Instantáneo.

6. Pozo de Sombras (11+)

- **Objetivo**: Unidad enemiga no trabada en combate cuerpo a cuerpo en cualquier punto del campo de batalla. No requiere línea de visión.
- **Efecto**: Toma la plantilla de 8 cm de radio y colócala sobre la unidad enemiga objetivo. No puede afectar a dos unidades; debes poner la plantilla de forma que afecte a una única unidad enemiga. Si no es posible que toque únicamente a una unidad, coloca la plantilla, pero el hechizo sólo afectará a una única unidad (impactos y efectos secundarios). Todas las miniaturas enemigas bajo la plantilla son automáticamente impactadas; y aquellas cubiertas parcialmente o tocadas lo son con un 4+ en 1D6. Toda miniatura impactada sufre un impacto de F3. Además, el jugador cuya unidad se ha visto afectada tira 1D6; con 1-3, la unidad objetivo en su siguiente fase de movimiento verá su Movimiento reducido a la mitad; con 4-6 no tiene ningún efecto secundario.
- **Duración**: Instantáneo (los efectos pueden durar hasta el final de la fase de movimiento del enemigo).

20.8 Saber de la Vida

1. Siodh Ramaplata, Señora del Río (6+)

- **Objetivo**: Unidad enemiga a 30 cm o menos de algún elemento acuático (río, arroyo, pantano, etc), no trabada en combate cuerpo a cuerpo. Alternativamente, si no hay ningún elemento de escenografía acuática en la mesa, una unidad enemiga a 30cm o menos del hechicero, no trabada en combate cuerpo a cuerpo. No requiere línea de visión.
- **Efecto**: Si la unidad se mueve por tierra, se mueve como si tuviera la mitad de Movimiento. Si la unidad se mueve en un movimiento de distancia aleatoria (incluyendo huidas y persecuciones), moverá la mitad del resultado de los dados. El hechizo no tiene efecto sobre criaturas voladoras, etéreas ni anfibias, pero sí en otras unidades aunque normalmente ignoren penalizador sobre terreno (como hostigadores).
- **Duración**: Hasta el inicio de la siguiente fase de Magia del lanzador del hechizo.

2. Bheortaine Brezal, Padre de las Espinas (7+)

- **Objetivo**: Unidad enemiga a 60 cm o menos, no trabada en combate cuerpo a cuerpo. No requiere línea de visión.
- **Efecto**: Causa 2D6 impactos de F3. Ten en cuenta que no es un Proyectil Mágico, así que puede lanzarse contra un personaje cercano a una unidad, contra un equipo de apoyo Skaven, no cuentan como disparos contra las tiradas de salvación especiales contra disparos, etc.
- **Duración**: Inmediato.

3. Olannan Retemblado, Viento Aullante (7+)

- **Objetivo**: El propio hechicero.
- **Efecto**: Los disparos que tengan un atributo de Fuerza de 4 o menor no pueden tener como objetivo ninguna unidad que esté a 30cm o menos del hechicero (total o parcialmente). Esto no impide disparar a unidades más allá de este área. Además, para todas las unidades enemigas, cualquier movimiento en el área circular centrada en el hechicero y con 30cm de radio se realizará a la mitad de su capacidad (no se considera terreno difícil, sino que mueven la mitad; así que los carros no sufrirían impactos y las unidades que ignoren terreno difícil como los Hostigadores se verán afectadas igualmente).
- **Duración**: Permanece en juego.

4. Keirnu Mazarroble, Señor del Bosque (7+)

- **Objetivo**: Unidad enemiga a 30 cm o menos de algún bosque o parecido (selva, etc), no trabada en combate cuerpo a cuerpo. Alternativamente, si no hay ningún elemento de escenografía boscosa en la mesa, una unidad enemiga a 30cm o menos del hechicero, no trabada en combate cuerpo a cuerpo. No requiere línea de visión.

- **Efecto**: La unidad recibe 1D6 impactos de F5. Si la unidad está parcial o totalmente dentro de un bosque o elemento parecido, causa 2D6 impactos de F5 en vez de 1D6. No afecta a miniaturas de tipo Vegetal (como las Dríadas o el Hombre Árbol).
- **Duración**: Instantáneo.

5. Rula Inn Puñopiedra, Señor de la Piedra (8+)

- **Objetivo**: Unidad enemiga a 30cm o menos de alguna colina, grupo de rocas, ruinas o similar (no edificios), no trabada en combate cuerpo a cuerpo. Alternativamente, si no hay ningún elemento de escenografía rocosa en la mesa, una unidad enemiga a 30cm o menos del hechicero, no trabada en combate cuerpo a cuerpo. No requiere línea de visión.
- **Efecto**: La unidad recibe 2D6 impactos de F4. Si la unidad está parcial o totalmente dentro de una colina, ruinas o similar, causa 3D6 impactos de F4 en vez de 2D6.
- **Duración**: Instantáneo.

6. Mhadh Atronador, Señor de la Lluvia (10+)

- **Objetivo**: Unidad enemiga a 75 cm o menos del hechicero, no trabada en combate cuerpo a cuerpo. No requiere línea de visión.
- **Efecto**: La unidad tiene un penalizador de -1 a todas sus tiradas para impactar con proyectiles (las que usan con HP). En caso de disparos que no requieran tirada (como un cañón o las Salamandras de los Hombres Lagarto), cuando declare disparar deberá lanzar 1D6; con un 4+ no puede disparar ese turno (pero contará como que ha disparado).
- **Duración**: Instantáneo. Los efectos permanecen durante toda la batalla.

21. PARTIDA BÁSICA

21.1 Puntos de victoria y vencedor de la batalla

En muchos escenarios se utilizan puntos de victoria para determinar quién es el vencedor de la batalla. Los puntos de victoria (abreviados PV) son un modo de calcular cuánto daño has causado al ejército enemigo, así como otros factores; entre ellos, la mejor posición táctica y situaciones que refuerzan la moral, como la captura de estandartes enemigos. Cada jugador consigue los puntos de victoria indicados más abajo. Para determinar el resultado de la batalla, compara en la tabla inferior la diferencia entre las puntuaciones de los jugadores dependiendo del tamaño de la batalla.

a) Tabla de puntos de victoria

Un ejército consigue un número de puntos de victoria igual al valor en puntos de cada unidad enemiga destruida, huyendo o que ya haya huido del campo de batalla.

Ejemplo: Por destruir una unidad de 400 puntos consigues 400 puntos de victoria.

Cada personaje independiente se cuenta como una unidad; y los personajes montados sobre un monstruo se cuentan independientemente de la montura.

Ejemplo: Si muere un héroe montado en dragón, pero el dragón sobrevive, sólo se consiguen los puntos de victoria del héroe.

También se consiguen puntos de victoria por cada unidad enemiga reducida a menos de la mitad de su número inicial de miniaturas; así como por las miniaturas independientes (como es el caso de personajes, carros y monstruos) reducidos a menos de la mitad de su número inicial de heridas.

No deben contabilizarse estos puntos de victoria si ya se han contabilizado los puntos por haber aniquilado la unidad. El total de puntos de victoria equivale a la mitad del valor en puntos de la unidad, redondeando hacia arriba.

Ejemplo: Una unidad que cuesta 325 puntos equivale a 163 puntos de victoria si sus efectivos iniciales son reducidos a menos de la mitad.

Divide el tablero en cuatro partes iguales: por cada uno de estos cuadrantes que no contenga ninguna unidad enemiga que no esté huyendo, pero que sí contenga al menos una de tus unidades con una potencia de la unidad de 5 o más y que no esté huyendo, consigues 100 puntos de victoria.

Por eliminar al General enemigo, o si está huyendo o ha huido fuera del campo de batalla, obtienes 100 puntos de victoria que deben sumarse a los puntos de victoria que se obtienen por ser una unidad destruida en sí.

Por cada estandarte de unidad capturado y conservado en tu poder al terminar la batalla obtienes 100 puntos de victoria.

Por otro lado, el resultado de la batalla se determina por la diferencia entre la suma de las puntuaciones de ambos jugadores, pero depende también del tamaño original de la

batalla. *Por ejemplo, es una gran victoria ganar por una diferencia de 500 puntos una pequeña batalla de apenas 1000 puntos, pero en una gran batalla de 5000 puntos a penas es un empate.* Para conocer el resultado de una batalla, suma la diferencia de puntuaciones y consulta la siguiente tabla:

Tabla de Puntos de Victoria						
DIFERENCIA EN PUNTOS DE VICTORIA	**TAMAÑO DE LA BATALLA (PUNTOS)**					
	1-1.999	**2.000-2.999**	**3.000-3.999**	**4.000-4.999**	**5.000-5.999**	**6.000+**
0-149	E	E	E	E	E	E
150-299	VM	E	E	E	E	E
300-449	VD	VM	E	E	E	E
450-599	VD	VM	VM	E	E	E
600-749	M	VD	VM	VM	E	E
750-899	M	VD	VM	VM	VM	E
900-1.199	M	VD	VD	VM	VM	E
1.200-1.499	M	M	VD	VM	VM	VM
1.500-1.799	M	M	VD	VD	VM	VM
1.800-2.099	M	M	M	VD	VD	VM
2.100-2.499	M	M	M	M	VD	VD
2.500+	M	M	M	M	M	M

E = Empate. Ningún bando consigue la victoria.
VM = Victoria marginal. Has ganado la batalla, pero por muy pocos puntos de diferencia.
VD = Victoria decisiva. Has derrotado claramente a tu adversario. La historia recordará tu hazaña.
M = ¡Masacre! Has machacado a tu adversario y tus tropas te consideran un héroe.

En resumen, se obtienen puntos de victoria por las siguientes 5 condiciones:

1. **Aniquilar una unidad enemiga, que esté huyendo al final de la batalla o que haya huido del campo.** El total de puntos de esa unidad.
2. **Diezmar una unidad enemiga por debajo de la mitad de sus efectivos iniciales o hacer más de la mitad de las heridas iniciales a miniaturas individuales.** La mitad del valor de esa unidad o miniatura.
3. **Capturar un cuadrante del campo de batalla con una unidad con al menos PU5, sin que haya unidades enemigas en ese cuadrante.** 100 puntos cada cuadrante capturado.
4. **Eliminar al general enemigo.** 100 puntos.
5. **Capturar estandartes enemigos y mantenerlos hasta el fin de la batalla.** 100 puntos cada estandarte capturado.

Ten en cuenta que estas 5 condiciones para puntuar son las básicas. Muchas misiones y escenarios pueden incluir otras condiciones diferentes para puntuar o prescindir de algunas (o todas) de las aquí citadas.

21.2 Batalla campal

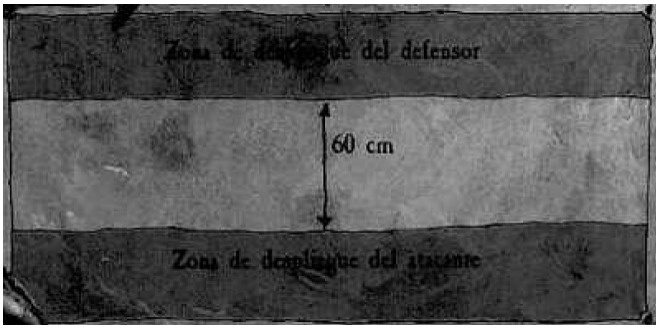


Imagen 32: Mapa de la Batalla Campal

Objetivos: Ambos ejércitos están dispuestos para la batalla y su meta es simple: destruir al enemigo y ocupar el campo de batalla.

Ejércitos: Los ejércitos deben organizarse utilizando las listas de ejército de Warhammer, con un valor total en puntos acordado de antemano e igual en ambos casos.

Campo de batalla: La disposición del terreno debe hacerse de mutuo acuerdo.

a) Despliegue

1. Cada jugador debe efectuar una tirada de dado. El jugador que obtenga la puntuación más alta escogerá el lado de la mesa en que desplegará sus tropas.
2. Los jugadores tiran un dado. El jugador que obtenga el resultado mayor decidirá si quiere empezar a desplegar en primer lugar o si prefiere hacerlo en segundo.
3. Cada jugador desplegará, alternativamente, una unidad de su ejército, de forma que estén separados por más de 60 cm entre ellos y estén situados a 30 cm o más de los bordes laterales de la mesa, hasta que no quede ninguna unidad por desplegar.
4. Todas las máquinas de guerra del ejército de un jugador se despliegan al mismo tiempo, aunque pueden hacerlo en diferentes lugares del campo de batalla.
5. Los campeones se despliegan con sus propias unidades; el resto de personajes se despliegan todos a la vez, después del resto de unidades.
6. Las unidades de exploradores no se despliegan con el resto de unidades; sino que se colocan sobre la mesa cuando el resto de unidades hayan desplegado, tal y como se describe en las reglas de exploradores.

¿Quién juega en primer lugar? Cada jugador deberá efectuar una tirada de dado. El primer jugador que termine de desplegar sus unidades (sin incluir a los exploradores) podrá sumar +1 a su tirada. El jugador que obtenga el resultado mayor (repite la tirada en caso de empate) podrá decidir si prefiere mover en primer o en segundo lugar.

Duración de la batalla: La batalla tiene una duración de seis turnos; o hasta que un jugador reconozca su derrota o quede completamente masacrado.

Reglas especiales: No debe aplicarse ninguna regla especial en este escenario.

Condiciones de victoria: A menos que un jugador se rinda antes de acabar la batalla, el vencedor será el jugador que haya acumulado más puntos de victoria al final de la batalla.

22. BATALLA A TRES BANDOS

Aunque Warhammer está diseñado para jugar dos bandos, es posible hacerlo a tres bandos. Se ofrecen aquí las reglas genéricas para hacer enfrentamientos entre tres fuerzas que aparecieron en MdA2.

22.1 Resumen

Se trata de un escenario genérico para una batalla librada por tres ejércitos. En teoría, los ejércitos se encuentran allí para destruir a todos los enemigos en el campo de batalla en una situación de “resistencia a ultranza”, aunque los jugadores pueden permitirse realizar alianzas temporales.

22.2 El campo de batalla

Se juega en un tablero de 180×120cm con escenografía generada según las reglas habituales.

22.3 Los ejércitos

Los ejércitos se forman tomando como base las listas de ejército de Warhammer con un valor de puntos acordado por los jugadores. Dado que se tiene menos espacio, es preferible jugar a 1.500 puntos en vez de a 2.000.

22.4 Despliegue

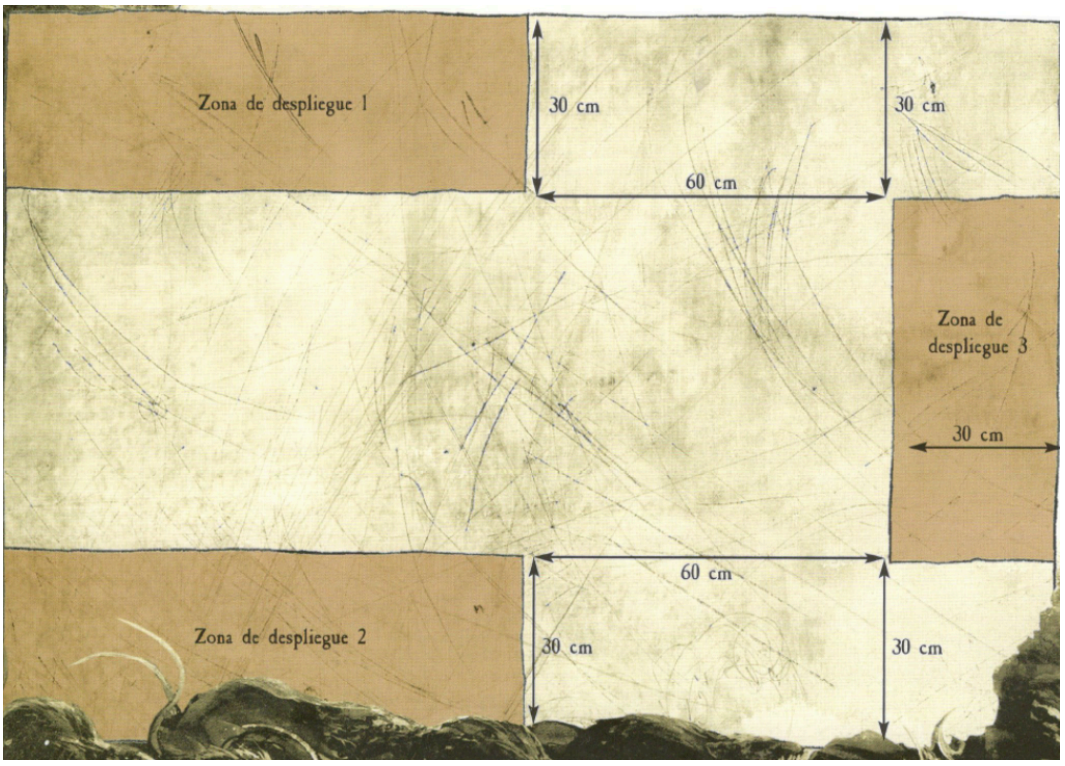


Imagen 33: Mapa de la Batalla a 3 Bandas

1. Los tres jugadores tiran un dado y el que obtenga la puntuación más alta elige la zona en la que quiere desplegar su ejército (se repiten en caso de empate). Los otros dos jugadores tiran el dado de nuevo. El segundo ganador elige su zona de despliegue y la última zona restante queda para su oponente.
2. Los ejércitos se despliegan tal y como indica el diagrama superior. Los jugadores, por turnos, colocarán sus unidades de una en una en el orden siguiente: zona 1, zona 2, zona 3. Las máquinas de guerra de un ejército se despliegan todas al mismo tiempo, aunque puedes disponerlas en diferentes lugares del área de despliegue. Los personajes de un ejército se despliegan todos al mismo tiempo después de haber desplegado el resto de unidades.
3. Las unidades de exploradores no despliegan junto al resto de unidades. Se disponen en el tablero una vez desplegadas las unidades de todos los ejércitos, tal como se describe en las reglas especiales.

22.4 Quién va primero

Al inicio de cada turno, los tres jugadores tiran un dado y el jugador que obtenga el resultado más alto elige la posición en la que quiere jugar (primero, segundo o tercero), repitiendo tiradas en caso de empate. Los otros dos jugadores vuelven a tirar dados y el que obtenga el resultado mayor escoge su posición, por lo que la última posición disponible queda para el tercer jugador. Una vez establecido el orden de ese turno, los jugadores juegan por turnos de la forma habitual. El procedimiento anterior se repite al inicio de cada turno siguiente. La única excepción es que un jugador no puede jugar dos turnos seguidos, así que el jugador que haya movido el último en un turno, no puede elegir mover el primero si gana al efectuar la tirada de dados.

22.5 Duración

La batalla dura 8 turnos, o hasta que dos jugadores reconozcan su derrota.

22.6 Condiciones de victoria

A menos que dos jugadores reconozcan la victoria de un tercero, se considera ganador el que obtenga un mayor número de puntos de victoria.

Los puntos de victoria se conceden tal y como se describe aquí:

1. Cuando una unidad, un personaje o un monstruo sean destruidos, el jugador que los haya destruido se adjudicará todos los puntos de victoria de dicha unidad (aunque estuviera previamente “debilitada”). En un combate múltiple , las tropas pertenecientes a dos jugadores pueden destruir a una o más unidades de un tercer ejército durante la misma fase de combate; en ese caso, los dos jugadores comparten los puntos de victoria. No se obtienen puntos por unidades, personajes o monstruos que no hayan sido completamente eliminados (por ejemplo un monstruo al que sólo le quede una herida).
2. Si un jugador aniquila a un general enemigo, obtiene +100 puntos de victoria adicionales de inmediato.
3. Por cada estandarte enemigo capturado (estandartes de unidades y estandartes de batalla) se obtienen +100 puntos de victoria al terminar la partida. Es vital que los

jugadores usen miniaturas o marcadores de estandarte capturado para representar dónde están los estandartes capturados, dado que pueden ser recapturados o, incluso, capturados por un tercer ejército si la unidad que los lleva es derrotada.

22.7 Reglas especiales

Combate a tres. Las miniaturas que se encuentren trabadas en combate con una miniatura enemiga, lucharán en cada fase de combate cuerpo a cuerpo sin tener en cuenta de qué jugador es el turno. Si se trata de un combate múltiple en el que se ven implicadas unidades de los tres ejércitos, las miniaturas pueden distribuir sus ataques como quieran sobre las miniaturas enemigas con las que se encuentren trabadas en combate.

Cada uno de los bandos calcula su resultado de combate de forma habitual (bajas, potencia, estandarte, filas, posición elevada…). Después, compara los tres resultados y aplícalos al mismo tiempo (consulta los ejemplos). Resuelve los movimientos de huida y persecución con cuidado, tirando un dado para determinar qué unidad persigue primero, ya que pueden generarse nuevos combates entre unidades que no estaban luchando entre sí pero que se encontraban en contacto con un enemigo común.

Los combates múltiples pueden conducir en ocasiones a situaciones un poco confusas en las que los jugadores necesitarán utilizar su sentido común y la ayuda ofrecida por los ejemplos para resolver la situación.

Magia. El jugador que en un determinado turno tenga la iniciativa usará sus dados de energía normalmente, y los otros jugadores usarán sus dados de dispersión. Los hechizos se lanzan normalmente.

Dispersión. En las batallas a tres bandos, el número básico de dados de dispersión por cada jugador es de 1 en lugar de 2 (2 en lugar de 4 en el caso de los enanos). Si un hechizo se lanza sobre tropas que pertenecen a un único ejército, sólo ese jugador puede intentar dispersarlo. Si el hechizo no tiene un objetivo, o puede afectar potencialmente a más de un jugador, ambos contendientes separan en secreto (o apuntan en un papel) los dados de dispersión que vayan a usar y, después, ambos jugadores lo revelarán de forma simultánea. El jugador con mayor número de dados los tira; el jugador con menor número de dados los conserva. Si hay unidades con Resistencia a la Magia, dicha Resistencia añade los dados a cualquiera de los dos jugadores. Los jugadores pueden anotar si quieren un Pergamino de Dispersión (u objeto de dispersión similar), contando en ese caso siempre más dados que su oponente. Si ambos jugadores disponen del mismo número de dados, o si ambos quieren usar un Pergamino, deben efectuar una tirada de dados (el perdedor será quien utilice sus dados o pergamino).