

KINGS OF WAR

Traducido por **ledas**, por y para fans (sin ánimo de lucro).
Cualquier comentario o sugerencia pasáros por La Armada
[Enlace al foro](#)

Unidades

En KoW todas las unidades están formadas por uno o más modelos. El número de modelos que integran la unidad está especificado en los atributos de cada unidad (explicado en la página 51) y generalmente corresponderá con el número de modelos que vienen en las cajas de Mantic. Estos modelos se deben pegar en las peanas y agrupar en unidades tal y como se describe abajo. Cada unidad pertenece a una de las siguientes categorías.

Infantería (Inf)

Las unidades de infantería tienen cuatro tamaños:

- Tropas, son de 10 modelos, organizados en dos filas de cinco modelos de ancho.
- Regimientos, son de 20 modelos, organizados en cuatro filas de cinco modelos de ancho.
- Hordas, son de 40 modelos, organizados en cuatro filas de diez modelos de ancho.
- Legiones, son de 60 modelos, organizados en seis filas de diez modelos de ancho.

Caballería (Cab)

Las unidades de caballería tienen tres tamaños:

- Tropas, son de 5 modelos, organizados en una fila de cinco modelos de ancho.
- Regimientos, son de 10 modelos, organizados en dos filas de cinco modelos de ancho.
- Hordas, son de 20 modelos, organizados en dos filas de diez modelos de ancho.

Gran Infantería (G.Inf) & Gran Caballería (G.Cab)

Las unidades de Gran Infantería y Gran Caballería tienen cuatro tamaños:

- Regimientos, son de 3 modelos, organizados en una única fila de tres de ancho.
- Hordas, son de 6 modelos, organizados en dos filas de tres de ancho.
- Legions, son de 12 modelos, organizados en dos filas de seis de ancho.

Máquinas de Guerra (MG)

Una máquina de guerra es una unidad que consiste en una máquina individual, como una catapulta o un lanzavirotes. También tendrá un número determinado de miembros como dotación, que son puramente decorativos y deberán colocarse alrededor de la máquina para hacer bonito. Como los miembros son meramente decorativos, se ignoran a nivel de juego.

Monstruos (Mon)

Un monstruo consiste en un único modelo, una grande y poderosa bestia mitológica o un constructo mágico.

Héroes (Héroe/xxx)

Un héroe es una unidad que consiste en un único modelo. Puede ser un oficial, un hechicero o incluso un poderoso señor de su raza. Los héroes varían en tamaño según a qué raza pertenecen, y pueden escoger entre numerosas monturas o incluso monstruosas bestias de guerra, por tanto, un héroe siempre tendrá un subtipo especificado entre los paréntesis, por eso el /xxx, donde se especificará a qué tipo de unidad pertenece. Entonces, un héroe puede ser (Héroe/Inf), o (Héroe/Cab), o (Héroe/Mon), o (Héroe/G.Inf), o (Héroe/G.Cab), y aunque aún no hemos concebido aún el (Héroe/MG), nunca se sabe...

En ocasiones, un héroe puede tener la opción de escoger montar entre distintas monturas, si es el caso su tipo de unidad cambiará a la que corresponda según el tipo de la montura escogida, tal y como estará especificada en la entrada del Héroe.

Tamaño de las peanas de los modelos

Los modelos de infantería van en peanas cuadradas de 20mm, salvo algunas excepciones (como los Orcos, que van en peanas cuadradas de 25mm).

La Gran Infantería utiliza peanas cuadradas de 40mm, salvo algunas excepciones (como las Gárgolas de Obsidiana menores, que usan peanas cuadradas de 50mm).

Los modelos de caballería utilizan peanas de 25x50mm.

La Gran Caballería usa peanas cuadradas de 50mm, salvo algunas excepciones (como las Picadoras, que van en peanas de 50x100mm).

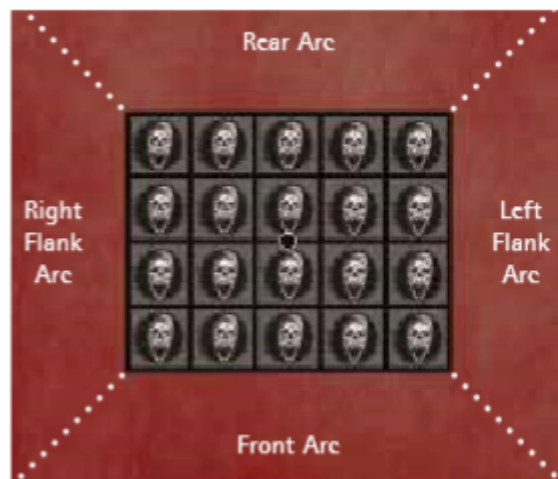
Los Monstruos y Máquinas de Guerra utilizan peanas cuadradas de 50mm, pero se pueden usar de 50x100mm si el modelo no cabe. Se puede incluso necesitar una mas grande para modelos excepcionalmente grandes, en esos casos, se utiliza la peana más pequeña que se pueda.

Tamaño común de las bases de las unidades

Tipo de unidad	Tamaño peana	Tropa	Regimiento	Horda	Legión
Infantería	20x20mm	100x40mm	100x80mm	200x80mm	200x120mm
Infantería	25x25mm	125x50mm	125x100mm	250x100mm	250x150mm
Caballería	25x50mm	125x50mm	125x100mm	250x100mm	n/a
Gran Infantería	40x40mm	n/a	120x40mm	120x80mm	240x80mm
Gran Caballería	50x50mm	n/a	150x50mm	150x100mm	300x100mm
Gran Caballería	50x100mm	n/a	150x100mm	150x200mm	300x200mm

Frontal, retaguardia y flancos

Normalmente en Kings of War, las unidades poseen cuatro costados: frontal, retaguardia, flanco izquierdo y flanco derecho. Cada una de ellas posee un “arco”, un área que se determina dibujando una línea imaginaria de 45 grados desde cada una de las esquinas de la unidad, tal y como se muestra.



Punto del líder de la unidad

El punto del líder de la unidad es el centro exacto de la fila frontal. La razón por la que lo llamamos el “punto del líder” es porque algunos jugadores les gusta colocar un modelo imponente en el centro para que lidere la unidad.

Siempre que las reglas digan que algo debe ser desde el punto del líder (o desde el líder de la unidad), tales como mediciones o línea de visión, se utiliza el centro exacto de la fila frontal de la unidad.

¿Pueden ver?

Durante el juego, en ocasiones tendrás que determinar si una de tus unidades puede ver a otra, normalmente una unidad enemiga a la que tu unidad pretende cargar o disparar.

Arco de visión

Primero, debemos asumir que una unidad solo puede ver cosas que se encuentren al menos parcialmente, dentro de su arco frontal, o arco de visión. Los flancos y retaguardia son ciegos.

Línea de Visión (LdV)

Por supuesto, el terreno y otras unidades pueden interponerse en el camino y ocultar objetivos que están dentro del arco de visión de tu unidad. Para determinar si una unidad puede ver a su objetivo se utilizan las siguientes reglas.

Altura de la unidad

Cada unidad tiene una altura asignada acorde a su tipo:

Infantería	1	Gran Infantería	2
Caballería	2	Gran Caballería	3
Monstruos	4	Máquinas de Guerra	1

La altura de un héroe se basa en su tipo. Por ejemplo, un héroe a pie tiene altura 1, mientras que un héroe montado a caballo tiene 2, etc.

Algunas unidades pueden ser una excepción y poseer diferente altura, se especificará en cada caso (por ejemplo, los Orclings tienen altura 0).

Trazando la LdV

Para determinar la línea de visión, traza una línea imaginaria desde el líder de la unidad hasta cualquier punto de la base del objetivo. Si esta línea imaginaria llega a su destino sin pasar por ninguna unidad otra unidad o elemento de escenografía, entonces la línea de visión no está bloqueada.

Si tu unidad o si la unidad objetivo es más alta que cualquier otro elemento en el camino, entonces la línea de visión no está bloqueada. Si cualquier elemento en el camino tienen la misma altura o más que tu unidad y la unidad objetivo, entonces la línea de visión se considera bloqueada.

Ten en cuenta que la línea de visión no tiene porque ser la línea más corta entre el punto del líder de unidad y la base del objetivo; servirá cualquier línea entre el líder de la unidad y cualquier parte de la base de la unidad objetivo.

Si no se está completamente seguro si una unidad ve a otra o no, lanzar un dado. Con un resultado de 4+ la unidad puede verla, con 3 o menos no puede.

Terreno y LdV

Se discute en más detalle en la página 59.

Midiendo las distancias

Se puede medir en cualquier momento que se quiere. Salvo que se indique lo contrario, la distancia entre dos unidades es la distancia entre los puntos más cercanos de las bases de estas.

¡Mantén las distancias!

Para evitar confusiones, las unidades deben mantenerse separadas unas de otras por lo menos en 1", excepto cuando se produzcan cargas o reagrupamientos, tal y como se explica más adelante.

Para eliminar cualquier tipo de confusión, asegurate que tus unidades no estén nunca en contacto peana con peana con otras unidades amigas.

Atributos

Cada unidad de Kings of War tiene un nombre y una serie de atributos, que definen cuán poderosas son en el juego. Estos son:

- Tipo. Que tipo de unidad es, si es infantería, caballería, etc.
- Tamaño de unidad. Cuantos modelos la componen.
- Velocidad (Vel). Lo rápido que mueve la unidad, en pulgadas.
- Melé (Me). El resultado que necesita para golpear en combate cuerpo a cuerpo (o melé).
- Disparo (Dis). El resultado que necesita la unidad para impactar con ataques a distancia. Si no posee ataques a distancia se mostrará un '—'.
- Defensa (Def). El resultado que necesitan las unidades enemigas para dañar a la unidad.
- Ataques (At). El número de dados que la unidad utiliza para atacar tanto en melé como a distancia.
- Coraje (Cor). Una combinación del tamaño de la unidad, su disciplina y entrenamiento. Este atributo indica cómo es de resistente la unidad al daño sufrido.
- Puntos. Determina como de valiosa es una unidad. Se utiliza para escoger ejército y normalmente para calcular los puntos de victoria en función del escenario utilizado.
- Especial. Cualquier equipo especial (como las armas a distancia) y reglas que la unidad pueda tener.

Ejemplo

Arqueros Elfos (Tipo: Infantería)

Tamaño unidad	Vel	Me	Dis	Def	At	Cor	Pts
Tropa (10)	6	5+	4+	4+	8	10/12	115
Regimiento (20)	6	5+	4+	4+	10	14/16	150
Horda (40)	6	5+	4+	4+	20	21/23	250

El turno

Al igual que el ajedrez, Kings of War se juega por turnos. Tan solo lanza un dado para decidir qué jugador va a tener el primer turno - el jugador que gane la tirada del dado decide quién va primero.

El jugador mueve, dispara y golpea en combate cuerpo a cuerpo con sus unidades, con eso concluye el turno 1 del juego. Después de eso, su oponente juega su turno, el turno 2 de la partida. Los jugadores deben seguir alternando turnos de este modo hasta que concluya el tiempo o turno límite acordado previamente.

El turno de un jugador se divide en las siguientes fases:

- 1) Fase de movimiento
- 2) Fase disparo
- 3) Fase combate

Examinaremos cada una de las fases en las siguientes páginas.

Dados

En este reglamento, cuando nos referimos a un dado o dados, nos referimos a un dado normal de seis caras, al que nos referimos como D6. Algunas veces usaremos términos como 'D3', que es el resultado de un D6 dividido entre 2 (redondeando hacia arriba), o 'D6+1', que significa sumar 1 al resultado de la tirada, o 2D6, que es lanzar dos dados y sumar las tiradas.

Repetir tiradas

Cuando puedes repetir tiradas, simplemente coge el número de dados que tienes permitido repetir y lanza los dados de nuevo. El segundo resultado es el que prevalece, aunque sea peor que el primero.

Independientemente del número de reglas especiales que apliquen en una determinada situación, nunca se puede repetir una repetición de tirada.

Movimiento

Durante la fase de movimiento, selecciona a tus unidades y ve asignándoles, a cada una, una de las siguientes órdenes::

¡Alto!

La unidad no mueve.

¡Cambiar orientación!

La unidad permanece inmóvil y puede pivotar sobre su centro para encararse hacia cualquier dirección.

¡Avanzar!

La unidad puede mover hacia adelante un número de pulgadas igual a su atributo de Velocidad. En cualquier punto durante este movimiento (p.e. antes o después de avanzar, o durante el avance), la unidad también podrá realizar un único movimiento de pivotaje de hasta 90° respecto de su orientación inicial.

¡Atrás!

La unidad puede mover hacia atrás hasta la mitad de su atributo de Velocidad.

¡Hacia un lado!

La unidad puede mover hacia su izquierda o su derecha hasta la mitad de su atributo de Velocidad.

¡Corred!

La unidad puede mover hacia adelante el doble de su atributo de Velocidad.

¡Cargad!

Es de lejos la orden más excitante. También es la más compleja así que esta descrita más adelante.

Interpenetración de la unidad

Interpenetración al mover

Las siguientes reglas regulan la interpenetración cuando una unidad mueve hacia adelante, hacia atrás o hacia los lados.

Aliados

Se puede mover a través de unidades aliadas (excepto al cargar, ver más adelante), pero no se puede terminar el movimiento encima de otra unidad, así que debes asegurarte que la unidad tiene suficiente movimiento para terminar este en un espacio desocupado. Ten en cuenta, como se ha dicho anteriormente, que tus unidades aliadas no puede estar en contacto con otras unidades aliadas.

Enemigos

Las unidades enemigas, por otro lado, bloquean el movimiento. Tus unidades nunca pueden acercarse a más de 1" de ellas, excepto al cargar o durante un movimiento de pivotaje.

Interpenetración al pivotar

En realidad, las unidades regimentadas son más flexibles a la hora de reorganizar sus filas que nuestras miniaturas, así que permitimos que las unidades pivoten sobre su eje central como parte de su movimiento y que pivoten a través de otras unidades (amigas o enemigas), todo tipo de terreno e incluso por el borde del tablero o mesa.

Aunque por supuesto deben terminar su movimiento de forma legal, es decir, dentro de la mesa, sin estar en contacto con unidades aliadas y a 1" o más de cualquier unidad enemiga.

¡Cargad!

Realizar una carga es el único modo de mover tus unidades y ponerlas en contacto con el enemigo. Una unidad puede cargar sobre una única unidad enemiga (el objetivo) mientras se cumplan las siguientes condiciones:

- El objetivo está al menos parcialmente, dentro del arco frontal de tu unidad.
- La unidad puede ver al objetivo.
- La distancia entre el punto exacto del centro frontal de la unidad y la parte visible más cercana de la base de la unidad objetivo está a la misma distancia o menos que el atributo de Velocidad de tu unidad duplicado.
- Hay suficiente espacio para mover la unidad físicamente hasta estar en contacto con la unidad objetivo tal y como se describe debajo.

Moviendo las unidades que cargan

Mientras cargan, las unidades pueden mover hacia adelante y girar una sola vez sobre su centro hasta 90°, durante cualquier punto del movimiento.

Sin embargo, deben usar siempre el camino más corto posible, rodeando cualquier tipo de terreno infranqueable y cualquier unidad en su camino, ya sea aliada o enemiga. Ten en cuenta que si deben atravesar cualquier terreno difícil u obstáculo que normalmente les ralentizaría, estos elementos no reducen el movimiento de la carga. Sin embargo, sufrirán una leve penalización durante el combate cuerpo a cuerpo.

En cuanto la unidad que carga está en contacto con la objetivo, alinea la por el lado al que estás cargando de modo que queden al ras.

Finalmente, desplaza la unidad lateralmente hasta que el su punto del líder esté encarando directamente el centro de la unidad objetivo, o lo más cercano posible a este.

Básicamente, lo que más importa en un movimiento de carga es que la unidad tiene espacio físico suficiente para ponerse en contacto con la unidad enemiga objetivo. Teniendo en cuenta que deben tener al menos parte de su frontal en contacto con la unidad cargada, mantener el contacto esquina con esquina no está permitido.

Cargas al flanco y a la retaguardia

Si el punto del líder de la unidad que carga está en el arco frontal de la unidad objetivo cuando se da la orden de cargar, la unidad debe cargar al objetivo por el frontal de la unidad.

Si el punto del líder de la unidad que carga está en el arco izquierdo o derecho de la unidad objetivo cuando se da la orden de cargar, la unidad debe cargar al objetivo por el flanco correspondiente.

Si el punto del líder de la unidad que carga está en el arco trasero de la unidad objetivo cuando se da la orden de cargar, la unidad debe cargar al objetivo por la retaguardia de la unidad.

Proximidad a los enemigos

Recuerda que cuando se efectúa una carga, las unidades no tienen que respetar la pulgada de espacio que hay que mantener con las unidades enemigas, y esto significa que se puede dar el caso de que una unidad esté en contacto con la unidad objetivo y cualquier otra unidad a la que no ha cargado. En ese caso se deben desplazar ligeramente esas unidades enemigas al menos 1" o lo mas que se pueda, para evitar que estén en contacto.

Esto representa a la unidad que carga concentrando sus esfuerzos en luchar contra la unidad objetivo mientras mantienen a raya otras unidades enemigas cercanas. Esto puede parecer un poco extraño al principio, pero recuerda que las unidades enemigas podrán cargar durante su turno para ayudar a sus compañeros en la batalla.

Cargas esquina con esquina

En algunas circunstancias, la única manera posible de hacer contacto física de una unidad que carga con su objetivo, va a ser poniendo en contacto una de las esquinas del frontal de la unidad con una esquina de la unidad objetivo.

Estos casos tan extremos se denominan contacto esquina con esquina.

Creemos que estos no son suficiente para garantizar los conceptos correctos de carga y combate, así que rechazamos este tipo de cargas.

Cargas múltiples contra el mismo objetivo

Si dos o más unidades son capaces de cargar sobre la misma unidad enemiga, pueden hacerlo, siempre que quepan. Tan solo emite una única orden simultánea a todas las unidades que van a realizar la carga.

Las unidades que hayan cargado por el mismo lado de la unidad objetivo deben compartir el espacio lo más equitativamente posible, siempre y cuando quepan tras haber movido todas las unidades involucradas.

Si no hay espacio suficiente para todos, alguna de las unidades no realizará la carga y se le podrá imponer otra orden de movimiento diferente.

Te darás cuenta como resulta imposible para tres unidades con exactamente el mismo frontal (por ejemplo de 100mm) cargar sobre otra unidad con el mismo ancho de 100mm. Como las cargas esquina con esquina no están permitidas, tan solo de las unidades podrán realizar la carga, a la tercera se le deberá dar otra orden.

También ten en cuenta que en las cargas múltiples, los recorridos que realizan las unidades que cargan no pueden cruzarse entre sí.

Contra-carga

Si una unidad ha sido cargada por una o más unidades enemigas en el turno anterior, puede elegir realizar una contra-carga en lugar de una carga normal.

Si una unidad decide hacerlo, solo puede orientar esta carga contra una de las unidades de las que recibió una carga en el turno anterior. No necesita tener línea de visión con el objetivo y no tiene porqué estar necesariamente en el arco frontal de la unidad, por tanto, se puede realizar una contra-carga contra unidades enemigas que estén ubicadas en los flancos o retaguardia.

Ten en cuenta que una contra-carga por el flanco o la retaguardia puede ser un poco engorroso por el movimiento. Está bien deslizar la unidad para que encaje contra el frontal de la unidad enemiga, siempre y cuando la posición final no deje la unidad superpuesta sobre cualquier otra unidad. Si la unidad no encaja bien contra la objetivo, entonces la contra-carga no puede realizarse.

Todas las reglas que aplican a una carga también aplican a una contra-carga, salvo que se especifique lo contrario.

Terreno

Los elementos de terreno hacen parecer tu mesa mucho más impresionante, pero también hacen el juego más complejo, así que no uses demasiados elementos en tus primeras partidas de Kings of War. En los wargames, los terrenos suelen representarse de dos formas: piezas singulares de terreno o áreas de este.

Antes de jugar, es buena idea ponerse de acuerdo con el oponente sobre cómo tratar estos elementos.

Terreno y movimiento: Tipos de terreno

Existen cuatro tipos de terreno en Kings of War:

- **Terreno infranqueable.**

Las unidades no pueden mover a través de este terreno y deben rodearlo. Recomendamos tratar los edificios, muros altos y otras piezas grandes como terreno infranqueable. El borde del tablero también se considera de este tipo. Las unidades pueden pivotar a través de terreno infranqueable (consultar página 8).

- **Terreno difícil.**

Consiste en elementos como bosques, campos de cultivo, áreas rocosas, un pedregal o similares. Normalmente se representan pegando piezas a una base larga. Así, se muestra convenientemente el área completa de este terreno difícil ya que toda la base de este elemento cuenta como terreno difícil. Si una unidad está realizando un movimiento de ¡Corred! tratará el terreno difícil como terreno infranqueable.

- **Obstáculos**

Los obstáculos son largas pero estrechas piezas de terreno, como un muro bajo, una valla, un seto, etc. en resumen, cualquier cosa que una criatura del tamaño aproximado a un hombre podría mirar por encima y pasar por encima sin mayor esfuerzo. Las unidades pueden mover a través de obstáculos, e incluso terminar su movimiento encima de uno, pero no pueden atravesarlos con ¡Corred!. Los obstáculos no deberían ser más altos que 1", si son más grandes deberían tratarse como terreno infranqueable.

- **Terreno decorativo.**

Pequeñas piezas decorativas del terreno, tales como árboles o arbustos, se tratan como elementos decorativos y no tienen ningún impacto en el juego. Las unidades pueden moverse por encima y a través de ellos con total libertad e incluso terminar su movimiento encima. Suele ser mejor retirar el elemento decorativo en esos casos, pero si no se suele dejar un marcador de donde está colocada la unidad en caso de que sea físicamente posible dejar la unidad equilibrada encima del elemento decorativo.

Terrenos y línea de visión: Altura de los elementos de terreno

Los tamaños de todos los elementos del terreno deberían acordarse antes de la partida. A modo de guía aproximada, un elemento poseerá un nivel de altura por cada pulgada real que posea de alto, por ejemplo un muro de 2 pulgadas de alto le corresponde Altura 2. Más adelante hay varios ejemplos.

Los obstáculos tienen Altura 1 a efectos de cobertura, pero no bloquean la línea de visión.

Trazando la línea de visión

Cuando trazamos la línea de visión, los elementos de terreno bloquean la línea de visión exactamente igual que lo haría una unidad del tamaño adecuado. Algunos elementos, tales como ríos o estanques, son completamente planos y no bloquean la línea de visión. Como siempre acuerda todo esto antes de jugar.

Terreno difícil

Si cualquier parte de una unidad está dentro de un elemento de terreno difícil este no bloqueará la línea de visión de esa unidad. En otras palabras, el terreno difícil bloquea la visión a unidades tras ellos (por supuesto, dependiendo de la altura), pero no a las unidades que estén en él.

Colinas

Mientras estén en una colina, las unidades añaden el tamaño de esta al suyo propio. Una unidad debe tener la mayor parte de su base en la colina para poder mantenerse en ella.

Disparo

Cuando se termina de mover a todas las unidades, es hora de disparar con todas las que puedan. Toma una unidad cada vez, elige un objetivo, y ¡dale caña!

Si comienza la fase de disparo y no les has dado órdenes a todas tus unidades, se asume que reciben la orden de ¡Alto!.

Si una unidad tiene dos o más tipos de ataques a distancia (como hechizos), solo pueden usar uno por turno.

Mover y disparar.

Las unidades que hayan recibido la orden de ¡Corred! no pueden usar armas a distancia ese turno.

Melé y disparo

Las unidades que están en contacto con enemigos no pueden disparar ni ser disparados por ataques de disparo, salvo que esté permitido específicamente.

Alcance:

El alcance de las armas más comunes en Kings of War son:

- Rifles largos, ballestas pesadas: 36"
- Arcos, ballestas, rifles: 24"
- Lanzaarpones, carabinas, proyectiles de fuego (como ataques flamígeros de criaturas míticas): 18"
- Pistolas, javelinas, armas arrojadas: 12"

Si una unidad tiene un ataque de disparo con un alcance diferente al proporcionado arriba, vendrá especificado en las reglas especiales de dicha unidad.

Cobertura

En los casos en los que la unidad objetivo está parcialmente visible porque está detrás de otra unidad o un elemento de terreno, la unidad que dispara deberá aplicar un bonificador negativo de 'cobertura' a las tiradas. Para decidir si la unidad objetivo está tras cobertura traza una línea de visión desde el líder de unidad de la unidad que dispara hasta uno de los laterales de la unidad objetivo (frontal, flanco o retaguardia).

La unidad que dispara ignora cualquier elemento de terreno en el que se encuentre, o que esté en contacto con su base, para determinar si la unidad enemiga está tras cobertura, salvo que la unidad objetivo se encuentre en contacto o dentro del mismo elemento.

Una unidad que se encuentre en una colina ignora cualquier unidad o elemento si estos tienen una altura igual o menor que la propia colina, excepto elementos de terreno difícil en los que se encuentre el objetivo.

El objetivo se encuentra tras cobertura si:

- Al menos la mitad de su base se encuentra en terreno difícil, o...
- Si la línea de visión dicta que al menos la mitad del lateral de la unidad está bloqueada, o si esta pasa a través de uno varios elementos que puedan intervenir, como unidades o escenografía que tengan menos altura que la unidad objetivo o que la unidad que dispara.

Objetivos grandes

Las unidades o elementos de terreno que sean 3 de Altura o menos que el objetivo no ofrecen cobertura. Por ejemplo, elementos/unidades con altura 1 no ofrecen cobertura a una unidad con altura 4.

¿No estás seguro?

En los casos que no quede muy claro si la unidad está tras cobertura o no, simplemente lanzar un dado. Con 4+ no tiene cobertura y con 3- si.

Disparando e impactando a la unidad

Una vez se ha escogido qué unidad dispara a qué unidad, lanza tantos dados como indica el atributo de Ataques de la unidad que dispara. Aplica cualquier bonificador o penalizador a la tirada, se considerarán impactos todos

los dados que obtengan un resultado igual o superior al atributo de Disparo de la unidad. Descarta todos los dados que hayan obtenido menos que eso.

Modificadores

Una serie de factores pueden alterar la posibilidad de impactar a un objetivo:

- -1 por Movimiento. La unidad que dispara ha recibido una orden distinta a ¡Alto! ese turno. Este modificador no se aplica a disparos de pistolas, jabalinas o armas arrojadizas.
- -1 por Cobertura. El objetivo está tras una cobertura (consulta la página anterior),

Por cada uno de estos factores, reduce en uno el resultado de los dados. Por ejemplo, una unidad que normalmente necesita 4+ para impactar, pero que haya movido, necesitará 5+ para impactar en su lugar, y si además el objetivo se encuentra tras cobertura, necesitará resultados de 6.

Cualquier dado con un resultado de 1 es siempre un fallo, sin importar los modificadores que pueda tener. En cambio, si los modificadores indican que es necesario un resultado superior a 6 para impactar, igualmente podrán realizar los disparos y requerirán de resultados de 6 para impactar, sin embargo, realizarán la mitad de ataques que indica su perfil (redondeando hacia abajo).

Escogiendo al objetivo

Una unidad puede escoger una sola unidad enemiga como blanco de sus disparos siempre y cuando se cumplan las siguientes condiciones:

- El objetivo está parcialmente en el arco frontal de la unidad.
- La unidad tiene línea de visión con el objetivo.
- La distancia entre el punto de líder y el objetivo es igual o menor al alcance del arma de disparo.

Dañando al objetivo

Tras descartar los dados que fallaron, toma los dados que impactaron y lanzalos de nuevo para intentar herir a la unidad enemiga. El resultado necesario para herir es igual al atributo de Defensa del objetivo. Esta tirada a veces se modifica por alguna regla especial, etc.

Cualquier resultado de 1 siempre falla para herir, sin importar los modificadores que puedan aplicar. Y si el resultado requerido para herir es mayor que 6, simplemente al objetivo no se le puede herir con esos ataques.

Apuntando el daño

Por cada impacto que consiga herir, coloca un marcador al lado de la unidad. Esto representa el daño físico y las bajas, así como un descenso en la moral del enemigo, cohesión y voluntad continuar luchando.

A medida que la unidad acumule marcadores de daño, sería más conveniente escribirlos o colocando un dado sobre el marcador (uno de distinto tamaño o color, para evitar lanzarlo por error) al lado o sobre el marcador de daño de la unidad, o usando cualquier otras fichas que puedan servir.

Prueba de Coraje

Al final de la fase de disparo, realiza una prueba de coraje por cada unidad a la que haya infligido daño en esa fase. Esta prueba está descrita en la página 68 y determinará si la unidad se mantiene, flaquea o huye.

Melé

Una vez hayas terminado de disparar con tus unidades, es el momento de que los guerreros ataquen a los enemigos que hayan cargado en ese turno. Por supuesto, en realidad los guerreros enemigos también atacarían

a los tuyos, pero por el bien de la jugabilidad hemos optado por imaginar que en tu turno, por el ímpetu de la carga tan solo tus hombres realizan sus ataques mientras el enemigo se defiende como puede. Si el enemigo no es aniquilado o derrotado, tus hombres deberán retroceder y prepararse pues ten por seguro que el enemigo cargará contra ellos para vengar a sus compañeros caídos.

En este punto, habrá tantos combates en el tablero igual al número de unidades enemigas que hayan sufrido una carga en la fase de movimiento. Ve escogiendo uno a uno esos combates y resuélvelos completamente antes de pasar al siguiente, y así hasta que todos los combates se hayan resuelto.

Atacando en combate

Para atacar en combate lanza tantos dados como indique el atributo de Ataques de la unidad que carga.

Si tu unidad ha cargado por el flanco, dobla sus ataques

Si en cambio ha cargado por la retaguardia, triplica sus ataques.

Impactando en combate

El proceso es exactamente igual que el que se describe para el disparo, excepto que se utiliza el atributo de Melé en lugar del de Disparo, y que se aplican los siguiente modificadores en lugar de los del disparo.

Modificadores

Hay una serie de factores que pueden hacer menos probable que se produzca un impacto, tales como un -1 por cargas obstaculizadas (ver debajo) o provenientes de alguna regla especial.

Por cada uno de estos factores, sumalo o restalo del resultado de la tirada del dado. Por ejemplo, si una unidad necesita de 4+ para impactar, pero ha sufrido una carga obstaculizada (modificador de -1), necesitará en su lugar obtener 5+. Si aplicase otro -1 adicional, requerirá de 6.

Cualquier dado con un resultado de 1 es siempre un fallo, sin importar los modificadores que pueda tener.

En cambio, si los modificadores indican que es necesario un resultado superior a 6 para impactar, igualmente podrán realizar los disparos y requerirán de resultados de 6 para impactar, sin embargo, realizarán la mitad de ataques que indica su perfil (redondeando hacia abajo).

Cargas obstaculizadas

Si la unidad que carga ha movido o ha terminado su movimiento sobre cualquier porción de terreno difícil u obstáculo, entonces se considera Obstaculizada en la siguiente fase de combate. Mientras esté obstaculizada sufrirá un -1 en sus intentos de impactar. Una unidad sólo puede ser obstaculizada una vez, así que sufrirá un bonificador máximo de -1 sin importar el número de veces que se haya aplicado la regla.

Una unidad que contra-carga nunca se ve afectada por esta regla.

Dañando al objetivo

Este proceso es exactamente el mismo al descrito en la parte de Disparo.

Apuntando el daño

Este proceso es exactamente el mismo al descrito en la parte de Disparo.

Prueba de coraje

Al final de la fase de melé, realiza una prueba de coraje por cada unidad a la que haya infligido daño en esa fase. Esta prueba está descrita en la página 68 y determinará si la unidad se mantiene, flaquea o huye.

¡Reagrupaos!

Objetivo destruido -reagrupación

Al final de cada combate, si tu unidad/es consigue derrotar a su objetivo, puede realizar una de las siguientes:

- Mantenerse donde está, pero girar sobre su centro para encarar hacia cualquier dirección.
- Mover directamente 1D6 pulgadas hacia adelante. Se debe mover la distancia completa hacia adelante sin importar la dificultad del terreno y los obstáculos.
- Mover directamente 1D3 pulgadas hacia atrás (igual que lo de arriba).

Una unidad no puede mover a través de otra unidad al reagruparse, pero puede pivotar normalmente.

Una vez se haya realizado el movimiento de reagrupación, ten en cuenta que la unidad no puede estar a menos de una pulgada de distancia de otras unidades enemigas ni en contacto con aliadas. Aplica las reglas descritas con anterioridad para evitar esta situación.

El objetivo aguanta - retroceded

Por otro lado, si la unidad no consigue vencer a su enemigo y sigue en contacto con el, debe retroceder 1", tus guerreros han sido repelidos, deben retroceder y prepararse para el inminente contraataque.

En este punto, recuerda separar cualquier unidad que termine demasiado cerca de un enemigo y que vuelven a estar a 1" de distancia de nuevo. También, asegúrate de que tus unidades se separen un poquito entre ellas por una distancia visible (un milímetro o así).

Si es imposible mantener la pulgada de distancia con los enemigos, mira si se puede conseguir alejando esas unidades hasta alcanzar la 1". En estos casos, cuándo aún así es imposible mantener la distancia de 1", se permite estar a menos de una pulgada.

Desorden

Las unidades que hayan sufrido al menos un punto de daño en la fase de melé se consideran desordenadas, marcalas con un contador apropiado.

Se considerarán desordenadas hasta el final de su próximo turno, cuando se retiren los contadores.

Sin ataques de disparo

Las unidades desordenadas no pueden realizar ataques de disparo (incluyendo magia). Esto se debe a que se han desorganizado debido al combate cuerpo a cuerpo.

Coraje

A medida que una unidad acumula daño, será cada vez mas y mas probable que pierda la cohesión, hasta que finalmente huyan y abandonen el campo de batalla para no volver jamás.

Cuándo hacer la prueba

Al final de las fases de Movimiento y Disparo de cada turno, realizar una prueba de coraje por cada unidad a la que hayas conseguido infligir daño durante esa fase. En la fase de melé, sin embargo, se realiza la prueba justo tras finalizar los combates en los que se hayan producido daño. En los combates en los que participan más de una unidad, realizar primero todos los ataques y pasa la prueba de coraje después.

Cómo realizar la prueba

Cada unidad tiene dos valores en su atributo de Coraje. El primero es el límite de Aturdimiento de la unidad, mientras que el segundo es el límite de Derrotado.

Para realizar la prueba de coraje de una unidad enemiga, lanza 2D6 y súmale el número de daños que tenga la unidad además de otros modificadores que puedan aplicarse (como reglas especiales). El número resultado es lo que usas para “atacar” al Coraje enemigo. Este total se compara con el valor de coraje de la unidad.

- Si el total es igual o superior al límite de Derrotado de la unidad, entonces sufre una derrota (ver más abajo).
- Si el valor es menor que el límite de Derrotado, pero igual o superior que el de Aturdimiento, entonces la unidad sufre un Aturdimiento (ver más abajo).
- Si el total es menor que el límite de Aturdimiento de la unidad, se dice que la unidad se ha mantenido Firme, lo que quiere decir que no se ve afectada por ningún efecto y continúa luchando de forma normal.

Por ejemplo, asumamos que estás realizando una prueba de coraje de una unidad enemiga que tiene de Coraje 11/13 y que haya recibido 3 puntos de daño esa fase. Si obtienes 7 con los dados, el total sería de 10, por tanto la unidad se mantiene Firme. Si obtienes en los dados 8 o 9, el total sería 11 o 12 y el enemigo sufriría de Aturdimiento. Si sacas 10 o más, el enemigo es Derrotado.

Firme

La unidad continúa luchando normalmente y no sufre ningún penalizador negativo. Sin embargo, recuerda que si han sufrido de Desorden no podrán utilizar sus armas de disparo en su próximo turno.

Aturdimiento

La unidad no ha sido derrotada, pero estará severamente desordenada durante su turno. En su próxima fase de movimiento únicamente podrán recibir las siguientes órdenes: ¡Alto!, ¡Cambiar orientación! y ¡Atrás!. Además la unidad se considera Desordenada y no podrá disparar el próximo turno.

Generalmente es una buena idea marcar las unidades aturdidas con un contador de algún tipo.

¡Derrotada!

La unidad huye del campo de batalla, o es masacrada, o se rinde ante el enemigo y es tomada como prisionera...en cualquier caso, en lo que concierne a nivel de juego, ha sido destruida, retírala del juego.

Resultados de Moral extraordinarios

Doble seis. ¡Estamos condenados!

Si obtienes un doble 6 al realizar una prueba de coraje, y la unidad no ha sido derrotada, aplica un resultado de Aturdimiento.

Doble uno. ¡Mantened la posición!

Si obtienes unos ojos de serpiente (doble uno) al realizar una prueba de coraje, una resolución implacable se adueña del enemigo y siempre se mantendrá Firme y continuará luchando, ignorando cualquier modificador.

¡Sin miedo!

Algunas unidades del juego tienen un valor de “-” en su límite de Aturdimiento. Por ejemplo, pueden poseer un coraje de -14. Estas unidades normalmente están compuestas por fanáticos, guerreros frenéticos o criaturas sobrenaturales carentes de voluntad, en cualquier caso, no se les puede aturdir, y permanecerán firmes hasta que finalmente sean derrotadas.

Por supuesto, un resultado de Derrota sobre estas unidades se representaría siendo completamente aniquiladas, o colapsando mientras la energía mágica que las controlaba las abandona.

Máquinas de guerra

A continuación se tratan todas las excepciones que aplican a las unidades de máquinas de guerra, salvo que alguna indique lo contrario específicamente en su entrada.

Movimiento

A las máquinas de guerra no se les pueden dar las órdenes de ¡Corred! ni ¡Cargad!. Mientras mueven, las máquinas de guerra consideran los obstáculos como terreno infranqueable.

Melé - atacando a máquinas de guerra

Las unidades que ataquen a máquinas de guerra siempre triplican sus ataques sin importar su posición. Recuerda que si sobreviven a semejante embestida sufrirá igualmente de Desorden de forma normal.

Disparando

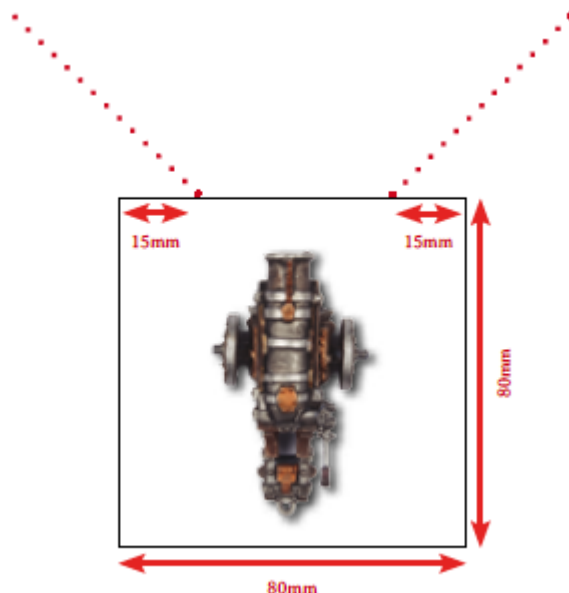
Salvo que se especifique lo contrario, las máquinas de guerra tienen un alcance de 48”.

Arco de visión

Si la base de una máquina de guerra es más ancha que 50mm, entonces su arco de visión no se calcula desde sus esquinas. En su lugar, el arco de 50mm podría indicarse sobre la propia peana, ya sea pintando dos líneas verticales en esta, o colocando un marcador apropiado a modo de escenografía en esta.

Aún así tiene su propio arco frontal, pero cuando elija disparar se utilizará un arco de 50mm como se ha descrito.

Por ejemplo la base de la imagen de la derecha, es de 80mm, pero el arco de visión para el disparo se calcula desde el frontal como si tuviera 50mm de ancho.



Miniaturas Individuales

Las unidades con esta regla generalmente son un único modelo representando un individuo de tamaño humanoide a pie, o a caballo. Obviamente se comportan

de manera distinta a los regimientos de unidades o de enormes criaturas. Las siguientes reglas así lo representan:

Línea de visión

Antes de darles ninguna orden, un individuo puede pivotar gratis para encararse hacia cualquier dirección. Los individuos nunca bloquean la línea de visión ni ofrecen cobertura frente a ataques a distancia.

Movimiento

Los individuos gozan de la regla especial Agilidad.

Disparo

Los individuos pueden pivotar gratis para encararse en cualquier dirección antes de escoger un blanco en la fase de Disparo.

Los enemigos que disparan a estos individuos sufren un modificador de -1 a impactarlos.

Melé

Cuando se carga a un individuo, la unidad debe ponerse en contacto con el lado que veía de forma normal, sin embargo, el individuo se girará para colocarse al ras y encarando la otra unidad.

Los enemigos nunca doblan o triplican sus ataques cuando luchan contra un individuo (incluido contra máquinas de guerra individuales).

Similarmemente, el individuo no dobla ni triplica sus ataques al atacar a un enemigo por el flanco o la retaguardia. Aunque si los triplica al luchar contra máquinas de guerra.

Si el individuo es derrota y el atacante (incluyendo otro individuo) decide avanzar 1D6" directamente hacia adelante, puede hacer contacto con otra unidad enemiga. Eso se trata como una carga con éxito y el atacante se alinea contra la nueva unidad enemiga de forma normal para ¡y puede atacar de nuevo inmediatamente!.

Si durante la carga inicial o durante el movimiento de avanzar ha hecho que la unidad que cargaba pasara a través de un obstáculos o terreno difícil, entonces se considerará obstaculizada durante este combate adicional.

Ten en cuenta que si la nueva unidad enemiga es otro individuo, y que también es derrotado, la unidad atacante puede avanzar de nuevo otro D6 en pulgadas hacia adelante, ¡de modo que puedes atropellar a varios entremetidos individuos en una sola carga!

Reglas especiales

Algunas unidades o incluso ejércitos enteros, poseen lo que llamamos 'reglas especiales'. Cada una de estas reglas especiales son una excepción a las reglas normales. Algunas están descritas en las propias unidades, sin embargo listamos abajo las más comunes.

Escudos grandes (Big Shields)

La unidad obtiene defensa 6+ contra todos los ataques que reciba a través de su arco frontal, ya sean de disparo o en combate.

Explosión(n) (Blast)

Si el ataque de la unidad impacta al enemigo, este recibe tantos impactos como indica (n).

Por ejemplo, si una unidad es impactada por un ataque de Explosión(D6+3), sufrirá entre cuatro y nueve impactos en lugar de solo uno. Después de eso tira para dañar con todos los impactos obtenidos.

Ataque de Aliento(n) (Breath Attack)

La unidad tiene un ataque de disparo para el cual lanzará (n) dados en lugar de su atributo de Ataques. Este ataque tiene un alcance de 12" y siempre impacta a 4+ sin importar cualquier tipo de bonificador.

Algunas veces esta regla está listada como Ataque de Aliento(At). En este caso emplean lo que el atributo de Ataques indique para realizar este ataque.

Brutal (Brutal)

Cuando una o más unidades con esta regla estén en combate y realicen una prueba de coraje a una unidad enemiga, añade +1 al resultado de la tirada.

Fuerza Aplastante(n) (Crushing Strength)

Todos los ataques de melé que realice la unidad obtienen +(n) en la tirada para hacer daño.

Élite (Elite)

La unidad podrá repetir las tiradas para impactar en las que obtenga un resultado natural de 1 sin modificar.

Bloqueo (Ensnare)

Cuando se ataca a esta unidad desde el frontal, los ataques enemigos tienen un -1 a impactar en melé.

Volar (Fly)

La unidad puede moverse a través de cualquier cosa (terreno infranqueable, unidades enemigas, unidades amigas cuando cargan, etc.), pero aún así no pueden aterrizar encima de ellas. La unidad no sufre de cargas

obstaculizadas por mover a través de terreno difícil u obstáculos, a no ser que terminen el movimiento sobre ellos o en contacto. Esta unidad también adquiere la regla especial Agilidad.

Furia (Fury)

Mientras está Aturdida, la unidad puede declarar una contra-carga.

Testarudez (Headstrong)

Cuando la unidad comience el turno Aturdida, lanza un dado, Con un resultado de 4+ supera los efectos del aturdimiento, pero sigue considerándose desorganizada.

Fuego indirecto (Indirect Fire)

La unidad dispara trazando grandes trayectorias parabólicas, por tanto no sufren el penalizador de -1 a impactar por cobertura.

Por otro lado, la unidad no disparar a objetivos a 12" o menos.

Ten en cuenta que aún así esta unidad necesitará poder ver a su objetivo para poder disparar.

Individual (Individual)

Esta regla se explica en la página 71.

Inspirador (Inspiring)

Si esta unidad, o cualquier unidad amiga que no sea liada a 6" o menos es derrotada, el oponente debe repetir la prueba de coraje. El segundo resultado prevalece.

Ten en cuenta que una unidad puede tener la regla Inspirador(unidad específica). En ese caso, solo inspirará a sí mismo y a esa unidad.

Determinación Férrea (Iron Resolve)

Si esta unidad se mantiene Firme tras una prueba de coraje, recupera un punto de daño que haya sufrido con anterioridad.

Chupavidas (n) (Lifeleech)

En melé, la unidad recupera un punto de daño que haya perdido previamente por cada punto de daño que cause, hasta un máximo de (n).

Agilidad (Nimble)

La unidad puede realizar un movimiento de pivotar adicional de hasta 90 grados sobre su propio eje cuando realiza cualquier orden de movimiento, incluyendo una orden de ¡Cargad! Pero no puede realizar este movimiento de pivotaje adicional si recibe la orden de ¡Alto!.

Además la unidad no sufre el penalizador de -1 a disparar por mover y disparar.

Exploración (Pathfinder)

La unidad no sufre penalizadores al movimiento por atravesar terreno difícil, simplemente trátalo como terreno abierto normal.

Las unidades con exploración no se obstaculizan por atravesar terreno difícil durante una carga.

Falange (Phalanx)

Las unidades que carguen a esta unidad por el frontal no pueden beneficiarse de los efectos de la regla especial Carga Atronadora.

Penetración(n) (Penetration)

Los ataques de disparo de esta unidad obtienen un +(n) en las tiradas para dañar.

Regeneración(n) (Regeneration)

Cada vez que esta unidad reciba una orden de movimiento (incluyendo ¡Alto!), antes de hacer nada, lanza un dado por cada punto de daño que tenga la unidad. Por cada resultado de (n) o más, la unidad recupera un punto de daño perdido anteriormente.

¡Recarga! (Reload!)

La unidad solo puede disparar si recibió la orden de ¡Alto! durante el movimiento.

Tembleque (Shambling)

La unidad no puede recibir la orden de ¡Corred! excepto cuando realizan un movimiento de vanguardia.

Sigilo (Stealthy)

Las unidades que disparen contra la unidad sufren un modificador de -1 a impactar.

Montaraz (Strider)

La unidad no sufre nunca los penalizadores por carga obstaculizada.

Carga Atronadora (n) (Thunderous Charge)

Todos los ataques realizados por la unidad en combate obtienen un +(n) en las tiradas para herir. Este bonus es adicional a la Fuerza Aplastante que la unidad pudiera tener, sin embargo, la unidad pierde este bonificador cuando está Desordenada o durante una carga obstaculizada.

Vanguardia (Vanguard)

Esta unidad puede realizar un único movimiento de ¡Corred! u orden Avanzada después de la fase de preparación. Si ambos ejércitos tienen unidades con esta regla especial, lanzar un dado. El que obtenga el mayor resultado decida qué jugador mueve primero una unidad con vanguardia, y se va alternando hasta que ambos hayan movido todas las unidades de vanguardia.

Gran Inspirador (Very Inspiring)

Esta regla es la misma que Inspirador, excepto que tiene un alcance de 9". Cualquier regla que afecte a Inspirador también afecta a esta regla.

Crueldad (Vicious)

La unidad podrá repetir las tiradas para dañar en las que obtenga un resultado natural de 1 sin modificar.

Cobardía (Yellow Bellied)

Cuando esta unidad quiera cargar de frente a otra unidad, lanza un dado. Con un resultado de 1 malinterpretan la orden, aplica la orden ¡Alto! en su lugar.

Esto no aplica si la unidad va a cargar a su objetivo por un flanco o por la retaguardia a una unidad, individual o máquina de guerra, o si está realizando una contra-carga.

Escogiendo un ejército

Puedes jugar a Kings of War con solo un puñado de unidades por bando, sin preocuparte de que ambos bandos estén igualados. Esto es lo mejor para aprender a jugar, pero después de que te hayas familiarizado con las reglas y hayas reunido una gran colección de miniaturas, deberías jugar partidas donde las fuerzas que se enfrenten en el campo de batalla estén equilibradas, para que ambos jugadores tengan las mismas oportunidades de ganar.

Para lograr esto, tu y tu oponente debéis escoger primero un ejército. Primero acordar el total de puntos, digamos por ejemplo 2.000 puntos. Entonces empezad a escoger unidad de la lista de ejército escogida y provista en este libro, cada unidad tiene cierto coste en puntos, como se indica en su perfil en su correspondiente lista de ejército (incluyendo cuál opción como artefactos mágicos). Por ejemplo un regimiento cuesta alrededor de 100 puntos.

A medida escojas unidades y las añadas a tu ejército, ve apuntando el coste en puntos que suponen hasta que alcances el máximo acordado. Por supuesto puedes emplear menos puntos de los acordados, pero lo que no puedes es emplear ni un punto más.

Sin embargo, una lista de ejército se considera del tamaño del total acordado por los jugadores (por ejemplo, un ejército de 1995 puntos se considera de 2.000 puntos).

Selección del ejército

Para evitar las posibles (repugnantes) combinaciones que se pueden dar y para cerciorarnos de que los ejércitos tienen una pequeña dosis de 'realismo', introducimos las siguientes limitaciones:

Tropas

Un ejército puede incluir hasta 2 tropas por regimiento.

También puede incluir hasta 4 tropas por horda.

Regimientos

Un ejército puede incluir tantos regimientos como se desee. Por cada regimiento en el ejército, se puede incluir una de las siguientes opciones:

1 Máquina de guerra O 1 Monstruo O 1 Héroe.

Por ejemplo, incluyendo 3 regimientos obtenemos la posibilidad de incluir 3 unidades adicionales a escoger entre los tipos Máquina de guerra, Héroes o Monstruos.

Hordas

Un ejército puede incluir tantas hordas como se desee. Por cada horda en el ejército, se puede incluir una de cada de las siguientes opciones:

1 Máquina de guerra Y/O 1 Monstruo Y/O 1 Héroe.

Por ejemplo, incluyendo 3 hordas obtenemos la posibilidad de incluir 3 unidades adicionales de cada a escoger entre los tipos Máquina de guerra, Héroes o Monstruos.

Legiones

A efectos de confección de listas las legiones se tratan como hordas.

Unidades Irregulares

Fijate que algunas unidades tienen un asterisco junto a su nombre (por ejemplo: Gargolas*). Denominamos a esas unidades como unidades irregulares, porque no son representativas del núcleo o pilar del ejército. Esto quiere decir que son tratadas como tropas desde el punto de vista de creación del ejército, incluso si se trata de un regimiento o una horda, por tanto, escogerlas no desbloquean la opción de escoger más opciones de tropas, héroes, monstruos o máquinas de guerra, de hecho, deben ser desbloqueadas escogiendo primero un regimiento, horda o legión de tropas “regulares”.

Héroes (Monstruos)

Los héroes que pertenezcan al tipo Monstruo (Héroe(Mon)) simplemente cuentan como héroe desde el punto de vista de selección de ejército. Así que si tienes una horda, puedes poner colocar un Héroe montado en monstruo así como a otro monstruo.

Leyendas vivientes

Adicionalmente, si una unidad tiene un [1] después de su nombre en la lista, se considera una Leyenda Viviente y esto quiere decir que solo una de esas unidades existe y por consiguiente sólo puede escogerse una única vez. Por supuesto puede darse el caso que ambos jugadores utilicen la misma unidad... en ese caso una de ellas debe ser claramente una impostora y la batalla decidirá cual.

Aliados & Alineamientos

Al usar aliados, siéntete libre de mezclar unidades de diferentes listas de ejército, pero mantén siempre presente que necesitarás un Regimiento/Horda de ese ejército específico para poder incluir tropas, máquinas de guerra, héroes o monstruos de esa raza, como es normal.

Si utilizas aliados entonces solo podrás escoger un máximo del 25% del límite puntos de la lista de aliados. No deberás escoger Leyendas Vivientes como aliados. Además, las alianzas entre razas que son odiados enemigos no están bien vistas en el trasfondo de Kings of War y no son muy ‘realistas’, por eso les hemos asignado un alineamiento específico a cada ejército - que con Bueno, Malvado o Neutral.

Las razas buenas nunca deberán aliarse con las malvadas, pero cualquier puede aliarse con las neutrales. Así que por favor no mezcles unidades Malvadas y Buenas en el mismo ejército, salvo que por supuesto, tu oponente esté de acuerdo. También puedes unir fuerzas con tus amigos y jugar con diversos ejércitos aliados o uno o ambos bandos, mientras que los valores en puntos estén equilibrados.

Pequeñas partidas

Si eres un nuevo jugador con una pequeña colección de miniaturas querrás lanzar un puñado de miniaturas a la mesa para aprender a jugar. O podrías querer poner en marcha una demostración del juego a amigos o incluso enseñando a niños los encantos de los juegos de guerra. Cuales sean las circunstancias, puedes considerar permitir cualquier número de tropas en un ejército para partidas de menos de 750 puntos. Esto les permite a ambos bandos tener una variedad de unidades y tipos decente.

Hechizos

Los hechizos listados a continuación, son un breve resumen de las sutiles diferencias entre los poderes mágicos de los lanzadores de hechizos del mundo de Mantica, a los que nos referimos con el término de 'Magos'. Un mago es una unidad con acceso a hechizos, y no una unidad que posea un artefacto mágico que le de acceso a los efectos de uno de los hechizos (como el 'Boomstick', por ejemplo).

Los hechizos son ataques a distancia y por ello se rigen por las mismas reglas que los disparos (por ejemplo una unidad ordenada con ¡Corred! no podrá usar sus poderes ese turno), con las siguientes excepciones.

Para los hechizos, siempre se lanzan el mismo número de dados que indica el valor de (n) en las reglas del propio mago, en lugar de su atributo de Ataques. El atributo de ataques lo utilizará si quiere usar un arma de disparo convencional, como un arco, en lugar de sus hechizos.

Los hechizos siempre impactan a 4+ e ignoran cualquier modificador para impactar que apliquen a los disparos, incluyendo los de las reglas especiales. Ten en cuenta que las repeticiones de tirada (como el que otorga la regla Élite), no son modificadores, por tanto sí que aplican.

Algunos hechizos solo pueden tomar como objetivo a unidades amigas - esto se indica con un 'solo unidades amigas'. Ten presente que estos hechizos no podrán hacer blanco al propio hechicero, ni tampoco a unidades amigas aliadas - así que un mago de tu fuerza principal por ejemplo no podrá lanzar el Canto de destrucción a una unidad aliada, y que un mago de tu alianza no podrá usar un hechizo de Cura a una unidad de tu ejército.

La entrada individual de cada mago indica que hechizos se les pueden comprar, del mismo modo que el equipamiento, y cuánto van a costar cada uno de esos hechizos adicionales. Esto te permite personalizar a tus magos para que cumplan tu papel favorito en el campo de batalla. Ten en mente, que sin embargo, una unidad solo puede realizar un tipo de disparo por turno, así que adquirir varios hechizos con el mismo mago tan solo te otorga flexibilidad, pero que no permite al mago lanzar más de un hechizo por turno.

Hechizo	Alcance	Reglas especiales
---------	---------	-------------------

Bola de fuego(n) (Fireball)	12"	Ninguna - tirar para dañar de forma normal.
Canto de destrucción(n) (Bane-chant)	12"	Solo unidades amigas - incluyendo unidades trabadas en combate. Los impactos no causan daño, en lugar de eso, si uno o más impactos son exitosos, para el resto del turno todos los ataques en melé y de disparo de la unidad incrementa su Penetración y Fuerza Aplastante en (1), u obtienen las reglas Penetración(1) y Fuerza Aplastante(1) en caso de que no las tuvieran. Ten en cuenta que los efectos de varios Cantos de destrucción no son acumulativos entre sí.
Rafaga de aire(n) (Wind Blast)	18"	Los impactos no hacen daño. En su lugar cada impacto empuja a la unidad enemiga 1" directamente hacia atrás si el mago está en el arco frontal de la unidad, hacia el lado contrario al que se encuentre el mago si está en el arco de uno de los flancos, o directamente hacia adelante si se encontraba en la retaguardia de la unidad objetivo. La unidad cesa este movimiento para mantenerse a 1" alejada de unidades enemigas o para mantenerse fuera de contacto de terreno infranqueable u otras unidades amigas. Este hechizo no causa efecto alguno sobre unidades con Velocidad 0.
Relámpago(n) (Lightning Bolt)	24"	Penetración(1) - tirar para dañar de forma normal.
Cura(n) (Heal)	12"	Solo unidades amigas - incluyendo unidades trabadas en combate. Los impactos no causan daño, en lugar de eso, por cada impacto recibido la unidad recupera un punto de daño que hubiese sufrido en la partida.
Oleada(n) (Surge)	12"	Solo unidades amigas con la regla especial Tembleque. Los impactos no causan daño, por cada impacto la unidad amiga Tambaleante mueve directamente hacia adelante una pulgada completa (deteniéndose únicamente para mantenerse fuera de contacto de otras unidades amigas o terreno infranqueable). Si se da el caso que este movimiento hace que la unidad se ponga en contacto con una enemiga, trata este movimiento como una carga. Sin embargo, esa unidad no deberá realizar una prueba de Coraje por cualquier daño que haya sufrido durante esa fase de disparo. Si el movimiento de Oleada hace moverse a una unidad a través de un obstáculo o de terreno difícil serán obstaculizados en combate de forma habitual. Este hechizo no causa efecto sobre unidades con Velocidad 0.

Jugando una partida

1) Prepara tu ejército

Lo primero es que tu y tu oponente escojáis un ejército y acordeis el total en puntos, siguiendo el proceso descrito en 'Escogiendo un ejército' en la página 76.

2) Elegir un lugar de juego

Asumimos que las partidas de Kings of War se juegan en mesas de 6x4 pies (120 x 180 cm) o alguna otra superficie plana, como el suelo.

Para partidas más grandes, recomendamos un extra de 3 pies de ancho(90 cm) por cada 1000 puntos por encima de 2000. Para pequeñas partidas de 1500 puntos o menos, recomendamos utilizar una zona más discreta, como de 4x4 (120x120).

3) Colocar el terreno

Antes de la partida, es una buena idea que tu y tu oponente coloquéis algo de terreno en el campo de batalla. Organizarlo de una manera sensata, intentando recrear un paisaje convincente del mundo fantástico en que vuestros ejércitos están luchando. Otra alternativa, sería encontrar una tercera persona neutral que organice o diseñe el terreno por vosotros.

Durante esta fase, es fundamental que estéis de acuerdo en cómo contará cada elemento de terreno durante la partida – si será terreno infranqueable, un obstáculo, una pieza decorativa o una zona de terreno difícil.

4) Preparación

Después de lanzar el dado para determinar el tipo y los objetivos/botín, si los hubiera, ambos jugadores lanzan un dado. La que obtenga el resultado más alto escoge para sí uno de los lados largos de la mesa y coloca en él una de sus unidades, a más de 12" del centro de la mesa (observar el diagrama de abajo). Después su oponente hace lo mismo. Seguid alternando con esta mecánica hasta que ambas hayáis colocado todas vuestras unidades en la mesa.

5) ¿Quién va primero?

Lanzar un dado cada uno. El que obtenga el mayor resultado escoge qué jugador obtiene el primer turno.

¡A jugar!

6) Duración

El juego dura hasta que ambos jugadores hayan tenido 6 turnos cada uno. Al final del sexto turno un jugador lanza un dado. Con un resultado de 1-3 el juego termina. Con un 4-6 ambos jugadores obtienen un turno extra, después el juego termina - calcular quién ha sido el ganador tal y como se describe en las condiciones del escenario.

Por supuesto, podéis alterar el número de turnos que se desee jugar, o en su lugar decidir hacerlo con un límite de tiempo (por ejemplo dos horas), tras lo cual la partida continuará hasta que cada jugador haya tenido el mismo número de turnos.

7) Objetivos

Al final de la partida, anota el coste de las unidades enemigas que hayas derrotado. Esa es tu puntuación. Tu oponente deberá hacer lo mismo y comparar las puntuaciones.

Si la diferencia entre las puntuaciones es de un 10% o superior del límite acordado para las listas, ese jugador es el ganador, de lo contrario la partida ha sido un empate. Por ejemplo, en una partida de ejércitos a 2.000 puntos, necesitarás al menos una diferencia en puntos de 200 para poder ser el vencedor.

Set-Up Diagram

