

The cover art features a central circular shield with a dark, metallic texture. The shield is crossed by two ornate weapons: a golden battle-axe on the left and a silver, spiky sword on the right. The background is a deep red with a cracked, starburst pattern. The title 'WARHAMMER' is written in large, bold, yellow letters with a red outline, and 'REFORGED' is written in smaller, orange, flame-like letters below it. The entire image is framed by a decorative border.

WARHAMMER

REFORGED

Ad astra per aspera

WARHAMMER REFORGED

REGLAMENTO

Un manual hecho por jugadores de Warhammer para jugadores de Warhammer
Tercera edición (2020)

Warhammer creado por Rick Priestley

Warhammer Reforged creado por Endakil y Yibrael

Tercera edición por el Equipo Reforged: Yibrael, Niño Borracho, Alfredo Murillo,
Manu Braceli, Luffy Strawhat, Kerun, Jesús Aguado Arias, Maehkäl Yeurl,
Mariano Sin Apellido, Omar Súlik, Jolrael y Víctor Bayó

Trasfondo: La Biblioteca del Viejo Mundo

Aviso legal: La mayoría de la propiedad intelectual de este reglamento pertenece a Games Workshop Ltd, y se muestra aquí sin fines lucrativos.

ÍNDICE

	Página
Prólogo	4
¿Qué hay de nuevo?	6
Principios generales	8
El turno	16
Fase de movimiento	18
Fase de magia	26
Fase de disparo	38
Fase de combate cuerpo a cuerpo	45
Tipos de unidad	56
Psicología	63
Equipo de batalla	67
Personajes	80
Grupos de mando	91
Reglas especiales	93
Representar una batalla	108
El mundo de Warhammer	129
Apéndice 1: Objetos mágicos comunes	145
Apéndice 2: Los Saberes de la Magia	171
Apéndice 3: Alianzas	198
Apéndice 4: Asedio	203
Apéndice 5: Combate nocturno	224
Agradecimientos, extras y notas finales	232



PRÓLOGO

Corrían los primeros 90 y estaba totalmente atrapado por la fantasía. Había terminado con todas las obras de Tolkien que tenía a mi alcance y estaba empezando mis primeras partidas de rol. Y en aquella situación me encontraba de vacaciones en Alicante, cuando encontré una tienda que rápidamente me atrajo. Dentro tenían montones de miniaturas de plomo. Ya conocía algunas, como las de Ral Partha, que usábamos para jugar a rol, pero algo de estas me llamaba de una manera íntima. Tomé un blister que rezaba "High elf Swordmasters". Acababa de leer El Simarillion y aquello encendió la chispa. "Poderosos señores Noldor" -pensé- "de rostros serios, miradas oscuras, y largas espadas que brillaban con un resplandor plateado". Así que salí de aquella tienda con un blister de elfos con mandobles y otro de lanceros, alegre como si me llevase pedazos de leyenda en forma plúmbea. Poco después me enteré de que aquellas miniaturas eran de un juego llamado Warhammer, que llegaban de importación o que la gente traía desde Inglaterra. Pero solo unos meses más tarde leí en una revista de juegos de rol que aquel misterioso Warhammer llegaba a nuestro país.

El rol me permitía ponerme en la piel de un aventurero y eso era maravilloso. Pero Warhammer me convertía en general de ejércitos de fantasía. Imaginad lo que supuso eso para un chaval absolutamente fascinado con las batallas entre los Noldor y las huestes de Melkor que había leído.

Recuerdo haber pasado horas mirando las fotografías con escenas de batallas que incluían los libros de la caja de la 4ª edición. Recuerdo mis miniaturas pintadas con más entusiasmo que conocimientos. Recuerdo las primeras partidas llenas de interpretaciones erróneas de las reglas.

No mucho después llegó 5ª edición y el juego iba haciéndose poco a poco más popular. Las batallas sobre la mesa de la cocina se hicieron más regulares y mis ahorros empezaban a irse por aquel agujero.

Años más tarde llego 6ª. Aquello fue el boom definitivo. El juego se había popularizado hasta niveles inimaginables. Todos a mi alrededor sabían qué era Warhammer y se podían encontrar jugadores por todas partes. ¡Qué gran época para ser jugador de Warhammer! Era tan popular, nos gustaba tanto, que para poder jugar en las tiendas teníamos que pedir cita para poder contar con una mesa libre. Fue una edad de oro para el juego.

Más adelante llegó 7ª, que desfacía entuertos, pero traía nuevos libros de ejército que *obligaban* a comprar miniaturas que no habías comprado antes porque no te gustaban. La comunidad fue poco a poco desgajándose. Aunque aquello nos permitió abrirnos a conocer otros juegos con los que también disfrutamos.

Y la cosa siguió más o menos así hasta que llegó 8ª edición. Y aquello no era Warhammer. El juego había terminado. Los veteranos dejamos el juego, mientras que los noveles se encontraron con un sistema diseñado únicamente para vender más miniaturas, tan caro que no podían o no estaban dispuestos a embarcarse en él.

Y así Warhammer fue olvidado. Llegaron otros juegos, otros universos, nuevas miniaturas; seguimos pintando y jugando mientras el martillo de guerra se cubría de óxido.

Hasta que un día abrimos el viejo baúl y lo encontramos casi oculto bajo el polvo. Y nos dimos cuenta de que estaba sucio y viejo, pero que aun funcionaba. Recordamos todo lo que nos había hecho sentir y experimentar y volvimos a blandirlo.

Era un martillo viejo... y así lo llamamos: Oldhammer.

Fue entonces que pensamos: "Es una buena herramienta, aunque el herrero fue olvidando los conocimientos de antaño. Ahora somos conscientes de algunos errores en su aleación. Nos damos cuenta de que la madera estaba apolillada, y de que el cuero de la empuñadura era deliberadamente malo, para obligarnos a estar cambiándolo cada cierto tiempo".

Nos dijimos: "¿Por qué no reforjarlo?"

Podríamos habernos sumido en interminables asambleas, bañarnos de discusiones bizantinas y dejar que las palabras se las llevara el viento. Pero dejamos las palabras a un lado y pasamos a la acción.

Habíamos usado mucho ese martillo y, con el tiempo, llegamos a conocer el arte de la metalurgia. Sabíamos qué queríamos. Sabíamos cómo lo queríamos. Sabíamos de qué forma funcionaría mejor. Y lo hicimos.

Ahora tienes en tus manos el martillo reforjado. Ha sido fundido, el crisol ha adoptado una forma mejorada, ha sido golpeado en la fragua, y sus impurezas han sido eliminadas. Su empuñadura ha sido minuciosamente tallada de maderas preciosas, adaptándose a las manos de los guerreros. Se ha curtido el cuero de grandes bestias y ya no volverá a desgastarse.

Ya no se quebrará. Ahora solo te pertenece a ti. Empúñalo, oh héroe, ve y enfréntate a los monstruos.

Víctor Gondra "Endakil" 15-11-2015



¿QUÉ HAY DE NUEVO?

Han pasado casi cuatro años desde que lanzamos la iniciativa de Warhammer Reforged, y esto ha crecido mucho más de lo que podíamos imaginar. Multitud de jugadores echan partidas de Warhammer Reforged, aportando sus experiencias y opiniones. El juego ha evolucionado gracias a los jugadores, y ha llegado la hora de pulir los detalles. Pero primero, un poco de perspectiva histórica.

Warhammer fue creado por Rick Priestley, Richard Halliwell y Brian Ansell, y ya en sus primeros tiempos mostraba las trazas de un buen sistema. Estaba pensado para poder utilizar las miniaturas en una escala mayor que las habituales escaramuzas. Por supuesto, era un primer intento, y no duró mucho. Al año siguiente salió la segunda edición, que corregía muchos de los problemas de la primera (además de comenzar el trasfondo propio de Warhammer). Y, en el 87, la tercera edición, que fue más duradera. Aquí ya vamos viendo cómo el sistema toma “cuerpo” definitivamente, aunque todavía tenía que sacudirse muchas reglas atávicas, que complicaban innecesariamente las batallas (probad a hacer un ejército del Caos de 3ª edición y ponéos a tirar todas las mutaciones de todas las miniaturas con unos bonitos dados de 1000 caras, sí, mil caras, anotarlas todas y no volveros locos).

Y llegamos a la cuarta edición (1992), que supuso una auténtica revolución. Rick Priestley hizo aquí una maravilla reformando completamente su obra. Mantenía todas las reglas necesarias para hacer la batalla interesante, pero se desprendió de muchas otras reglas farragosas o incoherentes. El paso de la tercera edición a la cuarta fue la primera “purga sistémica” que sufrió el reglamento: se revisaron todos los reglamentos anteriores y se eliminaron todas las cosas innecesarias, creando un reglamento sólido y consistente que permitía desarrollar batallas en un tiempo razonable, escalarse sin perder las proporciones y, en definitiva, disfrutar más de Warhammer. La quinta edición, en el 96, sólo vino a pulir algunos aspectos menores que flaqueaban de las reglas.

Pero resultaba que las reglas flaqueaban más de lo que parecía en un principio. Y entonces, Rick Priestley se puso a trabajar con Tuomas Pirinen, un joven diseñador escandinavo que ya había creado Mordheim. Y en el año 2000 llegó la sexta edición. Ésta supuso la segunda gran “purga sistémica” que sufrió el reglamento: corrigió los terribles desequilibrios que causaban los personajes (en particular los hechiceros), dio una mayor importancia a las unidades y el juego se hizo más táctico, más fluido y menos abusivo.

La sexta edición estuvo realmente bien: GW puso a disposición de los jugadores más material que en todas las demás ediciones juntas, y duró más que ninguna otra. La séptima edición (2006) sólo vino a corregir algunos fallos, aunque por el camino hizo la caballería excesivamente poderosa. Y el efecto del nuevo ejército (por el que cada vez que se renovaba un ejército salían nuevas miniaturas con reglas muy potentes que prácticamente obligaban a su inclusión), que ya se había visto un poco en la sexta edición, alcanzó aquí proporciones descabelladas. La escalada de poder de los nuevos ejércitos era tal que muchas veces las partidas se hacían injugables.

Y llegó la octava edición (2010), y fue el desmadre. Aunque en el reglamento encontramos algunas innovaciones interesantes, en conjunto es una degeneración del Warhammer que todos conocíamos, en el que se realizan centenares de ataques, los monstruos campan a sus anchas devastando al oponente y nunca jamás se volvieron a contar las filas para los resultados del combate (se contaban, pero daba igual). La octava edición terminó en el 2015, con la saga del Fin de los Tiempos, y ahora hay algo nuevo diseñado para niños que ya no es Warhammer.

Y fue a finales de 2015 cuando lanzamos Warhammer Reforged, con la intención de reunir en un solo sistema lo que considerábamos que era lo mejor de todas las ediciones de Warhammer para crear un Warhammer “Eterno” que no estuviese sujeto al vaivén de ediciones, al aumento de los niveles de poder en los sucesivos libros de ejército ni a las decisiones de mercadotecnia. Analizamos cada uno de los sucesivos reglamentos, y tomamos de cada uno lo que pensábamos que estaba mejor. La base de este reglamento, realmente, es el de la sexta edición. Pero tiene “toques” de casi todas las demás ediciones. Y, en cierto modo, fue un éxito. Poco a poco fue aumentando el número de jugadores, muchos de ellos encantados porque Reforged tiene ese “auténtico sabor a Warhammer”.

Tras casi cuatro años y miles y miles de batallas, hemos pulido todos esos pequeños detalles para que todas las piezas terminen de encajar, y este reglamento (y los libros de ejército que lo acompañan) tiene la esperanza de ser la versión definitiva de Warhammer Reforged.

En definitiva, lo que tienes ahora mismo entre manos (o, seguramente, en la pantalla de tu ordenador), es un viejo conocido: hemos tomado todos los reglamentos de Warhammer, los hemos fundido en un crisol para quemar todas las impurezas, todos los cambios que se hicieron simplemente para que tuviésemos que comprar más y más miniaturas, y hemos reforjado este nuevo reglamento.

Es el Warhammer de siempre, pero reescrito. Es Warhammer Reforged. ¡Y es todo vuestro!

Yibrael (F. Abad)



PRINCIPIOS GENERALES

Warhammer Reforged es un juego de batallas de ambientación medieval-fantástica: cada jugador toma el mando de un ejército compuesto por diversos tipos de tropas y personajes, y se enfrenta al ejército del rival siguiendo unas reglas que se detallan en el presente reglamento. Para empezar, vamos a repasar los conceptos más básicos del juego.

LA REGLA MÁS IMPORTANTE

Todas las reglas en este reglamento son secundarias respecto a esta primera norma; es decir, que si en algún momento cualquier regla de este manual o de otros contradice LA REGLA MÁS IMPORTANTE (sí, con mayúsculas), ten en cuenta que LA REGLA MÁS IMPORTANTE prevalecerá. Siempre. No hay excepciones. ¿Y cuál es LA REGLA MÁS IMPORTANTE? Esto es un juego. Sólo un juego. Y, como todo juego, la idea es divertirse. Eso te incluye a ti y a tu oponente. Nuestro objetivo al crear este manual es romper una lanza a favor de la diversión y la deportividad, y en contra del juego competitivo. La idea es que cada uno pueda jugar con lo que le gusta, y no con lo que es más efectivo o poderoso. La idea, al fin y al cabo, es divertirse, recrear una batalla medieval-fantástica en el mundo de Warhammer. El reglamento pretende facilitar el desarrollo de la batalla, y no constreñirlo. Aplicad siempre la lógica, y recordad que lo más lógico no es siempre lo que más te favorece. Ante cualquier duda o discusión que no podáis aclarar mirando el reglamento o poniéndoos de acuerdo, tirad 1D6 cada uno: el jugador que obtenga el mayor resultado tendrá razón. Y una vez acabada la batalla, podéis discutirlo sin que la tensión de la batalla nuble vuestro juicio. Y divertíos, eso ante todo.

DISTANCIAS

Warhammer Reforged utiliza las pulgadas (") como unidad de medida de longitud, y todas las distancias están expresadas en pulgadas. Los jugadores pueden utilizar reglas o cintas métricas para medir las distancias y para mover sus unidades por el campo de batalla. Ten en cuenta que en Warhammer Reforged **puedes medir cualquier distancia en cualquier momento** (por ejemplo, antes de declarar una carga para ver las posibilidades que la unidad que carga tiene de hacerlo con éxito).

SOBRE LOS DADOS

Warhammer Reforged utiliza, principalmente, dados de seis caras, indicados como D6. En ocasiones se indicará que tires una cantidad mayor: por ejemplo: "tira 2D6" significa tirar dos dados de seis caras y sumar sus resultados. Otras veces se puede indicar que añadas una cantidad al resultado de los dados, por ejemplo: 1D6+2. En ese caso debes tirar 1D6 y sumarle 2, obteniendo un resultado entre 3 y 8.

Tiradas naturales: en ocasiones se hace referencia a a las "tiradas naturales": esto se refiere al resultado del dado (o los dados), sin aplicar modificadores. Por ejemplo, al tirar 1D6+1, un resultado natural de 6 significa sacar un 6 en el dado (y un 7 en el total de la tirada).

Dados de tres caras: Warhammer Reforged utiliza dados de 3 caras, indicados como D3: como físicamente es imposible un poliedro de 3 caras, los D3 se simulan tirando D6 y dividiendo el resultado a la mitad (redondeando hacia arriba): un resultado de 1-2 es un 1; un resultado de 3-4 es un 2; y un resultado de 5-6 es un 3.

Dado de dispersión: Warhammer Reforged utiliza el clásico dado de dispersión, el cual es un dado cúbico marcado con cuatro resultados de “flecha” y dos resultados (en caras opuestas) de “impacto” (que a su vez tienen dos pequeñas flechas en el punto de impacto). Este dado se utiliza para determinar aleatoriamente direcciones, y para determinar si algunos ataques logran impactar contra su objetivo o se desvían. Un resultado de “Impacto” implica que el ataque ha acertado en el objetivo original; un resultado de “flecha” significa que se ha desviado en la dirección indicada por la flecha (por ello, muchas veces el dado de dispersión se tira junto a uno o más D6, o junto al dado de Artillería, para determinar la distancia del desvío junto a su dirección). En algunas ocasiones un ataque se desviará siempre (lo cual se indicará en su descripción), por lo que si obtienes un resultado de “Impacto”, deberás ignorarlo y tener en cuenta la pequeña flecha que aparece para determinar la dirección. Te recomendamos que lances el dado de dispersión lo más cerca posible del punto de impacto original, para evitar desvíos por paralaje.

Dado de artillería: Warhammer Reforged utiliza también el clásico Dado de artillería, el cual es un dado de forma cúbica marcado con los resultados “2”, “4”, “6”, “8”, “10” y “!” (o “MISFIRE”). El dado indica, normalmente, una distancia, aunque puede referirse al número de impactos. Cuando alguna regla requiera el uso del dado de artillería, se explicará cómo se usa en la propia regla. Normalmente el resultado de “!” significa que ha habido algún fallo o problema, lo cual también se indicará en la descripción. Si no dispones de un dado de artillería, puedes simular su uso tirando 1D6 y multiplicando el resultado por 2; si obtienes un 6, considera que es “!”.

Repetición de tiradas: En ocasiones, alguna regla o efecto te permitirá repetir una tirada (o puede que te obligue a repetir una tirada exitosa). Cada tirada nunca puede repetirse más de una vez, y si repites, deberás aceptar el segundo resultado, aunque sea peor que el primero. Si un efecto te permite repetir una tirada y al mismo tiempo otro efecto te obliga a repetir una tirada exitosa, ambos se anulan mutuamente (y no repetirás la tirada).

Redondeo y matemáticas: Algunas veces tendrás que realizar una división de un número (una tirada, un atributo...), y siempre debes obtener un resultado entero, por lo que tendrás que redondear. Por defecto, todos los redondeos serán hacia arriba. Cuando tengas que realizar operaciones matemáticas, sigue el orden habitual: primero multiplicaciones y divisiones, y después sumas y restas. *Por ejemplo, un elfo (15) con un arma Lenta (reduce su 1 a la mitad) y cargando (+II ese turno) atacará con 14.* Hay algunos efectos que pueden fijar un atributo en un valor fijo: si esto ocurre, se hará antes de efectuar ningún tipo de operaciones: en el ejemplo anterior, *si el elfo está bajo el efecto de la Maldición de Tzeentch (que fija su Iniciativa en 3), primero se aplica el valor fijo (13), después multiplicaciones y divisiones (reduce a la mitad, para 12) y finalmente sumas y restas (+II por cargar, así que 13).*

Fuerzas irresistibles y objetos inamovibles: A veces encontrarás reglas o efectos que se contradigan, o que resulte complicado aplicar. Por ejemplo, un efecto me dice que impacto solo con resultados de 6, pero otro me dice que tengo +1 para impactar. ¿Cómo se aplican? En primer lugar, se aplican los efectos que fijan un atributo o una tirada a un valor fijo (por ejemplo, reduce la F a 5, o siempre impactas a 2+); los efectos opuestos en este punto se anulan (por ejemplo, impacta automáticamente con impacta siempre con 6+). En segundo lugar se aplican los efectos que modifican el atributo o la tirada (por ejemplo, +2F, -1 para impactar, -1R, etc); estos efectos se cancelan entre sí aritméticamente (por ejemplo, un +3F con un -2F se queda en +1F, o un +1 a impactar y un -2 a impactar se quedaría en un -1 a impactar). En tercer lugar van las repeticiones de tiradas, que cuando son opuestas se anulan entre sí (por ejemplo, repetir los resultados de 1 para impactar se anula con repetir todas las tiradas exitosas para impactar). Por último, los efectos que añaden o quitan dados a las tiradas, que se cancelan aritméticamente entre sí (por ejemplo, Sangre fría se anula con “chequea con 3D6 y elige los dos mayores”). Con esta guía podréis cubrir la mayoría de las situaciones; si aún así tenéis dudas, tirad 1D6 cada uno, y el que obtenga un resultado menor será quien tiene la razón... esta vez.

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 monstruosas, algunas de ellas bastante pequeñas, como los goblins, y otras tan grandes como los dragones de fuego. Para representar a todas esas criaturas en el juego, existen nueve atributos que describen la diversidad de sus parámetros físicos y mentales.

Movimiento (M): este atributo, a menudo denominado también capacidad de movimiento, es la distancia que la criatura puede mover sobre el campo de batalla en circunstancias normales. Por ejemplo un goblin con un atributo de movimiento de 4 podría moverse 4".

Habilidad de Armas (HA): la habilidad de armas está evaluada en una escala del 1 al 10, y determina las posibilidades de impactar (y de ser impactado) en combate cuerpo a cuerpo. Un guerrero humano normal tiene una habilidad de armas de 3, mientras que un guerrero veterano de docenas de batallas puede tener una Habilidad de Armas de 4, 5 ó incluso superior.

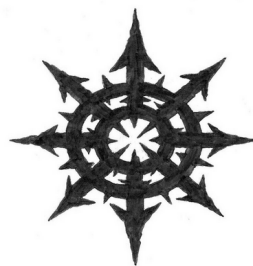
Habilidad de proyectiles (HP): este atributo muestra la habilidad de un guerrero al emplear armas de proyectiles, como arcos o arcabuces. La habilidad de proyectiles también está valuada en una escala del 1 al 10, y también cuanto más elevado es el valor del atributo, más probable es que se impacte al adversario con ataques efectuados a distancia. Algunos monstruos poseen armas naturales que pueden emplear a distancia y en caso de ser así su Habilidad de Proyectiles se emplea para determinar si sus ataques a distancia impactan o no.

Fuerza (F): 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 7 o más. 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 en los adversarios en los que consigue impactar.

Resistencia (R): la resistencia es la medida de la capacidad física 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 tengo una criatura, más fácil será que resista los ataques de sus adversarios.

Heridas (H): 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 de tamaño humanoide tiene un atributo de heridas de 1. Los monstruos de gran tamaño normalmente puede sufrir varias heridas que matarían por sí solas a otra criatura de menor tamaño, por lo que pueden tener un atributo de heridas de dos, tres o incluso superior.

Iniciativa (I): este atributo está evaluado en una escala del 0 al 10, e indica la rapidez de reflejos de la criatura. Las criaturas con un valor bajo, como los orcos, son lentos y torpes; las criaturas con valores de iniciativa elevados, con los elfos, son mucho más rápidos y ágiles. Los humanos tienen iniciativa 3. La iniciativa indica en qué orden atacan las miniaturas en combate cuerpo a cuerpo, ya que las más rápidas podrán golpear antes que las más lentas.



Ataques (A): este atributo indica el número de veces que la criatura puede atacar en combate cuerpo a cuerpo. La mayoría de criaturas sólo pueden atacar una vez, por lo que tiene un atributo de ataques de 1. Algunos monstruos o guerreros excepcionales son capaces de atacar varias veces, por lo que tienen un atributo de ataques de dos, tres o superior. Al contrario de lo que sucede con otros atributos, el valor de Ataques de una miniatura puede ser superior a 10.

Liderazgo (L): una criatura con un valor de liderazgo elevado es valiente, decidida y conserva la sangre fría en una situación de peligro. Una criatura con liderazgo bajo es exactamente lo contrario. El liderazgo está evaluado en una escala del 1 al 10. Los humanos tienen un liderazgo de 7, lo que es un valor promedio, mientras que los cobardes skavens tienen un liderazgo de tan solo 5.

Atributos de valor cero: Algunas criaturas tienen un valor de 0 en algunos de sus atributos, lo que significa que no tiene ninguna experiencia o destreza en esa habilidad. Esto normalmente se aplica a las criaturas que no pueden utilizar armas de proyectiles, por lo que tendrán un valor de HP de cero, pero puede aplicarse también perfectamente a otros atributos. Si una criatura tiene una HA de cero, no puede defenderse en combate cuerpo a cuerpo y cualquier ataque dirigido contra ellos impactará automáticamente. Si tiene F0 no podrá herir a sus adversarios. Si su L es cero, sólo podrá superar los chequeos de Liderazgo con doble uno. Si en cualquier momento una miniatura ve reducidos sus atributos de Resistencia o Heridas a cero o menos, se considera que ha muerto y debe ser retirada inmediatamente del campo de batalla como baja.

Chequeos de atributo: En numerosas ocasiones se requerirá que realicéis chequeos de atributo: esto se indica como “realiza un chequeo de Resistencia”, o “Haz un chequeo de Fuerza con cada miniatura de la unidad”. Para realizar un chequeo de un atributo (excepto de Liderazgo), tira 1D6: si el resultado es igual o inferior al valor del atributo, el chequeo se habrá superado. Si el resultado es superior al valor del atributo, el chequeo se habrá fallado. Por ejemplo, un orco con un atributo de R de 4 superará un chequeo de Resistencia con 4 ó menos en 1D6. Un resultado de 6 siempre se considera un fallo (aunque el valor del atributo sea de 6 ó superior), y un resultado de 1 siempre se considera que ha superado el chequeo (aunque tenga un valor de 0 en el atributo).

Chequeos de Liderazgo: Los chequeos de Liderazgo se realizan de forma ligeramente diferente al resto de chequeos de atributo. Se tiran 2D6: si el resultado es igual o inferior al valor del L, el chequeo se habrá superado. Si el resultado es superior al valor del atributo de L, el chequeo se habrá fallado. Un resultado de doble 6 siempre será un fallo, mientras que un resultado de doble 1 siempre será un éxito.

LÍNEA DE VISIÓN

La línea de visión determina lo que puede ver cada miniatura. En muchas ocasiones tendrás que determinar si una miniatura tiene o no línea de visión. Las miniaturas, por lo general, necesitarán línea de visión cuando quieran atacar a un enemigo, ya sea con la espada, el arco o la magia. La línea de visión representa literalmente la visión de tus guerreros sobre el enemigo: deben ser capaces de verlos a través del campo de batalla, o por encima o por debajo del mismo y del resto de miniaturas (amigas o enemigas).

Para que una miniatura tenga línea de visión sobre otra, debe poder trazar una línea continua desde sus ojos hasta cualquier parte del cuerpo del objetivo (ya sea la cabeza, el torso, brazos, piernas u otras extremidades si las tuviera).

A veces, lo único que estará a la vista de otra miniatura será un arma, un estandarte o cualquier otro objeto ornamental. En estos casos, se considera que la miniatura no está visible. Del mismo modo, ignoraremos las alas y las colas, a pesar de que técnicamente se consideren parte del cuerpo de la criatura. Estas reglas quieren asegurarse de que las miniaturas no se vean penalizadas por llevar impresionantes estandartes, espadas y demás.

Por supuesto, no puedes preguntarles a tus miniaturas qué es lo que ven (al estar hechas de plástico y metal, pueden tardar bastante en contestar), así que tendrás que solucionarlo tú por ellas. En muchos casos esto será obvio, ya que si hay una colina o un edificio en medio, el enemigo estará claramente fuera de visión. En otros casos las unidades podrán verse con claridad, ya que no habrá nada interponiéndose por el camino. Pero en otros casos, cuando no sea totalmente obvio si una unidad puede ver a otra, el jugador tendrá que agacharse sobre el campo de batalla para ver "con los ojos de la miniatura": Tendrás que agacharte y ponerte al nivel de tus combatientes, situándote en su lugar y viendo así "lo que pueden ver ellos".

Sin embargo, en algunas ocasiones esto puede resultar algo confuso para algunos jugadores, debido a las diferentes versiones de miniaturas de un mismo tipo de tropa, o a las conversiones, por lo que se incluye una pequeña guía de tamaños, tomando como referencia los tipos de unidad que se explican en el capítulo 6 de este reglamento.

Tamaños: las miniaturas pueden ser de tamaños muy variados, incluso aún siendo del mismo tipo de tropa. Un gnoblar es más pequeño que un guerrero del Caos, pese a ser ambos infantería, y un ogro dragón es más alto que un engendro del Caos, pese a ser ambos bestias monstruosas. Sin embargo, si no os ponéis de acuerdo, podéis usar esta guía de tamaños por categorías de unidad:

Pequeños: Enjambres.

Medianos: Infantería, Bestias, la mayoría de Máquinas de guerra*.

Grandes: Caballería, Infantería monstruosa, Bestias monstruosas.

Muy grandes: Caballería monstruosa, Carros.

Enorme: Monstruos, miniaturas con la regla especial Objetivo grande y miniaturas que vuelen o floten**.

*Las máquinas de guerra pueden ser muy diversas, aunque la mayoría encajan en este tamaño. En los libros de ejército se indica si una máquina de guerra tiene un tamaño diferente a "Mediano".

**Las miniaturas con estas dos reglas especiales (que se explican en el capítulo 10 de este reglamento) pueden ser de tamaño más pequeño, pero debido a su capacidad para elevarse, pueden ver (y ser vistos) en la mayoría de ocasiones, y por ello se consideran dentro de esta categoría.

Las miniaturas son capaces de ver por encima de las categorías de tamaño inferiores a la suya (aunque pueden proporcionar Cobertura; por ejemplo, disparo con mis arqueros elfos a unos goblins, y hay unos snotlings en medio: los snotlings proporcionan cobertura ligera a los goblins. Ver el capítulo 4 para más detalles). Por supuesto, si ves, puedes ser visto. Ver algo no te garantiza poder cargar; en el ejemplo, los arqueros elfos no podrían cargar a los goblins porque los snotlings están en medio. Esto se explica en detalle en el capítulo 5.



UNIDADES

Warhammer Reforged 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 se organizan en unidades. Una unidad está compuesta habitualmente por varias miniaturas, pero un único personaje heroico, un monstruo, un carruaje (incluyendo su tripulación y sus bestias de tiro) o una máquina de guerra (incluyendo su dotación) también son unidades. Las unidades tienen capacidades diferentes y se dividen en varios tipos distintos, tal y como se indica en esta misma sección. Las unidades se disponen en formaciones compuestas de una o 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. Aunque la última fila esté incompleta, se considera que la unidad ocupa todo el espacio rectangular, incluyendo el espacio de las miniaturas que faltan en la última fila. En las diversas listas de ejército se indica el tamaño mínimo y el tamaño máximo de cada unidad; si no se indica nada, el tamaño de unidad es siempre "1".

Ejemplos: Los Espadachines Imperiales (infantería) puede incluirse en unidades de entre 10 y 40 miniaturas, mientras que los Minotauros forman unidades de entre 3 y 9 miniaturas. Los Monstruos son tan temibles y voluminosos que uno de ellos forma por si solo una unidad.



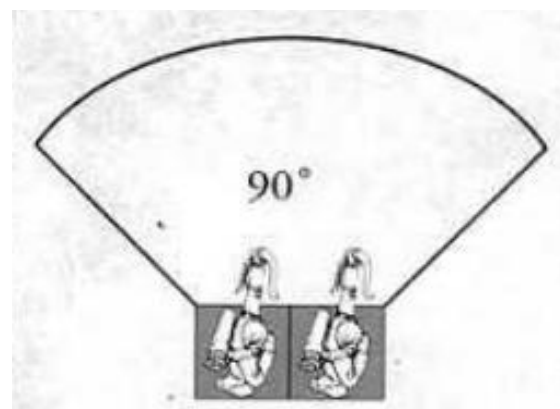
Huella de unidad: Una unidad ocupa el rectángulo completo de su formación, aunque falten miniaturas para completar la última fila.

Potencia de unidad: Warhammer Reforged tiene varias reglas en las que la unidad con mayor ímpetu, tamaño o capacidad de combate tiene ventaja sobre sus oponentes. Necesitas determinar la potencia de unidad para establecer las diferencias entre las distintas criaturas. Ésta se calcula casi siempre, contando el número de criaturas de una unidad. Sin embargo, muchos de los tipos de unidades tienen un valor de potencia de unidad por miniatura diferente: esto se indica en la descripción de cada tipo de unidad a continuación. En el caso de que en la misma unidad haya varios tipos de miniaturas con potencia de unidad diferentes, simplemente tienes que sumar los diferentes valores.

ENCARAMIENTO

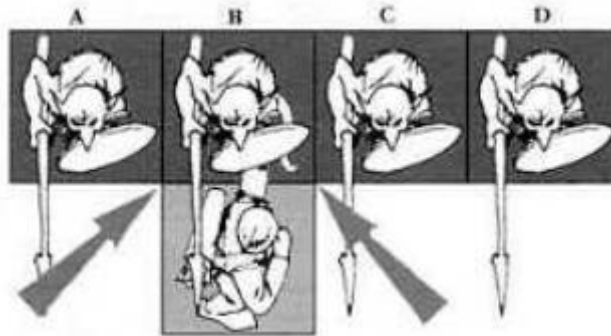
Se supone que todas las miniaturas que toman parte en una batalla están encaradas hacia delante en la dirección del lado frontal de su peana. Esto se aplica por igual a todas las unidades, sin importar su Tipo de Tropa.

Una miniatura solo puede ver lo que hay en su arco frontal de 90°. Poder ver al enemigo es vital a la hora de disparar y decidir si pueden cargar contra sus oponentes.



CONTACTO PEANA CON PEANA

Las unidades no pueden encontrarse en contacto peana con peana con otras a menos que se encuentren trabadas en combate cuerpo a cuerpo: esto quiere decir que siempre debe de haber un mínimo de separación entre las unidades, de al menos ½ pulgada, tanto con el enemigo como entre tus propias unidades. Las miniaturas se consideran en contacto peana con peana si lo están físicamente, incluso aunque sólo sea por las esquinas de sus peanas. (En el diagrama, los goblins A, B y C están en contacto peana con peana con el arquero imperial)



MANIOBRAS

En diversas ocasiones las unidades podrán maniobrar: esto normalmente sucederá mientras se mueven, aunque puede tener lugar en otras situaciones; incluso puede que alguna de tus unidades se vea forzada a realizar alguna maniobra. Existen dos tipos de maniobras que se explican a continuación:

Girar: se trata de la maniobra más sencilla que puede realizar una unidad. En algunas ocasiones, esta maniobra se denomina como pivotar. Para pivotar, selecciona una de las esquinas frontales de la unidad o el centro de la primera fila como eje del giro, y gira la unidad en la dirección que desees. El giro consume tanto movimiento como la distancia que mueva la esquina de la unidad. Ten en cuenta que en algunas situaciones una unidad podrá (o deberá) efectuar un giro "gratuito", para lo cual sigue las instrucciones indicadas, pero el giro no consumirá ninguna cantidad de movimiento a la unidad.

Reformar: mediante ésta maniobra, también llamada reorganizarse, puedes recomponer por completo tu unidad de modo que quede encarada en cualquier dirección, y con cualquier nueva distribución de filas y columnas. Una unidad puede reformar durante su propia fase de movimiento, en la sub-fase de resto de movimientos, siempre y cuando no marche. Para ello, deberá consumir la totalidad de su movimiento. En otras ocasiones, una unidad podrá reformar fuera de la sub-fase de resto de movimientos (por ejemplo, cuando se reagrupa o en un combate); en este caso la maniobra no consumirá ninguna cantidad de movimiento.

Libertad de movimientos: Algunas tropas, como la caballería rápida y los hostigadores, así como las miniaturas individuales, pueden girar y reformar sin reducción alguna a su movimiento las veces que deseen mientras mueven. Sin embargo, cuando realicen una carga, deberán ceñirse a las reglas habituales de carga.



PLANTILLAS

Warhammer Reforged utiliza los tres tipos de plantilla que han existido en las tres últimas ediciones de Warhammer: una plantilla redonda de 3" de diámetro (plantilla redonda pequeña), una plantilla redonda de 5" de diámetro (plantilla redonda grande) y una plantilla con forma de lágrima de 2.5" de diámetro en el extremo ancho, y 8.5" de longitud de un extremo a otro (plantilla de lágrima). Los efectos que utilicen alguna de estas plantillas indicarán cómo colocarlas.

Impactos parciales: Una miniatura cuya peana esté completamente cubierta por una plantilla será automáticamente impactada por el ataque que colocó esa plantilla. Una miniatura cuya peana esté parcialmente cubierta por una plantilla (no importa cuánta superficie de la peana toque la plantilla, ya sea un 5% o un 95%) sufrirá un impacto parcial. Un impacto parcial se convertirá en un impacto si obtienes un resultado de 4+ en 1D6: si obtienes un resultado de 1-3, el ataque no habrá impactado a esa miniatura. Todos los ataques que utilicen cualquier tipo de plantilla están sujetos a las reglas de Impactos parciales (aunque no se especifique).



EL TURNO

Las batallas se libran entre dos bandos adversarios: dos ejércitos que se enfrentan ente sí para alzarse con la victoria. Los ejércitos están dirigidos por generales, reyes, héroes o hechiceros. Como jugador, las miniaturas que representan a estos formidables ejércitos están a tus órdenes.

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 una de las poderosas máquinas de guerra del enemigo siembra la devastación entre tus tropas.

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

Lo habitual para decidir qué jugador llevará su turno a cabo en primer lugar es que ambos jugadores tiren 1D6: el jugador que obtenga el resultado más elevado jugará su turno en primer lugar. Consulta la sección de Escenarios para saber más sobre las distintas formas de desplegar para una batalla y decidir qué bando mueve en primer lugar.

En un turno de juego, todas las acciones posibles se llevan a cabo en un orden estricto, denominado *Secuencia de Turno*. Cada turno se divide en fases, durante las cuales el jugador mueve todas sus unidades, dispara 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 debe recordártelo. Cada turno se divide en las fases que se muestran a continuación. Estas fases deben llevarse siempre a cabo en el orden en que se presentan, y todas las actividades correspondientes a una fase deben completarse antes de proceder con la fase siguiente. A continuación se listan las diferentes fases de juego y el orden en el que deben jugarse.

- 1- **Movimiento:** Durante la fase de Movimiento puedes mover a tus tropas como se describe en la sección de la Fase de Movimiento.
- 2- **Magia:** Todos los hechiceros pueden lanzar hechizos en la fase de magia. Las reglas completas sobre la magia y el lanzamiento de hechizos se presentan en la sección de la Fase de Magia.
- 3- **Disparo:** Durante la fase de disparo, el jugador puede utilizar sus armas de proyectiles tal y como se describe en la sección de la Fase de Disparo.
- 4- **Combate Cuerpo a Cuerpo:** Durante esta fase, todas las tropas trabadas en combate cuerpo a cuerpo con tropas enemigas deben luchar. Esta es una excepción a la secuencia normal del turno de juego, puesto que ambos bandos pueden luchar, no únicamente el bando cuyo turno de juego esté teniendo lugar.

EXCEPCIONES E IMPROVISACIONES

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 de ciertas tropas enemigas (*por ejemplo, los fanáticos Goblin Nocturnos*). Es como pisar una trampa o quedar atrapado en arenas movedizas. En tales situaciones, es conveniente resolver los efectos en el momento en el que ocurren. No obstante, también se presentarán situaciones en las que los efectos de estos acontecimientos podrán resolverse en una fase u otra del turno sin que haya ninguna diferencia a efectos de juego.

Warhammer Reforged es un juego muy variado en el que intervienen muchas criaturas 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 Reforged tienen completa libertad para improvisar siempre que sea necesario, resolviendo cualquier situación de manera 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 genere una discusión, los jugadores deberán acordar una solución justa y razonable, y proseguir con el juego sin perder tiempo. Recuerda **LA REGLA MÁS IMPORTANTE**.



FASE DE MOVIMIENTO

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.

Llamamos a estos pasos sucesivos que han de seguirse **sub-fases** de la fase de movimiento. A continuación se resumen las seis sub-fases:

- 1- **Inicio del turno:** Al inicio del turno se realizan algunas tiradas en algunas circunstancias, como los chequeos de Estupidez, la entrada de tropas con Avance subterráneo o las tiradas de Animosidad de los orcos y goblins.
- 2- **Declaración de cargas:** Si quieres que algunas de tus tropas carguen, debes declararlo al inicio de la fase de movimiento
- 3- **Reagrupar Tropas que huyen:** Si cualquiera de tus unidades esta huyendo, puedes intentar reagruparla después de declarar las cargas.
- 4- **Movimientos Obligatorios:** Mueve las Tropas que están sujetas a una regla de movimiento obligatorio.
- 5- **Movimiento de las tropas que cargan:** Mueve las tropas que cargan y resuelve los movimientos resultantes de la carga.
- 6- **Resto de movimientos:** Puedes mover el resto de las tropas.



1- INICIO DEL TURNO

En esta sub-fase, la primera de todas, se deben realizar todas las cosas que se indique que deban realizarse en esta fase: suena muy obvio, pero en principio no ha de hacerse nada en esta sub-fase a menos que se indique. Normalmente son determinadas reglas especiales las que indican que ha de hacerse algo en esta sub-fase: los ejemplos más comunes son los chequeos de Estupidez, los chequeos de Animosidad de los pielesverdes, algunos chequeos de Terror y las tiradas de Avance subterráneo. Si tienes varios efectos que resolver en esta fase, elige el orden en el que se resuelven.

2- DECLARACIÓN DE CARGAS

A continuación, lo que debes hacer es anunciar con qué unidades van a intentar 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, 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 en esta sub-fase.

Para poder declarar una carga, una unidad no puede encontrarse ni huyendo ni ya trabada en combate.

Para declarar una carga, debes declarar primero cuál de tus unidades va a cargar, y contra qué unidad enemiga va a cargar. Para poder cargar, la unidad enemiga debe encontrarse dentro del ángulo frontal de visión de la unidad que carga: es decir, tu unidad debe ser capaz de ver a la unidad enemiga para poder declarar la carga.

Cargas imposibles: para poder declarar una carga, tienes que tener en cuenta que debe ser físicamente posible para tu unidad completar la carga. Las causas más comunes para que una carga sea imposible son los elementos de escenografía (por ejemplo, un torrente a través del cual se puede ver, pero no atravesar; o un pedregal que vaya a ralentizar el movimiento de los soldados) o una excesiva distancia. Las distancias de carga se explican más adelante, en la sub-fase de “Movimiento de las tropas que cargan”, pero debes tener en cuenta que para declarar una carga, debe ser posible llegar a completarla (puedes declarar una carga incluso si la única forma de completarla es obteniendo un doble 6 en la tirada de carga, como se explicará más adelante, pero no si con la tirada máxima es imposible completar la carga).

REACCIONES A LA CARGA

Una vez has declarado tu intención de cargar, la unidad que recibe la carga, si no está ya trabada en combate cuerpo a cuerpo, debe decidir de qué forma reaccionará a la carga. Existen cuatro opciones para reaccionar a una carga:

Mantener la posición: La reacción más común a una carga es Mantener la posición: la unidad que recibe la carga se prepara para aguantar frente al enemigo que se lanza a por ellos. Es la reacción a la carga más común.



Aguantar y disparar: Una unidad también puede reaccionar a la carga Aguantando y disparando contra el enemigo que se lanza a por ellos. Obviamente, una unidad tan sólo podrá reaccionar de este modo si dispone de algún tipo de armas de proyectiles o ataques a distancia (incluso aunque un sólo miembro de la unidad tenga un arma o ataque a distancia). Para poder declarar que tu unidad Aguanta y dispara, ésta debe ser capaz de ver al enemigo que carga contra ella. Además, puesto que esta reacción requiere algo de tiempo, no podrá efectuarse contra enemigos que se encuentren a una distancia de tu unidad igual o inferior a su propio atributo de Movimiento.

Por ejemplo: Si una unidad de jinetes de jabalí orcos (M7) declaran una carga contra una unidad de ballesteros enanos, los ballesteros enanos tan sólo podrán declarar la reacción de Aguantar y disparar si son capaces de ver a los orcos, y sólo si estos se encuentran a más de 7" de los enanos al iniciar su carga: si se encontrasen a 7" o menos, estarían demasiado cerca y los ballesteros enanos no tendrían tiempo para reaccionar. Si en lugar de lo jinetes de jabalí orcos fuese una unidad de guerreros enanos del Caos (M3) la que cargase a los ballesteros enanos, éstos podrían declarar Aguantar y disparar como reacción a la carga si los guerreros enanos del Caos se encontrasen a más de 3" de ellos al iniciar la carga.

Al declarar una reacción de Aguantar y disparar, la unidad realizará un ataque de disparo (tal y como se explicará en la sección correspondiente) fuera de la secuencia habitual del turno (se realiza en la fase de movimiento de las tropas que cargan). Una vez hecho esto, trata esta reacción a la carga como si fuese Mantener la posición.

Ten en cuenta que al aguantar y disparar, puedes hacerlo aunque la unidad que carga se encuentre fuera del alcance máximo del arma de disparo o del ataque a distancia: se considera que los soldados esperan hasta el último momento para disparar.

Huir: La tercera opción para reaccionar a una carga es Huir. Esto es exactamente lo que parece: en lugar de quedarse a combatir, la unidad da media vuelta y huye. Esto normalmente persigue un fin táctico, aunque una vez una unidad comienza a huir, no sabes cuándo se detendrá. Aunque esta puede ser una reacción a la carga voluntaria, a veces puede ser obligatoria (por ejemplo, como resultado de fallar un chequeo de Terror). Una unidad que esté huyendo y reciba una carga, deberá declarar obligatoriamente una reacción de huida.

Para huir, da la vuelta inmediatamente a tu unidad, tomando como eje su centro, de modo que quede encarada en dirección contraria a la unidad que la está cargando. Este giro es "gratis", no reduce en ningún modo la distancia que ha de huir una unidad. A continuación, tira 2D6, toma el resultado mayor de entre ambos dados y súmale el atributo de Movimiento de la unidad: esa será la distancia que deberá huir tu unidad (las tropas con la regla especial Veloces suman los resultados de ambos dados al valor de su atributo de M).

Ejemplo: una unidad de lanceros elfos oscuros de Elric recibe una carga de una unidad de caballeros del Caos, y decide Huir como reacción a la carga. Tras encarar su unidad en dirección contraria a los caballeros del Caos, Elric tira 2D6 y obtiene un 5 y un 1. Toma el resultado mayor (5) y le suma el atributo de M de sus lanceros elfos oscuros (5), para un total de 10, que será la distancia que huyan sus acobardados druchii.

Ten en cuenta que una huida no garantiza que la unidad que huye vaya a salvarse: la carga sigue adelante, y si la unidad huye una distancia pequeña y la unidad que carga es capaz de alcanzarla, estará en una posición vulnerable, y los soldados podrán ser masacrados y dispersados sin dificultad.

Disparar y huir: esta última reacción a la carga tan sólo puede ser llevada a cabo por unidades con la regla especial Caballería rápida u Hostigadores (la caballería rápida ante cualquier enemigo que intente cargar contra ella, y los hostigadores tan sólo contra los enemigos que les carguen y no sean Veloces). Consiste en exactamente lo que parece: la unidad dispara sus armas de proyectiles contra el enemigo que carga (del mismo modo que Aguantando y disparando), y a continuación huye (como en la reacción Huir).

CARGAS Y REACCIONES

Ten en cuenta que el jugador cuyo turno está en curso declara primero todas sus cargas de ese turno; y una vez ese jugador ha declarado todas sus cargas, el oponente declara las reacciones a la carga.

Redirigir una carga: Si una unidad declara una carga y el enemigo declara una Huida (o Disparar y huir), puedes intentar redirigir la carga de la unidad hacia otra unidad enemiga a la que pueda ver. Para ello debes superar un chequeo de Liderazgo con la unidad. Si lo fallas, no podrás redirigir la carga, y tendrás que completar la carga contra la unidad que era originalmente el objetivo de ésta. Sin embargo, si superas el chequeo, puedes declarar inmediatamente una nueva carga contra un objetivo viable (y la nueva unidad objetivo podrá declarar una reacción a la carga, como es habitual). Si no hay ninguna unidad enemiga que sea un objetivo viable de la carga, no se podrá intentar redirigir la carga. Ten en cuenta que una unidad solo puede intentar una redirección por carga: si esa segunda unidad también huye, deberá realizar su movimiento de carga contra ésta.

Huir del campo de batalla: Si una unidad rebasa alguno de los bordes del campo de batalla mientras huye, aunque sólo sea por una distancia mínima, queda automáticamente eliminada como baja, y contará como destruida.

Cargar contra más de una unidad: Por lo general, cada unidad sólo puede cargar contra una unidad enemiga a la vez. Sin embargo, si es imposible completar una carga contra una unidad enemiga sin que tu unidad acabe en contacto peana con peana con otra (u otras) unidad enemiga, entonces la unidad que carga debe declarar una carga contra todas ellas (y cada una podrá reaccionar a la carga como considere tu adversario, y en el orden que éste prefiera). Ten en cuenta que esto sólo debe hacerse si es la única opción para cargar a una unidad: si es posible disponer de espacio para que cargues contra sólo una unidad, eso es lo que deberás hacer.

Cargas múltiples contra una unidad: Una unidad puede recibir la carga de varias unidades enemigas en una misma sub-fase de declaración de cargas, en cuyo caso podrá declarar una reacción a la carga contra cada una de las unidades que carguen contra ella, con la limitación de que una unidad tan sólo podrá disparar una única vez durante esta sub-fase (es decir, no puedes declarar más de una vez la reacción de Aguantar y disparar, o de Disparar y huir, ni ambas).



3- REAGRUPAR TROPAS QUE HUYEN

Tras la declaración de todas las cargas que desees realizar, llega el momento de intentar reagrupar a todas tus unidades que estén huyendo. Una unidad no puede intentar reagruparse si inició su huida durante una sub-fase previa de esta misma fase de movimiento (por ejemplo, por haber fallado un chequeo de Terror en la sub-fase de Inicio del turno, o por haber fallado un chequeo de Pánico al intentar cargar y recibir disparos de sus enemigos en la sub-fase de declaración de cargas).

Para intentar reagrupar a una unidad, deberás efectuar con ésta un *chequeo de reagrupamiento*, que es en realidad un chequeo de Liderazgo (L): tira 2D6. Si el resultado es igual o inferior al valor de Liderazgo de la unidad, el chequeo se habrá superado; si obtienes un resultado superior al valor de Liderazgo, el chequeo se habrá fallado.

Si superas el chequeo, la unidad recupera la calma y la disciplina y se reagrupa: deja de estar huyendo, y puedes inmediatamente reformar la unidad, encarándola en la dirección que desees.

Si fallas el chequeo, la unidad seguirá huyendo. Encara la unidad en dirección al borde más cercano del campo de batalla, teniendo en cuenta que, si es posible, no debe de haber unidades enemigas en su trayectoria (las unidades amigas que no estén trabadas en combate cuerpo a cuerpo podrán atravesarse como si no estuviesen, aunque eso provocará un chequeo de Pánico en esa unidad, tal y como se explicará en la sección de Psicología) ni elementos de escenografía intransitables. A continuación, tira 2D6, toma el resultado mayor de entre ambos dados y súmale el atributo de Movimiento de la unidad: esa será la distancia que deberá huir tu unidad (las tropas con la regla especial Veloces suman los resultados de ambos dados al valor de su atributo de M).

Una unidad que se encuentre por debajo del 25% de sus efectivos iniciales tan sólo podrá reagruparse si obtiene un resultado de doble 1 en su chequeo de reagrupamiento, independientemente de su Liderazgo. Si hay un personaje huyendo con la unidad, esto no se tendrá en cuenta.

4- MOVIMIENTOS OBLIGATORIOS

En esta sub-fase se llevan a cabo los movimientos compulsorios de las unidades, aquellos que se indica que se realizan en esta sub-fase. Los movimientos obligatorios más comunes son los de las tropas con Movimiento aleatorio, como los engendros del Caos o la Rueda de la Muerte Skaven. La mayoría de las tropas no tendrán nunca nada que hacer en esta sub-fase: del mismo modo que ocurre en la sub-fase de Inicio del turno, no tendrás que hacer nada en esta sub-fase a menos que alguna regla especial o efecto lo indique. Ten en cuenta que estas tropas podrán “cargar” al combate con su movimiento aleatorio, lo cual se considera una carga, aunque no puede declararse ninguna reacción ni obligará a realizar chequeos de Miedo (¡ocurre tan rápido que no da tiempo a reaccionar!).

5- MOVIMIENTO DE LAS TROPAS QUE CARGAN

En esta sub-fase se mueven finalmente las tropas que cargan, determinando si llegan o no al combate. El movimiento de las unidades que cargan se realiza de una en una, en el orden que decida el jugador cuyo turno está en curso.



Calcular el alcance de carga: para determinar la distancia que cargará la unidad, tira 2D6, toma el resultado mayor entre ambos dados y súmale el atributo de Movimiento de la unidad: esa será la distancia que cargará la unidad (las tropas con la regla especial Veloces suman los resultados de ambos dados al valor de su atributo de M). Como probablemente te hayas fijado, es el mismo procedimiento que se utiliza para huir.

Una vez establecido el alcance de la carga debes, si hace falta, girar la unidad que carga para encararla hacia la unidad que va a recibir la carga. Este primer giro o encaramiento es gratuito y no consume movimiento.

Para realizar este primer encaramiento toma el centro de la primera fila como eje y gira sólo lo necesario para que en caso de ser carga exitosa, al realizar el movimiento de avance de carga la unidad que carga llegue al contacto peana con peana con la unidad cargada. El giro debe ser el suficiente para que queden el máximo posible de miniaturas en contacto peana con peana.

Tras realizar este primer encaramiento mide la distancia real entre la unidad que está cargando y su objetivo. Si dicha distancia es mayor que el alcance de carga (es decir, si la distancia no es suficiente para llegar hasta su enemigo), la carga fracasa y se considera una Carga Fallida (ver más adelante). Si la distancia es igual o menor que el alcance de carga, entonces la unidad que está cargando alcanza al enemigo y tiene lugar lo que se llama una carga exitosa. Si una unidad está cargando contra varias unidades enemigas a la vez, el alcance de carga que obtenga deberá ser suficiente para alcanzarlas a todas ellas; de lo contrario, la carga sólo podrá efectuarse contra aquellas unidades que se encuentren en el alcance de carga.

Carga fallida: Una unidad que lleva a cabo una carga fallida se mueve directamente hacia su objetivo una distancia igual al dado que haya obtenido un resultado más alto en la tirada de carga (el resultado de los 2 dados si la unidad que carga sea Veloz).

Carga exitosa: Las unidades que han realizado una carga exitosa realizan un avance de carga que consiste en mover la unidad por completo para entrar en contacto peana con peana con el enemigo. Como resultado de este movimiento, deben quedar en contacto peana con peana el mayor número posible de miniaturas de cada unidad. La gran mayoría de veces, al completar el avance de carga las unidades entraran en contacto sin quedar completamente peana con peana. Para poder quedar finalmente el máximo de miniaturas de ambas unidades peana con peana será necesario reajustar ligeramente la posición de la unidad que carga o de la que recibe la carga. Para realizar el reajuste se seguirá el siguiente criterio: Si la unidad que carga tiene más potencia de unidad esta decidirá si es ella la que hace el reajuste o lo hace la unidad que recibe la carga. Si la unidad que carga tiene la misma potencia que la que recibe la carga la unidad que carga es la que hace el reajuste. Si la unidad que carga tiene menos potencia que la que recibe la carga será la unidad que carga (la que tiene menos potencia) la que haga el reajuste.

Cargas por el flanco y por la retaguardia: a veces, una unidad puede tener ocasión de cargar sobre una unidad enemiga por uno de sus laterales (flancos) o por su retaguardia. Esto proporciona una ventaja substancial en el combate. La posición en la que esté la unidad que realiza la carga cuando ésta sea declarada determina si carga por el frontal, el flanco o la retaguardia del objetivo. Dado que por lo general las unidades empiezan la batalla encaradas directamente hacia el enemigo, la carga por el frontal es la más común. No obstante, si la unidad que carga viene por un lado de la unidad enemiga, cargará sobre ella por el flanco, mientras que si viene por su arco trasero, cargará sobre ella por la retaguardia. La posición del arco frontal, flanco y retaguardia de unas unidades respecto a otras se determina antes de declarar las cargas, así que asegúrate de comprobar bien por dónde vas a tener que cargar contra cada unidad, antes de que el oponente decida sus reacciones a la carga.

Si la unidad que carga está ocupando a la vez dos de los lados del objetivo, se considerará que toda ella se encuentra en el arco del objetivo donde estén la mayoría de miniaturas de su propia fila frontal. Si esto no se puede determinar de forma clara, resuélvelo tirando un dado.

Situaciones poco usuales: a veces, al cargar, pueden darse situaciones en las que otra unidad o un obstáculo puedan hacer complicado que se complete una carga exitosa. Os recomendamos que seáis flexibles: incluso puede ser necesario mover una pequeña distancia (nunca más de 1") la unidad que recibe la carga para que esta se pueda completar en estas situaciones. Ten en cuenta que en el caso de mover una unidad que recibe una carga, la unidad que carga debe ser capaz de completar la carga hasta la posición original de esa unidad.

Cargar a enemigos que huyen: si cualquier unidad completa una carga contra un enemigo que huye (tras efectuar el movimiento de huida), la unidad o unidades que cargan se pondrán en contacto con dicho enemigo (tal y como se ha descrito) y tras esto lo aniquilarán por completo. En su mayor parte, la unidad que huye será pasada a cuchillo o arrollada hasta la muerte, y los pocos supervivientes se dispersarán sin intención de volver a la lucha. La unidad será eliminada por completo y será retirada del campo de batalla como baja. Ten en cuenta que si una unidad ha reaccionado a la carga huyendo (o disparando y huyendo), éste efectuará su movimiento de huida antes de que el oponente realice su movimiento de carga.

Múltiples cargas contra una unidad: si varias unidades declaran una carga contra una única unidad enemiga, haz al mismo tiempo las tiradas de carga de todas esas unidades, y resuelve también a la vez sus cargas. El movimiento de dichas cargas deberá, en todo lo posible, intentar que todas las unidades involucradas puedan atacar con un número de miniaturas lo más similar posible. Recuerda, no obstante, que tu objetivo principal siempre debe ser maximizar el número de miniaturas en contacto con el enemigo. Dicho de otro modo: es aceptable que haya más miniaturas de una unidad que de otra en contacto con el enemigo, si de ese modo hay más miniaturas en total que puedan combatir.

Algunas veces puede darse el caso de que haya más unidades capaces de completar la carga con éxito de las que caben en contacto con el objetivo. En este caso, el jugador que controla las unidades que cargan deberá decidir cuales de ellas van a completar la carga. Aquellas unidades que no sean capaces de completar la carga porque no quepan contarán como si hubieran llevado a cabo una carga fallida.

6- RESTO DE MOVIMIENTOS

El último paso de la fase de movimiento consiste en mover al resto de tus tropas: todas las unidades de tu ejército podrán mover excepto si se da alguno de los siguientes supuestos:

- No podrá mover si está huyendo.
- No podrá mover si está trabada en combate cuerpo a cuerpo.
- No podrá mover si declaró una carga en la fase de declaración de cargas.
- No podrá mover si movió durante la sub-fase de Movimientos obligatorios.
- No podrá mover si se reagrupó este turno (excepto si tiene la regla especial Hostigador o Caballería rápida)

El jugador cuyo turno está en curso elige una de sus unidades y la mueve, hasta una distancia máxima igual a su atributo de Movimiento (M). Una vez que la unidad ha finalizado su movimiento, el jugador elige otra de sus unidades y sigue el mismo proceso, hasta que haya movido todas las unidades que se desea mover (es decir, que las unidades se mueven de una en una, terminando el movimiento de una unidad hasta pasar a mover la siguiente). Ten en cuenta que no es necesario que muevas toda la distancia: puedes mover menos si lo deseas.



Moverse de lado: desplazarse hacia derecha o izquierda no es nada sencillo para un regimiento, pues debe conservar su formación de batalla. Una unidad puede moverse hacia un lateral, aunque la distancia que se mueva hacia derecha o izquierda contará como el doble (es decir, 1" movida por la unidad hacia un lado contará como si la unidad hubiese movido 2").

Moverse hacia atrás: del mismo modo, una unidad puede retroceder sin perder la formación, aunque la distancia que mueva hacia atrás contará como el doble.

Ten en cuenta que no puedes girar si mueves de lado o hacia atrás.

Marchar: Un movimiento de marcha permite a las tropas acercarse más rápidamente al enemigo. Las tropas que marchan envainan sus armas y se mueven a gran velocidad. Puedes declarar que vas a marchar con cualquiera de tus unidades que pueda mover en la sub-fase de resto de movimientos. Una unidad que marcha puede mover una distancia máxima equivalente al doble de su atributo de movimiento. Una unidad que marcha no puede moverse hacia atrás o de lado, ni puede combinar una marcha con una maniobra de reorganizarse. Una unidad que marcha tan sólo podrá realizar un único giro durante su movimiento, de no más de 90°.

Una unidad marchando se encontrará poco dispuesta para el combate, pues los soldados tendrán sus armas envainadas o al hombro. Si quieres marchar con una unidad, y ésta inicia su movimiento a 8" o menos de una unidad enemiga, deberás superar un chequeo de Liderazgo para poder marchar: si lo superas, podrás marchar con esa unidad. Sin embargo, si lo fallas, la unidad no podrá marchar, y tan sólo podrá mover de manera normal (aunque contará como si la unidad hubiese marchado). Una unidad que realice una marcha no podrá disparar en la fase de disparo de ese mismo turno.

Miniaturas individuales: Las unidades que consisten en una sola miniatura (personajes individuales, monstruos, últimos supervivientes de unidades...) se mueven del mismo modo que las demás unidades, salvo por que pueden girar las veces que deseen en su movimiento (incluyendo cuando marchan) sin coste alguno, pues no se verán constreñidas en modo alguno por una formación cerrada. Ten en cuenta que esto se aplica sólo a la sub-fase de Resto de movimientos: en las demás circunstancias, las miniaturas individuales girarán como el resto de unidades.

Salirse del tablero: excepto si una unidad sale del tablero huyendo (en cuyo caso será eliminada) o si una unidad sale del tablero persiguiendo a una unidad que huye (ver más adelante), una unidad no puede mover voluntariamente fuera del tablero.



FASE DE MAGIA

Durante la fase de magia, tus hechiceros pueden lanzar sus hechizos, canalizando y moldeando la energía de los vientos de la magia en forma de conjuros con los que causar una gran destrucción en el enemigo, proteger a las tropas amigas o un sinfín de variados efectos arcanos.

HECHICEROS

La gran mayoría de los ejércitos disponen de lanzadores de conjuros, que pueden recibir diversos nombres: hechiceros, chamanes, brujos, nigromantes, magos... La nomenclatura no es importante: todos aquellos personajes que posean uno o más niveles de magia se consideran **hechiceros**, y de ese modo nos referiremos genéricamente a ellos en este reglamento. Ten en cuenta que en algunos casos especiales, criaturas que no son personajes (como monstruos) o ciertas unidades pueden tener niveles de magia, y por lo tanto también se consideran hechiceros, aunque no sean personajes.



QUIÉN PUEDE LANZAR HECHIZOS

Durante la fase de magia de cada turno de jugador, tan sólo el jugador cuyo turno está en curso puede lanzar hechizos con sus hechiceros y con sus objetos portahechizos. El oponente tan sólo podrá intentar dispersar hechizos durante tu fase de magia (esto se explica más adelante).

NIVEL DE MAGIA

Todos los hechiceros tienen un nivel de magia, que indica en cierto modo su poder mágico, su experiencia manejando los vientos de la magia y su repertorio de hechizos. Un hechicero de nivel 1 es poco más que un aprendiz; un hechicero de nivel 2 ya tiene un repertorio más amplio y puede manejar mayores cantidades de poder. Un hechicero de nivel 3 es un poderoso mago capaz de doblegar los vientos a su voluntad con bastante facilidad, mientras que un hechicero de nivel 4 tiene un poder capaz de desequilibrar el flujo de la batalla por sí solo. Hay leyendas acerca de hechiceros que han alcanzado el nivel 5: si eso es cierto, se trata de leyendas en el campo de la brujería, capaces de arrasar ejércitos por sí solos.

El nivel de un hechicero se utiliza para determinar el número de hechizos que éste conoce, la cantidad de dados de energía que puede utilizar para lanzar sus hechizos y muchos otros efectos que se irán explicando.



LOS SABERES DE LA MAGIA

Los hechizos se encuentran divididos en los Saberes de la Magia: la magia en bruto, como Magia Oscura, se divide en los ocho colores de la magia (los ocho saberes básicos). Los más experimentados magos no corrompidos por el Caos son capaces de volver a unir los ocho colores y formar la más pura de todas: la Alta Magia.

Magia Brillante	Saber del Fuego
Magia Celestial	Saber de los Cielos
Magia Jade	Saber de la Vida
Magia Ámbar	Saber de las Bestias
Magia Luminosa	Saber de la Luz
Magia Amatista	Saber de la Muerte
Magia Gris	Saber de las Sombras
Magia Dorada	Saber del Metal
Alta Magia	Alta Magia

La Magia Oscura da lugar también a unos cuantos Saberes de la Magia que usan su corrupto poder sin purificar:

Magia Oscura	Magia Oscura
Magia de Tzeentch	Saber de Tzeentch
Magia de Slaanesh	Saber de Slaanesh
Magia de Nurgle	Saber de Nurgle
Nigromancia	Nigromancia
Magia de los Enanos del Caos	Saber de Hashut
Magia Skaven (Ruina)	Saber de Ruina
Magia Skaven (Plaga)	Saber de Plaga

Finalmente, algunos hechiceros aprenden sus hechizos por medio de rituales y la intermediación de Dioses.

Magia de los Orcos	Saber del Gran Waaaagh!
Magia de los Goblins	Saber del Pequeño Waaaagh!
Magia de los Ogros	Panzamagia (Saber de las Grandes Fauces)
Magia de Nehekhara	Saber de Nehekhara
Magia de Kislev	Saber del Hielo

En cada uno de los Saberes de la Magia se listan seis hechizos, numerados del 1 al 6, así como uno o más hechizos Identificativos y una Regla del Saber. La **Regla del Saber** se aplica a todos los hechiceros que tengan uno o más hechizos de ese Saber.

CÓMO OBTIENE UN HECHICERO SUS HECHIZOS

Al inicio de la batalla, cada hechicero debe determinar aleatoriamente sus hechizos. Este proceso no es secreto, y se hace a la vista del oponente.

Cada hechicero debe generar un hechizo por cada nivel de magia que posea (aunque algunos objetos mágicos o reglas especiales pueden permitirte generar hechizos adicionales). En la entrada de cada hechicero en la lista de ejército se indican los Saberes de la Magia que puede elegir ese hechicero. Determina del saber o saberes que va a obtener tu hechicero sus hechizos y tira 1D6 por cada uno de ellos. Los hechizos en cada saber vienen numerados, desde el 0 (hechizo identificativo) hasta el 6. Un hechicero no puede conocer un hechizo con un número mayor que su nivel de magia +2, por lo que deberá repetir los hechizos que obtenga con un número superior.

Por ejemplo, un Vidente Gris skaven puede elegir hechizos del Saber de Ruina y/o del Saber de Plaga. El jugador que lo controla elige generar 3 hechizos de Ruina y 1 de Plaga, por lo que tira tres veces 1D6 en la tabla del Saber de Ruina y una vez 1D6 en la tabla del Saber de Plaga.

Si obtienes un hechizo por duplicado, ¡estás de suerte! Debes cambiar el hechizo duplicado por el que elijas de ese saber.

Finalmente, puedes cambiar cualquiera de los hechizos que hayas obtenido por el hechizo Identificativo de ese saber. Algunos Saberes tienen más de un hechizo identificativo: en la lista de ejército o en el propio Saber se indicará qué hechizo estará disponible para cada hechicero.

Mezclando saberes: Algunos hechiceros pueden elegir sus hechizos de entre varios saberes, lo cual se indica en su descripción en la lista de ejército (en el ejemplo anterior, el Vidente Gris skaven puede elegir hechizos de Plaga y/o de Ruina; sin embargo, un hechicero Imperial puede elegir hechizos de uno y solo uno de los 8 saberes básicos). Determina cuántos hechizos quieres de cada saber antes de tirar: solo puedes cambiar un hechizo de un saber por otro del mismo (ya sea el identificativo u otro cualquiera por haber obtenido un resultado duplicado).

LOS VIENTOS DE LA MAGIA

Al inicio de cada fase de magia, lo primero de todo es determinar la fuerza de los Vientos de la Magia. El jugador cuyo turno está en curso tira 2D6: La suma de los resultados de los dos dados será el número de **Dados de energía** que obtendrá de los vientos de la magia ese turno, mientras que el resultado más alto de entre ambos dados será el número de **Dados de dispersión** que obtenga el oponente de los vientos de la magia ese turno.

Por ejemplo: el Niño Borracho está comenzando su fase de magia y lanza los dados para los vientos de la magia. Obtiene un 5 y un 1, por lo que extrae 6 dados de energía de los vientos de la magia para esa fase, mientras que Trosf, su oponente, extrae 5 dados de dispersión (igual al resultado más alto de los dos dados).

Si hay muchos hechiceros en la batalla, o si es una batalla muy grande, podéis decidir generar un mayor número de dados de los vientos de la magia. Podéis tirar 3D6, siendo el total en dados de energía y el resultado mayor más el menos en dados de dispersión para el oponente; también podéis tirar cuatro dados, siendo el total en dados de energía y los dos resultados mayores en dados de dispersión.

CANALIZAR

Tras realizar la tirada de los vientos de la magia, cada jugador puede intentar canalizar dados adicionales con sus hechiceros, tratando de arrebatar más energía a los mismos vientos. Cada jugador tira 1D6 por cada uno de sus hechiceros que no esté huyendo: cada resultado de 6 añade un dado adicional de energía o dispersión a la reserva de ese jugador. Un hechicero que está huyendo o que no se encuentra en el tablero no puede canalizar. Canalizar es opcional, y cada jugador puede decidir si canaliza con todos, algunos o ninguno de sus hechiceros. En el caso de una unidad que se considere hechicero, tan solo se tira un dado para canalizar por toda la unidad.

Hechiceros y armaduras: La mayoría de hechiceros no pueden llevar armaduras o escudos, ya sean mundanas o mágicas, ya que interfiere con su capacidad de lanzar hechizos. A menos que el hechicero tenga opción de armadura o escudo mundano en su entrada en la lista de ejército, o que se trate de una armadura mágica en cuya descripción se indique, un hechicero no puede llevar armaduras o escudos (esto no se aplica a sus monturas, que podrán llevar barda con normalidad).

DADOS DE ENERGÍA Y DISPERSIÓN

Los Dados de energía pueden usarse para lanzar hechizos, mientras que los dados de dispersión se usan para tratar de dispersar hechizos. Al final de cada fase de magia, toda la reserva de dados de energía y dispersión que les queden a los jugadores se vacía. Existen algunos objetos mágicos o habilidades especiales que permiten guardar dados de energía y dispersión de una fase a otra: un dado almacenado se considerará un dado de energía en tus propias fases de magia y un dado de dispersión durante las fases de magia del oponente (es decir, los dados de energía y dispersión son interconvertibles).

ORDEN DE LA FASE DE MAGIA

Del mismo modo que sucede con la fase de movimiento, la fase de magia tiene determinadas sub-fases que determinan el orden en el que deben realizarse las acciones.

- 1- Vientos de la Magia: el jugador cuyo turno está en curso determina los vientos de la magia para esa fase.
- 2- Canalizar: Todos los hechiceros de ambos bandos tiran para canalizar; en este momento se generan los dados de energía y/o dispersión adicionales proporcionados por reglas especiales u objetos mágicos.
- 3- Resolución de hechizos que permanecen en juego: los vórtices y otros hechizos que permanecen en juego vuelven a mover o a causar su efecto.
- 4- Finalizan los hechizos que permanecen un turno del jugador cuyo turno está en curso.
- 5- Lanzar y dispersar: Aquí el jugador cuyo turno está en curso puede usar sus dados de energía para lanzar hechizos, dispersar hechizos que permanecen en efecto y usar objetos portahechizos. Puede hacerlo en el orden que desee, e incluso ir saltando de un hechicero a otro y luego de vuelta al primero.
- 6- Fin de la fase de magia. Se vacían las reservas de dados no utilizados, se guardan dados si alguna regla especial u objeto mágico lo permite, y se llevan a cabo los chequeos de pánico pertinentes.

TIPOS DE HECHIZO

Los hechizos pueden ser muy variados y tener un abanico de efectos tremendamente amplio: al fin y al cabo, estamos hablando de magia. Sin embargo, para sistematizar el lanzamiento de hechizos, estos han sido divididos en cinco categorías:

Proyectil mágico: se trata del tipo más sencillo de hechizo: proyectiles de energía mágica que el hechicero descarga sobre el enemigo. Un proyectil mágico sólo puede lanzarse sobre unidades enemigas, y su lanzamiento requiere que el hechicero sea capaz de ver a su enemigo (es decir, el objetivo debe estar situado dentro de su arco frontal de visión, y el hechicero debe ser capaz de ver a su objetivo). Un hechicero no puede lanzar hechizos de proyectil mágico si se encuentra trabado en combate cuerpo a cuerpo (o si la unidad en la que se encuentra está trabada en combate cuerpo a cuerpo). No es necesario realizar tirada alguna para impactar con un proyectil mágico: siempre impactan automáticamente (salvo que en la descripción del hechizo se especifique lo contrario). Los proyectiles mágicos se consideran proyectiles, por lo que los efectos que protejan contra disparos (por ejemplo, la capa de león de los Leones Blancos o el Escudo de Ptolos) protegerán de igual manera frente a los proyectiles mágicos.

Daño directo: se trata de hechizos que descargan una oleada de destrucción sobre el enemigo. Se diferencian de los hechizos de proyectil mágico en que el hechicero no necesita línea de visión hasta el objetivo del hechizo, y que pueden lanzarse incluso si el hechicero o su unidad se encuentran trabados en combate cuerpo a cuerpo.

Repartir impactos de hechizos contra unidades trabadas en combate cuerpo a cuerpo: los hechizos de Proyectil mágico y algunos de Daño directo (los que causan un número de impactos) pueden lanzarse contra una unidad enemiga que esté trabada en combate cuerpo a cuerpo con alguna de tus unidades: sin embargo, es algo arriesgado. Los impactos deberán dividirse aleatoriamente entre la unidad enemiga y todas las unidades en contacto peana con peana con ella. Si alguna de las unidades tiene el doble o más de potencia de unidad que las demás, o si tiene la regla especial Objetivo Grande, deberás duplicar las posibilidades de impactar a esa unidad.

Por ejemplo, una unidad de seis Bailarines Guerreros Elfos Silvanos de Bairrin se encuentra trabada en combate cuerpo a cuerpo con una unidad de cinco Elegidos del Caos de Khorne y con una unidad de seis Ogros Dragón de Yibrael. Si un hechicero del Caos lanza el hechizo Fuego Azul de Tzeentch y causa cuatro impactos, deberá distribuirlos entre las tres unidades. Como la unidad de Ogros Dragón tiene el doble de potencia de unidad que cualquiera de las unidades implicadas, las posibilidades de impactarla se duplican: tira 1D6 por cada impacto. Cada resultado de 1 impactará en los Bailarines Guerreros, cada resultado de 2 impactará a los Elegidos de Khorne, y cada resultado de 3 ó 4 impactará en los Ogros Dragón. Deberán repetirse los resultados de 5 ó 6.

Potenciación: como su propio nombre indica, se trata de hechizos que se emplean sobre las tropas aliadas para reforzarlas durante la batalla. No es necesario tener línea de visión hasta el objetivo para lanzar un hechizo de potenciación. No pueden lanzarse hechizos de potenciación sobre tropas enemigas, aunque el jugador que controla al hechicero crea que eso pueda proporcionarle algún beneficio. Sin embargo, un hechicero podrá lanzar un hechizo de potenciación a una unidad aliada aunque esta se encuentre trabada en combate cuerpo a cuerpo.

Movimiento mágico: Algunos hechizos de potenciación permiten a una unidad amiga mover en la fase de magia, e incluso algunos de ellos permiten cargar. Se puede reaccionar a esas cargas de la forma habitual, salvo que la distancia a mover por la unidad que carga sea aleatoria, en cuyo caso no se podrán efectuar reacciones a la carga (del mismo modo que con las unidades con Movimiento aleatorio).

Maldición: se trata de hechizos que sirven para debilitar o minar de algún modo las capacidades de las tropas enemigas. No es necesario tener línea de visión hasta el objetivo para lanzar un hechizo de maldición. Un hechicero podrá lanzar un hechizo de maldición a una unidad enemiga aunque se encuentre trabada en combate cuerpo a cuerpo. Sin embargo, no pueden lanzarse hechizos de maldición sobre tropas aliadas, incluso si el jugador que controla al hechicero crea que eso pueda proporcionarle algún beneficio.

Por ejemplo, el Niño Borracho nota que su unidad de Esclavos Skaven le estorba en el frente de batalla y decide eliminar su presencia lo antes posible, pero no puede lanzar el hechizo Marchitar sobre su unidad para que el enemigo acabe antes con ella.

Vórtice mágico: un vórtice mágico es una singularidad aetérica de inusitada potencia. Una vez liberado, el hechicero tiene muy poco control sobre lo que suceda. Un vórtice mágico no requiere la elección de un objetivo: siempre utiliza una plantilla (la cual se indica en la descripción del hechizo), que se coloca en contacto plana con plana con el hechicero y a continuación mueve una distancia indicada en la descripción del hechizo. Las tropas sobre las que se mueva la plantilla (amigas o enemigas) sufrirán el efecto del hechizo (utiliza las reglas habituales de impactos parciales). La plantilla de un vórtice mágico no puede finalizar su movimiento sobre una unidad: en caso de que así sea, mueve la plantilla en la dirección más similar a la que se estaba moviendo hacia el espacio vacío más cercano en el que quepa (ese movimiento extra de la plantilla no causa impactos adicionales). Un vórtice mágico siempre es un hechizo que Permanece en Juego (ver más adelante). En turnos subsiguientes, un vórtice mágico se seguirá moviendo la distancia que indica en la descripción: el jugador cuyo hechicero lanzó el vórtice tira un dado de dispersión para determinar en qué dirección se mueve el vórtice; si obtiene un resultado de punto de mira puede elegir la dirección en la que desea que se mueva el vórtice. Al contrario que otros hechizos, un hechicero no puede dispersar voluntariamente un vórtice mágico durante su propia fase de magia, sino que deberá gastar dados para hacerlo.



LANZAR HECHIZOS

Durante su fase de magia, cada jugador puede lanzar hechizos. Para ello, debe seleccionar uno de sus hechiceros que no se encuentre huyendo y uno de los hechizos que conoce dicho hechicero. A continuación, deberá indicar cuál será el objetivo del hechizo (si el hechizo requiere de un objetivo). El objetivo deberá encontrarse dentro del alcance del hechizo. El siguiente paso es indicar cuantos dados de energía va a utilizar el hechicero para lanzar el hechizo, los cuales se extraerán de la reserva de dados de energía del jugador. El número máximo de dados que un hechicero puede utilizar al lanzar un hechizo viene determinado por su nivel de magia, tal y como se indica en la siguiente tabla:

Nivel de magia del hechicero	Número máximo de dados
1	3
2	4
3	5
4	6
5	7

Cada hechizo tiene un factor de dificultad, que se indica en su descripción. Para lanzar el hechizo exitosamente, el hechicero deberá obtener en su **tirada de lanzamiento** un resultado **igual o superior** a la dificultad del hechizo. En la tirada de lanzamiento se tira el número de dados elegido y se suma el nivel de magia del hechicero, así como cualquier otro bonificador o dados adicionales proporcionados por reglas especiales u objetos mágicos. Si el resultado de la tirada de lanzamiento es igual o superior a la dificultad del hechizo, éste habrá sido lanzado con éxito, y el oponente podrá intentar dispersarlo. Sin embargo, si el resultado es inferior, el lanzamiento del hechizo habrá fracasado (los dados se gastan igualmente), y además se habrá roto la concentración del hechicero, con lo que no podrá intentar lanzar más hechizos durante esa fase de magia.

Resultado mínimo de 3: al lanzar un hechizo, si el hechicero no obtiene con sus dados de energía un resultado mínimo de 3 (sin tener en cuenta su nivel o bonificadores), la tirada de lanzamiento habrá fracasado automáticamente: no importa que con los bonificadores hubiese llegado a la dificultad requerida.



Hechizos potenciados: algunos hechizos permiten la opción de concentrar más energía en su lanzamiento, con la finalidad de extender el alcance, el daño que causan o su área de efecto. Los hechizos que permiten esta posibilidad lo indicarán claramente en su descripción, indicando además cuál es la dificultad requerida para lanzar esta versión potenciada del hechizo. Si se va a lanzar una versión potenciada de un hechizo, deberá informarse de ello claramente al adversario antes de seleccionar los objetivos del hechizo. Si no se dice nada, siempre se asume que se ha lanzado la versión menos dificultosa del hechizo.

Fuerza irresistible y disfunción mágica: la magia es inconstante y volátil: se agita como un ser vivo y siempre trata de evitar cualquier intento de controlarla, liberándose con un gran estallido de energía en cuanto se comete el más mínimo error al ejecutar un hechizo. Por tanto, los hechiceros deben mantener un equilibrio entre la energía que necesitan para ejecutar con éxito sus hechizos y la que son capaces de manejar sin que se les escape de las manos y se produzca una catástrofe.

Si un hechicero obtiene dos o más resultados naturales de 6 al efectuar una tirada de lanzamiento, el hechizo habrá sido lanzado con Fuerza Irresistible. Se tienen en cuenta todos los D6 lanzados, ya provengan de los vientos de la magia, de reglas especiales o de objetos mágicos. Un hechizo lanzado con fuerza irresistible tiene éxito automáticamente, incluso aunque el resultado total de la tirada de lanzamiento no haya sido suficiente para igualar la dificultad del hechizo. Además, el hechizo no puede ser dispersado de ninguna manera (ver más adelante). Esta última limitación sólo se aplica durante la fase de magia en curso, ya que si el hechizo permanece en juego, podrá ser dispersado con normalidad en fases de magia posteriores.

No obstante, la fuerza irresistible también tiene efectos muy negativos. La salvaje descarga de magia de una fuerza irresistible puede resultar extremadamente peligrosa para el hechicero, así como para cualquiera que se encuentre en las inmediaciones. Esto se conoce como Disfunción Mágica.



Si obtienes una Fuerza Irresistible resuelve el efecto del hechizo, y a continuación deberás tirar 2D6 y consultar la tabla de Disfunciones Mágicas para ver qué le ocurre a tu hechicero (¡al menos primero resuelves el hechizo, antes de que le ocurra algo terrible a ese hechicero que te costó tantos puntos...!).

Tira 2D6 en la tabla de la siguiente página mientras tu oponente se carcajea de forma frenética:

2D6	Tabla de disfunción mágica
2	Cascada Dimensional: la energía mágica desatada se escapa del control del hechicero y derramando gran cantidad de energía en la realidad desde el reino del Caos. Coloca la plantilla redonda grande centrada sobre el hechicero: todas las miniaturas bajo la plantilla (utiliza las reglas habituales para impactos parciales) sufrirán un impacto de F7. Inmediatamente después, el hechicero deberá obtener un resultado igual o inferior a su resistencia en 2D6 o será retirado inmediatamente como baja, pues habrá sido absorbido al reino del Caos. Adicionalmente, se pierden todos los dados de la reserva de energía del jugador que obtuvo la Cascada Dimensional.
3	Desgarrón mágico: La energía mágica fuera de control desgarra el cuerpo del hechicero. El hechicero sufrirá inmediatamente ID6 heridas sin posibilidad de salvación por armadura. Adicionalmente, se pierden ID6 dados de la reserva de energía.
4	Explosión Aetífica: la descarga de energía impacta en el propio hechicero, abrasándolo con llamas invisibles. El hechicero sufrirá inmediatamente ID3 heridas sin posibilidad de salvación por armadura. Adicionalmente, se pierden ID6 dados de la reserva de energía.
5	Catatonía arcana: el exceso de energía mágica invade el cuerpo del hechicero, el cual no podrá lanzar hechizos y verá reducidos sus atributos de HA, HP, I y L a 1, hasta que obtenga un resultado igual o inferior a su nivel de magia en una tirada de ID6 al inicio de cada fase de magia. Adicionalmente, se pierden ID3 dados de la reserva de energía.
6	Descarga Mágica: una retroalimentación mágica destella en el Aethir, cegando y dañando a tus hechiceros. El hechicero y todos los demás hechiceros de su bando sufrirán inmediatamente un impacto de F6 con la regla especial Ataques flamígeros. Un hechicero herido por este efecto no podrá lanzar hechizos durante el resto de esa fase de magia.
7	Deflagración Mágica: un estallido de energía circunda al hechicero. Coloca la plantilla redonda grande centrada sobre el hechicero: todas las miniaturas bajo la plantilla (utiliza las reglas habituales de impactos parciales) sufren un impacto de F5 con la regla especial Ataques Flamígeros. Adicionalmente, se pierden ID3 dados de la reserva de energía.
8	Amnesia: el hechicero descarga junto con el hechizo parte de su poder y sus conocimientos. El hechicero pierde inmediatamente un nivel de magia, y consecuentemente un hechizo (que será el hechizo que causó la disfunción). Adicionalmente, se pierden ID3 dados de la reserva de energía.
9	Drenaje de Poder: la disfunción crea un pequeño vórtice sobre el hechicero, que absorbe toda la energía mágica en el campo de batalla. El hechicero deberá obtener un resultado igual o inferior a su nivel de magia en una tirada ID6 o sufrirá una herida sin posibilidad de salvación por armadura. Se vacían las reservas de dados de energía y dispersión de todos los jugadores, termina el efecto de todos los hechizos que Permanecen en juego y la fase de magia concluye inmediatamente.
10	Detonación: el hechicero es capaz de desviar gran parte de la energía mágica a algún lugar de las cercanías. Tira el dado de dispersión y coloca la plantilla redonda pequeña en contacto peana con peana con el hechicero en la dirección indicada por el dado (si obtienes un resultado de punto de mira, utiliza la flecha pequeña en el punto de mira). Cualquier miniatura tocada por la plantilla (utiliza las reglas habituales para impactos parciales) así como el propio hechicero sufrirá inmediatamente un impacto de F6. Adicionalmente, se pierden ID3 dados de la reserva de energía.
11	Nube de Energía: el exceso de energía mágica se disipa en un gran área. Coloca la plantilla redonda grande centrada sobre el hechicero: todas las miniaturas bajo la plantilla (utiliza las reglas habituales para impactos parciales) sufrirán un impacto de F1 sin tirada de salvación por armadura. Adicionalmente, se pierden ID3 dados de la reserva de energía.
12	¡Por muy poco! en un esfuerzo supremo de voluntad, el hechicero es capaz de controlar el exceso de energía mágica, sufriendo tan solo algunas fugas menores. Se pierden ID3 dados de la reserva de energía.

Algunos objetos mágicos y reglas especiales pueden activar automáticamente una Disfunción mágica o una Fuerza irresistible bajo ciertas circunstancias: en estos casos, un efecto tiene lugar sin el otro.

DISPERSAR HECHIZOS

Si el jugador ha logrado ejecutar su hechizo con éxito (y no ha obtenido una fuerza irresistible) el oponente tiene ahora una oportunidad para intentar dispersar el hechizo y evitar sus efectos. En primer lugar, el oponente debe elegir uno de sus hechiceros que no esté huyendo para que lleve a cabo el intento de dispersión. Los intentos de dispersión nunca tienen alcance máximo y no requieren línea de visión: el oponente simplemente elige a cualquiera de sus hechiceros en el campo de batalla. Ten en cuenta que si un hechicero no puede lanzar hechizos, tampoco podrá realizar intentos de dispersión.

Si el oponente no tiene ningún hechicero que pueda llevar a cabo el intento, o si por algún motivo no quiere que ninguno de sus hechiceros lo intente, podrá igualmente tratar de dispersar el hechizo con el ejército en su conjunto. Una vez seleccionado el hechicero que efectuará la dispersión, deberá decidir cuántos dados extrae de su reserva de dados de dispersión para el intento. Al contrario de lo que ocurre para lanzar hechizos, no hay un límite de dados que puedan extraerse para realizar la dispersión: la única restricción es que, si el jugador quiere realizar un intento de dispersión, deberá gastar al menos un dado de su reserva (excepto si se encuentra involucrada una unidad con Resistencia Mágica, como se explicará más adelante).

Para realizar el intento de dispersión, se toman los dados de dispersión que se han decidido utilizar y se tiran, sumando el nivel del hechicero que efectúa el intento de dispersión. Al igual que ocurre al lanzar hechizos, se aplicarán todos los bonificadores o dados adicionales que puedan conceder objetos mágicos o habilidades especiales (se aplican los mismos comentarios). Si se está dispersando con el ejército en su conjunto, no se añadirá ningún bonificador por nivel, tan solo el resultado de los dados.

Si la tirada de dispersión excede la tirada de lanzamiento del rival, la dispersión será exitosa y el hechizo no llegará a tener efecto. Si la tirada de dispersión es igual o inferior a la tirada de lanzamiento del oponente, la dispersión habrá fracasado. Además, del mismo modo que ocurre al fracasar en el lanzamiento de un hechizo, si un hechicero falla una tirada de dispersión *su concentración se habrá roto* y no podrá efectuar más intentos de dispersión durante esa fase de magia. Al igual que ocurre al lanzar un hechizo, se requiere un *resultado mínimo de tres* en los dados de la tirada de dispersión para que tenga éxito. Hay que tener en cuenta que no se puede romper la concentración del ejército en su conjunto: es decir, éste siempre podrá dispersar.

Sólo un intento de dispersión por hechizo: tan sólo se podrá efectuar un intento de dispersión por cada hechizo lanzado por el oponente en cada fase de magia. Esto incluye tiradas de dispersión, la regla especial Resistencia mágica y cualquier otro efecto que disperse un hechizo, ya sea con una tirada o automáticamente, provenga de una regla especial o de un objeto mágico.

Dispersar con fuerza irresistible: si dos o más de los dados de la tirada de dispersión obtienen un resultado de 6 natural, el intento de dispersión habrá obtenido éxito automáticamente, aunque el resultado total de la tirada no hubiese bastado para igualar o superar el resultado de la tirada de lanzamiento del oponente. A diferencia de lo que ocurre al lanzar hechizos, una dispersión con fuerza irresistible no genera una disfunción mágica.



RESOLUCIÓN DE HECHIZOS

Si la tirada de lanzamiento es exitosa y la tirada de dispersión ha fracasado (o esta no se produjo), procede a resolver el hechizo. Toda la información necesaria se encuentra en el propio hechizo. Muchos hechizos infligen impactos o heridas a tus enemigos: esto se resuelve del mismo modo que los impactos o heridas causados por disparos.

Recuerda que si un hechizo se lanza con fuerza irresistible, deberás tirar en la tabla de disfunción mágica tan pronto como resuelvas el hechizo.

Hechizos y Pánico: hay muchos hechizos que causan daño de un modo u otro, y al igual que ocurre con los ataques de disparo, si una unidad recibe una cantidad de daño lo bastante importante, puede entrar en pánico y huir. El daño derivado de la magia provoca chequeos de Pánico. Esto se describe en la sección de Psicología.

Duración de los hechizos: muchos hechizos se resuelven y se terminan: pueden generar efectos tales como causar daños o traer tropas a luchar al campo de batalla. Sin embargo, otros hechizos permanecen más tiempo activos en el campo de batalla. De estos hay dos categorías:

-Permanece un turno: estos hechizos crean un efecto que permanece hasta el inicio de tu siguiente fase de magia. Es decir, un turno de juego completo. Al inicio de tu siguiente fase de magia, el hechizo cesará inmediatamente. Ten en cuenta que existen algunos efectos que pueden terminar antes de tiempo un hechizo que permanece un turno.

-Permanece en juego: estos hechizos siguen teniendo efecto por tiempo indefinido tras haber sido lanzados. Sólo terminarán cuando su objetivo haya sido eliminado completamente, o bien cuando el hechicero que lo lanzó muera, abandone el campo de batalla o elija detener sus efectos (lo cual puede hacer en cualquier momento). Mientras un hechizo que permanece en juego siga activo, el hechicero que lo lanzó no podrá lanzarlo de nuevo. Un hechizo que permanece en juego podrá ser dispersado en cualquiera de las fases de magia posteriores. En cualquier momento de una fase de magia posterior a la que fue lanzado, un hechizo que permanece en juego podrá intentar ser dispersado siguiendo las reglas habituales de dispersión (si es en la fase de magia del oponente, utilizará sus dados de energía como dados de dispersión). Tira contra la dificultad básica del hechizo (o, si se trata de una versión potenciada, con la dificultad de esa versión potenciada). Un hechicero que falle su tirada para dispersar un hechizo que permanece en juego, ya sea durante su propia fase de magia como la del oponente, verá rota su concentración y no podrá intentar lanzar o dispersar más hechizos durante el resto de esa fase de magia. Del mismo modo, un hechicero que tenga su concentración rota tampoco podrá intentar dispersar hechizos que permanecen en juego.

Vórtices mágicos: los vórtices mágicos son hechizos que permanecen en juego, pero no finalizan cuando el hechicero que lo lanzó muera o abandone el campo de batalla, y tampoco pueden ser detenidos voluntariamente por el hechicero que los lanzó. Sin embargo, un jugador puede tratar de dispersar su propio vórtice mágico, siguiendo las reglas habituales para dispersar hechizos que permanecen en juego.



LANZAR MÁS HECHIZOS

Una vez explicado el proceso de lanzamiento de un hechizo, ya puedes realizar toda tu fase de magia. Tras lanzar un hechizo y resolverlo (o no), puedes seguir lanzando hechizos con tus hechiceros (excepto con aquellos cuya concentración se haya roto). Mientras te queden dados de energía en la reserva y hechiceros con los que seguir lanzando hechizos, puedes hacerlo. Puedes lanzar hechizos con tus hechiceros en el orden que desees, incluso saltar de un hechicero a otro y luego lanzar otro con el primer hechicero: no hay restricciones en este aspecto.

Ten en cuenta que un hechicero tan sólo puede intentar lanzar cada uno de sus hechizos una vez por fase de magia, y que los hechizos que Permanecen en juego no pueden ser lanzados de nuevo mientras se encuentren en activo.

Una unidad no puede verse afectada dos o más veces por un mismo hechizo de Maldición o Potenciación lanzados por diferentes magos (*por ejemplo, si tienes dos hechiceros con el Saber de las Bestias y ambos con la Forma Salvaje de Wydan, su efecto no se apila al lanzar ambos hechizos sobre una misma unidad*).

Una vez has terminado de lanzar hechizos (porque no te queden hechizos que lanzar, porque no te queden hechiceros con los que lanzar hechizos, porque se haya terminado tu reserva de dados de energía o porque sencillamente no desees lanzar más hechizos), la fase de magia terminará, y dará comienzo la fase de disparo. Cuando termina la fase de magia, las reservas de dados de energía y dispersión de todos los jugadores se vacían, y los dados se pierden (a no ser que algún jugador cuente con algún objeto mágico o regla especial que le permita guardar uno o más dados).

HECHIZOS VINCULADOS A OBJETOS MÁGICOS

Algunos objetos mágicos (generalmente Objetos Hechizados, aunque pueden ser de cualquier categoría) tienen hechizos imbuidos en ellos, y poseen la energía necesaria para lanzarlos. Estos objetos son conocidos como **Objetos Portahechizos**, lo cual se indica en la descripción del propio objeto mágico. Se trata de artefactos muy útiles, pues permiten que personajes que no son hechiceros puedan lanzar hechizos.

Los Objetos Portahechizos tienen un Nivel de energía, que puede ser un número o una cantidad variable de dados. Los hechizos imbuidos en estos objetos requieren del gasto de un dado de energía para lanzarse, que se suma al nivel de energía del objeto. Estos portahechizos siempre son lanzados de forma exitosa, y el total del nivel de energía más el dado de energía gastado solo determina la dificultad para dispersarlo. Por lo demás, se tratan exactamente igual que cualquier otro hechizo, y pueden ser dispersados con normalidad, superando su nivel de energía en una tirada de dispersión. Un Objeto Portahechizos tan sólo puede utilizarse una vez por fase de magia propia, y nunca puede lanzarse con Fuerza Irresistible (a menos que se especifique en su descripción), ni aunque tenga un nivel de energía de ID6 y se obtenga un doble 6 junto con el dado de energía gastado. Un objeto portahechizos nunca se ve beneficiado por ninguna regla del Saber ni nivel de magia de su portador o del saber de su hechizo.

Algunos personajes o unidades poseen formas rudimentarias de magia, normalmente asociadas a la adoración de dioses, como los Sacerdotes Guerreros del Imperio, y aunque no son formalmente hechiceros (y no pueden Canalizar ni se consideran hechiceros), pueden lanzar algunas “plegarias” del mismo modo que si fuesen hechizos vinculados. Siguen todas las reglas aquí descritas.



FASE DE DISPARO

Durante la fase de disparo tu ejército abre fuego con el armamento a distancia que tiene a su disposición, desde arcos y ballestas hasta cañones, catapultas y otras máquinas de guerra. En primer lugar, se cubrirán de las reglas de proyectiles más comunes, y después se explicará cómo se dispara con las máquinas de guerra.

Secuencia de la fase: declara la unidad con la que quieres disparar y elige la unidad del enemigo a la que quieres disparar. Una vez declarado tu objetivo, resuelve el disparo con las reglas que se dan a continuación. Luego continúa con la siguiente unidad que vaya a disparar, y así hasta que hayas disparado con todo lo que tengas a tu disposición (o con todo lo que quieras o puedas disparar).

Resumen de la secuencia:

- 1- Designar la unidad que va a disparar
- 2- Elegir un objetivo
- 3- Tirada para impactar
- 4- Tirada para herir
- 5- Realizar las tiradas de salvación
- 6- Retirar las bajas



1 - DESIGNAR LA UNIDAD QUE VA A DISPARAR

Durante tu fase de disparo las unidades equipadas con armamento de proyectiles podrán realizar un único ataque a distancia.

¿Quién puede disparar? Lanzar un ataque a distancia exitoso requiere un cierto nivel de preparación, ya que muchas de estas armas necesitan ser cargadas y hace falta apuntar con ellas. Por ello, una unidad en cualquiera de las siguientes situaciones **NO** podrá disparar:

- Si ha marchado en su anterior fase de movimiento. El armamento irá al hombro y las municiones se habrán guardado para poder avanzar.
- Si se ha reagrupado, reorganizado o ha hecho una carga fallida en su anterior fase de movimiento. Estará demasiado ocupada colocándose de nuevo en formación.
- Si está trabada en combate cuerpo a cuerpo y, en consecuencia, luchando por su vida.
- Si está huyendo. Su principal prioridad será escapar del enemigo.
- Si se encuentra bajo los efectos de algún hechizo o regla especial que le impida específicamente disparar.

2- ELEGIR UN OBJETIVO

Una vez elegida la unidad que va a efectuar el disparo, necesitas elegir un objetivo sobre el que disparar. Toda la unidad que dispara lo hace sobre el mismo objetivo, a no ser que decida dividir el fuego.

Dividir el fuego: una unidad que esté compuesta por más de una miniatura y que no sea una máquina de guerra puede dividir el fuego entre dos unidades enemigas, las cuales deben ser ambas objetivos válidos y estar dentro de la línea de visión. Si lo haces, la mitad de la unidad disparará contra cada objetivo. En el caso de que sean impares, tú decides a quién se asigna el disparo impar.

Línea de visión: como es lógico, para disparar al enemigo es necesario poder verlo. Para determinar si un enemigo está a la vista o no es necesario hacer tres cosas:

- Comprobar que la unidad enemiga objetivo está, al menos parcialmente, dentro del arco de disparo frontal de la unidad que dispara. Este arco frontal normalmente es de noventa grados, aunque en algunos casos puede ser superior. Ten en cuenta que si sólo una parte de tu unidad puede ver al objetivo, sólo esa parte la podrá disparar.
- Comprobar que la unidad que dispara es capaz de trazar una línea de visión hacia su objetivo, tal y como se explica en la sección Principios Generales.
- Comprobar que el objetivo está dentro del alcance del arma: todas las armas de proyectiles tienen un alcance máximo que indica la distancia total a la que pueden disparar

¿Qué miniaturas pueden disparar?: Con las reglas de línea de visión, tan solo podrían disparar las miniaturas que se encuentran en la primera fila de la unidad. Sin embargo, las miniaturas en la segunda fila de la unidad también podrán disparar, ya que se asume que lo hacen por encima de los hombros de sus compañeros o que abren su formación para poder disparar. Por lo que respecta a todos los ataques de disparo (incluyendo las reacciones a la carga) una miniatura en la segunda fila podrá utilizar la línea de visión y el arco frontal de la miniatura que esté directamente frente a ella. En resumen, esto permite que las unidades disparen con dos filas. Las miniaturas que estén más allá de la segunda fila tendrán sus líneas de visión bloqueadas por las miniaturas frente a ellas y no podrán disparar.



Disparar sobre el combate: Disparar sobre un enemigo que está trabado en combate cuerpo a cuerpo con una unidad amiga es peligroso, ya que existe la posibilidad de impactar en tus camaradas. Aunque la visión que puedas tener del combate con dos formaciones de tropas enfrentadas, en realidad es un remolino de actividad frenética en el que las formaciones se entremezclan. Si decides hacerlo, continúa con la secuencia y efectúa la tirada para impactar como se describe más adelante, y determina el número de impactos causados. Los impactos deberán dividirse aleatoriamente entre la unidad enemiga y todas las unidades en contacto peana con peana con ella. Si alguna de las unidades tiene el doble o más de potencia de unidad que las demás, o si tiene la regla especial Objetivo Grande, deberás duplicar las posibilidades de impactar a esa unidad.

Por ejemplo, una unidad de veinte arqueros goblin nocturnos decide disparar a una unidad de quince guerreros enanos que está trabada en combate con una unidad de cuarenta Kazadorez de Garrapatoz, una unidad de cinco Jinetez de Lobo y un Gigante (¡pobres enanos, y encima les disparan!). La unidad de Kazadorez de Garrapatoz tiene el doble de potencia de unidad que cualquier otra de las implicadas en el combate, por lo que se duplican las posibilidades de impactarla. El Gigante es un objetivo grande, por lo que también se duplican las posibilidades de impactarle. Por tanto, se tiraría 1D6 por cada impacto: con un resultado de 1-2 impactarían a los Kazadorez de Garrapatoz, con un resultado de 3-4 impactaría al gigante, con un resultado de 5 a los Jinetez de Lobo y con un resultado de 6 a los guerreros enanos. ¡Quizás no fue muy buena idea disparar!

Ten en cuenta que al disparar sobre un combate con máquinas de guerra o similares, esto no se aplica: catapultas, lanzallamas o algunos hechizos utilizan sus propias plantillas para determinar qué miniaturas resultan impactadas; y los cañones trazan una línea e impactan a todas las miniaturas bajo su trayectoria (recordad, una línea tiene una sola dimensión, no tiene “anchura”). El reparto de impactos aquí descrito se aplica solo en los ataques de disparo que usen la HP (incluyendo los lanzavirotos), las máquinas de guerra de impactos automáticos y los hechizos de tipo Proyectil mágico.

3- TIRADA PARA IMPACTAR

Para determinar si los disparos impactan, se realiza la tirada para impactar. Para ello se utiliza el atributo de Habilidad de Proyectiles (HP). Mira el valor de HP de cada miniatura que está disparando y comprueba en la siguiente tabla el resultado mínimo que necesita obtener en 1D6 para realizar un impacto exitoso.

Habilidad de Proyectiles (HP)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Resultado mínimo para impactar	6+	5+	4+	3+	2+	1+	0+	-1	-2	-3

Los resultados de 1 o inferiores en la tabla no significan un impacto automático: un resultado natural de 1 siempre se considera un fallo, independientemente de la HP. Sin embargo, como verás a continuación, existen penalizadores a la tirada para impactar por lo que, por ejemplo, alguien con HP7 y un penalizador de -2 a su tirada para impactar seguirá impactando con un resultado de 2+, mientras que alguien con HP5 y el mismo penalizador necesitará obtener un resultado de 4+ para impactar.

7+ para impactar: puede suceder que, si se aplican muchos penalizadores, se termine requiriendo resultados de 7+ para impactar (por ejemplo, una miniatura con HP2 y un penalizador de -2). En este caso, impactar no es imposible, pero sí muy difícil. Dado que es imposible obtener un 7 o un resultado superior en 1D6, primero será necesario obtener un resultado de 6. Después, será necesario tirar de nuevo y obtener un resultado tal y como se indica a continuación:

7+ para impactar: 6 seguido de 4+
8+ para impactar: 6 seguido de 5+
9+ para impactar: 6 seguido de 6+
10+ para impactar: imposible

Modificadores a la tirada para impactar: la habilidad pura no es el único factor para determinar la dificultad de un disparo. Muchas condiciones del campo de batalla pueden llegar a afectar la precisión de un disparo. Para ello, se aplican una serie de modificadores a la tirada para impactar. Estos modificadores son acumulativos:

Mover y disparar	-1
Disparar a largo alcance	-1
Aguantar y disparar / Disparar y huir	-1
Cobertura (ligera o pesada)	-1 / -2

Mover y disparar: las unidades que se hayan movido por cualquier motivo durante sus fases anteriores de movimiento o magia dispondrán de menos tiempo para disparar, perdiendo precisión y sufriendo un penalizador de -1 en su tirada para impactar.

Disparar a largo alcance: los proyectiles pierden fuerza y precisión mucho antes de llegar a su punto de máximo alcance, así que cualquier disparo efectuado sobre un enemigo que se encuentre **más allá de la mitad** del alcance máximo del arma sufrirá un penalizador de -1 en su tirada para impactar.

Aguantar y disparar / Disparar y huir: apuntar mientras el enemigo se abalanza sobre ti con sus armas en ristre puede ser complicado. Por ello, si estás llevando a cabo una reacción a la carga de aguantar y disparar o de disparar y huir sufrirás un penalizador de -1 en su tirada para impactar.

Cobertura (ligera o pesada): si más de la mitad de las miniaturas de la unidad que está siendo blanco de los disparos se encuentra oculta (fuera de la línea de visión) a causa de otras miniaturas (amigas o enemigas) o por escenografía, se aplicará un penalizador en su tirada para impactar que dependerá del tipo de cobertura:

- Cobertura ligera (-1 para impactar): arbustos, vallas u otros obstáculos ligeros, así como todas las tropas que no se clasifiquen como cobertura pesada.
- Cobertura Pesada (-2 para impactar): tapias de piedra, rocas, edificios y otros elementos más recios. Los monstruos, carros, bestias monstruosas, caballería monstruosa, infantería monstruosa y máquinas de guerra también se consideran cobertura pesada si se interponen en la trayectoria de un disparo.

En caso de que tengáis duda acerca del tipo de cobertura, os remitimos a **LA REGLA MÁS IMPORTANTE**.

Impactos automáticos: algunos ataques poco habituales (por lo general, aquellos realizados por proyectiles mágicos, tal y como se describe en la sección de magia) impactan automáticamente. Esto significa que no necesitan realizar tirada alguna para impactar y no se aplican de ningún modo ni la HP ni los modificadores al disparo: el ataque causa automáticamente el número de impactos indicado en su descripción.

Tirar los dados rápidamente: Al disparar con una unidad en la que todos sus miembros tienen la misma HP, es más sencillo tirar todos los dados a la vez, una vez calculados los modificadores. no es necesario que vayas tirando los dados de uno en uno. Si vas a disparar contra dos objetivos diferentes, o si algún miembro de la unidad tiene un valor diferente de HP o alguna regla especial, utiliza dados de distinto color e informa a tu oponente de qué ataque representa cada dado.

4. TIRADA PARA HERIR

No todos los impactos causarán heridas en sus objetivos: algunos proyectiles serán desviados por los gruesos pellejos de algunas criaturas, otros sólo rozarán a sus objetivos. Una vez realizada la tirada para impactar deberás realizar una tirada para herir por cada impacto exitoso, lo cual se aplica tanto a los disparos más habituales de proyectiles (arcos, ballestas, etc) como a las máquinas de guerra y a los impactos causados por hechizos (también se utiliza el mismo sistema para los impactos causados en combate cuerpo a cuerpo): se trata de una tirada que involucra el atributo de F del atacante (o del arma o efecto) y el atributo de R de la miniatura que recibe el impacto. Para ello debes cruzar ambos valores en la siguiente tabla para hallar el resultado mínimo en una tirada de 1D6 para que el impacto cause una herida.

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

Ten en cuenta que, como en la mayoría de los casos, en las tiradas para herir, un resultado natural de 1 siempre es un fallo y un resultado natural de 6 siempre es un éxito, independientemente de los modificadores. Sin embargo, tienes que tener en cuenta que algunas armas mágicas o habilidades especiales pueden herir automáticamente. Un ataque realizado con un valor de F0 nunca podrá herir exitosamente, ni siquiera con un resultado de 6.



5 - REALIZAR LAS TIRADAS DE SALVACIÓN

Muchas veces los guerreros van a la batalla equipados con armaduras para evitar ser heridos. Algunas veces es el propio pellejo de la criatura el que actúa como una armadura. Además, existen amuletos mágicos cuyas energías místicas protegen a su portador. Cuando una miniatura equipada con algún tipo de armadura u objeto protector sufra una herida, puede intentar evitarla efectuando exitosamente una tirada de salvación. Existen dos tipos de tiradas de salvación: las tiradas de salvación por armadura y las tiradas de salvación especiales. Si una miniatura cuenta con ambos tipos de tirada de salvación, podrá utilizar ambos: primero la tirada de salvación por armadura y, si ésta falla, la tirada de salvación especial.

Tirada de salvación por armadura: las tiradas de salvación por armadura son proporcionadas, principalmente por armaduras. En la sección de Equipo de Batalla se detallan las diversas protecciones que ofrecen las armaduras, a lo que deberá sumarse cualquier bonificador que pudiera otorgar el tipo de tropa, cualquier regla especial u objeto mágico. *Por ejemplo: un noble Alto Elfo equipado con una armadura pesada tendrá una tirada de salvación por armadura de 5+. Si además va montado en un corcel élfico (cambiando el tipo de tropa a caballería) verá su tirada de salvación por armadura aumentada a 4+. Si también lo equipas con escudo, su tirada de salvación por armadura aumentará a 3+. Finalmente, si lo incluyes en una unidad de Yelmos Plateados con el Estandarte de Defensa, su tirada de salvación por armadura será de 2+.*

El valor final de la tirada de salvación por armadura es el resultado mínimo en una tirada de ID6 que debes obtener para evitar la herida: efectuar una tirada de salvación exitosa implica que la herida no se realiza y no se tiene en cuenta de ninguna forma. Una tirada de salvación por armadura nunca puede ser mejor que 1+. Además, un resultado natural de 1 siempre es un fallo.

Las tiradas de salvación por armadura pueden verse modificadas por ataques especialmente potentes o especialmente diseñados para perforar armaduras. Las formas más habituales de modificar una tirada de salvación por armadura son por la F del ataque o por la regla especial Poder de Penetración. La F del ataque puede penalizar la tirada de salvación por armadura, tal y como se indica en la siguiente tabla:

Fuerza del impacto	Modificador
3 ó menos	Ninguno
4	-1
5	-2
6	-3
7	-4
8	-5
9 ó 10	-6

Ten en cuenta que este modificador es acumulativo con el producido por la regla especial Poder de Penetración o con cualquier otro procedente de un efecto mágico o regla especial.

Algunos ataques tienen indicado en su descripción que niegan la tirada de salvación por armadura: como es lógico, no se podrá realizar una tirada de salvación por armadura para evitar esas heridas.

Tiradas de salvación especial: algunas protecciones arcanas también son capaces de evitar los golpes más terribles. Generan campos de fuerza místicos o quizá proporcionan una suerte increíble a su portador. Nos referimos a ellas como Tiradas de Salvación Especiales. Una tirada de salvación especial se realiza del mismo modo que una tirada de salvación por armadura (y después de fallar ésta, si la miniatura dispone de ambas), salvo que no se modifica nunca por la F del ataque ni por otras circunstancias. Puede efectuarse incluso contra ataques que nieguen la tirada de salvación por armadura, dado que no se trata de una tirada de ese tipo. Las tiradas de salvación especiales no se acumulan a menos que se especifique, y si una miniatura dispone de dos o más de estas, sólo podrá tirar con una de ellas. Una tirada de salvación especial nunca podrá ser mejor de 3+, a menos que se especifique que es de 2+.

6 - RETIRAR LAS BAJAS

La mayoría de las tropas de tamaño humanoide quedan fuera de combate tras sufrir una única herida. Algunas criaturas pueden sufrir varias heridas antes de desplomarse, como los Ogros o los Dragones, o muchos otros personajes heroicos. El número total de heridas que una miniatura puede sufrir antes de caer eliminado o fuera de combate lo indica el valor de su atributo de Heridas (H) de su perfil.

Retirando bajas de miniaturas con una sola herida: cuando las tropas tienen un atributo de H de 1, las bajas se retiran de la siguiente forma: deberá retirarse una miniatura como baja por cada herida, de la parte posterior de la unidad. Si la unidad tiene una sola fila, las bajas deberán retirarse de forma alterna de los extremos de esa fila única.

Retirando bajas de miniaturas con más de una herida: en este caso, las bajas se retiran del mismo modo. Debes asignar heridas a una miniatura hasta que su valor llegue a 0, y continuar con la siguiente. Eso quiere decir que en una unidad no puede haber más de una miniatura herida (excepción aparte la de los personajes). *Por ejemplo: una unidad de seis Ogros Tripasduras (con tres heridas cada uno) sufre cuatro heridas por disparos de arcabuces enanos. Como estos tienen F4 y Poder de Penetración, las armaduras pesadas de los Tripasduras (tirada de salvación por armadura de 5+) no protegen contra las heridas. El jugador Ogro debe asignar tres heridas a uno de los Tripasduras y la cuarta herida a otro, por lo que retirará uno de ellos como baja de la parte posterior de la unidad y anotará que uno de los Tripasduras ha sufrido una herida. Si posteriormente la unidad sufre otras dos heridas, deberá retirarse otra miniatura como baja.*



FASE DE COMBATE CUERPO A CUERPO

En la fase de combate cuerpo a cuerpo, tus guerreros se batan con en enemigo en feroz lucha a corta distancia, utilizando espadas, hachas, lanzas y todas las armas a su disposición.

La fase de combate cuerpo a cuerpo es ligeramente diferente a las otras fases del turno, ya que ambos jugadores luchan con sus unidades trabadas en combate. En esta fase combaten todas las unidades que se encuentren en contacto peana con peana con el enemigo: no es posible decidir que una de tus unidades no pelea si ésta se encuentra trabada en combate. Sin embargo, el jugador cuyo turno está en curso sigue contando con una ventaja: él (o ella) decide el orden en el que se realizan los combates.

Normalmente los combates involucran una única unidad de cada bando, aunque pueden darse situaciones en las que en un mismo combate intervenga más de una unidad en un bando (o en ambos). Esto se conoce como Combate múltiple, y se explicará más adelante, aunque las reglas básicas del combate son las mismas.

Secuencia de la fase de combate cuerpo a cuerpo: se sigue la siguiente secuencia en la fase de combate cuerpo a cuerpo:

- 1- El jugador cuyo turno está en curso elige un combate, y todos los involucrados luchan.
- 2- Se calcula el resultado de ese combate, y el perdedor efectúa un chequeo de desmoralización.
- 3- El jugador cuyo turno está en curso elige otro combate, y todos los involucrados luchan, tras lo cual se calcula el resultado del combate y el perdedor efectúa un chequeo de desmoralización. Se siguen repitiendo este proceso hasta que se ha luchado en todos los combates, y todos los perdedores han efectuado su chequeo de desmoralización.
- 4- Todas las unidades que han fallado un chequeo de desmoralización huyen: se determina la dirección y la distancia de las huidas, y las unidades victoriosas pueden reformar, perseguir o arrasar, según la situación.

Éste es el resumen básico de la fase de combate cuerpo a cuerpo. A continuación, se irán explicando los pasos uno por uno.



LUCHAR EN COMBATE CUERPO A CUERPO

Todas las unidades que se encuentren en contacto peana con peana con el enemigo tienen una oportunidad de combatir con algunos de sus miembros. Ten en cuenta que las unidades deben colocarse de forma que se maximice el número de miniaturas en contacto peana con peana.

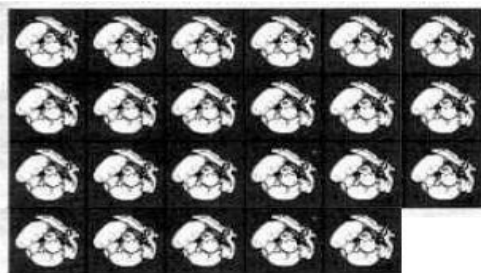
Quién puede luchar: Las miniaturas que se encuentren en contacto peana con el enemigo pueden atacar, y deben hacerlo, a menos que alguna otra regla les impida hacerlo (por ejemplo, por haber reducido a cero su HA por medio de algún hechizo o habilidad). Ten en cuenta que existen algunas armas (como las lanzas, las picas o las alabardas) o algunas reglas especiales que permiten combatir a miniaturas que no se encuentran en contacto peana con peana con el enemigo (tienen la regla especial Luchar con filas adicionales (X)). En ese caso se considerará que ocupan la posición del soldado inmediatamente delante más cercano en contacto peana con peana con el enemigo a efectos de determinar a quién pueden atacar.

Incluso las unidades que sean atacadas por el flanco o la retaguardia podrán atacar (aunque en estos casos, no odrán aplicar la regla Luchar con filas adicionales). No es necesario que gires las miniaturas del flanco o la retaguardia: se asume que se colocan lo mejor que pueden para hacer frente al adversario.

Ataques: cada miniatura tiene en su perfil de atributos indicado el número de ataques (A) que puede realizar en una fase de combate cuerpo a cuerpo. Normalmente es tan sólo de uno, aunque algunas tropas y la mayoría de los personajes tienen dos o más ataques. Algunas armas, reglas especiales, objetos mágicos o hechizos pueden incrementar el número de ataques de una miniatura. Las miniaturas que no se encuentren directamente en contacto peana con peana con el enemigo pero que puedan atacar gracias a la regla especial Luchar con filas adicionales tan sólo podrán efectuar un ataque, independientemente del número de ataques indicado en su perfil de atributos o de cualquier otra regla o efecto.

Dividir los ataques: Una miniatura que se encuentre en contacto peana con peana con enemigos de dos tipos diferentes, ya sea porque se trata de dos unidades enemigas diferentes, o porque se encuentre en contacto con un personaje enemigo y con tropas enemigas, puede elegir dividir sus ataques entre los enemigos en contacto como le plazca; puede, si lo desea, dirigir todos sus ataques contra uno de los enemigos e ignorar al resto. Esto debe declararse antes de tirar los dados para atacar.

Filas incompletas: Los espacios vacíos en las unidades (porque falten tropas en la última fila para completarla) no evitará que las miniaturas luchen. Si la unidad está luchando por su flanco, las miniaturas de la última fila se trasladarán al flanco en combate. Si tu unidad está luchando por la retaguardia (o por ambos flancos a la vez), considera como si esos espacios vacíos no existiesen, y las miniaturas podrán luchar a través de ellos como si estuviesen en contacto peana con peana unas con otras.



Esta unidad de guerreros orcos tiene tres filas con al menos cinco miniaturas detrás de la primera, por lo que gozará de un bonificador de +3 por filas aunque su última fila no esté completa. Si la unidad sufre una baja, su tercera fila ya no contaría con al menos cinco miniaturas, por lo que su bonificador por filas pasaría a ser +2.

Orden de los ataques: Los ataques se efectúan siempre por orden decreciente de Iniciativa (I). Si una miniatura muere antes de que le llegue el momento de atacar, no podrá hacerlo. En caso de miniaturas con el mismo valor de Iniciativa, los ataques se resolverán simultáneamente.

Recuerda que las unidades que carguen obtienen un bonificador de +1 a su Iniciativa durante la fase de combate del turno en el que cargaron (o en la siguiente fase de combate si arrasaron, tal y como se explicará más adelante en esta misma sección).

Ejemplo: Una unidad de guerreros de clan skaven (14) carga contra una unidad de arqueros altos elfos (15). En el turno de carga, los skaven obtienen un +1 a su Iniciativa, por lo que los skaven y los elfos atacarán simultáneamente. En los turnos subsiguientes, los elfos atacarán primero, tras lo cual atacarán los skaven.

Diferentes valores de Iniciativa en una unidad: Puede darse el caso de que en una misma unidad pueda haber dos o incluso más valores diferentes de Iniciativa. La mayoría de las veces se trata de un personaje unido a una unidad, o de una unidad de caballería o un carro, en la que los jinetes/aurigas y los corceles tienen diferentes valores de Iniciativa. Cada miniatura efectúa sus ataques cuando les corresponde, según el orden decreciente de iniciativas. Ten en cuenta que el bonificador de +1 por cargar se aplica a todos los miembros de la unidad, incluyendo monturas y personajes.

Tirada para impactar: Una vez determinados los ataques que vas a realizar y contra qué enemigos, debes cruzar la Habilidad de Armas (HA) del atacante (en la columna lateral) con la HA del defensor (en la fila superior) en la siguiente tabla. El resultado indicado en la tabla es el resultado mínimo en una tirada de 1D6 para que el ataque se convierta en un impacto exitoso.

HA\HA	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 obtienes un resultado igual o superior al indicado, eso significa que el ataque habrá impactado en el enemigo. Si obtienes un resultado inferior, el ataque habrá fallado. Un resultado de 1 siempre será un fallo, y un resultado de 6 siempre será un éxito.

Tirada para herir: No todos los impactos causarán heridas en sus objetivos: algunos ataques serán desviados por los gruesos pellejos de algunas criaturas, otros sólo rozarán a sus enemigos. Una vez realizada la tirada para impactar deberás realizar una tirada para herir por cada impacto exitoso (del mismo modo que se explicó en la fase de disparo): se trata de una tirada que involucra el atributo de F del atacante (o del arma o efecto) y el atributo de R de la miniatura que recibe el impacto. Para ello debes cruzar ambos valores en la siguiente tabla para hallar el resultado mínimo en una tirada de ID6 para que el impacto cause una herida.

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

Ten en cuenta que, como en la mayoría de los casos, en las tiradas para herir, un resultado natural de 1 siempre es un fallo y un resultado natural de 6 siempre es un éxito, independientemente de los modificadores. Sin embargo, tienes que tener en cuenta que algunas armas mágicas o habilidades especiales pueden herir automáticamente. Un ataque realizado con un valor de F0 nunca podrá herir exitosamente, ni siquiera con un resultado de 6.

Efectuar las tiradas de salvación: Una vez realizadas las tiradas para herir, aquellas miniaturas que cuenten con una tirada de salvación por armadura y/o una tirada de salvación especial pueden efectuar esa tirada para intentar cancelar la herida sufrida. El procedimiento es exactamente el mismo que el explicado en la sección de la Fase de disparo.

Retirar las bajas: Del mismo modo que se explicó en la fase de disparo, las miniaturas que sufran un número de heridas igual o superior a su atributo de Heridas serán retiradas como bajas. Las bajas se retiran de la parte trasera de la unidad, ya que aunque se producen en las primeras filas, se asume que los guerreros de las filas posteriores avanzan rápidamente para cubrir los huecos dejados por sus compañeros caídos. Eso significa que si una unidad es lo bastante grande, puede sufrir una gran cantidad de bajas sin que el número de ataques que realiza se vea reducido. Puede ocurrir el caso de que una miniatura cause más bajas que las miniaturas con las que está en contacto peana con peana (por ejemplo, un monstruo o un personaje). En ese caso, las heridas en exceso se asignan a la unidad enemiga en su conjunto, asumiendo que se abre paso entre los enemigos como un torbellino de muerte.

Merece la pena dejar junto a la unidad las miniaturas caídas en combate, pues tendrás que contar las heridas causadas e infligidas para calcular el resultado del combate.

RESULTADO DEL COMBATE

Una vez todas las miniaturas capaces de atacar lo han hecho, y se han retirado las bajas correspondientes, ha llegado el momento de calcular el resultado del combate. Para calcular el resultado del combate, cada unidad recibe puntos por determinados factores, el principal de los cuales es causar heridas al enemigo, aunque existen varios otros:

+1 por cada herida causada al enemigo: cada herida (no salvada) causada al enemigo en esa fase de combate cuerpo a cuerpo otorga un punto a la unidad que la causó para ese combate.

+1 por cada fila: Cada unidad recibe un punto por cada fila con al menos cinco miniaturas detrás de la primera (o de 3 miniaturas en caso de determinados tipos de tropa). El bonificador más grande que puede obtener una unidad en una misma fase de combate por filas es +3, en caso de que cuente con 3 o más filas con cinco o más miniaturas detrás de la primera.

+1/+2 por superioridad numérica: cada jugador suma la potencia de unidad de todas las miniaturas de su bando (obviamente, se cuenta tras retirar las bajas). El bando que tenga una mayor potencia de unidad añade un punto a su resultado del combate. Si la Potencia de unidad de uno de los bandos es el doble o más que la del otro, podrá aplicar un bonificador de +2 (en lugar de +1) por Superioridad numérica.

+1 por estandarte: Si una unidad cuenta con un portaestandarte, puede sumar +1 punto a su resultado del combate.

+1 por estandarte de batalla: si el portaestandarte de batalla del ejército se ha unido a una unidad, ésta podrá sumar un punto a su resultado del combate. Ten en cuenta que esto es independiente del estandarte de la unidad, por lo que si cuentas con ambos sumarás +2, mientras que si sólo cuentas con el portaestandarte de batalla sumarás +1.

+1 por atacar por el flanco: Una unidad que esté atacando a otra por uno de sus flancos puede sumar un punto a su resultado del combate.

+2 por atacar por la retaguardia: Una unidad que esté atacando a otra por su retaguardia puede sumar dos puntos a su resultado del combate.

+1 por carga: Si una unidad cargó al combate ese turno, suma +1 al resultado del combate. Esto incluye también cargas especiales (movimientos aleatorios, magia, etc) o si la unidad llegó al combate persiguiendo o arrasando el turno anterior.

+1 por posición elevada: si una unidad se encuentra en una posición elevada respecto al enemigo contra el que está combatiendo (una colina, un edificio...) puede sumar un punto a su resultado del combate.

+1 por acobardamiento: si durante el combate ha habido un desafío (un tipo especial de combate entre personajes que se describirá más adelante en la sección de "personajes") y uno de los dos personajes ha acabado con su rival y le ha causado heridas en exceso, su bando podrá sumar +1 por cada herida causada en exceso al personaje enemigo, para representar el efecto desmoralizador de que un héroe sea despedazado frente a sus tropas. El máximo bonificador por acobardamiento que se puede aplicar en un combate es +5.

Ten en cuenta que los modificadores se calculan tras el combate; es decir, las filas, potencia, etc, se cuentan una vez causadas las bajas del combate.

¿Quién gana el combate?: Una vez has sumado todos los puntos correspondientes a cada bando, debes compararlos. El bando que haya obtenido un resultado superior será el vencedor. La diferencia de puntos entre uno y otro bando indica la magnitud de la victoria: cuanto mayor sea la diferencia de puntuación entre el vencedor y el ganador, por mayor margen se habrá conseguido la victoria.

Por ejemplo, si una unidad de orcos negros ha causado tres heridas (+3), tiene estandarte (+1), tres filas detrás de la primera (+3), tiene superioridad numérica (+1) y está en una posición elevada sobre el enemigo (+1), habrá obtenido un total de 9 puntos. El bando rival, una unidad de guerreros enanos, ha causado 2 bajas (+2) y tiene dos filas detrás de la primera (+2), para un total de 4 puntos. Los orcos negros habrán vencido el combate por una diferencia de 5 puntos.

Si ambos bandos han obtenido una puntuación igual, el resultado del combate será un empate: nadie ha ganado, ni ha perdido, por lo que el combate para esas unidades termina aquí (aunque las unidades pueden Reorganizarse, tal y como se explica más adelante).

Aniquilación: Si un bando elimina completamente al otro, habrá ganado automáticamente el combate, aunque la suma de las puntuaciones la hubiese hecho perder el combate.

CHEQUEOS DE DESMORALIZACIÓN

Una vez todas las unidades trabadas en combate han luchado y se ha determinado el bando vencedor en cada combate, los perdedores deben efectuar un chequeo de desmoralización.

Un chequeo de desmoralización es un chequeo de Liderazgo (L) que realiza independientemente cada unidad que haya perdido el combate durante esa fase de combate cuerpo a cuerpo. Este chequeo se ve penalizado por la diferencia de la puntuación del combate, aunque no puede reducir el L a menos de 0.

Por ejemplo: en el combate anterior entre los orcos negros y los guerreros enanos, estos últimos perdieron el combate por una diferencia de 5 puntos, por lo que deben realizar un chequeo de desmoralización. El Liderazgo de los guerreros enanos es de 9, pero deben aplicar un penalizador igual a la diferencia de puntos por la que perdieron el combate (5), lo cual reduce su Liderazgo de 9 a 4: los guerreros enanos deberán obtener un resultado de 4 o inferior en 2D6 para superar el chequeo de desmoralización.

Si se supera el chequeo de desmoralización, la unidad perdedora conservará su coraje y continuará luchando en la siguiente fase de combate cuerpo a cuerpo: el combate de este turno para esa unidad termina aquí. Sin embargo, si se falla el chequeo, la unidad se habrá desmoralizado y huirá del combate.

Valentía épica: En ocasiones, una unidad puede aguantar combatiendo incluso aunque haya sufrido una derrota espantosa. Una unidad que obtiene un resultado natural de doble uno al realizar el chequeo de desmoralización habrá superado el chequeo, aunque el penalizador hubiese hecho imposible superar la tirada.

Ejemplo: Una unidad de goblins nocturnos pierde un combate contra una unidad de elegidos del Caos de Khorne por una diferencia de quince puntos, lo que penaliza el chequeo de desmoralización de los goblins nocturnos en 15 puntos. Sin embargo, los pequeños pielesverdes obtienen un resultado de doble uno en su chequeo de desmoralización y se mantienen firmes ante los siervos de Khorne. ¡A por ellos, chikoz!

Reorganizarse en combate: Tras efectuar los chequeos de desmoralización, las unidades victoriosas cuyos enemigos no hayan fallado su chequeo de desmoralización y aquellas unidades derrotadas que no hayan huido pueden intentar reorganizarse, tratando de adquirir una formación más adecuada para el combate subsiguiente. Lógicamente, esto será mucho más sencillo de hacer para los vencedores que para los perdedores. Para reorganizarse, una unidad puede encarar su frontal hacia donde desee (normalmente para llevar la fila frontal al combate si está siendo atacada por el flanco o la retaguardia), y puede aumentar o disminuir sus filas y columnas como desee (*por ejemplo, una unidad de 15 miniaturas puede pasar de una formación de tres filas por cinco columnas a una formación de siete columnas por dos filas, colocando la miniatura sobrante en la tercera fila*). Como resultado de una reorganización no puede haber menos miniaturas en contacto peana con peana que antes de dicha reorganización (es decir, no puedes reorganizarte para que menos miniaturas queden trabadas en combate, ni aunque eso te favorezca). En este caso se tienen en cuenta las miniaturas que pueden realizar ataques de apoyo como si se encontrasen en contacto peana con peana.

Para reorganizar unidades, primero el jugador cuyo turno está en curso decide si su unidad (o unidades en el caso de un combate múltiple) quiere reorganizarse; después, el otro jugador hace lo mismo con sus unidades, y a continuación se procede a comprobar qué unidades van a ser capaces de reorganizarse.

El vencedor puede reorganizarse si supera un chequeo de Liderazgo, el cual representa la capacidad del oficial del regimiento para hacer que la unidad se reorganice sin ofrecer puntos vulnerables: si se supera el chequeo, la unidad puede reorganizarse. Si se falla, el oficial habrá fracasado y la unidad no podrá reorganizarse.

El perdedor puede reorganizarse si supera un chequeo de Liderazgo con un penalizador igual a la diferencia de puntos por la que perdió el combate. Si se supera, podrá reorganizarse. Si se falla, no podrá hacerlo.

A continuación, ambos jugadores tiran 1D6 (repitiendo hasta que desempaten). El que obtenga un resultado más bajo reorganizará primero sus unidades en ese combate, y a continuación el otro jugador (como habrás notado, es más ventajoso reorganizarse después que el enemigo, ya que podrás adaptar tu formación a su nueva formación).

HUIDAS Y PERSECUCIONES

Si una unidad falla su chequeo de desmoralización deberá huir, y puede resultar destruida en el proceso. Cuando una unidad huye del combate, lo hace de forma desordenada, con su formación rota, y es mucho más fácil para el enemigo abatir a tus soldados. Un regimiento que huye tiene los minutos contados: su única opción de supervivencia es ser más rápidos que el enemigo.

En primer lugar, cada unidad victoriosa debe decidir si tratará de perseguir a los enemigos que huyen o si consolidará la posición para afrontar otros peligros. Esta decisión debe ser tomada antes de saber la distancia que huirá el enemigo. Perseguir es la reacción natural de las tropas ante un enemigo que huye, mientras que consolidar la posición requiere un nivel de organización y de disciplina que no todas las tropas son capaces de alcanzar. Por ello, si decides consolidar la posición, debes realizar un chequeo de Liderazgo con tu unidad: si lo superas, las órdenes del oficial habrán surtido efecto, y los soldados obedecerán, manteniéndose firmes: puedes reorganizar inmediatamente la unidad, tal y como se explica en la sección de principios generales (Maniobras). Sin embargo, si fallas el chequeo, los guerreros ignorarán las órdenes del oficial (tus órdenes) y perseguirán de todos modos, aunque hayas elegido consolidar la posición. Una vez decidido, se deben realizar los movimientos de huida.



¿Cuánta distancia se huye?: Una unidad huyendo deberá tirar 2D6, elegir el resultado mayor y sumarlo a su propio atributo de Movimiento. Si una unidad es Veloz, sumará los resultados de ambos dados en lugar de elegir sólo el resultado mayor, e igualmente sumará su atributo de Movimiento. El resultado total será la distancia que huye la unidad.

¿Hacia dónde?: Una unidad huirá en dirección contraria a la unidad que la hizo huir. En caso de un combate múltiple, huirá en dirección contraria a la unidad enemiga que la hizo huir con mayor potencia de unidad. En este sentido, habéis de ser bastante flexibles: una unidad huyendo modificará su ruta de huida en función de la posición de la escenografía y de las unidades enemigas cercanas, siempre tratando de huir en línea recta, aunque puede llegar a desviarse hasta 45° de esa línea recta, e incluso efectuar hasta dos giros de hasta 45° en su huida (o hasta 3 giros si es veloz) para evitar unidades enemigas y terreno intransitable. Una unidad huyendo puede atravesar unidades amigas, pero no unidades enemigas. Una unidad que huye lo hace de forma desorganizada (no tiene filas, y se mueve como hostigadores), por lo que considerará el terreno difícil como terreno abierto, y el terreno muy difícil como terreno difícil. Si una unidad tiene que huir y no puede hacerlo, resultará automáticamente destruida, masacrada hasta el último hombre.

¿Cómo huir?: Para huir, encara la unidad en la dirección de la huida (normalmente de espaldas al enemigo) y mueve la unidad la distancia total obtenida en la tirada. Aunque las unidades rompen sus formaciones al huir, no es necesario que desorganices físicamente la unidad.

Si una de tus unidades huye y va a ser perseguida, efectúa la tirada de huida, pero no muevas aún la unidad que huye: espera a que el enemigo determine la distancia de su persecución.

Perseguir: Cada unidad que persigue debe realizar una tirada de persecución, para lo cual deberá tirar 2D6, elegir el resultado mayor y sumarlo a su propio atributo de Movimiento. Si una unidad es Veloz, sumará los resultados de ambos dados en lugar de elegir sólo el resultado mayor, e igualmente sumará su atributo de Movimiento. El resultado total será la distancia que persigue la unidad. Si la distancia de persecución es mayor que la distancia de huida (y no hay otra unidad enemiga en medio de la ruta de persecución), la unidad que huye será atrapada y destruida (retira como baja toda la unidad), y la unidad que persigue moverá sólo lo que movió la unidad que huía (es decir, se detendrán en el punto en el que atraparon a la unidad que huía). Si la distancia de huida es igual o mayor, mueve ambas unidades la distancia indicada; la unidad que huye de la forma que se explicó anteriormente, y la unidad que persigue tras de ésta. De nuevo, debes ser flexible con las rutas de persecución y huida, dependiendo de la posición de otras unidades cercanas o de la escenografía. Una unidad que huye puede atravesar unidades amigas, pero no enemigas (será destruida si su huida les lleva en contacto con una unidad enemiga), y trata el terreno tal y como se ha explicado más arriba. Una unidad que persigue no puede atravesar otras unidades, ni amigas ni enemigas, y trata el terreno de la forma habitual (ten esto en cuenta también para la distancia de persecución, que puede verse reducida por el terreno). Si el movimiento de persecución lleva a una unidad a contacto peana con peana con una unidad enemiga, se considerará una carga, y se resolverá en la próxima fase de combate cuerpo a cuerpo. La unidad que recibe la carga puede reaccionar a esta de la forma habitual, aún fuera de la secuencia habitual del turno.



Arrasamiento: Una unidad que acabe con todos sus enemigos en el mismo turno en el que cargó se verá envalentonada por su hazaña y se lanzará hacia adelante. Puedes efectuar un chequeo de Liderazgo para evitar que tu unidad realice un arrasamiento: si lo superas, podrás reorganizar tu unidad. Sin embargo, si lo fallas (o si no quieres realizar el chequeo porque deseas arrasar), la unidad que realiza un arrasamiento deberás tirar 2D6, elegir el resultado mayor y sumarlo al atributo de Movimiento de la unidad. Si una unidad es Veloz, sumará los resultados de ambos dados en lugar de elegir sólo el resultado mayor, e igualmente sumará su atributo de Movimiento. Esa será la distancia de arrasamiento, que la unidad deberá mover inmediatamente hacia adelante. Si este movimiento lleva a la unidad que arrasa al contacto peana con peana con una unidad enemiga, se considerará una carga, y se resolverá en la próxima fase de combate cuerpo a cuerpo. La unidad que recibe la carga puede reaccionar a esta de la forma habitual, aún fuera de la secuencia habitual del turno. Si el movimiento de arrasamiento lleva a la unidad que arrasa a contacto con un elemento de escenografía que no puede atravesarse o con una unidad amiga, la unidad detendrá su movimiento a 1" de ese obstáculo, y no completará su movimiento de arrasamiento.

Perseguir fuera del campo de batalla: Una unidad que huye fuera del campo de batalla es eliminada y se considera una baja. Una unidad que persigue a otra hasta el exterior del campo de batalla podrá volver a entrar por ese punto en su siguiente fase de movimiento (en la sub-fase de Movimientos obligatorios, por lo que no podrán cargar en el turno en el que entran en el campo de batalla): coloca la fila posterior de la unidad en contacto con el borde del tablero en el punto por el que la unidad salió. Una unidad puede efectuar una reorganización (sin necesidad de efectuar chequeos) cuando se encuentre fuera del campo de batalla porque salió de éste persiguiendo.



COMBATES MÚLTIPLES

Con bastante frecuencia, en los combates estarán implicadas más de una unidad de cada bando. Nos referimos a esto como combates múltiples. Estos combates múltiples tienen una serie de reglas adicionales para su resolución, que se presentan a continuación. Ten en cuenta que estas reglas se aplican en cuanto hay más de una unidad en cualquiera de los bandos o en ambos.

Resolución de combates múltiples: Los diversos modificadores al resultado del combate pueden verse afectados en los combates múltiples: las filas o la superioridad numérica plantean preguntas adicionales cuando se refieren a los combates múltiples. Se procede de la siguiente manera:

+1 por cada herida causada al enemigo: se cuentan las heridas causadas en conjunto por cada bando al enemigo.

+1 por cada fila: Cada bando tan sólo aplicará el bonificador por filas más alto de entre sus unidades en ese combate.

+1/+2 por superioridad numérica: se toma la potencia de unidad de cada bando en conjunto para determinar quién recibe el bonificador por superioridad numérica.

+1 por estandarte: Cada bando puede reclamar este bonificador si tiene uno o más estandartes, no un punto por cada estandarte.

+1 por estandarte de batalla: como cada ejército tan sólo puede disponer de un estandarte de batalla, esto normalmente no es relevante para los combates múltiples, pero si dos ejércitos aliados, cada uno con su estandarte de batalla, participan en un combate, tan sólo obtendrán un +1 por tener uno o más estandartes de batalla, no +1 por cada estandarte de batalla.

+1 por atacar por el flanco: En este caso, cada bando suma +1 por cada ataque por el flanco que esté realizando.

+2 por atacar por la retaguardia: Del mismo modo que sucede con el ataque por el flanco, en este caso se suma +2 al resultado del combate por cada carga por la retaguardia que esté realizando.

+1 por carga: Si en tu bando una o más unidades cargaron al combate ese turno, suma +1 al resultado del combate. Esto incluye también cargas especiales (movimientos aleatorios, magia, etc) o si la unidad llegó al combate persiguiendo o arrasando el turno anterior.

+1 por posición elevada: en un combate múltiple, cada bando obtiene un +1 por cada una de sus unidades que se encuentre en una posición elevada respecto a cualquier unidad enemiga con la que esté trabada y en contacto peana con peana en ese combate.

+1 por acobardamiento: como tan sólo puede haber un desafío por combate, las reglas de acobardamiento no cambian.

Apabullamiento: En un combate múltiple, una unidad que tenga una o más unidades enemigas en uno de sus flancos o en su retaguardia puede verse sobrepasada: si la Potencia de unidad de las unidades enemigas en los flancos o la retaguardia de tu unidad es de al menos 5, tu unidad quedará *Apabullada* hasta el final del turno (no podrá utilizar su bonificador por filas). Una unidad que se encuentre apabullada no puede a su vez apabullar a una unidad enemiga.



Chequeos de desmoralización en combates múltiples: Del mismo modo que se calcula el resultado global de cada combate, cada unidad del bando perdedor debe chequear desmoralización, todas con el mismo penalizador a su Liderazgo.

Huida: Cada unidad que deba huir realizará su propia huida, tirando su propia distancia de huida y huyendo cada una en la dirección que le corresponda. Determina todas las distancias de huida de un combate antes de realizar las tiradas de persecución.

Persecución: Cada unidad que persiga tan sólo puede perseguir a una de las unidades que huyen, y debe declarar a cuál de ellas perseguirá antes de tirar las distancias de huida y persecución. Una unidad que aún continúe trabada en combate con una o más unidades enemigas que no huyen no podrá perseguir, ya que aún se encontrará trabado en combate.

¡No caben las miniaturas!: Debéis ser flexibles con las huidas y persecuciones, sobre todo en los combates múltiples, para evitar situaciones absurdas. Si las unidades se solapan unas con otras al realizar movimientos de huida y persecución, colócalas en la posición más cercana y similar a la que deberían encontrarse.

¡Bocadillo!: En ocasiones, una unidad trabada en combate múltiple puede verse atrapada en un “bocadillo” en medio de dos (¡o más!) unidades enemigas: si esta unidad falla un chequeo de desmoralización, y para huir tiene que atravesar una de las unidades enemigas con la que está trabado, se ve automáticamente destruida si la unidad que tiene que atravesar tiene una potencia de unidad de 5 o superior: los guerreros huyendo son pasados a cuchillo y mueren hasta el último hombre. Las unidades que masacran pueden reorganizarse si no siguen trabadas en combate cuerpo a cuerpo con alguna otra unidad enemiga.

Retirar las bajas en los combates múltiples: Pueden darse situaciones en las que una unidad quede “destrabada” en mitad de un combate: por ejemplo, porque haya recibido una carga por la retaguardia y haya recibido bajas suficientes como para eliminar su última fila, quedando separada de la unidad atacante. En estos casos, debes recordar que un combate no es algo estático, sino que los guerreros luchan de forma dinámica: mueve las unidades de nuevo a contacto peana con peana y continúa el combate.

¡No hay más enemigos!: Puede resultar que en un combate múltiple una unidad quede “destrabada” del combate como resultado de haber eliminado completamente a una unidad enemiga con la que se encontraba luchando. En estos casos, esa unidad queda fuera del combate: no deberá chequear si su bando pierde, ni podrá perseguir si su bando gana, aunque podrá reorganizarse de la forma habitual. Las filas, estandartes y estandartes de batalla que tuviese esa unidad no se contarán para calcular la resolución del combate, ni su potencia de unidad para la superioridad numérica, aunque sí las bajas causadas, los ataques por el flanco y/o la retaguardia y el acobardamiento.



TIPOS DE UNIDAD

Los distintos tipos de miniatura que pueden utilizarse en Warhammer Reforged se dividen en varios tipos de tropa en función de diversos factores tales como el propio tamaño de la miniatura, si posee o no montura, etc. Las reglas presentadas hasta ahora toman como referencia a la Infantería, que es el tipo de tropa más común en la mayoría de los ejércitos. Sin embargo, existen muchos tipos diferentes de tropas, y cada uno de ellos tiene algunas reglas para representar sus cualidades especiales.

INFANTERÍA

Dentro de este tipo se recogen las miniaturas de tamaño y forma similar a la de un humano (incluyendo por supuesto a estos) y que combaten a pie. La infantería conforma la base de la mayoría de los ejércitos de Warhammer Reforged.

Las unidades de infantería necesitarán un mínimo de cinco miniaturas para formar una fila completa.

Cargan, huyen y persiguen un número de pulgadas igual a la suma de su atributo de Movimiento y el resultado más alto obtenido en una tirada de 2D6.

La infantería utiliza peanas de 20x20 ó 25x25 milímetros. En la lista de ejército correspondiente a cada tropa se indicará el tamaño de peana que deberá usar.

Cada miniatura de infantería tiene una potencia de unidad de 1.



BESTIAS

Algunos ejércitos utilizan criaturas de gran ferocidad y velocidad en batalla. Dentro de este tipo de tropa se engloban criaturas tales como lobos gigantes o los garrapatos.

Las unidades de bestias necesitarán un mínimo de cinco miniaturas para formar una fila completa.

Cargan, huyen y persiguen utilizando la regla especial Veloz. Es decir, cargan, huyen y persiguen un número de pulgadas igual a la suma de su atributo de movimiento y el resultado obtenido en una tirada de 2D6.

Las bestias utilizan generalmente peanas de 25x50 milímetros. Algunas bestias utilizan otro tipo de peana. En dichos casos se especificará el tamaño de la peana que deberán utilizar en su lista de ejército.

Cada miniatura de bestia tiene una potencia de unidad de 1.

Las bestias tienen un intelecto limitado, por lo que no podrán tomar objetivos en los escenarios que lo requieran.



CABALLERÍA

El término “caballería” se refiere a jinetes de tamaño más o menos humano montados sobre algún tipo de bestia, generalmente caballos de guerra o criaturas similares. Algunos buenos ejemplos de caballería podrían ser los Jinetez de Jabalí Orcos o los Caballeros gélidos Elfos Oscuros.

Aunque una miniatura de caballería tiene dos perfiles de atributos distintos, uno para el jinete y otro para la montura, a todos los efectos se tratará como una única miniatura, lo cual significa que el jinete no puede desmontar durante la batalla.

Se utiliza el atributo de Movimiento de la montura.

Los ataques enemigos dirigidos contra una miniatura de caballería se resolverán contra la Habilidad de Armas más alta, ya sea la del jinete o la de la montura.

Los ataques de proyectiles se efectuarán, evidentemente, con la Habilidad de Proyectiles del jinete.



Jinete y montura utilizarán la Habilidad de Armas, Fuerza e Iniciativa de cada uno para realizar sus respectivos ataques.

Se utilizará el liderazgo del jinete para realizar cualquier tipo de chequeo, salvo en los casos en que se especifique lo contrario.

Se utilizará el valor de Resistencia y Heridas más elevado de entre jinete y montura.

Se utilizará el valor de la armadura del jinete y recibirá un bonificador de +1. Algunas monturas confieren un bonificador superior, y en dichos casos vendrá especificado en la lista de ejército apropiada.

Las unidades de caballería necesitarán un mínimo de cinco miniaturas para formar una fila completa.

Cargan, huyen y persiguen utilizando la regla especial Veloz. Es decir, cargan, huyen y persiguen un número de pulgadas igual a la suma de su atributo de movimiento y el resultado obtenido en una tirada de 2D6.

Cada miniatura de caballería tiene una potencia de unidad de 2.

INFANTERÍA MONSTRUOSA

Ogros, trolls y criaturas humanoides de tamaño varias veces superior al humano forman parte de este tipo de tropa. Se trata de unidades normalmente de pequeño tamaño, pero gran potencia ofensiva, y que pueden absorber una enorme cantidad de daño.

Las unidades de infantería monstruosa necesitarán un mínimo de tres miniaturas para formar una fila completa.

Cargan, huyen y persiguen un número de pulgadas igual a la suma de su atributo de movimiento y el resultado más alto obtenido en una tirada de 2D6.

La infantería monstruosa utiliza peanas de 40x40 milímetros.

Cada miniatura de infantería monstruosa tiene una potencia de unidad de 3.



BESTIAS MONSTRUOSAS

Ya sean animales o criaturas sobrenaturales, esta categoría recoge todas aquellas bestias de gran tamaño que no son bípedas. En esta categoría podemos encontrarnos desde águilas gigantes a ogros-dragón, pasando por osos y otras criaturas de tamaño similar.

Las unidades de bestias monstruosas necesitarán un mínimo de tres miniaturas para formar una fila completa.

Cargan, huyen y persiguen utilizando la regla especial Veloz. Es decir, cargan, huyen y persiguen un número de pulgadas igual a la suma de su atributo de movimiento y el resultado obtenido en una tirada de 2D6.

Las bestias monstruosas utilizan generalmente peanas de 50x50 milímetros en la mayoría de los casos. Algunas bestias utilizan otro tipo de peana. En dichos casos se especificará el tamaño de la peana que deberán utilizar en su lista de ejército.

Cada miniatura de bestia monstruosa tiene una potencia de unidad de 3.



CABALLERÍA MONSTRUOSA

Algunas bestias monstruosas pueden ser entrenadas (o sometidas) para servir de montura, evitando que sean un peligro para el propio jinete. Son tan escasas como temibles en los campos de batalla.

Aunque una miniatura de caballería monstruosa tiene dos perfiles de atributos distintos, uno para el jinete y otro para la montura, a todos los efectos se tratará como una única miniatura, lo cual significa que el jinete no puede desmontar.

Se utiliza el atributo de Movimiento de la montura.

Los ataques enemigos dirigidos contra una miniatura de caballería monstruosa se resolverán contra la Habilidad de Armas más alta, ya sea la del jinete o la de la montura.

Los ataques de proyectiles se efectuarán, evidentemente, con la Habilidad de Proyectiles del jinete.

Jinete y montura utilizarán la Habilidad de Armas, Fuerza e Iniciativa de cada uno para realizar sus respectivos ataques.

Se utilizará el liderazgo del jinete para realizar cualquier tipo de chequeo, salvo en los casos en que se especifique lo contrario.

Se utilizará el valor de Resistencia y Heridas más elevado de entre jinete y montura.

Se utilizará el valor de la armadura del jinete y recibirá un bonificador de +1. Algunas monturas confieren un bonificador superior, y en dichos casos vendrá especificado en la lista de ejército apropiada.

Las unidades de caballería monstruosa necesitarán un mínimo de tres miniaturas para formar una fila completa.

Cargan, huyen y persiguen utilizando la regla especial Veloz. Es decir, cargan, huyen y persiguen un número de pulgadas igual a la suma de su atributo de movimiento y el resultado obtenido en una tirada de 2D6.

Cada miniatura de caballería monstruosa tiene una potencia de unidad de 4.



MONSTRUOS

Los monstruos son las criaturas de mayor tamaño del mundo, tan poderosas que normalmente ni siquiera forman en unidades, sino que cada una de ellas deambula por el campo de batalla por sí sola. Esta categoría incluye a los dragones, grandes demonios y criaturas similares.

Los monstruos tienen las reglas especiales Terror y Objetivo grande.

Cargan, huyen y persiguen un número de pulgadas igual a la suma de su atributo de movimiento y el resultado más alto obtenido en una tirada de 2D6.

Todos los monstruos tienen la regla especial **Impasible**: si pierden un combate, el penalizador más grande que aplicarán a su chequeo de desmoralización será el número de heridas recibidas por esta miniatura durante esa fase de combate.

Los monstruos tienen la regla especial Impactos por Carga (I), salvo que se especifique un número superior en su respectiva lista de ejército.

Los monstruos no pueden unirse a unidades.

Los monstruos tienen una potencia de unidad igual a su número de heridas inicial.



MONSTRUOS CON CUIDADORES

Algunos monstruos van a la batalla acompañados de uno o más cuidadores. Se consideran una unidad conjunta, en la que los cuidadores se colocan siempre tras el monstruo (por tanto, sólo pueden ser atacados directamente por el flanco o la retaguardia). Los cuidadores pueden atacar con sus armas a través de la peana del monstruo, y el monstruo puede atacar a través de las peanas de sus cuidadores. Si la unidad sufre impactos de proyectiles, asígnalos aleatoriamente entre ambos (1-5 monstruo, 6 Cuidadores). Si todos los cuidadores mueren, el monstruo deberá realizar inmediatamente una tirada en la tabla de reacción de monstruos.

ENJAMBRES

Los enjambres se componen de una aglomeración de alimañas, serpientes, arañas u otros animales pequeños. Por separado, estos animales no representan una amenaza para nadie, pero debido a su elevado número pueden llegar a resultar enemigos a tener en cuenta.

Las unidades de enjambres no pueden obtener bonificador por filas.

Los enjambres poseen la regla especial Inestables.

Son inmunes a las reglas especiales Golpe Letal y Golpe Letal Heroico. En contrapartida, las armas que utilicen plantilla les causarán el doble de heridas. En el caso de las armas que utilicen plantilla que causasen un número de heridas variable debido a la regla especial Heridas Múltiples, doblará el resultado obtenido en los dados tras la tirada.

Cargan, huyen y persiguen un número de pulgadas igual a la suma de su atributo de movimiento y el resultado más alto obtenido en una tirada de 2D6. Tratan todo el terreno como terreno abierto.

Los enjambres utilizan peanas de 40x40 milímetros.

Cada peana de enjambre tiene una potencia de unidad de 3.

Los enjambres no pueden tomar objetivos.



MÁQUINAS DE GUERRA

Las máquinas de guerra, tales como el Gran Cañón Imperial o el Lanzapiedroz Orco son unidades tremendamente poderosas, capaces de pulverizar a regimientos enteros, abrir brechas en gruesos muros de piedra o incluso abatir a monstruos gigantescos con un único y certero disparo.

Las máquinas de guerra están compuestas por la propia máquina de guerra y su dotación. Sólo se tiene en cuenta la peana de la propia máquina de guerra a todos los efectos. Máquina de guerra y dotación comparten el número de heridas. Utiliza el valor de Resistencia de la máquina de guerra contra los ataques a distancia. Contra los ataques en cuerpo a cuerpo, utiliza el valor de Resistencia de la dotación. Ten en cuenta que se trata como una única miniatura a todos los efectos con un número total de A y H igual a la suma de sus componentes; una máquina de guerra que sufre heridas no pierde dotación ni ataques hasta que es destruida.

Una máquina de guerra no podrá disparar si movió durante la fase de movimiento de ese mismo turno; sin embargo, a la hora de disparar, las máquinas de guerra poseen un ángulo de disparo de 180°. Una máquina de guerra nunca podrá realizar un movimiento de marcha. Si una máquina de guerra se ve obligada a huir, se considerará destruida y se retirará inmediatamente del campo de batalla como baja.

Las máquinas de guerra tienen una potencia de unidad variable. Consulta la descripción de la máquina de guerra en su respectiva lista de ejército. Si no se especifica una Potencia de unidad para una máquina de guerra, considera que es de 1 por cada miembro original de la dotación.

Las máquinas de guerra no pueden tomar objetivos.

Las máquinas de guerra fallarán automáticamente todos los chequeos de Iniciativa que deban realizar.

Debido a la protección que ofrece la propia estructura de la máquina, las Máquinas de guerra son Inmunes a veneno frente a todos los ataques a distancia (en cuerpo a cuerpo se ven afectadas por el veneno de la forma habitual).



CARROS

Los carruajes se han utilizado en la guerra desde tiempos inmemoriales, lanzándose al combate para romper las formaciones enemigas. Los carros están compuestos por la propia estructura del carro, su tripulación y las bestias que tiran de él.

Cada parte de un Carro tiene su propio perfil de atributos (carro, dotación y bestias de tiro).

Comparten la Resistencia del carro y su número de heridas, así como su tirada de salvación. Los enemigos tirarán para impactar en combate cuerpo a cuerpo contra la HA más elevada del carro.

No pueden realizar movimientos de marcha (ni siquiera si son Caballería rápida o por efecto de hechizos), aunque tienen la regla especial Veloz.

Tienen la regla especial Impactos por Carga (ID6), +1 si cuentan con cuchillas en las ruedas.

Sufren ID6 impactos de F5 si mueven por terreno difícil o chocan contra un edificio.

Bestias y tripulación utilizarán sus respectivas Habilidad de Armas, Fuerza e Iniciativa para realizar sus ataques.

Se utilizará el valor del atributo de Liderazgo de la tripulación para realizar los chequeos pertinentes, salvo que se especifique lo contrario.

Realizan los chequeos de Iniciativa utilizando el valor de Iniciativa de las bestias que tiran del carro. Si no tiene bestias, se considera que tiene Iniciativa 0.

Si un carro o unidad de carros atraviesa terreno difícil o muy difícil, sufre ID6 impactos de F5 por cada 4" o fracción de ese terreno que atraviese.

Pese a que muchas veces los carros se adquieren como miniaturas individuales, no son tan maniobrables como otras tropas, por lo que deben pivotar y cambiar de formación como unidades, y no como miniaturas individuales. Ten en cuenta que algunos carros tienen la regla especial Caballería rápida.

Si un carro causa con sus impactos por carga a una unidad durante una fase de combate más bajas que filas tiene esa unidad, la unidad quedará Apabullada el resto de ese turno de jugador.



PSICOLOGÍA

Durante la batalla, a veces las tropas no actúan como su general desearía. Existen importantes factores psicológicos que pueden hacer huir incluso al más abigarrado regimiento de soldados. Para ello, el reglamento incluye las reglas de Psicología.

Efectos psicológicos: existen tres efectos psicológicos en *Warhammer: Reforged*: Pánico, Miedo y Terror. Las unidades Inmunes a la psicología serán inmunes a estos efectos. Existen algunos efectos similares a la psicología, como los chequeos de Desmoralización y reagrupamiento, o ciertas reglas especiales (Estupidez, Odio, Tozudez, Furia asesina...), aunque NO se consideran efectos psicológicos: tan sólo el Pánico, el Miedo y el Terror son efecto psicológicos.

CHEQUEOS DE PSICOLOGÍA

En ocasiones, una situación concreta requerirá que efectúes un chequeo de psicología con alguna de tus unidades. Los chequeos de Psicología son chequeos de Liderazgo, tal y como se explica en la sección "Atributos". Para realizar un chequeo de psicología, tira 2D6: si el resultado es igual o inferior al valor del atributo de Liderazgo de la unidad, el chequeo se habrá superado; sin embargo, si se obtiene un resultado superior al valor del atributo de liderazgo de la unidad, el chequeo se habrá fallado. Ten en cuenta que, independientemente de los modificadores, un resultado de 2 natural siempre será un éxito, y un resultado de 12 natural siempre será un fallo. Cuando se requiera efectuar un chequeo de Pánico, Miedo o Terror, se está requiriendo un chequeo de Psicología. Una unidad que ya se encuentre huyendo no debe efectuar chequeos de psicología.

Tropas montadas: tal y como se describe en la sección "tipos de unidad", las unidades de Caballería y Caballería monstruosa siempre utilizan el liderazgo de los jinetes (a no ser que el efecto que demanda el chequeo especifique lo contrario). Un personaje montado en un monstruo siempre utiliza el liderazgo de su jinete (salvo que se indique lo contrario). Un carruaje siempre utiliza el Liderazgo de sus aurigas (salvo que se especifique lo contrario).

PÁNICO

El Pánico es el efecto psicológico más común, y por el cual más veces se han perdido (o ganado) batallas. Ver a los aliados huyendo o siendo destruidos es más de lo que muchas tropas pueden soportar, y puede causar su huida.

Una unidad que falle un chequeo de pánico huirá inmediatamente, tratando de alejarse lo más posible de aquello que ha causado su huida.

Una unidad tendrá que llevar a cabo un chequeo de Pánico si se da alguna de las siguientes situaciones:

1- Si sufre, durante una fase de disparo o de magia, un 25% o más de bajas (con respecto a la cantidad de tropas que tenía al iniciarse la fase de magia o disparo). También se debe chequear pánico si una unidad sufre un 25% o más de bajas durante una fase de movimiento (es raro, pero puede suceder: por ejemplo, con Goblins nocturnos fanáticos, o con la reacción a la carga de Aguantar y disparar). Una unidad que falle un chequeo de pánico por bajas huirá en dirección contraria a donde se encuentre aquel enemigo que le causó las bajas. Si fueron varias unidades enemigas, huirá en dirección contraria a donde se encuentre la unidad enemiga que causó bajas más cercana (en el caso de que haya dos unidades enemigas que causaron bajas equidistantes, se huirá en dirección contraria a la unidad enemiga con mayor potencia de unidad). Las máquinas de guerra son inmunes a esto.

2- Si una unidad amiga con potencia de unidad igual o mayor es destruida o huye en un radio de 6" de la unidad (en el caso de la huida, se tiene en cuenta el punto en el que se inició la huida). En este caso, se huirá en la misma dirección que la unidad amiga huyendo, o en dirección contraria a la unidad enemiga que causó la destrucción de la unidad aliada.

3- Si una unidad amiga atraviesa huyendo la unidad (en este caso no se tiene en cuenta las respectivas potencias de unidad de las unidades). Si se falla el chequeo, se huirá en la misma dirección en la que está huyendo la unidad amiga que la atravesó.

4- Si muere el General de tu ejército (pero no si huye del campo de batalla), **todas** tus unidades en el campo de batalla deberán efectuar un Chequeo de Pánico. Una unidad que huya por esta causa huirá hacia el borde del tablero más cercano.

Los chequeos de pánico, salvo que se especifique lo contrario, se realizan todos a la vez al final de cada fase de juego. Ten en cuenta que cada unidad tan sólo tendrá que realizar un chequeo de Pánico por fase, aunque se den situaciones en las que tendrían que chequear más de una vez (por ejemplo, tu general muere durante una fase de magia, y luego una de tus unidades sufre un 25% de bajas: tan sólo tendrás que chequear una vez al final de esa fase de magia). Una unidad huyendo no debe chequear Pánico bajo ninguna circunstancia, pues ya se encuentra desmoralizada. Una unidad que se encuentre en combate cuerpo a cuerpo tampoco debe realizar chequeos de pánico, salvo por la muerte del General, y en ese caso no huirá, sino que quedará Apabullada hasta el final del turno de jugador en curso (ver la sección de reglas especiales universales).



MIEDO

Determinadas criaturas sobrenaturales o sencillamente horribles inspiran Miedo en sus adversarios. Seres terribles como los trolls, criaturas demoníacas como las bestias de Nurgle o abominaciones muertas vivientes como los esqueletos son capaces de inspirar un horror inconcebible, y la resolución de los soldados se puede quebrar al enfrentarse a estos seres.

Las tropas que causan Miedo lo tienen indicado en su descripción con la regla especial Miedo. Una unidad deberá efectuar un chequeo de Miedo si quiere cargar contra una unidad que causa Miedo, o si es cargada por una unidad que causa Miedo.

1- Cargar contra una unidad que causa Miedo: Tras declarar la carga, pero antes de tirar los dados para ver cuánto moverá la unidad, se debe realizar un chequeo de Miedo. Si se supera, se podrá cargar con normalidad. Sin embargo, si se falla no se podrá cargar, y la carga se considerará automáticamente una Carga Fallida.

2- Recibir una carga de una unidad que causa Miedo: Una unidad que reciba una carga exitosa por parte de una unidad enemiga que cause Miedo deberá realizar un chequeo de Miedo, tras comprobar que la carga es efectivamente exitosa, pero antes de mover definitivamente la unidad que carga. Si se supera el chequeo, no ocurre nada especial: simplemente mueve la unidad que carga y continúa con el turno. Sin embargo, si se falla el chequeo, cualquier reacción a la carga que hubiese declarado la unidad quedará anulada, y además deberán compararse las respectivas potencias de unidad (de la unidad que carga y causa miedo, y de la que recibe la carga y falla el chequeo):

-Si la unidad que carga tiene una potencia de unidad mayor, la unidad que ha fallado el chequeo deberá Huir, como si hubiese declarado esa reacción a la carga. Resuelve el resto de la carga con normalidad.

-Si la unidad que ha fallado el chequeo tiene una potencia de unidad igual o mayor, mantendrá la compostura y no huirá, pero tan sólo podrá impactar a sus adversarios en combate cuerpo a cuerpo durante esa fase con resultados naturales de 6, sin tener en cuenta las respectivas HA (no apliques tampoco ningún otro modificador).

Una unidad que sea objetivo de varias cargas exitosas por parte de unidades enemigas que causan miedo deberá efectuar un chequeo de Miedo por cada una de ellas. Sin embargo, una unidad que ya se encuentre trabada en combate no deberá efectuar chequeos de Miedo, ya que tiene otros problemas más inmediatos de los que ocuparse.

Unidades derrotadas por enemigos que causan Miedo: Las unidades que sean derrotadas en combate cuerpo a cuerpo por un enemigo que cause Miedo y tenga mayor potencia de unidad tan sólo superarán sus chequeos de desmoralización con resultados de doble uno naturales, sin tener en cuenta la diferencia por la cual perdieron en combate (¡ni siquiera la regla especial Tozudez podrá salvarte de esto!). Ten en cuenta que sólo se cuenta a este efecto la potencia de unidad de las unidades que causen Miedo (*por ejemplo, 15 guerreros enanos pierden un combate por tres puntos ante diez guerreros del Caos y veinte bárbaros del Caos. Tan sólo se cuenta la potencia de unidad de los 10 guerreros del Caos, que causan Miedo, y no la de los bárbaros, por lo que los guerreros enanos efectuarán su chequeo de desmoralización tan sólo con un penalizador de -2*). Ten en cuenta que esto se aplica independientemente de que se haya superado o no el chequeo de Miedo.



TERROR

Seres enormes y pavorosos, como los dragones o las quimeras, o criaturas sobrenaturales de un horror ancestral, como los espectros o los grandes demonios del Caos, son tan siniestros y desconcertantes que las reglas de Miedo no bastan. Estas criaturas causan Terror.

Las tropas que causan Terror lo tienen indicado en su descripción con la regla especial Terror. Todas las criaturas que causan Terror causan automáticamente Miedo, por lo que se aplican todas las reglas de Miedo a las unidades que causan Terror. Sin embargo, una unidad no debe efectuar un chequeo de Miedo y un chequeo de Terror por causa de una misma unidad enemiga o situación: tan sólo se efectuará el chequeo de Terror. Si se supera el chequeo de Terror, se considera que también se habrá superado el chequeo de Miedo.

Una misma unidad tan sólo tendrá que efectuar un único chequeo de Terror por batalla: una vez realizado ese chequeo, se haya fallado o no, esa unidad no tendrá que volver a efectuar chequeos de Terror, sino tan sólo de Miedo.

Se debe efectuar un chequeo de Terror en cualquiera de las siguientes situaciones:

1- Al recibir una carga de una unidad enemiga que causa Terror: este chequeo se realiza tras declararse la carga, antes de declarar la reacción a la carga o de tirar los dados para comprobar si la carga es exitosa o no. Si se supera el chequeo, puedes elegir la reacción a la carga como es habitual. Si se falla, deberás declarar automáticamente una reacción a la carga de *Huida*.

2- Si se pretende cargar contra una unidad enemiga que causa Terror: Si una unidad quiere cargar contra un enemigo que cause Terror, deberá efectuar un chequeo de Terror. Si lo supera, podrá cargar con normalidad. Sin embargo, si lo falla, no podrá cargar, y deberá *Huir* en la sub-fase de movimientos obligatorios de esa fase de movimiento.

3- Si hay alguna unidad enemiga que cause Terror en un radio de 8" al inicio de tu fase de movimiento: en tu sub-fase de Inicio del turno, si hay alguna unidad enemiga que cause Terror a 8" o menos de alguna de tus unidades, éstas deberán realizar un chequeo de Terror. Si lo superan, podrán actuar con normalidad. Sin embargo, si lo falla, deberán *Huir* en la sub-fase de movimientos obligatorios de esa fase de movimiento. Ten en cuenta que una unidad que se encuentre trabada en combate no debe chequear Terror, ya que tiene otros problemas más inmediatos de los que ocuparse.



Efectos del Miedo y el Terror: Una unidad que cause Miedo será inmune a los efectos del Miedo. Una unidad que cause Terror será inmune a los efectos del Miedo y el Terror. Una unidad que cause Miedo tan sólo sufrirá un efecto de Miedo de las criaturas que causen Terror (*por ejemplo, una unidad de Trolls sentirá Miedo de un dragón*). Los jinetes de criaturas que causen Miedo o Terror causarán a su vez Miedo y/o Terror (*por ejemplo, los jinetes de Gélido causan Miedo, porque sus monturas causan Miedo; y el jinete de un Dragón causa Terror porque su montura causa Terror*). Una unidad que cause Miedo o Terror y esté huyendo dejará de causar Miedo y/o Terror mientras se encuentre huyendo.

Inmune a Miedo: Existen tropas que, debido a una regla especial o a algún efecto, son Inmunes a Miedo. Eso significa que no sufren los efectos del Miedo en absoluto, salvo frente a adversarios que causan Terror, que se considerará que les causan Miedo.

EQUIPO DE BATALLA

ARMAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO

Las armas de combate de combate cuerpo a cuerpo son exactamente eso... armas que se utilizan en combate cuerpo a cuerpo. La mayoría de guerreros disponen de al menos de un arma de mano de algún tipo y muchos están armados además, con algo más poderoso. Los guerreros utilizan su propio atributo de Fuerza en combate cuerpo a cuerpo para resolver los impactos causados, pero modificado tal como se indica en el arma que utilicen.

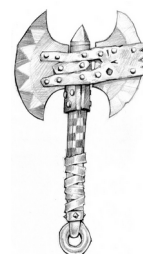
Arma de Mano (espada, hacha, maza...): a menos que se especifique lo contrario todas las miniaturas están armadas con un arma de mano de algún tipo. El termino “Arma de Mano” se utiliza para describir cualquier arma que se utilice con una mano y no este descrita en el reglamento. Incluye armas como espadas, hachas, mazas, garrotes o las propias garras o fauces de una Bestia o Monstruo.

Arma	Alcance	Fuerza	Reglas especiales
Arma de mano	Combate	Usuario	Ninguna

Dos armas de mano (arma de mano adicional): Los guerreros equipados con dos armas de mano se convierten en un torbellino de destrucción en combate. Al utilizar un arma en cada mano, pueden golpear más veces. Un guerrero equipado con dos armas de mano tendrá un ataque adicional en combate cuerpo a cuerpo, aunque lógicamente no podrá utilizar un escudo. Ten en cuenta que, aunque todas las miniaturas se consideran equipadas con un arma de mano, deberás comprobar en la lista de ejército si un determinado tipo de tropa o personaje puede equiparse con dos armas de mano. Si una de las dos armas de mano es mágica, efectúa los ataques del personaje con ella y el ataque adicional como un arma de mano (tira un dado de diferente color). Si ambas armas de mano son mágicas pero con efectos diferentes, puedes dividir tus ataques (incluyendo el ataque adicional) entre ambas armas, con un mínimo de 1 ataque por arma.

Arma	Alcance	Fuerza	Reglas especiales
Dos armas de mano	Combate	Usuario	Requiere ambas manos, +1 Ataque.

Arma a dos manos: Se trata de armas enormes y voluminosas cuyo peso y tamaño requiere del uso de ambas manos para blandirlas. Un arma a dos manos puede tomar casi cualquier forma: espada, hacha, garrote, martillo... Tienen en común su aparatosidad y su letalidad. Un guerrero luchando con un arma a dos manos verá su Iniciativa reducida a la mitad (redondeando hacia arriba) y tendrá ambas manos ocupadas, pero descargará golpes con un bonificador de +2 a su Fuerza.



Arma	Alcance	Fuerza	Reglas especiales
Arma a dos manos	Combate	Usuario+2	Requiere ambas manos, Lenta

Lanza: La lanza es un arma sencilla, usada desde la antigüedad por la mayoría de las razas del mundo de Warhammer, consistente en un palo largo con una punta afilada. Pese a sus diferentes niveles de sofisticación, las lanzas son ampliamente usadas e igualmente útiles, una de las mejores armas en el arsenal de la Infantería. Una lanza puede usarse en combinación con un escudo, por lo que son armas defensivas muy útiles, con las que se pueden crear afilados muros de acero contra los que la caballería no se atreverá a lanzarse. Debido a su longitud y forma, los guerreros situados en la segunda fila de un regimiento son capaces de introducir sus lanzas en los huecos que dejan sus compañeros, por lo que también son capaces de atacar (aunque sólo efectuarán un ataque cada uno como máximo). Además, cuando una unidad de lanceros recibe una carga por el frontal de una unidad que no sea de las categorías Infantería o Enjambres, tendrán un bonificador de +1 a su Fuerza durante ese turno, para representar la capacidad de los lanceros de volver contra sus enemigos el impulso de la carga.

Arma	Alcance	Fuerza	Reglas especiales
Lanza (infantería)	Combate	Usuario	Luchar con filas adicionales (1), Muro de acero

La lanza también puede ser usada por las tropas de caballería, bestias, caballería monstruosa, bestias monstruosas y carros (y personajes montados en monstruos) como un arma de choque, aprovechando la velocidad de la carga para ensartar al enemigo. En este caso, la lanza no tiene las reglas especiales Muro de acero o Luchar con filas adicionales, pero durante el turno en el que se realiza una carga exitosa (o en el turno siguiente si la unidad Arrasó), proporciona un bonificador de +1F en el así como un +2I en lugar del +1 habitual por cargar.

Arma	Alcance	Fuerza	Reglas especiales
Lanza (caballería)	Combate	Usuario	+1F al cargar, Ataque rápido

Pica: la pica es una versión mayor y más robusta de la lanza, desarrollada por los Tileanos para enfrentar tanto a los caballeros como a las criaturas del Caos. Debido a su gran longitud, deben ser blandidas con ambas manos. Los guerreros situados en la segunda, tercera y cuarta fila de un regimiento son capaces de introducir sus picas en los huecos que dejan sus compañeros, por lo que también son capaces de atacar (aunque sólo efectuarán un ataque cada uno como máximo); si los piqueros cargaron ese turno, tan sólo atacarán la primera y la segunda fila. Además, cuando una unidad de piqueros recibe una carga por el frontal de una unidad que no sea de las categorías Infantería o Enjambres, tendrán un bonificador de +2 a su Fuerza durante ese turno, para representar la capacidad de los piqueros de volver contra sus enemigos el impulso de la carga (del mismo modo que con la regla Muro de acero). Por último, los piqueros duplican su Iniciativa en el turno en que reciben una carga por su frontal.



Arma	Alcance	Fuerza	Reglas especiales
Pica	Combate	Usuario	Luchar con filas adicionales (3, 1 en el turno de carga), Requiere ambas manos, Muro de acero (+2F) , duplican la I en el turno en que reciben una carga

Alabarda: Una alabarda es un arma temible, pues combina la longitud y versatilidad de una lanza con la potencia de un hacha, además de contar con un gancho de metal para descabalar a los jinetes. Se trata de armamento usado por guerreros experimentados, capaces de aprovechar las múltiples facetas del arma. La alabarda debe utilizarse con ambas manos, por lo que no podrá utilizarse en combinación con un escudo. Los guerreros equipados con alabarda podrán introducir sus armas en los huecos entre sus compañeros para atacar (incluso en el turno en el que cargan), por lo que pueden atacar con una fila adicional. Además, blandir una alabarda proporciona un bonificador de +1 a la fuerza de los golpes del guerrero que la usa.

Arma	Alcance	Fuerza	Reglas especiales
Alabarda	Combate	Usuario+1	Requiere ambas manos, Luchar con filas adicionales (1)

Mangual: Los manguales son armas bastante exóticas, y no son muy comunes en los campos de batalla. Consiste en una cadena unida a un mango, con un peso en el extremo de la cadena. Un mangual puede utilizarse para descargar golpes potentes, aunque su peso y aparatosidad agotan pronto al guerrero que lo blande, por lo que un Mangual otorga un bonificador de +1 a la Fuerza de los golpes del guerrero que la usa, pero tan sólo durante la primera ronda de cada combate cuerpo a cuerpo (Agotamiento).

Arma	Alcance	Fuerza	Reglas especiales
Mangual	Combate	Usuario+1	Agotamiento

Mayal: El Mayal (también denominado Flagelo) es el hermano mayor del mangual. Normalmente tiene varias cadenas con pesos, y es mucho más aparatoso que su hermano pequeño. No son muy comunes en los campos de batalla, aunque son el arma predilecta de algunas sectas religiosas fanáticas, como los Flagelantes Sigmaritas o los Portadores del Incensario de Plaga del Clan Pestilens. Un mayal es tan pesado que requiere de ambas manos para manejarse. Proporciona un bonificador de +2 a la Fuerza de los golpes del guerrero que la usa, pero tan sólo durante la primera ronda de cada combate cuerpo a cuerpo (Agotamiento).

Arma	Alcance	Fuerza	Reglas especiales
Mayal	Combate	Usuario+2	Requiere ambas manos, Agotamiento

Lanza de caballería: Las poderosas lanzas de caballería, de dos metros o más de longitud, están reforzadas y afiladas, preparadas para romper contra las formaciones enemigas y atravesar a varios guerreros. Una lanza de caballería golpea con una potencia increíble en una carga (+2F), además de una velocidad increíble (Ataque rápido). Sin embargo, una lanza de caballería tan sólo puede utilizarse al efectuar una carga: en fases de combate posteriores (o si la unidad recibe una carga) deben luchar con sus armas de mano o cualquier otro arma que posean.

Arma	Alcance	Fuerza	Reglas especiales
Lanza de caballería	Combate	Usuario+2	Ataque rápido, Sólo se puede usar en el turno de carga

ARMAS DE PROYECTILES

En esta sección se detallan las armas de proyectiles más comunes en los campos de batalla del mundo de Warhammer. Las máquinas de guerra serán tratadas más adelante en esta misma sección.

Arco: Un arco es un arma de proyectiles muy sencilla de utilizar, y muy barata de fabricar y mantener, por lo que se siguen utilizando en grandes cantidades.

Arma	Alcance	Fuerza	Reglas especiales
Arco	24"	3	Lluvia de flechas

Arco corto: Se trata de una versión más ligera y pequeña del arco, diseñado para ser usado sobre una montura o por criaturas de pequeño tamaño (como los goblins o los halflings).

Arma	Alcance	Fuerza	Reglas especiales
Arco corto	18"	3	Lluvia de flechas

Arco largo: Se trata de arcos de gran tamaño, reforzados para aprovechar mejor la potencia de la cuerda al lanzar las flechas.

Arma	Alcance	Fuerza	Reglas especiales
Arco largo	30"	3	Lluvia de flechas

Ballesta: Una ballesta es un arma capaz de lanzar un virote con gran potencia, gracias a un mecanismo de resortes y poleas. Aunque una ballesta es muy potente, recargarla requiere algo de tiempo, por lo que no será posible disparar con ballestas si la unidad que las porta ha movido durante su fase de movimiento previa.

Arma	Alcance	Fuerza	Reglas especiales
Ballesta	30"	4	Mover o disparar

Ballesta de repetición: Se trata de una versión de la ballesta diseñada para disparar varios virotes más pequeños en lugar de uno solo. No son armas sencillas de manejar, y no son muy comunes en los campos de batalla.

Arma	Alcance	Fuerza	Reglas especiales
Ballesta de repetición	24"	3	Poder de penetración, Disparos múltiples (2), Saturación

Saturación: Las ballestas de repetición no tienen el penalizador para impactar por disparos múltiples si disparan a corta distancia (12" o menos).

Honda: Una honda consiste en una tira de cuero con la que se dispara una piedra a gran velocidad. Aunque requiere cierta destreza para su manejo, se trata de un arma sorprendentemente potente y certera.

Arma	Alcance	Fuerza	Reglas especiales
Honda	18"	3	Disparos múltiples (2, sólo a corto alcance), Poder de penetración

Jabalinas: Se trata de lanzas ligeras, diseñadas para ser lanzadas. No es lo suficientemente robusta como para emplearse en combate cuerpo a cuerpo, pero es muy sencillo y rápido arrojar una jabalina.

Arma	Alcance	Fuerza	Reglas especiales
Jabalina	10"	Usuario	Disparo rápido, Arrojadiza

Cuchillos/estrellas arrojadas: Estos pequeños proyectiles metálicos son muy comunes en los regimientos de infiltradores, pues es fácil cargar una buena provisión de ellos.

Arma	Alcance	Fuerza	Reglas especiales
Cuchillos/estrellas arrojadas	8"	Usuario	Disparo rápido, Arrojadiza, Disparos múltiples (2)

Hachas arrojadas: Se trata de pequeños hachas diseñados para arrojarse girando contra el enemigo. Aunque tienen un alcance muy corto, golpean con gran potencia.

Arma	Alcance	Fuerza	Reglas especiales
Hachas arrojadas	6"	Usuario+1	Disparo rápido, Arrojadiza

Arcabuz: se trata de un arma de pólvora bastante sencilla que consiste en un tubo de metal fijado a un armazón de madera. La carga de pólvora se activa poniendo un rescoldo en la mecha, aunque algunos más sofisticados disponen de gatillos para activar la carga.



Arma	Alcance	Fuerza	Reglas especiales
Arcabuz	24"	4	Mover o disparar, Poder de penetración

Pistola: una pistola es una pequeña y robusta arma de pólvora que puede emplearse tanto a corto alcance como en combate cuerpo a cuerpo. A veces se emplean a pares.

Arma	Alcance	Fuerza	Reglas especiales
Pistola	10"	4	Poder de penetración, Disparo rápido
Ristra de pistolas	10"	4	Poder de penetración, Disparo rápido, Disparos múltiples (2)

Una pistola se considera un arma de mano adicional en combate cuerpo a cuerpo; además, en la primera ronda de cada combate, tira un dado de color diferente para el ataque adicional de la pistola: este se resolverá con F4 y Poder de penetración. En el caso de una ristra de pistolas, al luchar con ambas en combate cuerpo a cuerpo, puede realizar todos sus ataques en la primera ronda de cada combate con F4 y Poder de penetración.

ARMADURAS

Aunque las armaduras que pueden utilizar los diversos ejércitos pueden ser muy variadas, a efectos prácticos se clasifican en 4 categorías:

Escudo: Un escudo es, básicamente, una plancha de madera, metal u otro material que se utiliza para desviar y bloquear los golpes del enemigo, así como para detener los proyectiles. Un escudo requiere de una mano para utilizarse, por lo que un guerrero con escudo y un arma que requiera ambas manos no podrá utilizar ambos en combate cuerpo a cuerpo (sin embargo, sí podrá usar su escudo contra disparos y magia). Un escudo proporciona a su portador una tirada de salvación por armadura de 6+, que puede combinarse con otras armaduras.

Parada: Luchar con un arma de mano y un escudo permite al guerrero asestar estocadas al tiempo que desvía los golpes enemigos con su escudo. Por ello, las miniaturas de las categorías Infantería e Infantería monstruosa equipadas con arma de mano y escudo pueden efectuar Parada contra los ataques enemigos en combate cuerpo a cuerpo provenientes de su frontal, por lo que tendrá un bonificador de +1 a su tirada de salvación por armadura en combate cuerpo a cuerpo. Esto puede aplicarse también si el arma de mano y/o el escudo son mágicos. Ten en cuenta que solo funciona en combate cuerpo a cuerpo, y solo contra ataques normales: los impactos por carga y otras reglas similares no permiten efectuar parada contra las heridas que causen. Existen algunas tropas (fundamentalmente elfos) que pueden efectuar parada con otras combinaciones de armamento diferentes al arma de mano y escudo: eso se indica en sus respectivos libros de ejército, pero sigue las mismas reglas aquí presentadas.

Armadura ligera: desde sencillas armaduras de cuero o pieles hasta los más elaborados camisotes de mallas, las armaduras ligeras ofrecen algo de protección a su portador. Una armadura ligera proporciona una tirada de salvación por armadura de 6+ (que pasa a ser de 5+ si también se usa un escudo).

Armadura pesada: Una armadura pesada cubre buena parte del cuerpo, y suele estar hecha de metal, proporcionando una protección mayor que una armadura ligera. Una armadura pesada proporciona una tirada de salvación por armadura de 5+ (que pasa a ser de 4+ si también se usa un escudo).

Barda (para tropas de caballería y caballería monstruosa): Una barda es una armadura para un corcel, desde una manta de cuero reforzado hasta una elaborada armadura metálica. Una barda proporciona un +1 a la tirada de salvación por armadura de la miniatura de caballería o caballería monstruosa, y penaliza en -1 su Movimiento.

MÁQUINAS DE GUERRA

Las Máquinas de guerra son un tipo de tropa cuyo funcionamiento en el campo de batalla se explica en la sección "Tipos de unidad". Sin embargo, en esta sección se explica la forma que tienen de disparar las más comunes de las máquinas de guerra.

CATAPULTAS

Una catapulta es una construcción diseñada para arrojar una carga contra el enemigo en un tiro parabólico, normalmente con efectos devastadores. Muchas catapultas arrojan enormes piedras, aunque hay algunas que descargan cosas aún más extrañas, desde inmundicia hasta cráneos hechizados, pasando por descargas de metralla impulsadas por pólvora o menhires mágicos.

A no ser que se especifique lo contrario, una catapulta tiene el siguiente perfil:

Arma	Alcance	Fuerza	Reglas especiales
Catapulta	12-60"	4 (8)	Plantilla redonda pequeña, Mover o disparar, (Heridas múltiples ID6) (Niega tirada de salvación por armadura)

Alcance: Una catapulta tiene un alcance mínimo de 12", lo que significa que no puede designarse ningún objetivo a menos de 12" de la catapulta (la dotación no disparará si se ve en riesgo por un posible desvío), y un alcance máximo de 60". Ten en cuenta que tanto el alcance mínimo como el máximo pueden ser diferentes, dependiendo del tipo de catapulta que dispara (*por ejemplo, el Mortero de viento envenenado skaven dispara como una catapulta, pero su alcance es de 0-24", lo que quiere decir que no tiene alcance mínimo, y que su alcance máximo es de 24"*).

Plantilla: Normalmente las catapultas utilizan la plantilla redonda pequeña (de 3" de diámetro), aunque puede que utilice una plantilla diferente, o que no utilice ninguna en absoluto, sino un marcador (*como, por ejemplo, la Katapulta de Goblinz Voladores*). Se aplican las reglas habituales sobre plantillas e impactos parciales (las miniaturas cuya peana se encuentre completamente cubierta por la plantilla son impactadas automáticamente; las miniaturas cuya peana se encuentre parcialmente -ya sea sólo un 5% o un 95%- cubierta por la plantilla serán impactadas con un resultado de 4+ en ID6). La miniatura que se encuentre directamente bajo el centro de la plantilla (y en este caso sólo una única miniatura puede encontrarse bajo el centro de la plantilla) será impactada automáticamente (como es habitual), y además el impacto que sufra será de mayor potencia (ver a continuación).

Fuerza y daño: Por defecto, las catapultas tienen F4 y la regla especial Poder de penetración. La miniatura bajo el centro de la plantilla sufrirá un impacto con la Fuerza y las Reglas especiales indicadas entre paréntesis (normalmente, F8, Heridas múltiples ID6 y niega la tirada de salvación por armadura), lo cual representa el volumen del proyectil cayendo directamente sobre esa miniatura. Si una catapulta en concreto tiene dos valores de Fuerza y/o Daño, uno de ellos siempre se encontrará entre paréntesis, y hará referencia únicamente al impacto central.

Disparando una catapulta: Para disparar una catapulta, debes colocar la plantilla o el marcador sobre un objetivo que se encuentre dentro de las distancias mínima y máxima; no puedes utilizar una catapulta para aguantar y disparar (aunque si la dotación tiene otras armas, sí puede aguantar y disparar con ellas).

La catapulta debe de ser capaz de trazar una línea de visión hacia su objetivo. Entonces, tira los dados de artillería y dispersión, y consulta la siguiente tabla:

Dispersión	Artillería	Resultado
Impacto	Número	El proyectil de la catapulta impacta en el objetivo. Coloca la plantilla correspondiente (o el marcador), calcula los impactos y resuelve el efecto de la catapulta con la F y las reglas especiales indicadas.
Flecha	Número	El disparo se desvía en la dirección indicada por la flecha la distancia indicada por el dado de artillería: coloca la plantilla o el marcador sobre el nuevo punto de impacto y resuelve los efectos como si hubieses disparado a ese lugar.
Cualquiera	!	El disparo no se efectúa, y además ocurre algún otro contratiempo: debes tirar 1D6 en la tabla de problemas de la Catapulta, o en la propia tabla de problemas de la máquina de guerra que estás disparando (si se indica que usa una diferente; <i>por ejemplo, los Morteros Imperiales disparan como las catapultas, pero debido a que la pólvora es más peligros, utilizan la tabla de problemas de los cañones</i>)

ID6	TABLA DE PROBLEMAS DE LA CATAPULTA
1	Ocurre un accidente catastrófico que destruye la máquina de guerra: la dotación muere o huye del campo de batalla. Retira la máquina de guerra como baja.
2-3	Ocurre un contratiempo y no se efectúa el disparo; además, la dotación tendrá que efectuar algunas reparaciones menores en la máquina de guerra, por lo que ésta no podrá disparar durante su siguiente fase de disparo. Puedes darle la vuelta a la máquina de guerra o colocar un marcador para indicar esto.
4-6	La dotación no puede efectuar el disparo, pero no hay otros problemas adicionales: la máquina de guerra podrá disparar con normalidad en su siguiente fase de disparo.

Tiro parabólico: Una catapulta puede utilizarse para disparar contra objetivos que se encuentren fuera de la línea de visión de su dotación (sin embargo, deben encontrarse dentro de los alcances mínimo y máximo). Esto se llama efectuar un tiro parabólico. Un tiro parabólico se resuelve exactamente igual que un disparo normal de catapulta, pero si obtienes un resultado de “Impacto” en el dado de dispersión, se considera que se desvía (usa la pequeña flecha dibujada en el “Impacto”). Esto significa que un tiro parabólico se desviará siempre, por lo que ¡debes tener mucho cuidado al apuntar!



CAÑONES

Los cañones son máquinas de guerra con forma de tubo, unidas a una cureña con ruedas, que utilizan pólvora negra para disparar una bola de acero con gran fuerza, o una nube de metralla. Se trata de máquinas de guerra muy avanzadas, que sólo los reinos más civilizados tienen.

A no ser que se especifique lo contrario, un cañón tiene el siguiente perfil:

Arma	Alcance	Fuerza	Reglas especiales
Cañón	Est. 0-12	10	Heridas múltiples (1D6)

Disparar un cañón: No es sencillo disparar un cañón, ya que la dotación tiene que calcular el ángulo de inclinación del disparo y la cantidad de pólvora necesaria para alcanzar a su objetivo. Debido a ello, es necesario *Estimar* cuando se dispara un cañón. Para estimar, declara la dirección en la que va a abrir fuego el cañón. Un cañón necesita línea de visión para disparar, y siempre dispara en línea recta; no puedes utilizar un cañón para aguantar y disparar (aunque si la dotación tiene otras armas, sí puede aguantar y disparar con ellas). A continuación, debes elegir una cantidad de D6, normalmente entre cero y doce: cuanto más lejos se encuentre el objetivo, más dados deberás elegir (en cuanto hayas disparado dos o tres veces con un cañón calcularás con facilidad los dados que necesitas en cada ocasión; por eso se llama Estimar).

A continuación, tira el número de dados que has elegido y el dado de artillería. La suma total de todos los dados que has tirado (incluyendo el de artillería) indica la distancia a la que cae la bala: mide desde la boca del cañón en la dirección que indicaste la distancia total obtenida. Si en el dado de artillería obtienes un resultado de "!", el disparo se cancela, y deberás tirar 1D6 en la tabla de problemas del Cañón (más abajo), pues algo habrá ido mal.

Una vez has calculado dónde cae la bala, deberás determinar si ésta rebota. Para ello, deberás tirar de nuevo el dado de artillería: la bala rebotará en línea recta hacia adelante una distancia igual al resultado del dado de artillería. Si obtienes un resultado de "!" en esta tirada, significa que la bala se habrá detenido, y no rebotará. En este caso no debes tirar en la tabla de problemas.

Cualquier miniatura sobre la que caiga la bala, así como cualquier miniatura bajo la línea del rebote, sufrirán un impacto de la F y daño indicados en el perfil del cañón (normalmente F10 y Heridas múltiples 1D6). Ten en cuenta que no puedes impactar a más de una miniatura por cada fila/columna que tenga la unidad que recibe el cañonazo.

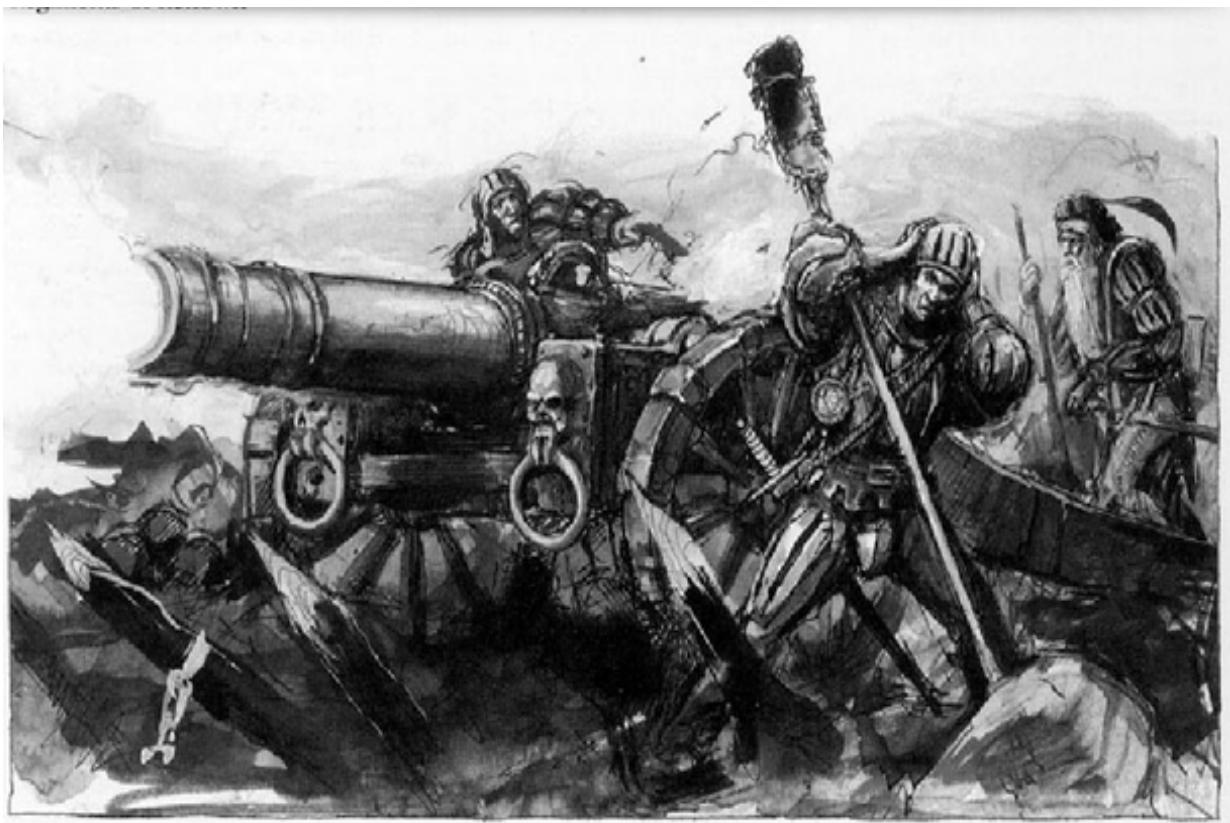
Rebote y terreno: La línea del rebote no puede ascender en el terreno: es decir, si tiene que ascender una colina o un desnivel, se detendrá antes de comenzar su ascenso. Si bajo la línea del rebote se encuentra un edificio o sección de éste, deberás tirar para dañar el edificio (tal y como se describirá en la sección "Edificios"). Si no consigues derribar el edificio, la bala de cañón se detendrá y no proseguirá el resto de la distancia del rebote que le quede (el edificio la habrá detenido).

Rebote y monstruos: Si bajo la línea de rebote se encuentra un Monstruo, deberás tirar para herir contra ese monstruo antes de continuar tirando para herir por las miniaturas que se encuentran tras este en la línea del rebote. Si el disparo no abate al monstruo, significa que la bala se habrá detenido y no continuará, por lo que no debes tirar para herir contra las miniaturas que se encuentren tras el monstruo en la línea de rebote.

Disparar metralla: Los cañones (salvo que se especifique lo contrario) también pueden cargarse con abrojos, piedras o incluso chatarra para descargas cortas, lo cual es muy útil si el enemigo se acerca demasiado a la máquina de guerra. En lugar de efectuar su disparo normal, puedes optar por disparar metralla con tu cañón: esto se resuelve como un Arma de aliento con F4 y Poder de penetración.

ID6	TABLA DE PROBLEMAS DEL CAÑÓN
1-2	Ocurre un accidente catastrófico que destruye la máquina de guerra: la dotación muere o huye del campo de batalla. Retira la máquina de guerra como baja.
3-4	Ocurre un contratiempo y no se efectúa el disparo; además, la dotación tendrá que efectuar algunas reparaciones menores en la máquina de guerra, por lo que ésta no podrá disparar durante su siguiente fase de disparo. Puedes darle la vuelta a la máquina de guerra o colocar un marcador para indicar esto.
5-6	La dotación no puede efectuar el disparo, pero no hay otros problemas adicionales: la máquina de guerra podrá disparar con normalidad en su siguiente fase de disparo.

Especial: Artilleros veteranos. Algunos cañones pueden contar en su dotación con un artillero veterano (por ejemplo, los ingenieros enanos). Se trata de veteranos artilleros, expertos en la estimación de distancias con sus cañones. Si un cañón cuenta con un artillero veterano puede, tras tirar los dados de estimación, tirar 1D3 y sumárselo o restárselo al resultado total.



LANZAVIROTOS

Un lanzavirote es, en esencia, una ballesta gigante: un mecanismo para disparar enormes virote (proyectiles similares a lanzas) a gran distancia, con resultados devastadores. Los lanzavirote son relativamente sencillos de construir, y son armas muy comunes en los campos de batalla.

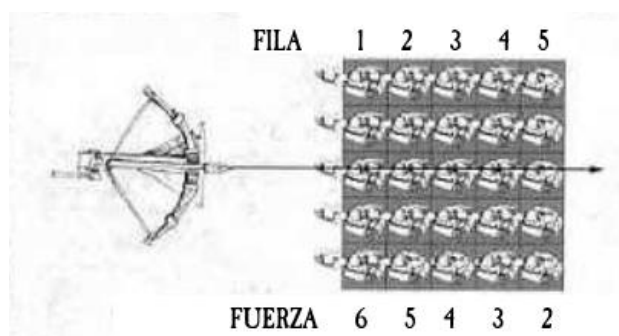
A no ser que se especifique lo contrario, un lanzavirote tiene el siguiente perfil:

Arma	Alcance	Fuerza	Reglas especiales
Lanzavirote	48"	6	Heridas múltiples (ID3), Niega la tirada de salvación por armadura, Atraviesa filas (ver más abajo)

Disparar un lanzavirote: Los lanzavirote se disparan del mismo modo que el resto de proyectiles: utilizando el atributo de HP de la dotación. Se aplican los penalizadores habituales por larga distancia, cobertura, etc. Ten en cuenta que, como la gran mayoría de máquinas de guerra, un lanzavirote no puede mover y disparar ni aguantar y disparar, a menos que se especifique lo contrario, aunque si la dotación tiene otras armas, sí puede aguantar y disparar con ellas.

Fuerza y daño: Un lanzavirote, salvo que se especifique lo contrario, golpea con F6, niega la tirada de salvación por armadura y tiene la regla especial Heridas múltiples (ID3).

Atravesar filas: Un virote lanzado con tanta fuerza puede ser capaz de ensartar a varios soldados a la vez. Para representar esto, cuando una unidad sufra un impacto de un lanzavirote por su frontal o retaguardia y éste impacto cause una baja, deberá tirarse inmediatamente para herir por un miembro de la segunda/ante última fila, esta vez con un -1F (usualmente F5) y sin la regla especial Heridas múltiples (aunque sigue negando la tirada de salvación por armadura). Si este segundo impacto causa una baja, deberá tirarse por la tercera/antepenúltima fila, con un -1F adicional, y así se debe continuar mientras se causen bajas, hasta un máximo de una baja por fila de la unidad. Si el impacto es por uno de los flancos de la unidad, deberás seguir el mismo procedimiento, salvo que deberás considerar las columnas de la unidad en vez de las filas. Ten en cuenta que por muchas filas o columnas que tenga la unidad, un impacto de F0 no puede causar heridas, y que no puedes impactar a más de una miniatura por cada fila/columna que tenga la unidad que recibe el virotazo.



Adquiriendo 1-2 lanzavirote: En algunos de los libros de ejército que disponen de lanzavirote, se indica "Puedes elegir 1-2 lanzavirote como una opción de unidad especial/singular". En este caso, las dos máquinas de guerra no conforman una unidad; cada una de ellas es independiente. Simplemente es a efectos de repetición de unidades a la hora de confeccionar la lista de ejército.

LANZALLAMAS

Los lanzallamas son máquinas de guerra experimentales, muy raras en los campos de batalla, que proyectan una masa de combustible ardiendo, creando una gran llamarada. Los lanzallamas son letales, aunque tan sólo unos pocos ejércitos los utilizan.



Salvo que se especifique lo contrario, un lanzallamas tiene el siguiente perfil:

Arma	Alcance	Fuerza	Reglas especiales
Lanzallamas	Est. 0-3	5	Plantilla de lágrima, Heridas múltiples (ID3), Ataques sólo flamígeros, Pánico

Disparar un lanzallamas: Del mismo modo que ocurre con los cañones, es necesario Estimar cuando se dispara un lanzallamas. Para ello, declara la dirección en la que va a abrir fuego el lanzallamas. A continuación, debes elegir una cantidad de D6, normalmente entre cero y tres: cuanto más lejos se encuentre el objetivo, más dados deberás elegir. A continuación, tira el número de dados que has elegido y el dado de artillería. La suma total de todos los dados que has tirado (incluyendo el de artillería) indica la distancia a la que cae el combustible ardiente: mide desde la boca del lanzallamas en la dirección que indicaste la distancia total obtenida. Si en el dado de artillería obtienes un resultado de “1”, el disparo se cancela, y deberás tirar ID6 en la tabla de problemas del Lanzallamas (más abajo), pues algo habrá ido mal.

Una vez has calculado dónde cae el combustible, coloca en ese punto (y continuando en línea recta) la plantilla con forma de lágrima, con su extremo puntiagudo en el punto de impacto. Cualquier miniatura bajo la plantilla (utiliza las reglas habituales de impactos parciales) sufrirá un impacto de la F y daño indicados en el perfil del lanzallamas (normalmente F5 y Heridas múltiples ID3), con la regla especial Ataques sólo flamígeros.

Los lanzallamas normalmente no pueden aguantar y disparar (aunque si la dotación tiene otras armas, sí puede aguantar y disparar con ellas); en caso de que se indique en su descripción que sí puede hacerlo, ten en cuenta que el disparo se efectúa antes de que la unidad enemiga comience a moverse, a efectos de la distancia.

Pánico: Cualquier unidad que sufra al menos una baja como resultado del disparo de un lanzallamas deberá efectuar un chequeo de Pánico al final de la fase de disparo en curso: ver morir a compañeros de una forma tan terrible es más de lo que muchos soldados pueden soportar.

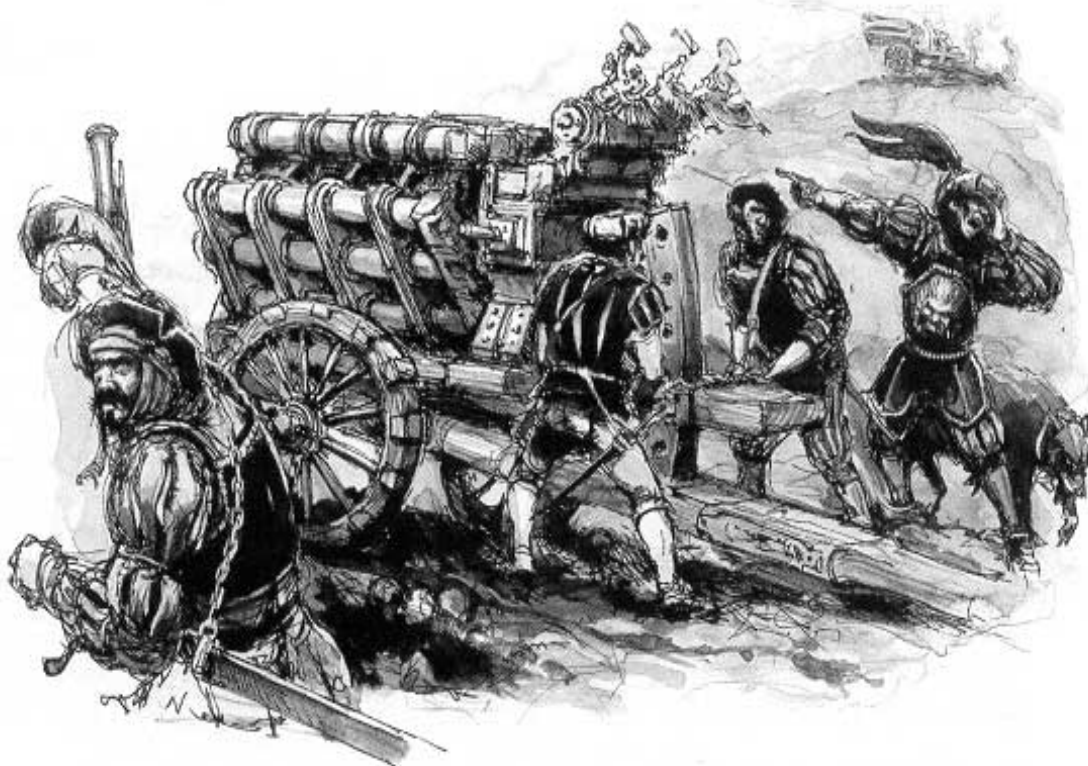
ID6	TABLA DE PROBLEMAS DEL LANZALLAMAS
1-3	Ocurre un accidente catastrófico que destruye la máquina de guerra: la dotación muere o huye del campo de batalla. Retira la máquina de guerra como baja.
4-5	Ocurre un contratiempo y no se efectúa el disparo; además, la dotación tendrá que efectuar algunas reparaciones menores en la máquina de guerra, por lo que ésta no podrá disparar durante su siguiente fase de disparo. Puedes darle la vuelta a la máquina de guerra o colocar un marcador para indicar esto.
6	La dotación no puede efectuar el disparo, pero no hay otros problemas adicionales: la máquina de guerra podrá disparar con normalidad en su siguiente fase de disparo.

MÁQUINAS DE GUERRA DE TORMENTA DE PROYECTILES

En esta última categoría de máquinas de guerra se incluye una variada pléyade de máquinas de guerra capaces de descargar una auténtica tormenta de proyectiles sobre el enemigo. Esta categoría incluye el famoso cañón de salvas Hellblaster del Imperio, y el temible cañón órgano de los enanos, así como algunas armas de disparo que no son de la categoría “máquinas de guerra”, como las Amerratadoras skaven o los Razordones de los hombres lagarto. Se trata de armas muy variadas, por lo que se dan unas líneas generales para su funcionamiento.

Estas armas causan un número variable de disparos, que suelen determinarse tirando una o más veces el dado de artillería (aunque en ocasiones se pueden usar D6; se indicará en su descripción). Estas armas siempre impactan automáticamente (no es necesario efectuar tirada alguna para impactar). La forma en la que pueden obtener “Problemas” y las tablas de problemas que utilizan se encuentran en la descripción de cada arma. Por norma general, estas máquinas de guerra no pueden mover y disparar, ni aguantar y disparar, a menos que se especifique lo contrario.

Si una de estas armas dispara a una unidad de hostigadores, deberá reducir el número de impactos que causa a la mitad (redondeando hacia arriba). Del mismo modo, si dispara a una unidad en cobertura (ya sea ligera o pesada), deberá reducirse el número de impactos que causa a la mitad (si dispara a una unidad hostigadora tras cobertura, los impactos se reducen a la cuarta parte).



PERSONAJES

El mundo de Warhammer no sería lo que es sin la presencia de grandes señores de la guerra, valerosos héroes, siniestros villanos y poderosos hechiceros. Éstos se conocen colectivamente como Personajes.

Los personajes son conocidos por distintos apelativos, acorde a su cultura y sociedad: mientras que los Imperiales llaman a sus mandos "Capitanes", los orcos los denominan "Grandez jefe", y los guerreros del Caos, "Paladines del Caos". Esto se detalla en cada lista de ejército.

Existen dos categorías de personajes: los Héroes y los Comandantes.

Los Héroes son los mandos más comunes de los ejércitos, o los hechiceros de poder medio, así como muchos otros personajes que cumplen otras funciones (como los ingenieros enanos o los asesinos skaven).

Los Comandantes son los más poderosos señores de la guerra o los hechiceros más experimentados.



Los personajes son unidades en sí mismos, y pueden operar individualmente o unirse a una unidad amiga.

PERSONAJES INDIVIDUALES

Los personajes pueden moverse individualmente por el campo de batalla, luchando solos. Cualquier personaje que no se haya unido a una unidad se considerará una unidad en sí mismo, y seguirá todas las reglas para unidades de la forma habitual (ten en cuenta que una miniatura individual puede girar sin coste las veces que desee durante la subfase de Resto de movimientos de su turno).

Personajes con Potencia de Unidad 1: un personaje individual que tenga una potencia de unidad de 1 y que no tenga las reglas especiales Volar o Flotar tendrá un ángulo de visión de 360°: eso quiere decir que puede incluso declarar una carga contra una unidad que se encuentre en su retaguardia. Además, debido a su pequeño tamaño, los personajes individuales con potencia de unidad 1 (vuelen o no) que se encuentren a 4" o menos de una unidad amiga con al menos potencia de unidad 5 no podrán ser designados como objetivo de disparos durante la fase de disparo a menos que sean el objetivo más cercano para ese disparo: esto representa la protección adicional que ofrece al personaje su pequeño tamaño y libertad de movimientos. Además, si pueden ser designados como objetivo de disparos, éstos aplicarán un penalizador adicional de -1 para impactar.

PERSONAJES Y UNIDADES

Los personajes, a menos que se especifique lo contrario, pueden unirse a unidades amigas. Un personaje no puede unirse a una unidad de las siguientes categorías: enjambres, monstruos, máquinas de guerra o carros (a menos que el personaje vaya montado también en un carro). Un personaje no puede unirse a una unidad que vuele o flote a menos que tenga la misma regla especial. Un personaje nunca puede unirse a una unidad que esté trabada en combate cuerpo a cuerpo o que esté huyendo. Un personaje puede comenzar la batalla unido a una unidad: para ello, sitúa al personaje en el centro de la primera fila de la unidad, junto al grupo de mando de ésta (si lo tiene).

Unir un personaje a una unidad durante la batalla: un personaje puede unirse a una unidad simplemente poniéndose en contacto peana con peana con ésta durante su propia sub-fase de resto de movimientos. Coloca al personaje en la primera fila de la unidad tal y como se ha descrito anteriormente, y desplaza las miniaturas de la unidad que sean necesarias para hacer hueco al personaje a la fila posterior. Una vez un personaje se une a una unidad, ésta no podrá mover más durante esa fase de movimiento: como puedes elegir el orden en el que mueves tus tropas, si vas a unir un personaje a una unidad, te recomendamos que muevas primero la unidad y a continuación que muevas al personaje para unirse a esta.

Un personaje unido a una unidad se considera parte de la misma unidad, como si fuese otro campeón, y será afectado por cualquier estandarte mágico o hechizo que esté afectando a la unidad.

Personajes con diferente tamaño de peana: un personaje unido a una unidad con un tamaño de peana diferente al de ésta sólo se coloca en el centro de la fila frontal de la unidad si su peana ocupa el mismo espacio que dos o más peanas de la unidad. Incluso puede ocupar el espacio de uno o más miembros de la primera fila y uno o más de la segunda (por ejemplo, un Paladín del Caos en corcel del Caos uniéndose a una unidad de Guerreros del Caos). En este caso, el espacio que ocupe el personaje se tiene en cuenta a la hora de determinar las filas de la unidad, como si el espacio estuviese ocupado por el número correspondiente de miniaturas de la unidad. Si la peana del personaje no puede encajar con la unidad, colócalo junto a la primera fila en uno de los laterales de la unidad. En este caso, el espacio que ocupe el personaje y el hueco que pueda quedar tras de él no se tendrán en cuenta a la hora de calcular las filas de la unidad.

¡No hay sitio! si no hay espacio físico para unir a un personaje a una unidad, no podrás hacerlo. Además, un personaje no puede unirse a otro personaje; si dos o más personajes están unidos a una unidad y todos los guerreros de la unidad son retirados como bajas, los personajes dejan de formar una unidad inmediatamente, y deben separarse 1".



Unidades combinadas: mientras que un personaje forme parte de una unidad, tanto él como la unidad (incluyendo cualquier otro personaje que pudiera estar unido a la unidad) se considera una única unidad combinada en todos los aspectos, con las siguientes salvedades:

- **Movimiento:** una unidad siempre se moverá al ritmo de la miniatura más lenta que la componga, así que cuando la unidad se mueva, cargue, huya o persiga, siempre se utilizará el atributo de M y las reglas del tipo de tropa más lento. Del mismo modo, si un personaje se ve sujeto a cualquier tipo de restricción de movimiento, ésta se aplicará también a la unidad y viceversa.

- **Disparo:** los ataques de disparo que utilicen la HP para disparar, no podrán impactar a un personaje que se encuentre unido a una unidad en la que queden al menos cinco miniaturas de tropa (incluyendo al músico y portaestandarte, pero no al campeón) que tengan el mismo tipo de tropa que dicho personaje. En este caso, se asume que el enemigo no es capaz de diferenciar al personaje, y por tanto todos los impactos se asignan a las miniaturas de tropa de la unidad.

Si en la unidad quedan menos de cinco miniaturas de tropa (o si el personaje es de un tipo de tropa distinto que la unidad) existe la posibilidad de impactar a los personajes de la unidad. En este caso, el jugador que controla la unidad que recibe los disparos decide a quién se asigna cada impacto, pero deberá asignar un impacto a cada miniatura antes de poder asignar un segundo impacto a nadie; deberá asignar dos impactos a cada miniatura antes de poder asignar un tercer impacto a nadie, y así sucesivamente. Se utiliza el mismo método para asignar impactos con hechizos del tipo Proyectil mágico.

- **Ataques de disparo poco habituales:** los disparos que no utilicen la HP para impactar, como algunas máquinas de guerra (catapultas, cañones, lanzallamas), armas de aliento o hechizos que utilicen una plantilla o tracen una línea para causar impactos pueden impactar a un personaje de la forma habitual, como si fuese otro miembro más de la unidad. En este caso, el jugador cuyo personaje recibe un impacto puede utilizar la regla especial ¡Cuidado, señor! para tratar de evitar el impacto.

¡Cuidado, señor! un personaje que reciba un impacto de un arma de disparo poco habitual (como se ha descrito) puede ser salvado por uno de los soldados de la unidad. Para ello, la unidad debe contar con al menos cinco miniaturas de tropa (o de 3, si cada una tiene potencia de unidad 3 o más), ser del mismo tipo de tropa que el personaje y que haya al menos un soldado de la unidad que no haya sido impactado por el mismo ataque. Si se cumplen estas tres condiciones, puedes anunciar que vas a intentar realizar una tirada de ¡Cuidado, señor!: para ello, tira 1D6: si obtienes un resultado de 1, habrás fallado y el personaje recibirá el impacto. Si obtienes un resultado de 2+, el soldado recibirá el impacto en lugar del personaje.



- **Combate:** en la fase de combate cuerpo a cuerpo las miniaturas enemigas que estén en contacto peana con peana con el personaje y con una o más miniaturas de la unidad del personaje podrán elegir si atacar a la unidad, al personaje, o dividir sus ataques entre ellos. Debes declarar a quién asignas los ataques antes de tirarlos. Si el personaje muere, no podrás asignar las heridas en exceso a la unidad.

- ¡Dejad paso!: si una unidad combinada está trabada en combate, lo habitual es que el héroe se abra paso hasta el fragor del combate. Al principio del combate, si la unidad del personaje está trabada pero el personaje no se encuentra en contacto peana con peana con el enemigo, el jugador que lo controla podrá intercambiar su posición con otra (u otras) miniatura de la unidad que sí se encuentre en contacto con el enemigo. Puedes hacer esto incluso si eso implica mover a un personaje a un flanco o a la retaguardia de la unidad, pero no podrás hacerlo si el personaje está en uno de los laterales de la unidad porque el tamaño de su peana no coincide con el de la unidad. Ten en cuenta que esto solo puede hacerse una vez en cada unidad trabada por turno de jugador.

- Chequeos de liderazgo: como es habitual, una unidad utiliza el valor de L más alto de entre todos sus componentes para realizar sus chequeos de liderazgo, salvo que se especifique lo contrario.

- Reglas especiales: La mayoría de las reglas especiales que pueda tener una unidad pero no un personaje unido a ésta (y viceversa) no se pasan de unos a otros, con las siguientes excepciones:

Avance subterráneo, Caballería rápida, Cruzar, Exploradores, Hostigadores, Vanguardia: si la unidad tiene una de estas reglas especiales pero no el personaje, la unidad otorga esta regla al personaje, pero no al revés.

Estupidez, Impasible, Inmune a psicología, Inmune a Miedo, Inmune a Pánico, Movimiento aleatorio, Resistencia a la magia, Sangre fría, Tozudez: tanto el personaje como la unidad se otorgan estas reglas especiales, si uno de ellos las tiene.

Furia asesina: si lo tiene el personaje pero no la unidad, la unidad tendrá todos los "beneficios" de la Furia asesina excepto el ataque adicional, y viceversa.

ABANDONAR UNA UNIDAD

Un personaje también puede abandonar una unidad a la que se haya unido (tanto durante la batalla como si ha empezado el juego unido a ésta).

Un personaje puede cargar saliendo de una unidad, si declara dicha carga durante la sub-fase correspondiente, en cuyo caso el personaje se moverá y la unidad se quedará en su sitio. La unidad no podrá declarar otra carga por sí misma ese turno, pero podrá moverse durante la sub-fase de resto de movimientos. Si se declara una reacción a la carga de aguantar y disparar (o de disparar y huir), esos disparos se efectuarán sobre el personaje como si éste fuese un objetivo separado.

Un personaje también podrá abandonar su unidad durante la sub-fase de resto de movimientos, apartándose de la unidad antes de que ésta efectúe su movimiento. Si la unidad no puede moverse durante esa fase por cualquier motivo, el personaje no podrá abandonarla. Un personaje no puede abandonar una unidad si esta está huyendo, si está trabada en combate o si ha hecho una carga fallida ese turno. Tras abandonar la unidad, el personaje vuelve a contar como una unidad independiente y se regirá según sus propias normas de movimiento. Un personaje puede unirse a una unidad el mismo turno en el que abandona otra.



DESAFÍOS

El mejor método para que un guerrero obtenga reputación y gloria es derrotar a los héroes enemigos en combate singular. Estos épicos combates se conocen como desafíos.

Lanzar un desafío: al inicio de cada combate, el jugador cuyo turno está en curso puede lanzar un desafío con uno de sus personajes (o uno de sus oficiales). Esto se realiza antes que ningún ataque, pero después de asignar los impactos con carga (si los hay). Si el jugador cuyo turno está en curso no quiere lanzar un desafío con ninguno de sus personajes, entonces el otro jugador podrá lanzar un desafío con uno de sus personajes (o uno de sus oficiales). Tan sólo se puede efectuar un único desafío por combate, y sólo se puede lanzar un desafío si hay un campeón o un personaje en el bando opuesto que pudiera aceptarlo. Una vez lanzado el desafío, el oponente tiene dos opciones:

Aceptar un desafío: para aceptar un desafío del oponente, selecciona uno de tus personajes (u oficiales) para aceptar el desafío: entonces, mueve el personaje que lanza el desafío y el personaje que lo acepta dentro de sus propias unidades para situarlos en contacto peana con peana del mismo modo que al efectuar un movimiento de ¡Dejad paso!. Una vez hecho esto, pasad a resolver el desafío (antes de que ataque ninguna otra miniatura en el combate).

Rechazar un desafío: Si un jugador rechaza un desafío, el jugador que lanzó el desafío puede seleccionar uno de los personajes (o un oficial) del enemigo que esté en ese combate y moverlo a la fila posterior de su unidad (representando el acobardamiento del personaje que rechaza el desafío), hasta que deje de estar en contacto peana con peana con ninguna miniatura enemiga. En algunos casos, deberá moverse al personaje a un flanco, o incluso dejarlo en el frontal (si la unidad es atacada por la retaguardia). Si no puedes mover al personaje a un flanco, a la retaguardia o al frontal para que deje de estar en contacto peana con peana con una miniatura enemiga, no podrás rechazar el desafío, y tendrás que aceptar obligatoriamente el desafío con uno de tus personajes u oficiales de tu elección. Por esto mismo, un personaje individual, o un personaje en una unidad de una única fila, nunca podrán rechazar desafíos. Un personaje que rechaza un desafío (ten en cuenta que, si rechazas un desafío, es el enemigo el que elige cuál de tus personajes lo rechaza) no puede dar a su unidad su atributo de Liderazgo, ni darle las reglas Sangre fría, Impasible y Tozudez.

Luchar en un desafío: Los desafíos tienen lugar siempre antes que los demás ataques de la unidad: además, mientras se encuentren en un desafío, ninguno de los dos personajes implicados en ese desafío (ni sus monturas) podrán ser atacados por otras miniaturas que se encuentren en el combate. Las monturas de los personajes (sean cuales sean; desde un caballo hasta un monstruo, pasando por carros o palanquines) también combaten junto a sus jinetes en los desafíos (incluso los otros tripulantes de un carro montado por un personaje). Resuelve el combate entre los dos personajes implicados y sus monturas (si las hubiese) de la forma habitual.

Acobardamiento: si uno de los personajes acaba con otro en un desafío, las heridas infligidas en exceso se tendrán en cuenta para el resultado del combate, hasta un máximo de cinco heridas adicionales a las que le quedasen al personaje. Esto también se aplica en las monturas. También se tendrán en cuenta la regla especial Heridas múltiples, y un Golpe Letal (o Golpe Letal Heroico) contará como todas las heridas que le quedasen a la víctima.

Segundo asalto: si un desafío termina sin que ninguno de los contendientes haya eliminado al otro, el desafío continuará en la próxima fase de combate cuerpo a cuerpo (asumiendo que ninguna de las unidades huya y el combate continúe). Incluso aunque uno de los personajes muera, si su montura sigue viva, ésta continuará combatiendo en el desafío (tras el pertinente chequeo en la tabla de reacción de monstruos, si su montura es un monstruo).

MONTURAS DE PERSONAJES

Muchos personajes pueden ir a la batalla a lomos de algún tipo de montura: el ejemplo más clásico es el caballo, pero en el mundo de Warhammer existen monturas mucho más extrañas. Un personaje solo puede tener una montura. Las monturas de los personajes se dividen en 5 categorías:

-CABALLERÍA: Un personaje montado sobre una criatura del tipo “Bestia” pasa a ser de la categoría de tropas “Caballería”. Pasa a utilizar todas las reglas de su nuevo tipo de tropa (ten en cuenta que una miniatura de caballería utiliza los valores de R y H más elevados de entre el jinete y la montura).

-CABALLERÍA MONSTRUOSA: Un personaje montado sobre una criatura del tipo “Bestia monstruosa” pasa a ser de la categoría de tropas “Caballería monstruosa”. Pasa a utilizar todas las reglas de su nuevo tipo de tropa (ten en cuenta que una miniatura de caballería monstruosa utiliza los valores de R y H más elevados de entre el jinete y la montura).

-INFANTERÍA (PALANQUINES): Unos pocos personajes pueden ser llevados a la batalla sobre tronos, escudos o palanquines, acarreados por soldados de infantería (normalmente dos o cuatro). Un personaje montado en uno de estos artefactos (a partir de ahora, genéricamente “palanquines”) no verá cambiado su tipo de tropa (seguirá siendo Infantería). Se aplican las siguientes reglas para estas monturas:

Se utiliza el atributo de Movimiento de los portadores del palanquín.

Los ataques enemigos dirigidos contra un personaje en palanquín se resolverán contra la Habilidad de Armas más alta, ya sea la del personaje o la de los portadores del palanquín.

Los ataques de proyectiles se efectuarán, evidentemente, cada uno con su propia HP.

El personaje y los portadores utilizarán cada uno su Habilidad de Armas, Fuerza e Iniciativa para realizar sus respectivos ataques. Cada portador de un palanquín puede atacar, en cualquier dirección, y puedes dividir sus ataques.

Se utilizará el liderazgo del jinete para realizar cualquier tipo de chequeo. Ten en cuenta que no es caballería, y no es afectado por hechizos o reglas especiales que afecten a las “monturas”, pues son portadores y no bestias.

Se utilizará el valor de Resistencia y Heridas más elevado de entre el personaje y los portadores.

Se utilizará el valor de la armadura del personaje y recibirá un bonificador de +1. Algunos palanquines confieren un bonificador superior, y en dichos casos vendrá especificado en la lista de ejército apropiada.



-CARROS: Un personaje montado en un carro pasa a considerarse de la categoría de tropas "Carro". Pasa a utilizar todas las reglas de su nuevo tipo de tropa, con algunas excepciones: debido a que un carro es una "montura" de gran tamaño, aunque el personaje y el carro se consideran una única miniatura, se aplican las siguientes reglas especiales:



-Tanto el personaje como el carro utilizan sus propios valores de Resistencia y Heridas, y sus correspondientes tiradas de salvación. Siempre se utiliza el valor de Movimiento de las bestias que tiran del carro y el valor de Liderazgo del personaje, a no ser que se especifique lo contrario.

-Un personaje montado en un carro tiene una potencia de unidad igual a la potencia de unidad del carro +1 (por el personaje), o +3 si se trata de un personaje de Infantería monstruosa. Si hay varios personajes en el mismo carro, suma +1 por cada uno (o +3 si son de Infantería monstruosa)

-El personaje obtiene un bonificador de +1 a su tirada de salvación por armadura al ir montado en un carro.

-Los disparos que utilicen la HP y los hechizos de Proyectil mágico deben tirar para impactar con normalidad contra un personaje montado en carro: una vez realizada la tirada para impactar, debes tirar 1D6 por cada impacto: con un resultado de 1-4, resuelve el impacto contra el carro; con un resultado de 5-6, resuelve el impacto contra el personaje. Algunos carros especialmente grandes serán impactados con un resultado de 1-5, y el personaje sólo con un 6, lo cual se indicará en la descripción del propio carro. Se utiliza este mismo procedimiento para los disparos de cañón y las máquinas de guerra de Tormenta de proyectiles, así como para los impactos por carga y otros impactos especiales (por ejemplo, los causados por un fanático goblin nocturno).

-Los disparos inusuales (que no usen la HP) y los hechizos que usen plantillas causará un impacto tanto al personaje como al carro si la plantilla cubre completamente la peana del carro; si causan un impacto parcial, causarán un impacto parcial al personaje y otro al carro (tira por cada uno).

-En combate cuerpo a cuerpo, el carro y el personaje se consideran objetivos separados a la hora de que el enemigo designe a quién atacará: las miniaturas enemigas que estén en contacto peana con peana con el carro podrán elegir si atacar al carro o al personaje, o dividir sus ataques entre ellos. Debes declarar a quién asignas los ataques antes de tirarlos. Si el personaje muere, no podrás asignar las heridas en exceso al carro, y viceversa.

-El personaje, las bestias que tiran del carro y los otros tripulantes atacarán cada uno con sus atributos de HA, F e I, y sus propias reglas de ataque.

-Los hechizos de potenciación y maldición afectarán tanto al carro como al personaje.

-Si el carro es destruido, el personaje podrá seguir combatiendo a pie. Coloca una miniatura para representar al personaje en el lugar en el que fue destruido el carro: pasará a regirse por las reglas habituales de su tipo de tropa, normalmente infantería. Si el personaje estaba unido a una unidad de carros, no podrá permanecer unido a esta: debes sacarlo inmediatamente de la unidad con un movimiento (gratuito) fuera de la secuencia habitual del turno.

-Si el personaje muere y el carro no tiene ningún otro tripulante, retira también el carro como baja. Sin embargo, si el carro tenía otros tripulantes, podrá seguir combatiendo.

-Los personajes y los carros pueden compartir los efectos de algunas reglas especiales, del mismo modo que un personaje con una unidad a la que se haya unido.

-Los carros se seleccionan de la entrada correspondiente de la lista de ejército, y pueden elegir las opciones habituales para esos carros allí presentadas.

-MONSTRUOS: Un personaje montado en un monstruo pasa a considerarse de la categoría de tropas "Monstruo". Pasa a utilizar todas las reglas de su nuevo tipo de tropa, con algunas excepciones: debido a que un monstruo es una montura de gran tamaño, aunque el personaje y el monstruo se consideran una única miniatura (del mismo modo que con otras monturas), se aplican las siguientes reglas especiales:

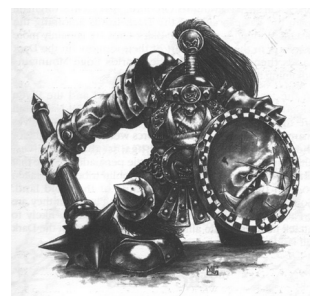
-Tanto el personaje como el monstruo utilizan sus propios valores de Resistencia y Heridas, y sus correspondientes tiradas de salvación. Siempre se utiliza el valor de Movimiento del monstruo y el valor de Liderazgo del personaje, a no ser que se especifique lo contrario.

-Un personaje montado en un monstruo tiene una potencia de unidad igual a la potencia de unidad del monstruo +1 (por el personaje), o +3 si se trata de un personaje de Infantería monstruosa. Si hay varios personajes en el mismo monstruo (¡algo inusual, pero que puede suceder!), suma +1 por cada uno (o +3 si son de Infantería monstruosa)

-El personaje obtiene un bonificador de +1 a su tirada de salvación por armadura al ir montado en un monstruo, debido a la protección adicional que ofrece éste.

-Los disparos que utilicen la HP deben tirar para impactar con normalidad contra un personaje montado en monstruo (ten en cuenta que los monstruos son Objetivos grandes): una vez realizada la tirada para impactar, debes tirar 1D6 por cada impacto: con un resultado de 1-4, resuelve el impacto contra el monstruo; con un resultado de 5-6, resuelve el impacto contra el personaje. Algunos monstruos especialmente grandes serán impactados con un resultado de 1-5, y el personaje sólo con un 6, lo cual se indicará en la descripción del propio monstruo. Se utiliza este mismo procedimiento para los hechizos de Proyectil mágico, los disparos de cañón y las máquinas de guerra de Tormenta de proyectiles, así como para los impactos por carga y otros impactos especiales (por ejemplo, los causados por un fanático goblin nocturno).

-Los disparos inusuales (que no usen la HP) y los hechizos que usen plantillas causará un impacto tanto al personaje como al monstruo si la plantilla cubre completamente la peana del monstruo; si causan un impacto parcial, causarán un impacto parcial al personaje y otro al monstruo (tira por cada uno).



-En combate cuerpo a cuerpo, el monstruo y el personaje se consideran objetivos separados a la hora de que el enemigo designe a quién atacará: las miniaturas enemigas que estén en contacto peana con peana con el carro podrán elegir si atacar al monstruo o al personaje, o dividir sus ataques entre ellos. Debes declarar a quién asignas los ataques antes de tirarlos. Si el personaje muere, no podrás asignar las heridas en exceso al monstruo, y viceversa.

-El personaje y el monstruo atacarán cada uno con sus atributos de HA, F e I, y sus propias reglas de ataque.

-Los hechizos de potenciación y maldición afectarán tanto al monstruo como al personaje, salvo que se especifique lo contrario.

-Todos los monstruos causan Terror, por lo que sus jinetes serán inmunes al Miedo y al Terror.

-Si el monstruo muere, el personaje podrá seguir combatiendo a pie. Coloca una miniatura para representar al personaje en el lugar en el que murió el monstruo: pasará a regirse por las reglas habituales de su tipo de tropa, normalmente infantería (si estaba trabado en combate, seguirá trabado en combate).

-Si el personaje muere, debes tirar inmediatamente 1D6 en la tabla de reacción de monstruos, para ver cómo reacciona la criatura ante la muerte de su jinete (los monstruos con la regla especial No Muerto o Demonio no deben tirar):



ID6	Tabla de reacción de monstruos
1-2	Libre de la voluntad que lo controlaba, el monstruo recupera el libre albedrío, y su primer impulso será escapar. Si el monstruo vuela o flota, retíralo del campo de batalla. Si no, el monstruo huirá inmediatamente en dirección al borde del tablero más cercano, y continuará huyendo en tus fases de movimiento hasta que salga del campo de batalla. No es posible reagrupar al monstruo, ni siquiera con un doble 1 en el chequeo de Liderazgo, ni con ningún efecto mágico que lo reagrupase automáticamente.
3-4	El monstruo se queda en el sitio, protegiendo el cuerpo de su amo caído. A partir de ese momento, el monstruo obtiene la regla especial Indesmoralizable, aunque no podrá mover más durante el transcurso de la batalla, tan sólo para encararse. Podrá seguir usando sus armas de aliento u otros ataques de disparo. Si estaba trabado en combate, el monstruo continuará combatiendo, aunque nunca perseguirá a sus enemigos si huyen.
5-6	El monstruo enfurece ante la muerte de su amo. El monstruo obtiene las reglas especiales Odio (todos los enemigos) y Furia asesina, y no perderá su furia asesina aunque sea derrotado en combate.

-Los personajes y los monstruos pueden compartir los efectos de algunas reglas especiales, del mismo modo que un personaje con una unidad a la que se haya unido. Ten en cuenta que los monstruos son Impasibles.

PERSONAJES ESPECIALES: Cada uno de los libros de ejército incluye varios héroes y villanos renombrados, cada uno con su propia historia, perfil de atributos, reglas especiales y objetos mágicos. Los personajes especiales pueden incluirse en un ejército como cualquier otro personaje, salvo que no podrás elegir para ellos equipo u opciones adicionales (a menos que estén descritas en las reglas del propio personaje). Además, algunos personajes especiales tienen también las reglas especiales **LEYENDA**, **ARCHIENEMIGO** y/o **SAGA**.

Leyenda: *Existen determinados individuos cuyo poder y prestigio están más allá de toda duda: se trata de los poderosos líderes de las naciones y especies del mundo, o de las personalidades que torcieron el destino de naciones enteras, e incluso del mismo planeta (e incluso lo siguen haciendo): se trata de las Leyendas.* Un personaje especial con la regla especial Leyenda tan sólo puede incluirse en un Gran Ejército (es decir, un ejército de, al menos, 3000 puntos).

Archienemigo: *Algunos personajes se han encontrado numerosas veces en los campos de batalla, sin poder acabar con su enemigo, y el odio entre ambos continúa creciendo.* La regla Archienemigo siempre viene acompañada de un nombre de personaje especial entre paréntesis, por ejemplo, Archienemigo (Rey Kazador) o Archienemigo (Nagash). Si incluyes a un personaje con la regla Archienemigo, y su archienemigo está presente en el ejército rival, y es eliminado durante la batalla, obtienes 100 puntos de victoria adicionales.

Saga (personaje): *Algunos personajes muy importantes en la historia del mundo de Warhammer tienen diferentes versiones a lo largo del tiempo, a medida que consiguen logros y experiencia.* No puedes incluir en tu ejército a dos o más personajes con la misma Saga, ya que se trata del mismo personaje en diferentes momentos de su vida. Por ejemplo, existen tres personajes diferentes con la regla especial Saga (Valten), pero solo puedes incluir uno de ellos en tu ejército, ya que se trata de tres versiones diferentes de Valten a lo largo del tiempo.



EL GENERAL DEL EJÉRCITO

Todo ejército estará comandado por un general, un personaje heroico (o diabólico) que dirige el ejército y traza el plan de batalla.

Al inicio de la batalla, debes designar cuál de tus personajes será tu General, y deberás informar de ello a tu oponente (y tu oponente deberá hacer lo mismo). Normalmente el general del ejército deberá ser el personaje con un mayor atributo de Liderazgo (si varios de tus personajes tienen el atributo de L más elevado, elige el que desees de entre ellos), aunque en algunos ejércitos, el general será elegido de otro modo (*por ejemplo, en el ejército de No muertos, el general ha de ser el personaje con más niveles de magia*).

El General de tu ejército obtendrá inmediatamente la regla especial Presencia Inspiradora. Además, si tu general muere, deberás realizar un chequeo de Pánico con todas las unidades de tu ejército, lo que puede suponer que pierdas inmediatamente la batalla al desmoronarse tu plan y tus tropas batirse en retirada.

EL PORTAESTANDARTE DE BATALLA

Muchos ejércitos van a la guerra portando el estandarte de batalla del ejército, normalmente una reliquia, tótem o bandera que representa a todo el ejército y los valores por los que están batallando.

Un ejército no puede tener más de un Portaestandarte de batalla, bajo ninguna circunstancia. Éste siempre es un personaje, y en la lista de ejército se indica qué personajes pueden convertirse en Portaestandartes de batalla, así como el coste en puntos de esa conversión. Un portaestandarte de batalla no puede ser el general del ejército a menos que se especifique lo contrario.

El Portaestandarte de batalla del ejército tiene la regla especial ¡Ni un paso atrás!, que afecta a todas las unidades amigas a 12" o menos (18" o menos si es un Objetivo grande o va montado en uno). Además, como se explicó en la sección de combate, un portaestandarte de batalla otorga un bonificador de +1 al resultado del combate. Ten en cuenta que, al contrario que con los estandartes normales, si el portaestandarte de batalla muere, ninguna otra miniatura podrá recogerlo.



GRUPOS DE MANDO

Algunas unidades pueden incluir soldados que además de luchar cumplen otras funciones: es muy común que una unidad marche al combate bajo un estandarte, y a las órdenes de un oficial. También algunos regimientos van a la guerra acompañados del redoble de tambores o de la música de otros instrumentos. Estas miniaturas se denominan de forma colectiva Grupo de mando.

En cada entrada de cada lista de ejército se indica si ésta puede incluir oficial, portaestandarte y/o músico, así como el coste indicado para transformar a uno de los soldados normales de la unidad en cada uno de ellos. A no ser que se especifique lo contrario, una misma unidad no puede tener más de un oficial, un portaestandarte y un músico.

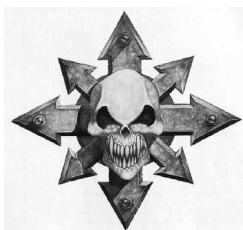
Posición en la unidad: Las miniaturas que componen el grupo de mando deben estar siempre colocadas en la fila frontal de la unidad. Siempre que la unidad se reorganice, debes colocar el grupo de mando en la fila frontal. Si no hay espacio para colocarlos a todos en la fila frontal, deberás pasarlos a la segunda fila (o a la tercera si la unidad va en una sola columna).

Retirada de bajas: Las miniaturas que componen el grupo de mando son siempre las últimas que se retiran como bajas: se asume que aunque el portaestandarte o el músico mueran, otro soldado recoge la bandera o el instrumento y continúa ejerciendo sus funciones. En caso de que sean las últimas miniaturas, primero se retirará el músico como baja, luego el portaestandarte y finalmente el Oficial. Ten en cuenta que el oficial puede ser atacado de forma individual, por lo que puede morir antes que otros miembros de su unidad.

PORTAESTANDARTES

Encargados de llevar el estandarte de su unidad, su presencia confiere determinación a los guerreros de la unidad. La presencia de un portaestandarte otorga a la unidad un bonificador de +1 al resultado de los combates en los que se vea involucrado (tal y como se explicó en la sección de la Fase de combate). Algunos portaestandartes pueden portar un estandarte mágico, lo cual se indica en la descripción de su unidad: para ello, elige el estandarte mágico que desees de la sección de objetos mágicos genéricos o de la sección de objetos mágicos de la propia lista de ejército y paga los puntos indicados en el estandarte, que se añaden al coste de la propia unidad. Algunos regimientos tan sólo podrán equiparse con un estandarte de un determinado coste en puntos o inferior, lo cual también se detalla en la lista de ejército. Ten en cuenta que, a menos que se especifique lo contrario, un portaestandarte no puede equiparse con un estandarte mágico que sea Reliquia.

Una unidad que quede desmoralizada en combate dejará caer su estandarte, por lo que no contará con estandarte por el resto de la batalla: eso no significa que debes retirar al portaestandarte como baja como resultado de la desmoralización de una de tus unidades, sino sustituirlo por un guerrero normal.



MÚSICOS

Portando un instrumento o a golpe de voz el músico permite a la unidad de la que forma parte actuar de manera más coordinada y facilita a los guerreros reagruparse tras una retirada. La presencia de un Músico otorga a su unidad un bonificador de +1 a su Liderazgo (hasta un máximo de 10) en los chequeos de reagrupamiento que debiese efectuar. Además, si al determinar el resultado de un combate cuerpo a cuerpo hay un empate, los músicos podrán romper el empate. Si hay más músicos en un bando que en el otro, el bando con más músicos habrá ganado el combate por un punto de diferencia. Adicionalmente, una unidad que cuente con un músico podrá intentar reorganizarse y mover durante la misma sub-fase de resto de movimientos: para ello, debe superar un chequeo de Liderazgo. Si lo supera, la unidad podrá reorganizarse y mover (pero no marchar). Si lo falla, la unidad podrá reorganizarse, pero no mover. Del mismo modo, una unidad de Infantería o Infantería monstruosa que cuente con un músico y que intente mover hacia atrás o hacia los flancos podrá intentar superar un chequeo de Liderazgo: si lo supera, podrá mover toda su capacidad de Movimiento, y no la mitad, como habitualmente. Sin embargo, si falla el chequeo no podrá mover en absoluto durante esa fase de movimiento.

OFICIALES

Bien sea por su ferocidad o habilidades en el combate, un Oficial es el guerrero más destacado de la unidad, pues son los guerreros más temibles de cuantos los rodean en la unidad. Un Oficial tienen perfiles superiores al resto de sus compañeros de unidad en uno o más atributos. Adicionalmente un Oficial podrá lanzar o recibir desafíos, ¡Abrid paso! en combate, realizar tiradas de ¡Cuidado, señor! y, en algunos casos, utilizar equipamiento adicional. Un oficial se considera un personaje en todos los aspectos excepto que no puede abandonar su unidad, y no cuenta como personaje a la hora de que la unidad se reagrupe estando por debajo del 25% de su número original. Consulta la sección Personajes para obtener más información.



REGLAS ESPECIALES UNIVERSALES

En esta sección os presentamos, por orden alfabético, todas las reglas especiales “genéricas” que tienen la gran mayoría de las tropas del juego.

Agotamiento: El uso de algunas armas es extenuante, como por ejemplo los manguales y los flagelos. Un arma con la regla especial Agotamiento tan solo otorgará su bonificador a F durante la primera ronda de cada combate cuerpo a cuerpo.

Apabullar: Algunos efectos o habilidades muy diferentes pueden causar que el enemigo pierda completamente su resolución: por ejemplo, si un monstruoso gigante devora vivo a un guerrero, o si un carruaje se lanza a la carga sobre una formación, arrollando a varios soldados. Para ello, existe la regla especial Apabullar. Cuando un efecto o regla especial cause Apabullamiento, se indicará en su descripción la forma en la que lo causa (por ejemplo, los carruajes pueden Apabullar si, con sus impactos por carga, causan un número de bajas igual o superior al número de filas de la unidad a la que cargan). El Apabullamiento dura hasta el final del turno del jugador en curso. Una unidad Apabullada perderá su bonificador por filas a todos los efectos, lo cual incluye el bonificador al resultado del combate y cualquier otro efecto que tenga en cuenta el modificador por filas de la unidad.

Archienemigo: Algunos personajes se han encontrado numerosas veces en los campos de batalla, sin poder acabar con su enemigo, y el odio entre ambos continúa creciendo. La regla Archienemigo siempre viene acompañada de un nombre de personaje especial entre paréntesis, por ejemplo, Archienemigo (Rey Kazador) o Archienemigo (Nagash). Si incluyes a un personaje con la regla Archienemigo, y su archienemigo está presente en el ejército rival, y es eliminado durante la batalla, obtienes 100 puntos de victoria adicionales.

Arma de aliento: Los dragones y otros monstruos, así como algunos efectos mágicos o criaturas excepcionales son capaces de descargar un chorro de energía: quizá una llamarada, una ventisca de hielo, una nube de gas venenoso, una exhalación sortilega o cualquier otra cosa extraordinaria. Las armas de aliento pueden ser muy diversas, pero tienen unas reglas comunes. Junto a la descripción de cada arma de aliento se indica un valor de Fuerza y unas reglas especiales (aunque algunas armas de aliento pueden no tener un valor de Fuerza, y actuar de otro modo; eso se indica en su descripción). Se trata de armas de disparo, y como tales se utilizan en la fase de disparo, incluso si se ha marchado. Todas ellas utilizan la plantilla con forma de lágrima: coloca el extremo puntiagudo en contacto con la criatura con el arma de aliento y dentro del arco frontal de 90° de la criatura: cualquier miniatura bajo la plantilla (utiliza las reglas habituales de impactos parciales) sufrirá un impacto con la F y las reglas especiales indicadas en la descripción del arma de aliento. Una criatura con un arma de aliento puede utilizarla incluso aunque se encuentre trabada en combate cuerpo a cuerpo, causando un impacto automático a cada miniatura en el frontal de la unidad enemiga (o flanco/retaguardia de la unidad enemiga, si quien usa el arma de aliento se encuentra en el flanco o retaguardia); los personajes y oficiales enemigos que sean impactados pueden beneficiarse de la regla ¡Cuidado, señor!. Las bajas causadas por un arma de aliento no se tienen en cuenta para el resultado del combate. También puede usarse un arma de aliento para aguantar y disparar (o disparar y huir, si procede), siguiendo las restricciones habituales, causando un impacto automático a cada miniatura en el frontal de la unidad enemiga que carga. Ten en cuenta que no todas las armas de aliento pueden aguantar y disparar y/o utilizarse en combate cuerpo a cuerpo; si no pueden, se indicará en su descripción.

Arrojadiza: Algunas armas de proyectiles están diseñadas para operar en alcances muy cortos, como las jabalinas o las estrellas arrojadizas. Un arma con la regla especial Arrojadiza no sufre el penalizador de -1 a su tirada para impactar por disparar contra objetivos a largo alcance (a más de la mitad del alcance del arma).

Ataque rápido: Determinadas criaturas son capaces de mostrar repentinos y breves estallidos de furia, o algunas armas están diseñadas para aprovecharse a la carga. Nos referimos a esto como Ataque rápido. La regla especial Ataque rápido duplica el bonificador a la Iniciativa al efectuar una carga (es decir, obtienen un +2I en el turno en el que realizan una carga exitosa, en lugar del +1 habitual).

Ataques aleatorios: Algunas criaturas o artefactos extraños son impredecibles: quizá tengan múltiples apéndices o arcanos mecanismos. La regla especial Ataques aleatorios siempre viene seguida de una cantidad entre paréntesis, por ejemplo, Ataques aleatorios (1D3) o Ataques aleatorios (2D6+2). En cada ronda de combate cuerpo a cuerpo en que la miniatura con Ataques aleatorios se disponga a realizar sus ataques, tira la cantidad indicada y realiza ese número de ataques. Si se trata de una unidad, tira individualmente los ataques aleatorios de cada uno de sus miembros que vaya a atacar. Un efecto que penaliza el número de ataques no tendrá efecto sobre miniaturas con Ataques aleatorios.

Ataques de rayos: Mediante arcanas hechicerías o tecnologías prohibidas, los relámpagos pueden surcar el campo de batalla. Los Ataques de rayos tienen F6 (a menos que se especifique lo contrario) y no permiten tirada de salvación por armadura.

Ataques envenenados: El veneno ha sido siempre un arma de guerra: numerosas razas utilizan venenos en el mundo de Warhammer, ya sea porque los segregan ellos mismos o porque emponzoñan sus armas. Una miniatura con Ataques envenenados, a no ser que se especifique lo contrario, tiene Ataques envenenados tanto en sus ataques en combate cuerpo a cuerpo como en sus ataques de disparo. Cuando una miniatura con Ataques envenenados obtiene un resultado natural de 6 en su tirada para impactar, el impacto herirá automáticamente: no será necesario efectuar la tirada para herir. Ten en cuenta que si la tirada para impactar con proyectiles es de 7+, los 6 necesarios para realizar un ataque envenenado con los de la segunda tirada (por ejemplo, si impactas a 7+, los 6 en la primera tirada no cuentan como envenenados; son los 6 de la segunda tirada los que contarían como envenenados).

Ataques flamígeros: Ciertos ataques pueden hacer arder al enemigo, ya sea por efectos mágicos o porque efectivamente se trata de fuego. Las heridas causados por Ataques flamígeros no permiten Regenerar, y tienen efectos adicionales sobre miniaturas con la regla especial Inflamable. Además, una miniatura con Ataques flamígeros causará miedo a la Caballería y a las Bestias.

Ataques mágicos: La magia impregna el mundo de Warhammer, y los ataques realizados con magia pueden tener efectos adicionales. Los ataques realizados con Armas mágicas, los ataques realizados por los Hechiceros, los Demonios y las criaturas Etéreas y todos los impactos o heridas que causen los hechizos o los objetos mágicos son Ataques mágicos. En un principio, esto no tiene más efecto adicional, pero algunas criaturas, objetos mágicos o reglas especiales pueden verse afectadas ante Ataques mágicos.

Ataques sólo flamígeros: Ciertos ataques de fuego consisten en tan sólo eso: fuego. Las heridas causados por Ataques sólo flamígeros no permiten Regenerar, y tienen efectos adicionales sobre miniaturas con la regla especial Inflamable. Además, una miniatura con Ataques sólo flamígeros causará miedo a la Caballería y a las Bestias.



¡Fuego, fuego! Te habrás fijado en que existen dos reglas especiales muy similares: Ataques flamígeros y Ataques sólo flamígeros. Pueden parecer iguales, ¡pero no lo son! Ataques flamígeros representa armas o proyectiles ardientes (una espada llameante, o una bala de cañón ardiente), mientras que Ataques sólo flamígeros es sólo fuego (el aliento de un dragón o el impacto de un lanzallamas). Tras los Ataques flamígeros hay algo sólido, mientras que los Ataques sólo flamígeros son, simplemente, fuego. Si eres Inmune al fuego, eres inmune a los Ataques sólo flamígeros, mientras que sólo eres inmune a los efectos del fuego (negar regeneración, por ejemplo) de los Ataques flamígeros. Aunque seas inmune al fuego, si te atizan con una espada en llamas vas a sentir el espadazo, aunque no te hagan nada las llamas.



Aura demoníaca: Algunas criaturas no proceden completamente de este mundo, y las armas mundanas los atraviesan como si no estuviesen ahí. El Aura demoníaca es una tirada de salvación especial (normalmente de 5+, aunque pueden especificarse otros valores), que no puede realizarse frente a Ataques mágicos.

Avance Subterráneo: Algunos ejércitos disponen de tropas capaces de emerger del mismo suelo sorprendiendo al enemigo. Puedes elegir no desplegar al inicio de la batalla tus unidades con la regla especial Avance Subterráneo. Una vez todos los jugadores hayan desplegado sus unidades, pero antes de comenzar el primer turno de la partida, debes colocar sobre el campo de batalla un marcador por cada una de tus unidades con la regla especial Avance Subterráneo que no hayas desplegado (asegurándote que queda claro qué marcador corresponde a cada unidad si tienes varias unidades con la misma regla). Asegúrate de pensar muy bien el lugar en el que colocas tus marcadores, pues cuando la unidad emerja finalmente, si todo va bien, lo hará cerca del lugar donde se encuentra el marcador. Al inicio de tu segundo turno (en la sub-fase de Inicio del turno), tira 1D6 por cada unidad con la regla especial Avance Subterráneo. Si obtienes un resultado de 4+, podrá entrar en ese mismo momento o al inicio de cualquiera de los turnos siguientes (a tu elección). Si obtienes un resultado de 1-3, podrás intentarlo de nuevo al inicio de tu tercer turno, teniendo que obtener esta vez un resultado de 3+ (y si fallas, en el cuarto turno y posteriores con un resultado de 2+). Ten en cuenta que no tienen por qué entrar en ese mismo turno: una vez superada la tirada, puedes hacer que la unidad entre en el campo de batalla al inicio de cualquiera de tus turnos. Cuando finalmente la unidad entra, designa un punto a 4" o menos del marcador, y tira los dados de artillería y dispersión. Si obtienes un resultado de impacto en el dado de dispersión, la unidad aparece en el punto designado (coloca la unidad de forma que el punto designado quede lo más cerca posible del centro de la unidad) y encarada en la dirección que desees. Ten en cuenta que se realiza antes de la declaración de cargas, por lo que una unidad que aparece puede cargar en ese mismo turno. Si obtienes un resultado de flecha en el dado de dispersión, desvía el punto designado en la dirección indicada por la flecha una cantidad de pulgadas igual a la indicada en el dado de artillería, y coloca la unidad del mismo modo que se ha indicado anteriormente. Sin embargo, si obtienes un resultado de "!" en el dado de artillería, algo habrá ido mal y deberás tirar 1D6 en la tabla de problemas de Avance Subterráneo. Si el marcador aparece bajo una unidad amiga, un edificio, un elemento de escenografía acuático o elemento de escenografía intransitable, no podrás desplegar la unidad (considera como si hubieses obtenido un resultado de ¡Perdidos! en la tabla de problemas). Si el marcador termina sobre una unidad enemiga, coloca la unidad que aparece en contacto peana con peana con esa unidad (se considera carga) por la dirección en la que el marcador tocó la unidad o lo más cerca posible.



ID6	Tabla de problemas de Avance Subterráneo
1-2	¡Colapso total!: ¡Los soldados han excavado donde no debían, y el túnel se derrumba, sepultándolos a todos! Retira la unidad como baja.
3-4	¡Perdidos!: Los soldados se han desorientado en las profundidades. No entran en juego este turno, pero podrán hacerlo al comienzo del siguiente.
5-6	Mala suerte: Los soldados se desvían y salen exactamente donde no debían. El oponente puede colocar tu unidad (con el centro de la unidad en cualquier punto a 4" o menos del lugar donde pusiste el marcador) y encarada en la dirección que desee.

Caballería rápida: La Caballería rápida (llamada en ocasiones Caballería Ligera) se compone de jinetes de habilidad excepcional (o en ocasiones, por goblins), entrenados para realizar maniobras fulgurantes y ataques por el flanco. Están menos protegidos y su armamento es más ligero, pero lo compensan con una gran flexibilidad. La caballería rápida siempre puede marchar, sin importar si hay enemigos en las cercanías. Además, durante su movimiento, puede reorganizarse tantas veces como desee sin penalizador alguno a su movimiento. Cuando dispara, la caballería rápida tiene un ángulo de disparo de 360° (es decir, puede disparar incluso contra tropas situadas en su retaguardia, incluso reaccionando a una carga). La caballería rápida puede disparar incluso si ha marchado. Además, la caballería rápida puede efectuar la reacción a la carga Disparar y Huir, pues están entrenados para ello. La caballería rápida puede mover y actuar en el mismo turno en el que se reagrupa. Un personaje montado (caballería o caballería monstruosa) puede unirse a una unidad de caballería rápida, beneficiándose de todas sus reglas especiales sólo si tiene una tirada de salvación por armadura de 4+ o peor. Toda la Caballería y Caballería monstruosa con esta regla especial tiene la regla especial Vanguardia.

Carga Devastadora: Algunas criaturas utilizan su peso al cargar para imprimir una mayor fuerza a sus golpes. Ver a esas criaturas lanzarse sobre uno es una experiencia sobrecogedora. Las miniaturas con Carga devastadora obtienen un bonificador de +1 a su Fuerza durante cualquier turno en el que realicen exitosamente una carga, o durante su siguiente turno si Arrasaron y esto les llevó a trabarse en combate.

Cruzar: Se trata de una regla especial que puede tener formas muy diversas. Cruzar siempre se acompaña de una descripción entre paréntesis, que hace referencia a uno o varios tipos de terreno. Por ejemplo, Cruzar (bosques), Cruzar (obstáculos) o Cruzar (todos los terrenos). Una unidad con la regla Cruzar ignorará las penalizaciones al movimiento que le pudiese imponer el terreno indicado, tanto en terreno difícil como en terreno muy difícil.

Demonio: Los demonios son criaturas sobrenaturales que no están compuestas de materia, sino del mismo poder del Caos. Esto implica las siguientes reglas especiales: *Causan miedo*, son *Inestables*, *Inmunes a la psicología*, son *Inmunes a veneno* y tienen *Ataques mágicos* (tanto en combate cuerpo a cuerpo como en sus ataques a distancia). Además, los demonios son seres hechos de magia pura, por lo que son muy resistentes a las armas mundanas. Para representar esto, todos los demonios tienen la regla especial *Aura demoníaca*, la cual confiere una tirada de salvación especial de 5+, la cual se verá anulada por ataques mágicos.



Disparo rápido: Algunas armas son lo suficientemente sencillas y manejables como para que se puedan utilizar velozmente sobre la marcha o ante cualquier imprevisto. Un arma de proyectiles con la regla especial Disparo rápido no sufre los penalizadores de -1 en su tirada para impactar por Mover y disparar ni por Aguantar y disparar; y podrá utilizarse para aguantar y disparar aunque el enemigo inicie su carga a una distancia igual o inferior a su Movimiento.

Disparos múltiples: Algunas armas de proyectiles especiales, o algunos tiradores de destreza excepcional (quizá ayudados por medios mágicos) son capaces de descargar una lluvia de disparos sobre el enemigo en el lapso de tiempo en el que un tirador corriente sólo realizaría un disparo. Esta regla especial siempre viene seguida entre paréntesis por una cantidad, que puede ser fija o aleatoria, por ejemplo, Disparos múltiples (2) o Disparos múltiples (1D6). Un arma o miniatura con la regla especial Disparos múltiples efectúa el número de disparos indicado cada vez que dispara (esto incluye la reacción a la carga *Aguantar y disparar*), aplicando un penalizador adicional de -1 para impactar. No es necesario realizar disparos múltiples con un arma que disponga de esta regla especial: si lo deseas, puedes efectuar un único disparo, y no aplicar el penalizador de -1 para impactar por disparos múltiples. En caso de que la cantidad de disparos múltiples sea aleatoria, se determina el número de disparos cada vez que se dispara.

Esquivar: Existen guerreros con unos reflejos extraordinarios, capaces de evitar un golpe moviéndose velozmente en el último momento, o incluso de esquivar una flecha. Esquivar siempre viene acompañada de un valor: por ejemplo, Esquivar (5+). El valor indicado es la tirada de salvación especial que tendrá la miniatura. Esquivar es, a todos los efectos, una Tirada de salvación especial (recuerda que si dispones de Esquivar y de otra tirada de salvación especial, tan sólo podrás efectuar una de las dos tiradas). Sin embargo, existen tres salvedades: Una tirada de Esquivar no puede ser anulada u obligada a repetir por objetos mágicos o hechizos, ya que no se trata de una protección mágica. Una tirada de Esquivar puede efectuarse incluso contra efectos que maten automáticamente (aunque no causen heridas). Por el mismo motivo, no se puede esquivar contra las heridas causadas por hechizos de Maldición.

Estupidez: Muchas criaturas grandes y mortíferas son, por desgracia para ellas, bastante estúpidas. Incluso algunas criaturas bastante inteligentes actúan de manera estúpida de vez en cuando, porque están confusas, bajo los efectos de drogas, o porque han recibido un golpe en la cabeza. Las unidades con la regla especial Estupidez deberán efectuar un chequeo de L en cada una de sus sub-fases de Inicio del turno para determinar si se sobreponen a su estupidez. Tan solo deberá realizarse este chequeo si la unidad no está trabada en combate ni huyendo: si la unidad se encuentra luchando, por muy estúpidos que sean no van a dejarse matar. Si lo superan, podrán actuar con normalidad. Sin embargo, si lo fallan no podrán realizar ninguna acción, y deberán mover en la sub-fase de movimientos obligatorios ID6" directamente hacia adelante. Si este movimiento lleva a una unidad estúpida a contacto peana con peana con una unidad enemiga, se considerará carga, y la unidad se sobrepondrá inmediatamente a su estupidez. Un hechicero que falle un chequeo de Estupidez no podrá lanzar ni dispersar hechizos hasta el inicio de su próximo turno. Una unidad se verá sometida a Estupidez aunque tan solo uno de sus miembros lo sea. Finalmente, las unidades con la regla especial Estupidez también tienen la regla especial Inmune a Psicología.

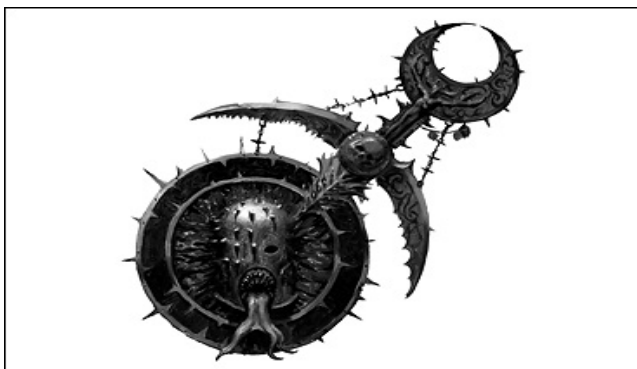


Etéreo: Los seres etéreos no tienen forma física: son espirituales, están compuestos de energía o su presencia es sólo una sombra no material. El ejemplo más clásico son los Espectros. Una miniatura etérea no puede ser herida, excepto por Ataques mágicos. Cualquier impacto que no tenga la regla especial Ataques mágicos no podrá herir o dañar a una miniatura etérea. Además, las miniaturas etéreas nunca sufren penalizaciones a su movimiento por terreno difícil o terreno muy difícil, y pueden atravesar cualquier tipo de obstáculo o elemento de escenografía como si no estuviese (aunque no podrán quedarse en medio del elemento de escenografía: por ejemplo, pueden cruzar un muro o un edificio, pero no quedarse dentro o sobre ello). Ten en cuenta que no podrán atravesar otras tropas, amigas o enemigas.

Exploradores: Muchos ejércitos utilizan exploradores que avanzan por delante de este como reconocedores. Puedes elegir no desplegar tus unidades con la regla especial Exploradores durante el despliegue. Si lo haces, una vez ambos ejércitos estén desplegados, llegará el momento de desplegar a los exploradores. Las unidades de Exploradores pueden desplegar en cualquier punto del campo de batalla (fuera del área de despliegue del enemigo) y a una distancia de 10" o más de cualquier unidad enemiga. Además, deben desplegar en cobertura, en el interior o detrás de algún elemento de escenografía. Si no queda ningún lugar en el que puedan ser colocados, deberás resituarlos en tu zona de despliegue como es habitual. Si ambos ejércitos cuentan con tropas con la regla especial Exploradores, deberán tirar 1D6 cada uno antes de desplegarlas: el que obtenga el resultado menor desplegará primero una de sus unidades de Exploradores. A continuación, el oponente hará lo mismo; y se continuarán desplegando de forma alterna todas las unidades de exploradores.

Flotar: Algunas criaturas o personajes son capaces de despegarse del suelo, ya sea mediante toscas alas o gracias a algún objeto mágico. Las criaturas que flotan son Veloces (mientras puedan flotar). Las criaturas que flotan pueden mover como si su atributo de M fuese de 10, reformando todas las veces que deseen durante su movimiento sin restricción alguna. Además, ignoran el terreno y las unidades al moverse. Sin embargo, las criaturas que flotan no pueden marchar (ni siquiera si tienen la regla especial Hostigadores). El atributo de M incrementado de 10 también se tiene en cuenta al cargar, perseguir o huir. Además, las unidades de criaturas que flotan siempre son Hostigadoras. Sin embargo, las criaturas que flotan pueden ser vistas con facilidad por el enemigo (ver "Línea de visión"), por lo que al inicio de tu turno puedes decidir que algunas de tus criaturas o unidades que flotan no vuelen ese turno; utilizarán su movimiento por tierra (el valor de M de su perfil) y no se considerará que flotan a ningún efecto, hasta el inicio de tu siguiente turno, cuando podrás decidir si siguen por tierra o vuelven a flotar (recuperando todos los efectos de la regla Flotar).

Francotirador: Algunos guerreros especialistas en el uso de armas de proyectiles están entrenados para seleccionar a objetivos concretos en mitad del fragor de la batalla. Del mismo modo, algunas armas están diseñadas para tal efecto, actuando como asesinos silenciosos que abaten a su presa desde una gran distancia. Estas miniaturas (o armas) disponen de la regla especial Francotirador. Una miniatura que desee utilizar la regla especial Francotirador (o equipada con un arma con esta regla especial) ignora las reglas habituales de selección de objetivos al disparar: puede disparar contra cualquier miniatura dentro de su alcance y línea de visión. Puede seleccionar, incluso, un personaje (u oficial) dentro de una unidad, o al jinete de un monstruo o carruaje sin tener que tirar aleatoriamente sobre quién impacta su disparo. Una miniatura utilizando la regla especial Francotirador tendrá un penalizador adicional de -1 a su tirada para impactar.



Furia asesina: Algunos guerreros pueden llegar a un estado de furia incontenible, un torbellino de destrucción en el que toda preocupación por la propia seguridad se ignora en favor de una violencia insensata. Las unidades con Furia Asesina son Inmunes a Psicología. Además, esas unidades (incluso aquellas en las que sólo uno de sus miembros tenga Furia Asesina) que no hayan declarado carga ese turno o se encuentren trabadas en combate deberán cargar contra la unidad enemiga más cercana durante la sub-fase de movimientos obligatorios, a menos que superen un chequeo de L para contener sus impulsos. Ten en cuenta que sólo deberán cargar si la carga es posible (si la unidad enemiga más cercana se encuentra demasiado lejos, no se verá obligada a cargar). Las miniaturas con Furia Asesina obtienen un ataque adicional en combate cuerpo a cuerpo. Una unidad con Furia Asesina siempre debe perseguir a un enemigo que huye del combate (no puede reformar tras el combate si el enemigo huye). Además, si aniquilan a un enemigo en combate en el turno en que cargan, siempre deben arrasarlo. Una unidad con Furia Asesina no puede responder a una carga huyendo ni disparando y huyendo. Una unidad con Furia Asesina que pierda una ronda de combate cuerpo a cuerpo perderá inmediatamente su Furia Asesina (incluso aunque supere su chequeo de desmoralización).

Golpe letal: Existen estilos de combate letales, capaces de matar a un adversario de un sólo golpe. También algunas armas tienen esta capacidad. Los resultados naturales de 6 en una tirada para herir de ataques causados por miniaturas con la regla especial Golpe Letal negarán la tirada de salvación por armadura. Además si esta herida no es salvada matará a esa miniatura, sin importar las heridas que le quedasen, si pertenece a las categorías Infantería, Caballería o Bestias (o a un personaje sobre un carro o monstruo). Si no pertenece a esta categoría sólo anulará la tirada por salvación por armadura. Un Golpe letal que acabe con su enemigo contará como tantas heridas como le quedasen a la víctima a efectos de resolución del combate.

Golpe letal heroico: Hay seres terribles capaces de decapitar un dragón de un sólo golpe. Los impactos causados por la regla especial Golpe letal heroico que obtengan un resultado de 6 en su tirada para herir negarán la tirada de salvación por armadura y, si causan una herida exitosa a una miniatura de cualquier categoría de tropas (excepto Enjambres), matarán a esa miniatura, sin importar cuántas heridas le quedasen. Un Golpe letal heroico que acabe con su enemigo contará como tantas heridas como le quedasen a la víctima a efectos de resolución del combate. Ten en cuenta que aunque esta regla especial funciona como Golpe Letal, la inmunidad a Golpe Letal no proporciona inmunidad a Golpe Letal Heroico.

Heridas múltiples: Ciertos ataques o efectos pueden causar enormes daños con un sólo impacto, como un proyectil de cañón o el ataque de algunas criaturas descomunales o poderosas armas mágicas. La regla especial Heridas múltiples siempre va acompañada de un multiplicador entre paréntesis, como Heridas múltiples (2) o Heridas múltiples (ID6). Tras realizar todas las tiradas de salvación por armadura o especiales pertinentes, una herida causada con la regla especial Heridas múltiples se multiplica por la cantidad indicada: por ejemplo, con Heridas múltiples (2), dos heridas se convierten en 4; con heridas múltiples (ID3), dos heridas se convierten en 2D3 heridas. Ten en cuenta que las heridas en exceso no se pasan a otras miniaturas, y que aunque se multipliquen las heridas después de las tiradas de salvación, si se dispone de la regla especial regeneración, ésta se tira después de multiplicadas las heridas.



Hostigadores: Los hostigadores son tropas ligeras que combaten en formación abierta, para aprovechar su mayor agilidad y maniobrabilidad. Las unidades de Hostigadores no se organizan del mismo modo que las demás unidades, sino que se colocan en formación dispersa, en la que las miniaturas no están en contacto unas con otras, sino separadas por 1/2" de distancia. Las miniaturas de la unidad deben estar encaradas en la misma dirección, y los personajes y grupos de mando se colocan en el frontal de la unidad. A efectos de determinar el ángulo de visión, las unidades de hostigadores tienen 180° desde su frontal, en lugar de los 90° habituales. Los hostigadores no tienen ni flancos ni retaguardia, y tampoco filas (puedes colocar las miniaturas en dos o más filas, pero nunca otorgarán un bonificador por filas). Se aplican, además, las siguientes reglas para las unidades hostigadoras:

-Las unidades de hostigadores siempre pueden marchar, tratan el terreno difícil como terreno abierto, y el terreno muy difícil como terreno difícil y no necesitan superar un chequeo de Liderazgo para hacerlo si hay unidades enemigas a 8" o menos de ellos al iniciar su movimiento. Los hostigadores pueden girar y reformar de forma gratuita las veces que deseen durante su movimiento. Los hostigadores son capaces de mover y actuar en el mismo turno en el que se reagrupan.

-Los hostigadores pueden disparar sus armas de proyectiles incluso aunque realicen un movimiento de marcha, aunque aplicarán el penalizador habitual de -1 para impactar por mover y disparar.

-Los enemigos que disparen a los hostigadores aplicarán un penalizador de -1 para impactar contra ellos, debido a la formación dispersa de los hostigadores. Las máquinas de guerra de Tormenta de proyectiles deberán dividir a la mitad (redondeando hacia arriba) su número de impactos causados.



-Los Hostigadores pueden declarar la reacción especial a la carga Disparar y huir, pero sólo si son cargados por una unidad que no tenga la regla especial Veloz.

-Si cargan o si son cargados, debes reorganizar inmediatamente a los hostigadores a una formación cerrada, con el frontal encarado hacia la unidad enemiga, maximizando el número de miniaturas en contacto, y colocando el resto detrás. Mientras se encuentren trabados en combate, los hostigadores continuarán en formación cerrada, como cualquier otra unidad. Recuerda que los hostigadores no aplican sus bonificadores por filas en combate, aunque combatan en formación cerrada. Del mismo modo, el enemigo no podrá aplicar contra ellos bonificadores por atacar por el flanco o la retaguardia. Cuando dejen de encontrarse en contacto peana con peana con un enemigo, reorganiza inmediatamente a los hostigadores para que adopten formación dispersa.

Impactos múltiples: algunas armas son capaces de descargar una lluvia de impactos con un único golpe. La regla especial Impactos múltiples siempre va acompañada de un multiplicador entre paréntesis, como Impactos múltiples (2) o Impactos múltiples (ID6). Tras realizar la tirada para impactar, cada impacto se multiplica por la cantidad de impactos múltiples indicada (tira una vez por cada impacto). Los impactos multiplicados se aplican a la misma miniatura que fue impactada. Tras ello, realiza las tiradas para herir como es habitual. Ten en cuenta que las heridas en exceso no se pasan a otras miniaturas.

Impactos por carga: La masa de un carruaje lanzado a la carga puede causar un gran número de bajas en una unidad enemiga. También, algunas criaturas de gran tamaño pueden utilizar su enorme masa y el impulso de la carga para arrollar al enemigo. Para ello, existe la regla especial Impactos por carga. Como su propio nombre indica, los Impactos por carga se producen cuando la miniatura que posee la regla especial carga al combate cuerpo a cuerpo. El número de impactos causados se indica en la propia regla especial, por ejemplo, Impactos por carga (1), o Impactos por carga (2D6+2). Cuando la miniatura cargue al combate (o arrase y llegue al combate), durante su siguiente ronda de combate cuerpo a cuerpo causará los Impactos por carga indicados. Estos impactos son automáticos (no es necesario efectuar tirada alguna para impactar), y se resuelven al inicio de la fase de combate cuerpo a cuerpo, antes de que ninguna miniatura ataque, con la Fuerza básica de la miniatura que los causó (en el caso de los carruajes, utiliza la F del propio carro). En el caso de que se efectúen impactos por carga contra una unidad mixta (un personaje montado en un monstruo o carro, una unidad de ratas ogro con señores de las bestias, una unidad de Paztorez de Garrapatoz, etc), los impactos por carga se repartirán como si fuesen impactos por proyectiles. Las bajas causadas por los Impactos por carga se cuentan a la hora de determinar el resultado del combate de esa fase.

Impasible: Algunas criaturas, o guerreros excepcionales, son terriblemente obstinados, y se negarán a retroceder a no ser que sufran las más graves heridas. Una miniatura con la regla especial Impasible no podrá aplicar en sus chequeos de Desmoralización un penalizador superior al número de heridas que haya sufrido esa fase de combate cuerpo a cuerpo. Por ejemplo, un gigante pierde un combate por 6 puntos, pero como sólo ha sufrido dos heridas esa fase de combate, el gigante realiza el chequeo con un penalizador de -2, en lugar del -6 que le correspondería. Si un personaje unido a una unidad es Impasible, entonces toda la unidad se considera Impasible.

Indesmoralizable: Algunos soldados no sienten temor a la muerte, ya sea porque están locos, drogados, o porque de algún modo son inmortales o no son capaces de sentir nada. Las unidades Indesmoralizables no deben realizar jamás chequeos de desmoralización: siempre los superan automáticamente. Además, las unidades indesmoralizables son también Inmunes a la psicología. Un personaje Indesmoralizable no puede unirse a una unidad que no lo sea, y un personaje que no sea Indesmoralizable no podrá unirse a una unidad con esta regla especial.

Inestable: Algunos seres no son naturales, sino que han sido traídos al mundo mediante magia. Las unidades Inestables no saben lo que es el miedo, el pánico o la ira. Aún así, si pierden un combate, el vínculo mágico que los ata a este mundo puede debilitarse, y la magia ya no puede mantenerlos por más tiempo. Las unidades inestables son Inmunes a la psicología. Un personaje Inestable no puede unirse a una unidad que no lo sea, y un personaje que no sea Inestable no podrá unirse a una unidad con esta regla especial. Cuando una unidad inestable pierde un combate cuerpo a cuerpo, debe efectuar un chequeo de liderazgo, con un penalizador de -1 por cada punto de diferencia, de la forma habitual. Si se supera el chequeo, la unidad inestable resiste. Si se falla, la unidad sufrirá una herida sin tirada de salvación por cada punto por el que haya fallado el chequeo. Estas heridas no pueden evitarse mediante tiradas de salvación por armadura, tiradas de salvación especiales, esquivar ni regeneración. (*Ejemplo: Una unidad de esqueletos pierde un combate por siete puntos. Su Liderazgo es 5, por lo que queda reducido a cero-el mínimo. Lanza los dados y obtiene un siete, por lo que la unidad sufre siete heridas.*) Un doble uno indica que la unidad resiste, sin sufrir ninguna herida. Si las heridas son suficientes para destruir la unidad, el oponente puede Arrasar, como si hubiese aniquilado al enemigo, siguiendo el procedimiento habitual. Ten en cuenta que las reglas de Presencia Inspiradora (general del ejército), Tozudez y ¡Ni un paso atrás! (estandarte de Batalla) se aplican a las unidades inestables de la forma habitual, con la única salvedad de que, si se falla el chequeo, los efectos son diferentes.



Inmune al miedo: Los guerreros más veteranos y curtidos no temen a las criaturas de la oscuridad. Las tropas Inmunes al miedo no sufrirán ninguno de los efectos del Miedo al cargar, ser cargados o combatir en cuerpo a cuerpo contra enemigos que causen Miedo. Las criaturas que causen Terror tan sólo les causarán Miedo.

Inmune al pánico: Tras años de batallas, los guerreros más experimentados no se sorprenden cuando sus compañeros huyen. Las tropas inmunes al pánico superan automáticamente cualquier chequeo de pánico que deban efectuar.

Inmune a la psicología: Algunos guerreros son mucho más estoicos que el resto, y son capaces de sobreponerse al pavor con mucha facilidad. Las unidades Inmunes a la psicología no se verán afectadas por el Miedo, el Terror o el Pánico: superarán automáticamente todos los chequeos de miedo, terror y pánico que deban efectuar, y no se verán afectados por efectos derivados de estos. Una unidad Inmune a la psicología no puede declarar Huir o Disparar y huir como reacción a una carga.

Inmune al fuego: Ya sea debido a su naturaleza o a otra protección mundana o mágica, existen seres que no arden. Una miniatura Inmune al fuego podrá regenerar las heridas causadas por Ataques flamígeros (sólo si dispone de Regeneración, claro), y no sufrirá efectos adversos si dispone de la regla especial Inflamable. Además, una miniatura Inmune al fuego no podrá ser herida por los Ataques sólo flamígeros.

Inmune al veneno: El metabolismo de algunas criaturas, ya sea por su propia naturaleza, por no estar realmente vivas o por estar protegidas por algún encantamiento, las hace enormemente resistentes a los efectos de las toxinas y venenos. Una miniatura Inmune a venenos no será herida automáticamente por los Ataques envenenados: tendrá que efectuarse la correspondiente tirada para herir.

Inflamable: Algunas criaturas son muy vulnerables al fuego, como los hombres árbol hechos de madera o las momias embalsamadas con óleos y betunes. Una miniatura Inflamable sufrirá el doble de heridas de todos los ataques flamígeros y ataques sólo flamígeros. Ten en cuenta que las heridas se multiplicarán después de efectuar todas las tiradas de salvación pertinentes.

Lento: El armamento de gran tamaño o peso proporciona la ventaja de la fuerza, pero al precio de la velocidad. Una miniatura que utilice un arma de combate cuerpo a cuerpo con la regla especial Lenta verá su Iniciativa reducida a la mitad (redondeando hacia arriba) durante el combate (tan sólo para determinar el orden del combate; si ha de realizar algún Chequeo de Iniciativa, utiliza su valor de Iniciativa habitual).

Leyenda: Existen determinados individuos cuyo poder y prestigio están más allá de toda duda: se trata de los poderosos líderes de las naciones y especies del mundo, o de las personalidades que torcieron el destino de naciones enteras, e incluso del mismo planeta (e incluso lo siguen haciendo): se trata de las Leyendas. Un personaje especial con la regla especial Leyenda tan sólo puede incluirse en un Gran Ejército (es decir, un ejército de, al menos, 3000 puntos).



Lluvia de flechas: Algunas armas son capaces de efectuar disparos parabólicos, por lo que pueden disparar muchos más soldados en una formación cerrada. Si una unidad equipada con armas con Lluvia de flechas (normalmente arcos) no mueve durante su fase de movimiento, podrá disparar con todas las miniaturas que integran la unidad, y no sólo con las dos primeras filas como es habitual, aplicando un penalizador de -1 a su tirada para impactar; ya que se trata de disparos parabólicos, ignoran la cobertura ligera de su objetivo, y tratan la cobertura pesada como si solo fuese ligera. Además, podrán disparar contra objetivos que no se encuentren en su línea de visión (pero dentro de su alcance y arco frontal).

Luchar con filas adicionales: Algunas armas, como las lanzas, las alabardas o las picas, permiten a los guerreros combatir desde la segunda fila o posteriores; los elfos también son legendarios por su habilidad para este tipo de combate, incluso con otras armas. Un arma o una unidad con esta regla especial permitirá luchar con una fila adicional: los miembros de la segunda fila podrán atacar, considerando como si su peana fuese la peana de la miniatura que se encuentra inmediatamente delante. Esto sólo se puede hacer por el frontal de la unidad (es decir, no podrás luchar con filas adicionales por tu flanco o tu retaguardia). Algunas veces, podrás luchar con una tercera o una cuarta fila, siguiendo las mismas reglas. Las miniaturas en la segunda fila y posteriores tan sólo realizan un ataque cada una (sin importar el número de ataques de su perfil o sus reglas especiales).

Miedo: El Miedo es un efecto de psicología. Consulta el capítulo 7 (Psicología) para más detalles.

Mover o disparar: Determinadas armas de proyectiles requieren un tiempo para recargarse y prepararse antes de volver a disparar, como las ballestas y los arcabuces. El armamento con esta regla especial no podrá ser disparado durante el mismo turno en el que la unidad que lo porta realizó un movimiento.

Movimiento aleatorio: Los generales más despiadados llevan a la batalla a criaturas informes y salvajes, y tratan de estrellarlas contra las tropas del enemigo. Las unidades con Movimiento aleatorio son indisciplinadas, poco más que bestias, y es imposible lograr que se muevan coordinadamente con el resto del ejército. La regla especial Movimiento aleatorio viene siempre acompañada de una cantidad aleatoria entre paréntesis (por ejemplo, 2D6, o 1D6+2), o vendrá indicada una cantidad similar en el perfil de la criatura. Las tropas con Movimiento aleatorio no se mueven como las demás tropas, ni pueden declarar cargas, sino que mueven en la sub-fase de Movimientos obligatorios de la fase de movimiento: encáralos en la dirección en la que desees que muevan y tira la cantidad determinada por su movimiento aleatorio: a continuación, muévelos la distancia indicada en la dirección en la que los encaraste; nunca puedes elegir mover menos que la distancia indicada en los dados. Si ese movimiento los lleva a contacto peana con peana con el enemigo, se considerará una carga exitosa (aunque el oponente no podrá reaccionar a la carga). Si su movimiento les lleva fuera del tablero, podrán entrar de nuevo en el campo de batalla en tu siguiente fase de movimiento, como si se hubiesen salido del tablero persiguiendo a una unidad que huye. Una unidad con Movimiento aleatorio siempre usa su valor de movimiento aleatorio al huir, perseguir o arrasamiento, en lugar de las reglas habituales de huida, persecución y arrasamiento.

Muro de acero: las lanzas y las picas son armas que pueden utilizar el impulso de la carga del enemigo contra él. Cuando una unidad con esta regla especial recibe una carga por el frontal de una unidad que no sea de las categorías Infantería o Enjambres, tendrán un bonificador de +1 a su Fuerza durante ese turno.



¡Ni un paso atrás!: Héroes legendarios o artefactos sagrados disponen de esta regla especial. Los portaestandartes de batalla disponen de ella, aunque puede haber otras miniaturas que también tengan esta regla especial. Las tropas amigas a 12" o menos de un portaestandarte de batalla (o que dispongan por sí mismos de esta regla especial) podrán repetir cualquier chequeo de Liderazgo fallido que realicen (psicología -Miedo, Terror y Pánico-, desmoralización, reagruparse, reformarse y cualquier otro chequeo de Liderazgo). Si la miniatura con ¡Ni un paso atrás! es también un Objetivo grande (o va montado en uno) el alcance de esta regla especial se incrementa hasta 18".

No muerto: Todas las miniaturas sujetas a esta regla especial son criaturas sobrenaturales incapaces de sentir dolor o miedo traídas de más allá de la tumba por algún siniestro ritual o conjuro nigromántico. Para representar esto, las miniaturas con la regla especial No muerto están sujetas a las siguientes reglas especiales: Inmunes a la psicología, causan Miedo, son Inestables e Inmunes a veneno. Además, los no muertos no pueden efectuar movimientos de marcha a menos que se trate de hostigadores o personajes individuales. Las tropas a 12" o menos del general al inicio de la fase de movimiento podrán marchar siguiendo las reglas habituales. Si el general tiene la regla especial Objetivo grande, o va montado en una criatura con esa regla especial, la distancia se incrementará hasta 18" (del mismo modo que sucede con la regla Presencia inspiradora). Las unidades de no muertos bajo el mando de un personaje con uno o más niveles de magia también podrán efectuar movimientos de marcha.

Objetivo grande: Algunas criaturas o máquinas de guerra son enormemente altas, y destacan en el campo de batalla por su gigantesco tamaño. Una miniatura con la regla especial Objetivo grande siempre podrá ser elegida como objetivo de disparos, aunque tropas más pequeñas bloqueen la línea de visión. Tan sólo otros Objetivos grandes o elementos de escenografía lo suficientemente grandes obstruyen la línea de visión hacia un Objetivo grande. Los disparos efectuados contra un Objetivo grande no tendrán el penalizador de -1 por larga distancia.

Odio: El Odio es un sentimiento primordial del mundo de Warhammer, y ancestrales agravios se guardan de generación en generación, afectando a razas y naciones enteras. La regla especial Odio va acompañada, entre paréntesis, del objetivo de ese odio: por ejemplo, Odio (enanos). En algunos casos puede incluir varios, por ejemplo Odio al Caos (que indica que se odia a todas las miniaturas de los Guerreros del Caos, Demonios del Caos, Bestias del Caos y Grey Infernal), Odio a miniaturas con una habilidad o regla especial (hechiceros, no muertos...) o incluso Odio (¡todos los enemigos!). Una miniatura que Odie podrá repetir los resultados de 1 obtenidos en sus tiradas para impactar en combate cuerpo a cuerpo contra aquellos a quienes odie.

Orgullo marcial: Algunos guerreros están tan henchidos de orgullo, o confían tanto en sus habilidades marciales, que nunca rechazarán la oportunidad de un combate uno contra uno. Un personaje o un oficial con la regla especial Orgullo marcial deberá lanzar siempre desafíos si está trabado en combate cuerpo a cuerpo y hay un personaje o un oficial enemigo que pueda aceptarlo. Del mismo modo, siempre debe aceptar los desafíos lanzados por el oponente. Si tienes dos o más oficiales y/o personajes con la regla especial Orgullo marcial, tú elegirás quién de ellos lanza o acepta el desafío.

Pánico: El Pánico es un efecto de psicología. Consulta el capítulo 7 (Psicología) para más detalles.



Parada: Luchar con un arma de mano y un escudo permite al guerrero asestar estocadas al tiempo que desvía los golpes enemigos con su escudo. Por ello, las miniaturas de las categorías Infantería e Infantería monstruosa equipadas con arma de mano y escudo pueden efectuar Parada contra los ataques enemigos en combate cuerpo a cuerpo provenientes de su frontal, por lo que tendrá un bonificador de +1 a su tirada de salvación por armadura en combate cuerpo a cuerpo. Esto puede aplicarse también si el arma de mano y/o el escudo son mágicos. Ten en cuenta que solo funciona en combate cuerpo a cuerpo, y solo contra ataques normales: los impactos por carga y otras reglas similares no permiten efectuar parada contra las heridas que causen. Existen algunas tropas (fundamentalmente elfos) que pueden efectuar parada con otras combinaciones de armamento diferentes al arma de mano y escudo: eso se indica en sus respectivos libros de ejército, pero sigue las mismas reglas aquí presentadas.

Piel escamosa: El pellejo de algunas criaturas es lo suficientemente duro como para que actúe como una armadura natural; pese al nombre Piel escamosa, puede tratarse de pellejos muy duros, no necesariamente escamas. La regla especial Piel escamosa siempre viene acompañada de un valor entre paréntesis, por ejemplo, Piel escamosa (5+) o Piel escamosa (2+). El valor indicado es la tirada de salvación por armadura de la miniatura con esta regla especial. La Piel escamosa puede combinarse con armaduras, escudos y monturas de la forma habitual; por ejemplo, una criatura con Piel escamosa (5+) y una Armadura pesada tendría una tirada de salvación por armadura de 3+; si le añades un escudo, la tirada de salvación por armadura sería de 2+. Recuerda que una tirada de salvación por armadura no puede ser mejor de 1+.

Poder de penetración: Algunas armas, o algunos ataques, son capaces de atravesar con facilidad las armaduras. Un arma o un ataque con la regla especial Poder de penetración impone un penalizador adicional de -1 a la tirada de salvación por armadura del enemigo. Por ejemplo, una herida causada con F5 y Poder de penetración tendrá un penalizador de -3 a la tirada de salvación por armadura.

Presencia inspiradora: Algunos héroes legendarios son capaces de inspirar a las tropas a hazañas de coraje inigualable. Normalmente, el general de cada ejército dispone de la regla especial Presencia inspiradora, aunque excepcionalmente otros personajes pueden disponer de ella también. Las tropas amigas a 12" o menos de un personaje con Presencia inspiradora que no esté huyendo podrán utilizar el Liderazgo de éste para realizar sus chequeos de psicología, desmoralización, reagruparse, reformarse y cualquier otro chequeo de Liderazgo que no especifique que debe utilizarse el Liderazgo natural de la miniatura. Si la miniatura con Presencia inspiradora es también un Objetivo grande (o va montado en uno) el alcance de esta regla especial se incrementa hasta 18".

Regeneración: Los Trolls y otras criaturas con rápidos metabolismos son capaces de regenerar sus heridas a gran velocidad. Las miniaturas con la regla especial Regeneración tendrán indicada una tirada mínima entre paréntesis; por ejemplo, Regeneración (5+), o Regeneración (2+). Si no se indica nada, se considera que es Regeneración (4+). Cada vez que la miniatura sufra una o más heridas (tras realizar todas las tiradas de salvación pertinentes), tira 1D6 por cada herida: si el resultado es igual o superior al indicado por su regeneración, la herida será cancelada. Las heridas causadas con ataques con las reglas especiales Ataques flamígeros, Ataques sólo flamígeros, Golpe letal y/o Golpe letal heroico no pueden ser regeneradas, por lo que no podrás realizar tiradas de regeneración contra esas heridas.

Requiere ambas manos: Algunas armas son muy pesadas o voluminosas como para blandirlas con una sola mano. Se trata de una regla especial de la que disponen algunas armas, como la alabarda o el arma a dos manos. Una miniatura que utilice un arma que Requiere ambas manos no podrá luchar con un arma de mano adicional o un escudo, pues tendrá ambas manos ocupadas.

Resistencia a la magia: El poder de los vientos de la magia es una energía extraña, y aunque fluye por todo el mundo de Warhammer, algunos seres y objetos poseen una resistencia natural a sus influjos. La regla especial Resistencia a la magia (o Resistencia mágica) siempre viene acompañada de un número entre paréntesis, que generalmente será 1, 2 ó 3. Cuanto más elevado sea el número, mayor será la resistencia a la magia de la unidad. Si en una unidad hay diferentes valores de Resistencia a la magia, tan sólo se aplica el mayor de ellos, no se suman. Cuando una unidad con Resistencia mágica es designada como objetivo de un hechizo, o quede dentro del área de un hechizo que afecte a varias unidades, puedes usar su Resistencia mágica para tratar de evitar que el hechizo funcione (en el caso de que un hechizo afecte a varias de tus unidades con Resistencia a la Magia, usa solo el valor mayor). El valor de la Resistencia mágica se convierte en dados adicionales que sumar a la tirada de dispersión del hechizo. Puedes, incluso, efectuar un intento de dispersión sin utilizar ningún dado de tu reserva de dispersión, tan sólo con los dados proporcionados por la Resistencia a la Magia, pero en ese caso no sumarás nunca el nivel de ningún hechicero (se consideraría una dispersión con el ejército en su conjunto). Ten en cuenta que la Resistencia a la magia no protege en absoluto contra hechizos del tipo Vórtice mágico.

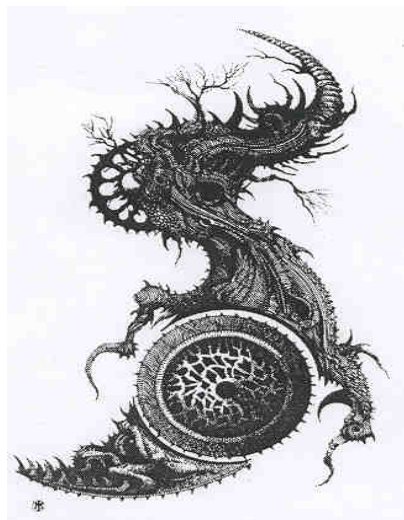
Saga (personaje): Algunos personajes muy importantes en la historia del mundo de Warhammer tienen diferentes versiones a lo largo del tiempo, a medida que consiguen logros y experiencia. No puedes incluir en tu ejército a dos o más personajes con la misma Saga, ya que se trata del mismo personaje en diferentes momentos de su vida. Por ejemplo, existen tres personajes diferentes con la regla especial Saga (Valten), pero solo puedes incluir uno de ellos en tu ejército, ya que se trata de tres versiones diferentes de Valten a lo largo del tiempo.

Sangre fría: Determinadas criaturas poseen un coraje sobrecogedor, o son tan lentas de reflejos que ni siquiera les merece la pena asustarse de nada. Las unidades con la regla especial Sangre fría efectuarán todos sus chequeos de Liderazgo con 3D6, descartando el resultado más alto. Si un efecto obliga a chequear Liderazgo con 3D6 y descartando el resultado más bajo, las unidades con Sangre Fría verán ese efecto neutralizado con su propia regla especial, y en ese caso realizarán el chequeo con 2D6, como es habitual con las demás tropas.

Señor del conocimiento: Los más sabios de entre los hechiceros son capaces de almacenar gran cantidad de conocimientos. Un hechicero que se dedique en exclusiva al estudio de una de las escuelas de la magia puede llegar a dominarla por completo. El hechicero con esta regla especial dispone de todos los hechizos del saber indicado; por ejemplo, un hechicero con Señor del conocimiento (muerte) conocerá todos los hechizos del saber de la Muerte. Esto sustituye los hechizos habituales que recibe el hechicero por su nivel. Ten en cuenta que sigue estando limitado a los hechizos que puede conocer, dependiendo de su nivel; por ejemplo, un hechicero de nivel 2 con Señor del Conocimiento (Muerte) conocerá el hechizo identificativo y los hechizos del 1 al 4 del Saber de la Muerte.

Terror: El Terror es un efecto de psicología. Consulta el capítulo 7 (Psicología) para más detalles.

Tozudez: Hay tropas que son demasiado veteranas, o demasiado inconscientes, como para plantearse huir de un combate, o puede que se encuentren bajo el mando de un líder especialmente testarudo. Las unidades Tozudas siempre realizan sus chequeos de desmoralización sin aplicar ningún penalizador a su Liderazgo: es igual por cuánta diferencia pierdan un combate, siempre chequearán usando el valor sin modificar de su atributo de Liderazgo.



Unidad legendaria: Algunas tropas son extremadamente raras, y es difícil verlas salvo en las batallas más grandes. Las unidades con esta regla especial tan sólo pueden incluirse en un Gran Ejército (de 3000 o más puntos).

Unidad mixta: Algunas unidades están compuestas por criaturas diferentes, como los Paztores de Garrapatoz o las unidades de Eslizones con Kroxigores. Para resolver los efectos de proyectiles (y proyectiles mágicos, así como otros repartos de impactos, como los impactos por carga o similares), cuenta la potencia de unidad de cada tipo de tropa. Si cada tipo tiene la misma, los impactos se resuelven tirando 1D6 por cada impacto: con 1-3 a un tipo y 4-6 al otro. Si la potencia de unidad no es la misma, los impactos se resuelven tirando 1D6 por cada impacto: con 1-4 al tipo más numeroso y con 5-6 al otro. En cuerpo a cuerpo el enemigo puede decidir atacar a cualquier miniatura de una unidad mixta con la que esté en contacto peana con peana.

Vanguardia: La caballería ligera suele ir al frente de los ejércitos, aunque otros tipos de tropa también pueden cumplir esa función. Las unidades con la regla especial Vanguardia pueden realizar un movimiento especial denominado Vanguardia una vez finalizado el despliegue pero antes de comenzar el primer turno. Una unidad realizando un movimiento de vanguardia puede mover hasta 10". Si ambos tenéis unidades con Vanguardia, tirad un dado para determinar quién mueve primero sus vanguardias. El jugador que comience el primer turno no podrá declarar una carga con sus unidades con Vanguardia durante su primera fase de Movimiento.

Veloz: La caballería, los carruajes y las criaturas voladoras pueden alcanzar una gran velocidad. Algunos monstruos o bestias también son capaces de moverse rápidamente en repentinos despliegues de furia. La regla especial Veloz es inherente a algunas categorías de tropa (caballería, bestias, caballería monstruosa, bestias monstruosas y carros), aunque hay otros regimientos o monstruos que también poseen esta regla especial. Las unidades Veloces suman los resultados de los dos D6 al cargar, huir o perseguir, en lugar de escoger el dado más alto de los dos. Además, si realizan una carga fallida, mueven la suma de los dos dados en lugar de sólo el dado más alto.

Volar: Ya sea por medio de alas, motores o energías mágicas, algunas criaturas son capaces de volar. Las criaturas voladoras son Veloces (mientras puedan volar). Las criaturas voladoras pueden mover como si su atributo de M fuese de 10, reformando todas las veces que deseen durante su movimiento sin restricción alguna. Además, ignoran el terreno y las unidades al moverse. Por supuesto, las criaturas voladoras pueden marchar siguiendo las reglas habituales (y mover hasta 20"). El atributo de M incrementado de 10 también se tiene en cuenta al cargar, perseguir o huir. Además, las unidades de criaturas voladoras siempre son Hostigadoras. Sin embargo, las criaturas voladoras pueden ser vistas con facilidad por el enemigo (ver "Línea de visión"), por lo que al inicio de tu turno puedes decidir que algunas de tus criaturas o unidades voladoras no vuelen ese turno; utilizarán su movimiento por tierra (el valor de M de su perfil) y no se considerará que vuelan a ningún efecto, hasta el inicio de tu siguiente turno, cuando podrás decidir si siguen por tierra o alzan el vuelo (recuperando todos los efectos de la regla Volar).



REPRESENTAR UNA BATALLA

Ya conoces todo el núcleo de las reglas de Warhammer Reforged: tan sólo queda explicar qué tropas puede poner cada jugador sobre el campo de batalla, cómo se desarrolla una batalla y quién es el vencedor.

ORGANIZACIÓN DE EJÉRCITOS

Coste en puntos: Warhammer Reforged utiliza el ya clásico sistema de puntos para equilibrar las fuerzas de los ejércitos contendientes: se puntúa cada miniatura y cada opción en función de su utilidad en el campo de batalla. Un goblin, que es un guerrero paupérrimo, cuesta tan sólo 3 puntos, un Devorador de Almas (un gran demonio de enorme poder) cuesta 500 puntos; mientras que equipar a un goblin con un escudo cuesta tan sólo medio punto, equipar a un personaje con la poderosa Espada de la Destrucción cuesta 100 puntos.

Lo primero que debéis hacer para representar una batalla es decidir a cuántos puntos: cada uno de los jugadores tendrá esa cantidad de puntos para gastar en tropas y equipamiento para éstas. El mínimo recomendable para una batalla son 500 puntos por jugador: con menos de esa cantidad es mejor utilizar otros sistemas de escaramuzas, más detallados. El tamaño promedio de una partida será entre 2000 y 2999 puntos por bando: menos de 2000 puntos es una pequeña batalla, y 3000 o más puntos, una gran batalla. Podéis decidir representar una batalla con los puntos que deseéis: por ejemplo, 20.000 puntos por bando (¡es realmente divertido!), pero tened en cuenta que cuanto mayor sea el tamaño de la batalla, más aumentará su duración. Una batalla media llevará entre 2 y 3 horas, pero una batalla a 20.000 puntos puede llevar (y lleva) 16 horas (además de que, cuantas más miniaturas uséis, más tardaréis en desplegar y en recoger cuando terminéis).

Una vez decididos los puntos, cada uno debéis confeccionar vuestra propia lista de ejército, es decir: gastar los puntos disponibles en tropas y equipamiento para éstas. Sin embargo, no puedes incluir las tropas que desees (*por ejemplo, no puedes gastarte todos tus 3000 puntos en 6 Devoradores de Almas*): existen algunas limitaciones.

Pese a los distintos tipos de tropa que ya se han explicado en este reglamento, a la hora de confeccionar una lista de ejército, las opciones (unidades) están divididas en 5 categorías, dos de personajes y tres de tropas. Cada una de ellas tiene un mínimo y un máximo con respecto a la cantidad de puntos que puedes gastar en esa categoría, expresado como un porcentaje del total en puntos del ejército.



-PERSONAJES: Los personajes tienen dos sub-categorías, **Comandantes** y **Héroes**. Los Comandantes son los personajes de mayor categoría, los grandes señores y poderosos hechiceros de cada ejército. Los héroes son los personajes de menor rango: capitanes, senescales y brujos son los más comunes en esta categoría, aunque encontrarás también ingenieros, sacerdotes, señores de las bestias e incluso arquitectos. Puedes gastar un máximo de un 25% de tus puntos en Comandantes, aunque no tienes por qué gastar ningún punto en esta categoría si no lo deseas. Puedes gastar un máximo de un 40% de tus puntos en Héroes, aunque no tienes por qué gastar ningún punto en esta categoría si no lo deseas. Sin embargo, el coste total combinado de tus personajes (Héroes y Comandantes) nunca puede ser superior al 50% del valor en puntos total del ejército. Es obligatorio incluir al menos un personaje (héroe o comandante), que será el general del ejército.

-Unidades Básicas: se trata de las tropas que componen la espina dorsal de cada ejército. Tienes que gastar un mínimo del 25% del coste en puntos total del ejército en Unidades básicas; en este caso no hay una cantidad máxima que puedas gastar (aunque recuerda que es obligatorio incluir al menos un personaje, que será el general del ejército). Adicionalmente, debes incluir al menos una unidad básica por cada 1000 puntos completos del valor en puntos total del ejército (por ejemplo, a 2500 puntos debes incluir al menos 2 unidades básicas). Hay algunas unidades básicas que requieren la inclusión de otra unidad básica para poder añadirlas a tu ejército (por ejemplo, los Barbaslargas enanos requieren incluir Guerreros de Clan, o los Necrófagos de los No muertos requieren la inclusión de esqueletos o zombis). La Potencia de unidad de esa unidad no podrá ser superior a la de la unidad que permitió su inclusión; es decir, para incluir 20 Barbaslargas debes incluir al menos 20 Guerreros de Clan.

-Unidades Especiales: Son las unidades de élite de cada ejército, así como algunas de sus máquinas de guerra, y son más potentes que las unidades básicas. Puedes gastar un máximo de un 50% de tus puntos en Unidades especiales, aunque no tienes por qué gastar ningún punto en esta categoría si no lo deseas. Además, no podrás incluir más de dos unidades especiales con el mismo nombre (*por ejemplo, puedes incluir dos unidades de orcos negros en un ejército de orcos*), a menos que sea una gran batalla (3000 puntos o más), en cuyo caso podrás incluir hasta 3 unidades especiales de cada clase.

-Unidades Singulares: las tropas más extrañas y menos comunes, ya se trate de raros monstruos, guerreros de élite de habilidad legendaria o máquinas de guerra poco comunes. Puedes gastar un máximo de un 25% de tus puntos en Unidades singulares, aunque no tienes por qué gastar ningún punto en esta categoría si no lo deseas. Además, no podrás incluir más de una unidad singular con el mismo nombre (*por ejemplo, puedes incluir un tanque a vapor en un ejército imperial*), a menos que sea una gran batalla (3000 puntos o más), en cuyo caso podrás incluir hasta 2 unidades singulares de cada clase.

El Caos: Los ejércitos del Caos (Guerreros del Caos, Demonios del Caos, Bestias del Caos y Grey Infernal) tienen un modo ligeramente diferente de organizar sus ejércitos, para representar que son bandas de guerreros que siguen a un líder carismático, que pueden en cierto modo aliarse entre ellos (pues todos sirven al Caos), y la siniestra influencia de los siniestros Dioses del Caos. Esto se explicará en las reglas especiales de dichos ejércitos.

Equipo y monturas: al elaborar la lista de ejército, debes de tener en cuenta que al coste de cada personaje y unidad se suma el coste de cualquier opción de equipo que puedan tener, tanto mágica como mundana, así como el coste de sus monturas. Ten en cuenta que un personaje no puede tener más de una montura.

EL CAMPO DE BATALLA

Las batallas de Warhammer Reforged no se juegan sobre un terreno completamente plano: para representar adecuadamente una batalla necesitarás de algunos elementos de escenografía que colocar sobre el tablero. Ya que la mayoría de los jugadores se fabrica su propia escenografía, las reglas del terreno son bastante genéricas.

Warhammer Reforged es un juego para representar batallas de fantasía de una forma amistosa, divertida y entretenida, de modo que en este reglamento se exponen ciertos criterios, 'directrices' para que los jugadores se guíen lo mejor posible durante la aventura de representar una batalla fantástica. Es por ello que, aunque desde el Equipo Reforged queramos listar todos los puntos de forma que queden lo más claros posibles, es cierto que eso es imposible, por lo tanto hace falta que los jugadores pongan de su parte en pos del entretenimiento y la diversión.

REGLAS ESPECIALES DEL TERRENO

Los elementos de escenografía que se explicarán en el siguiente apartado contienen una o varias de las palabras clave que se definen en este apartado. Es recomendable tener un concepto claro de las reglas de cada una de ellas antes de empezar la batalla.

Terreno abierto: el terreno abierto incluye la parte del campo de batalla que no esté cubierto por escenografía, así como algunos elementos de escenografía. El terreno abierto no tiene ningún tipo de regla especial aplicable.

Terreno difícil: pedregales, zonas cubiertas de vegetación, ruinas, ríos poco profundos y otros tipos de terreno a través de los cuales sea más difícil que se muevan las tropas. La distancia que muevan las tropas por terreno difícil contará como el doble; por ejemplo: una unidad de Ogros (M6) mueve 3" por terreno difícil, lo que contará como si hubiese movido 6". Si al menos uno de los puntos de referencia de una unidad pasa por encima del elemento de escenografía, TODA la unidad contará como que pasa por elemento de escenografía.

Terreno muy difícil: ríos profundos o de corriente fuerte, laderas muy empinadas o bosques son ejemplos de terreno muy difícil: se trata de zonas que son terriblemente costosas de atravesar en formación. El terreno muy difícil sigue todas las reglas del terreno difícil, y además una unidad no podrá marchar si atraviesa terreno muy difícil ese turno; y una unidad no podrá atravesar terreno muy difícil en la misma fase de movimiento en que declaró una marcha. Si al menos uno de los puntos de referencia de la unidad pasa por encima del elemento de escenografía, TODA la unidad contará como que pasa por elemento de escenografía.

Terreno intransitable: el terreno intransitable comprende todos aquellos tipos de terreno a través de los cuales todas las tropas no pueden pasar. Tan solo las criaturas voladoras (o que floten) y las etéreas podrán atravesar terreno intransitable, y aún así no podrán finalizar su movimiento sobre este tipo de terreno.

Cobertura ligera: Hay un penalizador de -1 a la tirada para impactar con proyectiles contra las tropas en el interior del elemento de escenografía (si es de área) o a cubierto tras el elemento de escenografía (si no es de área).

Cobertura pesada: Hay un penalizador de -2 a la tirada para impactar con proyectiles contra las tropas en el interior del elemento de escenografía (si es de área) o a cubierto tras el elemento de escenografía (si no es de área).

Terreno elevado: Las tropas sobre el elemento de escenografía tendrán línea de visión por encima de otros elementos de escenografía (salvo edificios y grandes obstáculos) y de otras tropas (excepto objetivos grandes).

Bloquea línea de visión: Este elemento de escenografía bloquea la línea de visión hacia cualquier tropa que se encuentre detrás de él y no sea Objetivo grande de la siguiente forma:

- Si los 5 puntos de referencia de la unidad no son visibles, la unidad no puede tomarse como objetivo
- Si solo 1 punto de referencia de la unidad es visible, la unidad puede ser objetivo de los disparos, pero obtiene cobertura pesada.
- Si al menos 3 puntos de referencia de la unidad son visibles, la unidad puede ser objetivo de los disparos, pero obtiene cobertura ligera.
- Si todos los puntos de referencia de la unidad son visibles, la unidad está a campo abierto.

Terreno peligroso: Las tropas que no sean hostigadoras que muevan a través de este terreno pueden sufrir bajas: Cada vez que una unidad mueva por terreno peligroso, tira 1D6 por cada miniatura de la unidad que atraviese el terreno peligroso: con cada resultado de 1, la unidad sufre una herida sin tirada de salvación por armadura. Las tropas de los tipos Caballería, Caballería monstruosa y Carros sufrirán una herida sin tirada de salvación por armadura con cada resultado de 1 ó 2, en lugar de sólo con los unos. Ten en cuenta que las tropas que tengan la regla Cruzar son inmunes a los efectos del terreno peligroso que crucen.

Elementos acuáticos: Todos los elementos acuáticos (ríos, pantanos, lagos, etc) son Terreno muy difícil (aunque puedes decidir que los vados de un río o zonas poco profundas son sólo Terreno difícil). Las tropas con Cruzar (elementos acuáticos) tienen cobertura ligera si se encuentran en un elemento acuático.

Edificios: Las reglas de edificios son más complejas, y por ello se explica aparte, más adelante en esta sección. Si no quieres utilizar las reglas de edificios, puedes usar estos elementos como intransitables.

Cuándo una unidad se encuentra en el interior de un elemento de escenografía de área

En ocasiones es importante determinar si una unidad se encuentra o no en el interior de un elemento de escenografía (por ejemplo, para determinar si una zona de maleza o un bosque les proporciona cobertura). Para ello, considerad las cuatro esquinas del rectángulo que es la unidad, y el punto central de ese mismo rectángulo: esos serán los puntos de referencia de la unidad que habrá que comprobar. Como regla general, si al menos 3 de esos 5 puntos se encuentran dentro del área del elemento de escenografía, se considera que están dentro. Puede que haya otras situaciones, en ese caso, se especificarán las distintas posibilidades en el elemento en cuestión.



ELEMENTOS DE ESCENOGRAFÍA

Río: El río es terreno intransitable y un elemento acuático, aunque si no disponéis de puentes o vados, puede considerarse todo él como terreno difícil o muy difícil.

-**Puente:** tramos de río que se consideran terreno abierto, debe tener una anchura de una unidad (5").

-**Vado:** tramos de río que se consideran terreno difícil o muy difícil, debe tener una anchura de una unidad.

Zona intransitable: se trata de un elemento de área de no más de 8" de diámetro. No obstruye la línea de visión, pues está a nivel del suelo, pero es terreno intransitable. Si se trata de un lago, también contará como elemento acuático.

Terreno muy difícil: Algún tipo de terreno agreste y complicado de atravesar, como:

-Terreno acuático muy profundo: terreno muy difícil y terreno acuático.

-Cenagal: terreno muy difícil, terreno acuático y terreno peligroso.

-Zona con mucha maleza: terreno muy difícil y cobertura ligera.

-Otros tipos de terreno de difícil tránsito: terreno muy difícil y combina otras reglas de terreno.

Bosque: Un bosque es terreno difícil; además, una unidad que se encuentre detrás o dentro de un bosque (con todas sus esquinas dentro del límite del bosque) no podrá ver ni ser vista por ninguna unidad enemiga del exterior del bosque; y una unidad en el linde del bosque (con 2 de sus esquinas y su centro dentro del bosque) contará como si tuviese cobertura pesada. Las miniaturas que Vuelen o Floten no podrán entrar en un bosque o mover por un bosque con su movimiento por el aire. Podéis decidir también que el bosque sea Terreno peligroso.



Colina: Las colinas ofrecen una buena línea de visión a las tropas que se encuentren sobre ellas, así como la ventaja de una posición elevada sobre el enemigo. Las colinas son terreno abierto, terreno elevado y bloquean la línea de visión, aunque podéis decidir que una o varias de sus laderas sean terreno difícil (o incluso muy difícil) si son muy empinadas.

Obstáculos: Un obstáculo contará como terreno muy difícil al atravesarlo. Adicionalmente, una unidad tras un obstáculo que reciba una carga de una unidad que ni vuele (ni flote) ni sea etérea tan solo podrá ser impactada con resultados de 6+, sin tener en cuenta los atributos de HA de las respectivas unidades, para representar la protección del obstáculo. Esto sólo se aplica en la primera ronda de cada combate. Además, las tropas con proyectiles a cubierto tras un obstáculo no sufrirán el penalizador de -1 por aguantar y disparar contra una unidad que les cargue. Además, las unidades tras los obstáculos obtienen distintas coberturas en función del tipo de obstáculo:

-Muros: cobertura pesada.

-Setos: cobertura ligera.

-Verjas y vallas: nada más.

-Otros elementos de escenografía lineales: inventa tus reglas.



Terreno difícil: Un área de terreno difícil, que puede ser zonas de:

- Pedregales: terreno difícil, terreno peligroso.
- Extensión cubierta de setos: terreno difícil, cobertura ligera.
- Ruinas de una edificación: terreno difícil, cobertura pesada.
- Lago poco profundo: terreno difícil, terreno acuático.
- Otra escenografía de terreno difícil: escenografía libre, combina tu reglas.

Gran obstáculo: Una enorme piedra, un monolito o quizá un edificio al que no se pueda acceder. Coloca un elemento de este tipo de, como mucho, 5" de diámetro. Un gran obstáculo es **terreno intransitable** y **bloquea la línea de visión**.

Regla opcional: colocación aleatoria de escenografía

Puedes utilizar este método aleatorio para colocar la escenografía en el campo de batalla: en primer lugar, debes dividir el campo de batalla en partes iguales o cuadrantes de 24"x24" (normalmente 6, pero pueden ser 8 si la mesa es grande).

A continuación, tira 1 dado (de 6 caras si hay 6 cuadrantes, o de 8 caras si hay 8) por cada elemento de escenografía para ver en qué cuadrante se despliega (lanza de nuevo las tiradas repetidas para que no haya más de un elemento por cuadrante).

Tras eso, determina el elemento de escenografía con la tabla de generación con 2D6; coloca el elemento en el centro del cuadrante y tira el dado de dispersión y 2D6: dispérsalo en la dirección indicada (usa la flecha pequeña si obtienes un punto de mira) una cantidad de pulgadas igual al resultado de los 2D6.

Con la práctica, este sistema se hace muy fácil y genera siempre mesas distintas, y puedes tirar los 6 dados (1 de cuadrante, 2D6 de elemento de la tabla, 2D6" de dispersión y el de dispersión) a la vez para ahorrar tiempo, que siempre se agradece.



TABLA DE GENERACIÓN ALEATORIA DE ESCENOGRAFÍA

A continuación se incluye una tabla de escenografía aleatoria, aunque sois libres de adaptarla a vuestras preferencias.

Recomendamos colocar sobre el campo de batalla 1D3+3 elementos de escenografía (asumiendo una mesa de 48"x72"; si se trata de una mesa más grande colocad más escenografía, por ejemplo 1D3+4 o 3D3 elementos), aunque sois libres de poner más o menos, o de ajustar esta cantidad al tamaño del campo de batalla o a la disponibilidad de escenografía o vuestras preferencias.



2D6	Tabla de elementos de escenografía
2	Río: coloca un río de entre 24" y 36" de longitud, y unas 4" de anchura. El río debe entrar y salir por dos bordes cualesquiera del campo de batalla, y puede tener uno o dos puentes o vados que lo crucen, si no los tiene, entonces el río se trata como terreno difícil.
3	Zona intransitable: una zona de arenas movedizas, un lago muy profundo o un enorme socavón en el suelo.
4	Edificio: una casa, torre, templo, posada o cualquier otro tipo de edificio al que se pueda acceder. Las reglas de edificios se explican más adelante.
5	Terreno muy difícil: una zona de terreno acuático muy profundo, un cenagal, una zona con mucha maleza u otros tipos de terreno de difícil tránsito. Elige uno de los elementos o haz el tuyo propio.
6	Bosque: una sección de bosque o algunos árboles sueltos delimitando un área. Podéis decidir también que el bosque sea Terreno peligroso.
7	Elige el elemento de escenografía que desees de esta tabla.
8	Colina: tanto una colina o duna natural como una elevación artificial. Las colinas ofrecen una buena línea de visión a las tropas que se encuentren sobre ellas, así como la ventaja de una posición elevada sobre el enemigo.
9	Obstáculos: muros, setos, verjas, vallas y otros elementos de escenografía lineales tras los cuales las tropas se puedan resguardar.
10	Terreno difícil: un área de terreno difícil, que puede ser zonas de pedregales, una pequeña extensión cubierta de setos, las ruinas de una edificación o un lago poco profundo.
11	Gran obstáculo: una enorme piedra, un monolito o quizá un edificio al que no se pueda acceder.
12	Conjunto de edificios: coloca un conjunto de entre dos y cuatro edificios (1D3+1), cercanos unos de otros. Las reglas para los edificios se explican más adelante.

EDIFICIOS

Los edificios son importantes piezas de terreno con los que las unidades pueden interactuar de más modos que con otros elementos de escenografía, pues no sólo podrán moverse alrededor y sobre él, sino también a su interior.

Los edificios que sean demasiado pequeños o aquellos a cuyo interior no se pueda acceder se tratan como un Gran obstáculo (ver la tabla de escenografía). Sin embargo, la mayoría de las veces un edificio tendrá un tamaño suficiente como para que puedan entrar en él las unidades. Para ello, se aplican las siguientes reglas:

Entrar en un edificio: durante su propia fase de movimiento, una unidad puede entrar en un edificio que no esté ocupado simplemente moviendo la unidad al interior del edificio por una de sus puertas o puntos de acceso (la mayoría de las veces será mejor retirar la unidad y considerar que está en el interior del edificio, dejando una sola miniatura de la unidad en el edificio -normalmente el portaestandarte- para recordar su posición). Tan sólo las unidades de Infantería, Bestias, Infantería monstruosa, Bestias monstruosas y Enjambres pueden entrar a un edificio. Las máquinas de guerra pueden comenzar la batalla en un edificio (o sobre él), pero no podrán entrar en uno durante la batalla. Una unidad no puede entrar en un edificio en el mismo turno en el que realiza un movimiento de marcha ni en el mismo turno en el que sale de otro edificio. Aunque sólo puede haber una unidad en un mismo edificio, un personaje puede unirse a una unidad en un edificio simplemente moviendo al interior de éste.



Salir de un edificio: del mismo modo, una unidad puede salir de un edificio durante su fase de movimiento: coloca la unidad dentro de un radio igual al valor del atributo de M de la unidad, centrado en una puerta o punto de acceso. Eso consume todo el movimiento de la unidad, y no puede hacerse como parte de una carga.

Disparo desde edificios: por cada planta que tenga el edificio (incluyendo la planta baja) pueden disparar hasta 5 miniaturas de una unidad que se encuentre en su interior, o hasta una máquina de guerra. Calcula la línea de visión desde lo alto del edificio (un edificio cuenta como terreno elevado, salvo para las tropas que se encuentren en la planta baja); los disparos se podrán efectuar en cualquier dirección en lugar de estar limitados a 90° o 180°.

Disparo a edificios: Tan sólo puede dispararse contra una unidad en un edificio si ésta se encuentra en la parte superior de éste, y no tiene tejado (por ejemplo, arriba de un torreón): es decir, tiene que poder verse a la unidad en el edificio. Aún así, la unidad contará como si estuviese tras cobertura pesada (-2 para impactar). Todas las plantillas siguen las reglas habituales, y tan sólo podrán impactar a las tropas visibles desde el exterior. Sin embargo, existe la opción de disparar al propio edificio: aunque suelen ser construcciones resistentes y robustas, algunos ataques pueden dañarlos o derrumbarlos. Un edificio siempre se considera un Objetivo grande al disparar contra él, y además cualquiera que dispare a un edificio tendrá un bonificador de +1 a su tirada para impactar. Los edificios tienen un atributo de Resistencia, dependiendo del material del que estén hechos; sin embargo, los edificios no sufren heridas del mismo modo que las miniaturas: en lugar de eso, tienen puntos de estructura. Cualquier herida que fuese a sufrir un edificio tan sólo se convertirá en la pérdida de un punto de estructura si fue causada por un impacto de F6 o superior, o por un impacto con la regla especial Ataques flamígeros (o Ataques sólo flamígeros). Un edificio cuyos puntos de estructura lleguen a 0, colapsará y se derrumbará.

Tipo de edificio	Resistencia	Estructura
Chozas o casetas de paja, tablones de madera o barro, cobertizos	6	3
Casas de ladrillos o madera, cabañas de troncos	7	5
Casas de piedra	9	6
Torre de piedra, fortificación	10	10

Derrumbe de edificios: Un edificio que llegue a cero puntos de estructura se derrumbará: sustituye el edificio por unas ruinas o escombros adecuados. Todas las miniaturas en el interior del edificio deberán superar un chequeo de Iniciativa o sufrirán una herida sin tirada de salvación por armadura: coloca a los supervivientes de la unidad sobre las ruinas o escombros.

Edificios múltiples: Algunos edificios son muy grandes o están compuestos por varios edificios conectados. Cada uno de ellos puede albergar una unidad. En ese caso, una unidad se puede mover de un edificio a otro adyacente si no está ocupado durante su fase de resto de movimientos, consumiendo todo su movimiento. Si un edificio adyacente está ocupado por una unidad enemiga, puedes cargar con tu unidad contra ésta, y resolver el combate como se explica más adelante en “combate en edificios”.

Cargas contra edificios ocupados: Puedes cargar contra un edificio que esté cobijando a una unidad enemiga: considera el edificio como la unidad enemiga, y carga con normalidad: si tu unidad llega a contacto pena con peana con el edificio, se considera una carga exitosa contra la unidad en su interior. Una unidad dentro de un edificio no puede elegir Huir (ni Disparar y huir) como reacción a la carga: ni siquiera podrá huir si falla un chequeo de Miedo o Terror al recibir una carga. Tan sólo una unidad puede declarar carga contra un mismo edificio en la misma fase de movimiento.

Combate en edificios: El combate en edificios se resuelve del mismo modo que un combate normal, con las siguientes excepciones:

-La unidad que carga pierde cualquier bonificador que pudiese obtener por carga (incluyendo el +1 a la iniciativa), ya que su ímpetu se verá reducido por tener que asaltar al enemigo en el edificio. Tampoco se causan Impactos por carga.

-Cada jugador elige miniaturas de su unidad que totalicen 10 puntos de potencia de unidad (o todas, si tiene menos de 10, pero nunca más) para el combate: el resto no podrán combatir debido a las estrecheces del lugar. Esas miniaturas serán las que puedan combatir, y se consideran todas ellas en contacto pena con peana. Si durante el combate alguna de las miniaturas de tu grupo de combate muere antes de poder atacar, puedes reemplazarla inmediatamente con otro miembro de la unidad (es decir, mientras queden miniaturas fuera de los grupos de combate en sus respectivas unidades, siempre habrá diez miniaturas de cada bando combatiendo).



-No más de la mitad de cada grupo puede atacar a un mismo personaje o campeón.

-Las miniaturas de caballería, caballería monstruosa y carros, así como cualquier miniatura montada, tendrá que desmontar para combatir en un edificio. Las monturas no pueden atacar en un edificio, y tampoco otorgarán al jinete ninguno de los beneficios por ir montado. Las heridas causadas a la dotación de un carro se asignan con normalidad al carro.



-Ningún bando se beneficia de estandartes, estandarte de batalla o músicos. Tampoco de los bonificadores por filas, ataques por el flanco o la retaguardia: tan sólo se cuentan las heridas causadas para el resultado del combate.

-La unidad que recibe la carga (o ambas, si recibió una carga de un enemigo en un edificio anexo) será Impasible.

-Si la unidad que defiende el edificio se desmoraliza, deberá abandonar el edificio y huir, en dirección contraria a la de la unidad que realizó la carga contra ella. Coloca la unidad fuera del edificio, como si saliese de éste durante la fase de movimiento, encarada en la dirección de la huida (este movimiento es gratuito) y realiza la huida con normalidad. El atacante no puede perseguir (bajo ninguna circunstancia), ni tampoco arrasar; pero puede elegir Reformar o entrar en el edificio (si su tipo de tropa se lo permite).

-Una unidad en un edificio no puede perseguir.

-Tras la ronda de combate cuerpo a cuerpo, la unidad asaltante se separa 1" del edificio, y el combate concluye: para reanudarlo, deberá cargar de nuevo. En un edificio múltiple no es necesario que muevas las unidades, pero ya no estarán en combate.



SECUENCIA PREVIA A LA BATALLA

Para iniciar una batalla de Warhammer Reforged y con las listas de ejército ya confeccionadas debes seguir los siguientes pasos en el orden indicado:

1- **Se decide el escenario.** En el reglamento se presentan seis escenarios “genéricos”, y podéis determinar uno de ellos aleatoriamente o decidirlo de mutuo acuerdo. Además, en los suplementos ExtraReforged se presentan nuevos escenarios. Ten en cuenta que algunos de los escenarios de los ExtraReforged tienen reglas especiales de confección de listas de ejército, por lo que en esos casos debéis elegir el escenario antes de confeccionar vuestras listas de ejército.

2- **Se elige la escenografía y se coloca en el campo.** Tal y como se ha indicado previamente, elegid la escenografía por mutuo acuerdo y colocadla en el campo de batalla.

3- **Se eligen los hechizos y los despliegues ocultos, así como los regalos demoníacos y otros efectos aleatorios.** Es el momento de que los magos obtengan sus hechizos, y de realizar cualquier tirada previa de reglas especiales, reglas de ejército (como los Cataclismos de la Grey Infernal), objetos mágicos (como la Póxima de Hongoz) y demás (como los regalos demoníacos).

4- **Despliegue.** Se empieza a desplegar, dependiendo del tipo de despliegue (Despliegue completo o alterno, según se indique en el escenario).

5- **Se despliegan los exploradores.** Las unidades con la regla especial Explorador se despliegan en este momento. También se colocan los marcadores de Avance subterráneo.

6- **Se hacen los movimientos de vanguardia.** Las unidades con la regla especial Vanguardia pueden mover 10”.

7- **Se decide quién empezará.** Se realiza la tirada para determinar qué jugador comienza a jugar el primer turno.



ESCENARIOS

Las batallas no tienen lugar simplemente por que sí: hay una razón para cada una de ellas. En esta sección se presentan seis escenarios diferentes, seis tipos de batallas en los que se presentan diferentes disposiciones del campo de batalla, diferentes razones para el combate y diferentes formas de alcanzar la victoria.

Despliegue: En cada escenario se indica dónde despliega sus tropas cada jugador (Zonas de despliegue) y de qué forma han de hacerlo. Existen dos modalidades diferentes de despliegue de las tropas en el campo de batalla; en cada escenario se indica cuál de ellas debéis usar. La separación entre zonas de despliegue de cada bando, bien sea desde la línea central entre dos zonas de despliegue o entre una zona de despliegue y otra zona de despliegue, será mayor que la distancia indicada en cada escenario (por ejemplo en el escenario I Batalla Campal cada zona de despliegue estará separada de la línea central entre ambas mas de 12").

-Despliegue completo: ambos jugadores tiran 1D6: el que obtenga un resultado menor deberá desplegar todo su ejército en el área de despliegue indicada en el escenario; a continuación, el otro jugador desplegará todo su ejército.

-Despliegue alterno: ambos jugadores tiran 1D6: el que obtenga un resultado menor deberá desplegar una de sus unidades en el área de despliegue indicada en el escenario; a continuación, el otro jugador desplegará una de sus unidades en su propio área de despliegue; después el primer jugador desplegará otra unidad, tras lo cual su rival desplegará otra, y así sucesivamente hasta que todas las unidades de ambos jugadores estén desplegadas. El jugador que termine antes de desplegar sus unidades obtendrá un bonificador de +1 a la tirada para determinar quién comienza a jugar el primer turno, a menos que el escenario disponga otra cosa diferente.

Refuerzos: en algunos de los escenarios se indica que algunas unidades deben permanecer fuera de la mesa como refuerzos: esas unidades no se despliegan con el resto del ejército, sino que inician la batalla fuera de la mesa de juego. Un jugador con unidades en reserva debe tirar 1D6 por cada una de ellas en la sub-fase de Inicio del turno de su fase de movimiento: con un resultado de 4+, la unidad podrá entrar en el campo de batalla por el lugar indicado en el escenario (y podrá actuar, e incluso cargar, ese turno). Con un resultado de 1-3, la unidad permanece fuera del campo de batalla como refuerzo. No puedes realizar una tirada de Refuerzos durante tu primer turno, pero sumas +1 a esta tirada por cada turno transcurrido después del segundo (es decir, con 3+ en el tercer turno, y con 2+ en el cuarto turno. En el quinto turno las tiradas de refuerzos tienen éxito automáticamente, no es necesario tirar el dado).

Duración de la batalla: la mayoría de los escenarios indica una duración fija de la batalla: por ejemplo, 4 turnos o 6 turnos (se refiere, por supuesto, a turnos completos de juego, no a turnos individuales de jugador). Sin embargo, otros escenarios tienen duración variable: eso significa que ninguno de los jugadores sabe exactamente cuándo acabará la batalla. En estos casos, aplica las siguientes reglas: al finalizar el cuarto turno de juego tirad 1D6: con un resultado de 1-2, la batalla concluye inmediatamente. Con un resultado de 3+, se juega otro turno de juego completo. Al finalizar el quinto turno de juego, tirad 1D6: con un resultado de 1-3, la batalla termina, y con un resultado de 4+, se juega otro turno de juego completo. Al finalizar el sexto turno, tirad 1D6: con un resultado de 1-4, la batalla termina, y con un resultado de 5+, se juega otro turno de juego completo. Al finalizar el séptimo turno, la batalla concluye automáticamente.

Elegir el escenario: para seleccionar el escenario, podéis elegir uno de los seis presentados aquí de mutuo acuerdo, o podéis inventaros vuestros propios escenarios. Por si queréis determinar el escenario aleatoriamente, cada escenario viene numerado, del 1 al 6, de modo que simplemente tirad 1D6 y preparad el escenario cuyo número coincida con la tirada del dado.



ESCENARIO 1: BATALLA CAMPAL

Ambos ejércitos se encuentran en una explanada, en una batalla prevista por ambos generales, quizá en el curso de una guerra. Este es el escenario más sencillo, sin reglas especiales, y es el más recomendable para iniciarse en Warhammer, aunque todos los generales, tanto noveles como veteranos, sabrán encontrarle una satisfacción táctica a este escenario.

Despliegue: Tirad 1D6: el jugador que obtenga un resultado mayor elige una de las áreas de despliegue (tal y como se indica en el diagrama). El oponente deberá seleccionar la otra zona de despliegue. Este escenario utiliza las reglas de Despliegue alterno.

¿Quién empieza?: Tirad 1D6 cada uno: el que obtenga el resultado mayor elige si comienza o si cede el primer turno a su oponente. Recuerda que el jugador que terminó primero de desplegar sus unidades puede sumar +1 a esta tirada.

Duración de la batalla: Este escenario utiliza las reglas de Duración variable.

Condiciones de victoria: utiliza las reglas habituales de puntos de victoria



ESCENARIO 2: INCURSIÓN AL AMANECER

A punto de despuntar el alba, los dos ejércitos comienzan a recoger sus campamentos y se preparan para el enfrentamiento. Ambos generales tratan de utilizar la rapidez como arma de guerra, pero algunas unidades pueden quedar desorganizadas ante tantas prisas. En este escenario es posible que no controles exactamente dónde colocas tus unidades, lo cual añade un reto táctico adicional.

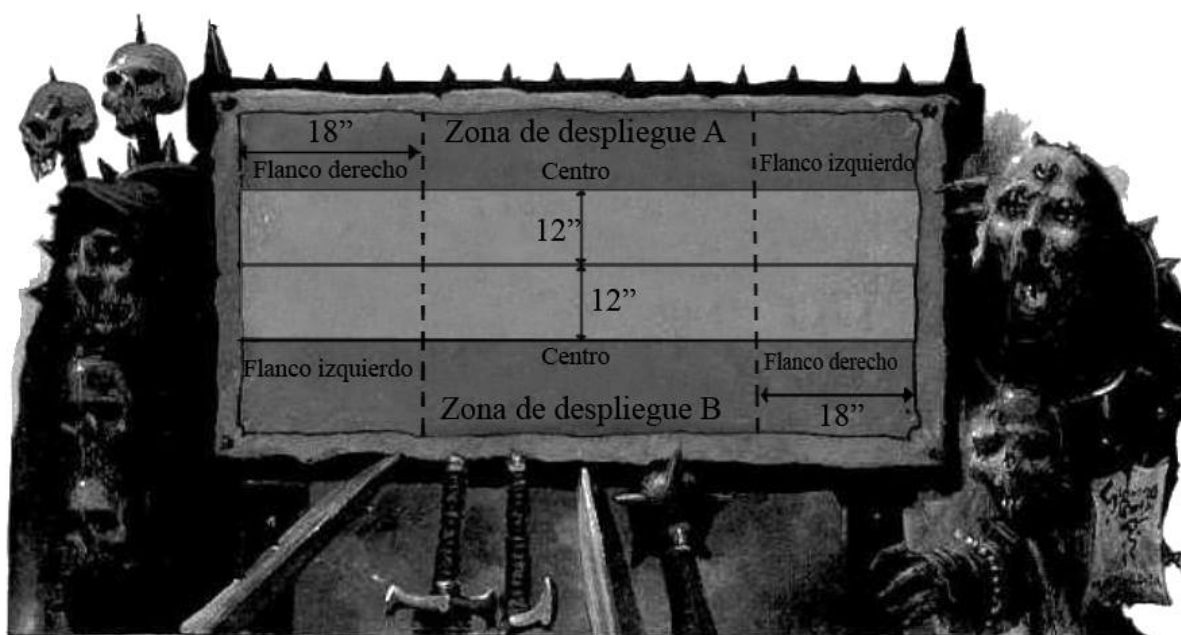
Despliegue: Tirad ID6: el jugador que obtenga un resultado mayor elige una de las áreas de despliegue (tal y como se indica en el diagrama). El oponente deberá seleccionar la otra zona de despliegue. Este escenario utiliza las reglas de Despliegue completo. Como puedes ver en el diagrama, cada zona de despliegue está dividida en tres áreas: Centro, Flanco izquierdo y Flanco derecho. Cada jugador debe tirar ID6 por cada una de sus unidades en la siguiente tabla: el resultado indicará en cuál de las tres áreas debes desplegar a esa unidad.

ID6	Incursión al amanecer
1	La unidad despliega en el Flanco izquierdo de la zona de despliegue del jugador.
2	La unidad despliega en el Flanco derecho de la zona de despliegue del jugador.
3-5	La unidad despliega en el Centro
6	Puedes elegir dónde desplegará tu unidad.

¿Quién empieza?: Tirad ID6: con un resultado de 1-5, el jugador que desplegó primero comienza el primer turno; con un resultado de 6, comienza el otro jugador.

Duración de la batalla: Este escenario tiene una duración de 6 turnos.

Condiciones de victoria: utiliza las reglas habituales de puntos de victoria



ESCENARIO 3: BATALLA POR EL PASO

Los pasos para atravesar terrenos montañosos son de una importancia estratégica vital para los diversos reinos del mundo de Warhammer, tanto para el comercio como para la guerra. En este escenario, ambos ejércitos luchan en un estrecho paso de montaña por el control de éste.

Despliegue: Tirad 1D6: el jugador que obtenga un resultado mayor elige una de las áreas de despliegue (tal y como se indica en el diagrama). El oponente deberá seleccionar la otra zona de despliegue. Este escenario utiliza las reglas de Despliegue alterno.

¿Quién empieza?: Tirad 1D6 cada uno: el que obtenga el resultado mayor elige si comienza o si cede el primer turno a su oponente. Recuerda que el jugador que terminó primero de desplegar sus unidades puede sumar +1 a esta tirada.

Duración de la batalla: Este escenario tiene una duración de 6 turnos.

Condiciones de victoria: utiliza las reglas habituales de puntos de victoria

Especial: Los bordes largos de la mesa de juego son terreno intransitable: las unidades podrán huir a través de ello (saliendo del campo de batalla, ya que se asume que trepan), pero cualquier unidad detendrá su persecución a 1" de cualquier borde largo.



ESCENARIO 4: ENCUENTRO FORTUITO

No es extraño que dos ejércitos enemigos que están marchando en columna se encuentren súbitamente: en esos casos, la disciplina se impone y las tropas se reorganizan rápidamente para luchar. Este escenario puede resultar una sangrienta carnicería si uno de los generales sobrepasa a su rival.

Despliegue: Tirad 1D6: el jugador que obtenga un resultado mayor elige una de las áreas de despliegue (tal y como se indica en el diagrama). El oponente deberá seleccionar la otra zona de despliegue. Este escenario utiliza las reglas de Despliegue completo: sin embargo, antes de desplegar cada jugador deberá tirar 1D6 por cada una de sus unidades: con un resultado de 1, la unidad no desplegará, sino que permanecerá en el exterior del campo de batalla como Refuerzos. Con un resultado de 2+, la unidad desplegará en el campo de batalla como es habitual. Los refuerzos de un jugador pueden entrar en el campo de batalla por cualquier punto de su borde largo de la mesa.

¿Quién empieza?: Tirad 1D6: con un resultado de 1-5, el jugador que desplegó primero comienza el primer turno; con un resultado de 6, comienza el otro jugador.

Duración de la batalla: Este escenario tiene una duración de 6 turnos.

Condiciones de victoria: utiliza las reglas habituales de puntos de victoria



ESCENARIO 5: EMBOSCADA

Un ejército sorprendido por el enemigo mientras avanza está en un grave peligro: las emboscadas son letales incluso para los más veteranos comandantes. Sin embargo, una reacción rápida puede salvar el día y poner en fuga al enemigo.

Atacante y defensor: Antes de comenzar, debéis determinar quién será el atacante y quién el defensor. Podéis hacerlo de mutuo acuerdo, o tirar un dado para determinar el papel que toma cada jugador.

Despliegue: Este escenario utiliza unas reglas modificadas del Despliegue completo: primero, el defensor despliega en la zona de despliegue del defensor (ver diagrama) todas sus unidades, excepto sus unidades de Caballería rápida y de Hostigadores, y sus personajes individuales (es decir, no unidos a unidades: es igual que tengan o no montura). A continuación, el atacante tira 1D6 por cada una de sus unidades: con un resultado de 1-2, la unidad no desplegará y quedará como Refuerzos; con un resultado de 3+, la unidad desplegará. La zona de despliegue del atacante está dividida en cuatro cuadrantes: para poder desplegar una segunda unidad en un mismo cuadrante, debe haber desplegado al menos una unidad en cada uno de los cuatro cuadrantes: es decir, debe distribuir sus unidades uniformemente entre los cuatro cuadrantes de su zona de despliegue. Una vez el atacante ha terminado de desplegar sus unidades, el defensor despliega las unidades de hostigadores, caballería rápida y personajes individuales. Los refuerzos pueden entrar por cualquier punto de los bordes largos del tablero.

¿Quién empieza?: Tirad 1D6: con un resultado de 1-5, el jugador atacante comienza el primer turno; con un resultado de 6, comienza el defensor.

Duración de la batalla: Este escenario tiene una duración de 6 turnos.

Condiciones de victoria: utiliza las reglas habituales de puntos de victoria



ESCENARIO 6: ROMPER LA LÍNEA

En ocasiones, un ejército ha de defender una posición estratégica manteniendo al enemigo a raya: ya sea para proteger un poblado, un templo o un puente, no se puede permitir que el enemigo pase: tus soldados aprietan sus filas ante la terrible y siniestra amenaza que se cierne sobre ellos mientras gritan: ¡No pasarán!

Atacante y defensor: Antes de comenzar, debéis determinar quién será el atacante y quién el defensor. Podéis hacerlo de mutuo acuerdo, o tirar un dado para determinar el papel que toma cada jugador.

Despliegue: Este escenario utiliza las reglas de Despliegue completo: primero, el defensor despliega en la zona de despliegue del defensor (ver diagrama) todas sus unidades. A continuación, el atacante despliega todas sus unidades.

¿Quién empieza?: Tirad 1D6: con un resultado de 1-5, el jugador atacante comienza el primer turno; con un resultado de 6, comienza el defensor.

Duración de la batalla: Este escenario utiliza las reglas de Duración variable.

Condiciones de victoria: utiliza las reglas habituales de puntos de victoria. Además, tanto el atacante como el defensor obtendrán puntos de victoria adicionales por las siguientes causas:

-Atacante: por cada una de sus unidades que no esté huyendo ni por debajo del 25% de sus efectivos iniciales dentro del área de despliegue del defensor al finalizar la batalla, el atacante obtiene 100 puntos de victoria.

-Defensor: Por cada unidad enemiga aniquilada, huida fuera del campo de batalla, o huyendo al finalizar la batalla, el defensor obtiene 100 puntos de victoria (adicionales a los puntos de victoria que proporcione eliminar a esa unidad).



PUNTOS DE VICTORIA

Aunque muchas veces quedará claro quién habrá ganado la batalla, otras veces la situación no estará tan clara: para ello existen las reglas de Puntos de victoria. Los seis escenarios presentados utilizan estas reglas. Al final de la batalla, contad los puntos de victoria obtenidos por cada uno: el jugador con mayor número de puntos de victoria será el ganador. Del mismo modo, cuanto mayor sea la diferencia de puntos de victoria entre los jugadores, más aplastante habrá sido la victoria.

Obtención de puntos de victoria:

-Aniquilar: Por cada unidad enemiga destruida o que ha huido del campo de batalla, o que se encuentra huyendo al final de la batalla: un punto de victoria por cada punto que costase la unidad (incluyendo todo su equipo y opciones). *Por ejemplo, una unidad de maestros de la espada altos elfos que cueste 315 puntos otorgará 315 puntos de victoria al enemigo si es destruida, si huye del campo de batalla o si está huyendo al final de la batalla.*

-Diezmar: Por cada unidad enemiga reducida a menos del 25% de sus efectivos iniciales: una cantidad de puntos de victoria iguales a la mitad del coste total en puntos de la unidad. Esto no es acumulativo con los puntos obtenidos por destruir la unidad, hacerla huir del campo de batalla o que esté huyendo al finalizar la batalla. *Por ejemplo, la citada unidad de maestros de la espada otorgará 157 puntos al enemigo.* Los monstruos y los personajes que hayan sufrido más de la mitad de sus heridas iniciales también otorgan la mitad de su coste en puntos de victoria.

-Matar al general: eliminar al general enemigo o hacerlo huir del campo de batalla otorga 100 puntos de victoria adicionales.

-Captura del estandarte de batalla: eliminar al portaestandarte de batalla enemigo, o hacerlo huir del campo de batalla, otorga 100 puntos de victoria adicionales.

-Captura de estandartes: por cada estandarte que el enemigo deje caer como resultado de perder un combate y desmoralizarse otorga 50 puntos de victoria adicionales.

-Cuadrantes: Al final de la batalla, dividid el tablero en cuatro cuadrantes iguales trazando una línea paralela y otra perpendicular a uno de los bordes que se crucen en el centro. Por cada uno de esos cuadrantes en el que haya al menos una de tus unidades (que no haya sido reducida al menos del 25% de sus efectivos iniciales) y ninguna miniatura del oponente, obtienes 100 puntos de victoria adicionales.



ALIANZAS

Es perfectamente posible que dos o más jugadores alíen sus ejércitos para una batalla: por ejemplo, los altos elfos de Elric y los enanos de Trosef, con 1500 puntos cada uno, se enfrentan a 3000 puntos de skaven comandados por el Niño Borracho. Aunque en última instancia podéis aliaros como deseéis, mostramos unas guías para las alianzas, dividiendo los ejércitos en 3 categorías: Ejércitos del Orden, Ejércitos de la Destrucción y Ejércitos Neutrales. Los ejércitos del Orden pueden aliarse entre sí y con los ejércitos neutrales. Los ejércitos de la Destrucción pueden aliarse entre sí y con los ejércitos neutrales. En el apéndice puedes encontrar las reglas avanzadas de alianzas.

Ejércitos del Orden: Imperio, Enanos, Altos Elfos, Elfos Silvanos, Bretonia, Nehekara, Hombres Lagarto, Kislev

Ejércitos de la Destrucción: Caos (*Guerreros del Caos, Bestias del Caos, Demonios del Caos y Grey Infernal*), No muertos, Vampiros, Skaven, Enanos del Caos, Elfos Oscuros, Orcos, Goblins.

Ejércitos neutrales: Ogros, Mercenarios

LIMITACIONES

Como observarás, el afán completista nos ha llevado a incluir todas las opciones que han existido a lo largo del juego, lo que incluye ciertos objetos mágicos que pueden ser combinados entre ellos o con otras habilidades (poderes vampíricos, recompensas del Caos) para lograr efectos devastadores. Entendemos que hay jugadores que disfrutan de estas combinaciones, y cada uno es libre de jugar al estilo que prefiera. Sin embargo, en ocasiones puede ser recomendable incluir ciertas limitaciones al uso de objetos mágicos: por ejemplo, “sólo una Reliquia por ejército”, o “sólo se pueden usar objetos mágicos de 50 puntos o menos”, o “sólo 1 objeto mágico por cada 500 puntos del valor total del ejército”. La limitación que recomendamos es “no se pueden usar combinaciones de objetos mágicos y habilidades que no te gustaría que usasen contra ti”. Os remitimos, como siempre, a LA REGLA MÁS IMPORTANTE. ¡Disfrutad de las partidas!





LA HISTORIA DEL VIEJO MUNDO

tal y como la cuenta el Venerable Hieronymous de Nuln

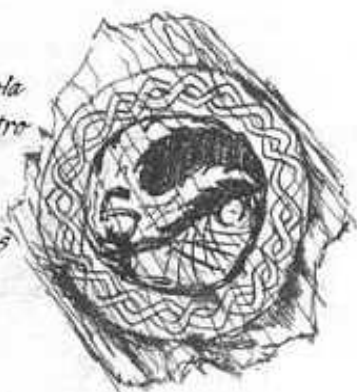
"Sinistro y peligroso es el mundo. Un lugar lleno de conflictos."

A su excelsa Majestad Imperial, Príncipe de Reikland, gobernador del sagrado Imperio, soberano de cumbres y llanuras, Karl-Franz I de Altdorf.

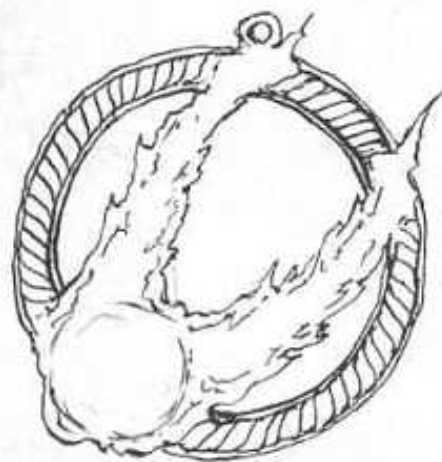
De acuerdo con vuestra suprema orden imperial, compilo este manuscrito para describir con detalle los grandes reinos del Viejo Mundo y los habitantes de estas tierras. Tomo a Sigmar por testigo de que describiré con veracidad las tierras del Viejo Mundo y los continentes del Sur y del Nuevo Mundo. También describiré las tierras del Este más allá de las Montañas del Fin del Mundo: las grandes estepas y la misteriosa tierra de Catai.

Inicié mi tarea bajo las dos lunas, Morrslieb y Mannslieb. Escribo sobre tiempos ya pasados y sobre los días que todavía han de llegar; y esos días son el tiempo del Hombre. Somos los herederos de los dos grandes dones, riquezas y maravillas que el Viejo Mundo puede ofrecernos si podemos derrotar a los males que nos asedian.

El cometa de doble cola es el símbolo de nuestro glorioso Imperio. Ha precedido al nacimiento de muchos grandes héroes en el pasado.



Antaño se creía que las grandes Montañas del Fin del Mundo marcaban el límite del mundo. Son el hogar de los últimos Clanes Enanos, cuyas dispersas fortalezas guardan los pasos montañosos.

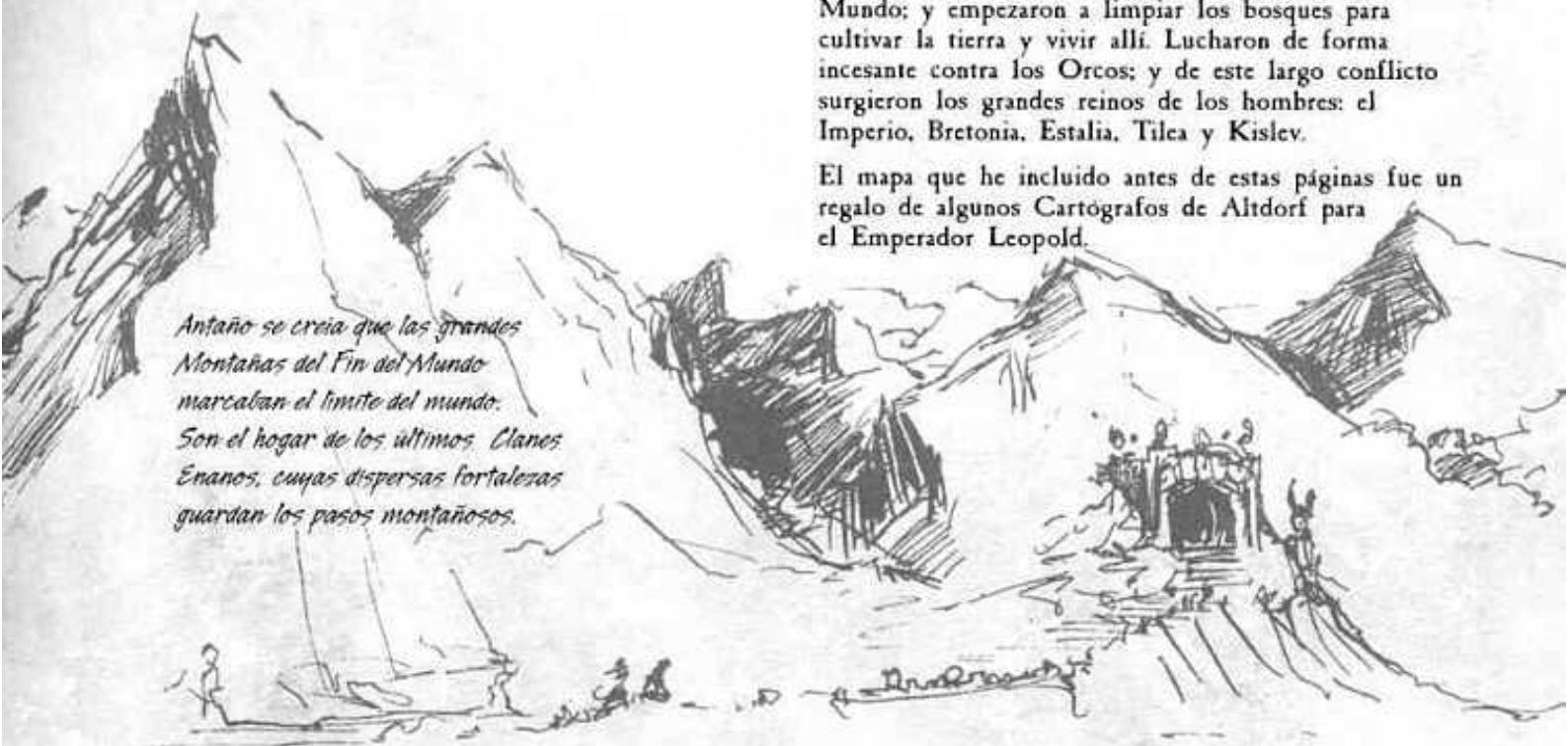


Sobre el Viejo Mundo

El Viejo Mundo está limitado por las increíblemente altas cumbres de las Montañas del Fin del Mundo hacia el Este, por el oscuro y profundo Gran Océano hacia el Oeste y por el peligroso Territorio Troll hacia el Norte. Hacia el Sur se encuentra el gran brazo del Gran Océano y más allá, las orillas de la tierra de Arabia.

Los Enanos y los Elfos lucharon por la posesión del Viejo Mundo en tiempos muy antiguos; y, después de muchos siglos de feroz conflicto, se retiraron a sus propias tierras. Después de su marcha llegaron los Orcos, procedentes del Este, quienes infestaron los densos bosques y destruyeron las abandonadas ciudades de los Enanos y de los Elfos. Más tarde aparecieron las tribus de la Humanidad vagabundeando por el Viejo Mundo; y empezaron a limpiar los bosques para cultivar la tierra y vivir allí. Lucharon de forma incesante contra los Orcos; y de este largo conflicto surgieron los grandes reinos de los hombres: el Imperio, Bretonia, Estalia, Tilea y Kislev.

El mapa que he incluido antes de estas páginas fue un regalo de algunos Cartógrafos de Altdorf para el Emperador Leopold.



LA LEYENDA DE SIGMAR, PORTADOR DEL MARTILLO

Al inicio de la Era del Hierro, cuando los hombres aprendieron por primera vez el secreto de su forja de manos de los Enanos, las tribus de los hombres estaban dispersas y temían a los Orcos. En aquellos días, los Orcos saqueaban a lo largo y ancho de las tierras del Viejo Mundo. Llegaron procedentes del lejano Este matando y esclavizando a los hombres allí donde los encontraran. De la desesperada humanidad surgió un grito unánime: "¿quién nos librará de este mal?"

El jefe de los Unberogens, la tribu más grande de los hombres, tuvo un heredero cuyo nacimiento estuvo precedido por la aparición de un cometa de doble cola y grandes rayos y truenos aquella misma noche. Creció hasta convertirse en un hombre y un poderoso guerrero a la vez, uno que podía enfrentarse solo a mil Orcos sin que nadie le ayudase. Los Orcos retrocedieron ante su aparición; e incluso los Enanos cantaron su saga.

Era el santo Sigmar, del que hablan las leyendas sagradas. Él fue quien aplastó por completo a los ejércitos Orcos en la terrible Batalla del Paso del Fuego Negro. Las canciones cuentan que la mitad de los guerreros pielesverdes de las Montañas del Fin del Mundo murieron aquel día. Así fue como Sigmar fundó el Imperio que dura hasta hoy día y fue el primero que designó a los Condes Electores. Fue el que salvó tanto al rey de los Enanos como al más humilde de los hombres; el portador del Martillo de la Ira mediante el que la maldad fue erradicada. La simple mención de su nombre por los justos hace que lo maligno desaparezca.

En este manuscrito he incluido "La Leyenda de Sigmar", el registro más antiguo conocido de las hazañas de Sigmar, Portador del Martillo.

Se cuentan muchas otras historias del Emperador, incluida la descripción de cómo derrotó a todo un ejército de Orcos armado tan sólo con una quijada de buey.

El cometa de doble cola ha aparecido otras dos veces sobre las tierras del Imperio. La primera vez fue en el desgraciado año de 1999, cuando destruyó la ciudad de Mordheim; y la segunda, trescientos años más tarde, cuando nació Magnus el Piadoso, el salvador del Imperio. Cada vez que las alas de fuego han aparecido en el aire, han anunciado la llegada de grandes acontecimientos.



El Martillo de Sigmar es el símbolo de soberanía de los Emperadores.

NUESTRA HONORABLE TIERRA: EL IMPERIO

Nuestro hermoso Imperio es la nación más grande y poderosa de todo el Viejo Mundo. Nosotros, los hijos de Sigmar, tenemos derecho a estar orgullosos. El estandarte del Grifo ha ondeado sobre el Castillo Reikschlosse durante más de dos mil años, proclamando el poder y la gloria de los Emperadores.

Altdorf es la capital de nuestro glorioso Imperio y la sede del trono del Emperador. Aquí florecen todo tipo de artes y ciencias bajo el patronato de la corona imperial. Aquí se encuentran también la Gran Capilla de Sigmar y el Salón del Gremio de los Ingenieros. Las torres de los Colegios de la Magia se alzan por encima de los tejados de las casas de Altdorf. En su interior se halla el centro de nuestro comercio: barcasas fluviales cargadas de productos atracan y parten de los muelles; y nuestros mercados rebosan de comerciantes procedentes de lugares tan lejanos como Arabia.

Aunque Altdorf es la máxima representación de la gloria y el esplendor, nuestro Imperio comprende muchos otros lugares de gran belleza además de la capital. Los prósperos campos de Reikland se extienden alrededor de la capital; y las granjas, pueblos y grandes propiedades salpican los campos antes de llegar hasta los enormes bosques del Imperio.

Nuln, situada por encima del poderoso río Reik, es la joya de Reikland. Antaño fue la ciudad más importante del Imperio, y la sede del trono durante muchos Emperadores. Muchos

Middenheim se encuentra en la cima de una montaña, y se dice que la cumbre fue aplanada por el hacha de Ulric, el dios del invierno y de los lobos.

artesanos Enanos han venido a la ciudad para vivir allí y trabajar en sus forjas a lo largo del Reik, donde llegan diariamente grandes barcasas de roble repletas de minerales y carbón. El gran puente que cruza el ancho Reik en Nuln es una maravilla arquitectónica, y el orgullo de la ciudad. Más allá no existen otros puentes, ya que la anchura del río aumenta enormemente. Dentro de la ciudad de Nuln se encuentra la Escuela de Artillería Imperial y una gran cantidad de universidades para los numerosos estudiosos que existen entre la población del Imperio. Governa la ciudad la Condesa Electora Emmanuelle von Liebewitz, una bella mujer que es famosa por sus bailes de máscaras y sus lujosas fiestas, que casi rivalizan con el esplendor de la corte Imperial.

Middenheim, la Ciudad del Lobo Blanco, está construida sobre un picacho que se alza por encima de un gran bosque. Es una fortaleza inexpugnable a la que sólo es posible acercarse por cuatro carreteras construidas sobre viaductos. Ulric es el dios de esta poderosa ciudad; y su sumo sacerdote gobierna junto al Conde Elector de la ciudad. En su interior se encuentra el templo-fortaleza de la famosa orden de los feroces Caballeros del Lobo Blanco.

El grifo es el símbolo de la dinastía de Magnus el Piadoso, y a menudo es visible en la arquitectura, vigilando las entradas a la ciudad y en los templos.





Los restos de los santos hombres de Sigmar, o Templarios, que murieron mientras combatían en las guerras santas contra los enemigos del Imperio, se suelen conservar en sus templos.

Marienburg, el próspero y ajetreado puerto que se encuentra en la desembocadura del Reik, ya no es parte de nuestro gran Imperio. Su riqueza es legendaria. Naves procedentes de todos los reinos atracan en su puerto cargadas con todo tipo de productos exóticos y de lujo. El orgullo y la presuntuosidad de sus ciudadanos no conocen límites; y proclaman que son el equivalente de los Tíleanos en el arte y en la cultura.



Ostland, cubierta por la nieve y barrida por los vientos, está situada junto a Kislev y es el bastión del Imperio contra los Orcos y el Caos por igual. Sus guerreros están acostumbrados a las fatigas de la guerra y no tienen muchas comodidades dentro de sus grandes fortalezas de madera.

La Asamblea es una tierra próspera y de ricos pastos que produce grandes cantidades de provisiones que van a parar directamente a las mesas de la nobleza. Está habitada por los Halflings, quienes son famosos por su gula más que por su valor.

Solland, nuestra provincia situada más al Sur, ya no existe. Fue arrasada y quedó desierta durante la invasión del Señor de la Guerra Orco Gorbak Garra de Hierro. El Conde Elector de Solland cayó en combate y su Colmillo Rúnico se perdió. Las tierras de Solland y sus pocos habitantes se dividieron entre las provincias vecinas después de la guerra.



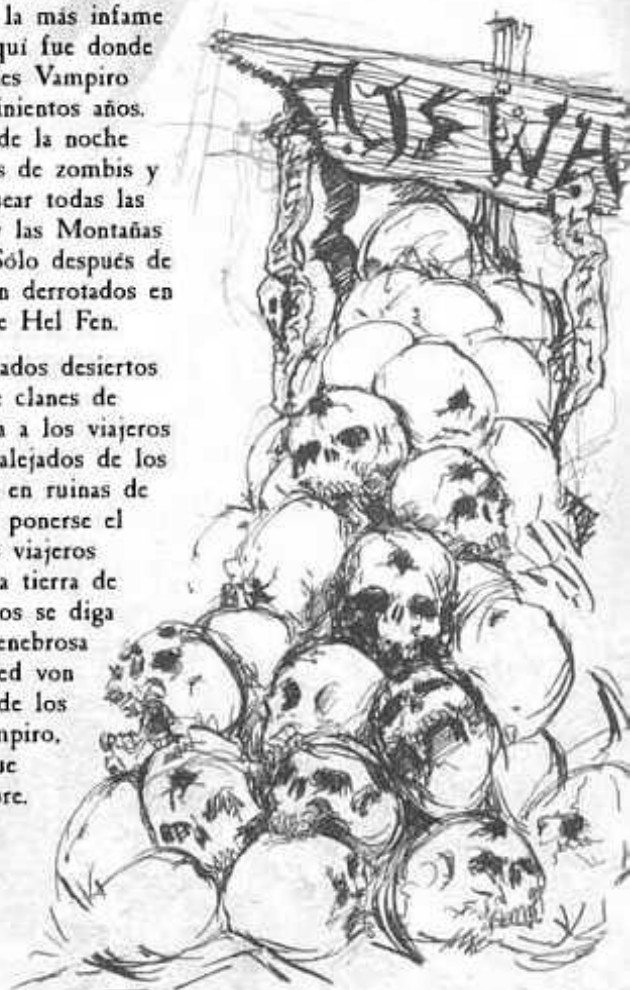
Talabheim se encuentra en mitad de un gran bosque, justo en el corazón del Imperio. En este bosque viven los endurecidos leñadores y cazadores, que mantienen sus hachas y arcos al lado de la puerta de sus cabañas. La ciudad en sí está edificada en el interior de una formación rocosa en forma de cuenco cuyas laderas exteriores equivalen a los muros de una fortificación. Dentro de estas murallas naturales se encuentran los resistentes edificios de Talabheim.

Mordheim, la antaño gran ciudad, ya no existe. De este lugar lo más sabio es decir poco. Tal fue la magnitud del pecado de esta ciudad que un gran rayo de los cielos la arrasó hasta los cimientos y no dejó más que unas desoladas ruinas. Algunos dicen que fue el Martillo del Juicio, blandido por el propio Sigmar.

Por último, existen las tierras malditas de Sylvania, la más infame de las provincias. Aquí fue donde los temibles Condes Vampiro aparecieron hace quinientos años.

Estos aristócratas de la noche enviaron a sus hordas de zombis y esqueletos para saquear todas las tierras entre el mar y las Montañas del Fin del Mundo. Solo después de siglos de guerra fueron derrotados en la feroz batalla de Hel Fen.

Muchos de los poblados desiertos son la guarida de clanes de Necrófagos; y se avisa a los viajeros de que se mantengan alejados de los castillos y mansiones en ruinas de Sylvania después de ponerse el sol. De hecho, los viajeros deberían alejarse de la tierra de Sylvania. Cuanto menos se diga de esta desolada y tenebrosa tierra, mejor. Manfred von Carstein, el último de los temidos Condes Vampiro, ya ha muerto. Que descanse para siempre.



Karl + Franz

SOBRE BRETONIA

El reino de Bretonia se encuentra más allá de las Montañas Grises; y está habitado por los descendientes de la tribu Bretoni. Es un gran reino, sólo comparable a nuestro gran Imperio en poder y riqueza. De hecho, son nuestros principales rivales en el comercio y en la guerra.

Los reyes de Bretonia viven en el lujo más suntuoso imaginable. Sus establos están repletos de los mejores caballos de guerra; sus armas tienen incrustadas innumerables joyas y sus estandartes de seda relucen por el brocado de oro.

Sin embargo, uno no debe mofarse de un noble Bretoniano (por lo menos, no en su cara), ya que detrás de sus modales cortesanos hay un guerrero nacido y entrenado para el combate. A los caballeros de Bretonia se les enseña desde jóvenes a llevar encima las armas tradicionales de un caballero: a montar a caballo y a soportar los rigores de la guerra. No hay mejores guerreros entre los humanos (o, al menos, eso dicen los Bretonianos).

Bretonia fue fundada por el rey Gilles el Bretón; y los Bretonianos proclaman que es tan famoso como Sigmar. Fue el primero de todos los caballeros de Bretonia; y estableció sus tradiciones militares.



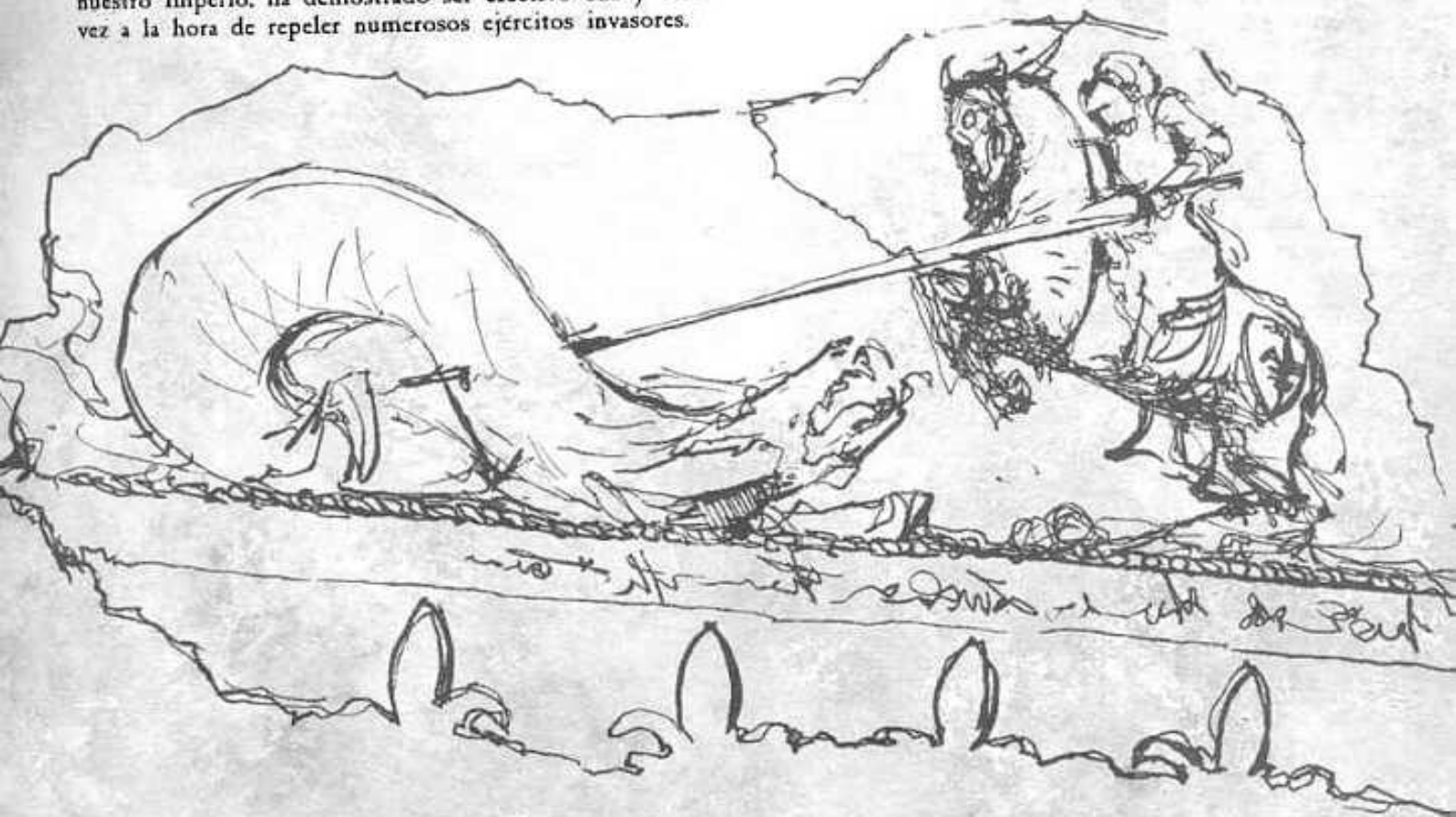
Su reino se divide en catorce grandes ducados, desde la bella Couronne, al Norte, hasta la agreste tierra de Carcassonne, al Sur. Cada uno de sus poderosos duques está al mando de un ejército de caballeros apoyados por escuderos, hombres de armas y arqueros, todos plebeyos. Este modo de combatir, aunque anticuado en nuestro Imperio, ha demostrado ser efectivo una y otra vez a la hora de repeler numerosos ejércitos invasores.

Cada Caballero de Bretonia tiene su propio y único diseño heráldico en su escudo y en su librea. La Fleur de Lys, o Flor de Lys, es uno de los símbolos más comunes; e implica la dedicación del caballero a la Búsqueda del Grial.



Es el ideal de la caballería lo que inspira a los guerreros de Bretonia. La adoración a la Dama del Lago, su diosa de la virtud y el honor, está muy extendida; y establece el código de honor por el que lo mejor de la nobleza se guía tanto en la guerra como en la paz.

Aunque la mayoría de la población de Bretonia es gente rural, existen numerosas ciudades amuralladas: la capital, Couronne, con sus templos de mármol; Parravon, que defiende el Paso del Mordisco del Hacha; Gisoreux, que protege el territorio del río Grismerie Superior; Quenelles, con sus capillas y viñedos; y, por último, la temida ciudad de Moussillon, que está en ruinas y que hoy en día es una madriguera de criaturas malignas. Bordeleaux, L'Anguille y Brionne, las ciudades costeras de Bretonia, son puertos comerciales y bases de las temidas flotas de guerra de Bretonia; y controlan gran parte de la riqueza del reino.



SOBRE KISLEV

Al Norte de las tierras de nuestro magnífico Imperio, los grandes bosques dan paso a grandes llanuras azotadas por el viento y a pequeños bosques de abedules. Estas son las tierras de Kislev. Este reino ha resistido durante mil años los ataques de los salvajes Norses y las incursiones del temible Caos.

Los hombres de Kislev, conocidos como Gospodars, se reúnen en sus casas de madera durante las largas noches invernales y recuerdan las glorias de los Zares de antaño y el poder de las Reinas del Hielo de épocas pasadas; cantan canciones de guerra y sueñan con tiempos mejores, ya que su propia época está llena de peligros. Kislev guarda la frontera con el Norte frente a los terribles servidores del Caos. Cada año es más difícil defender la frontera norte. Cada año aumenta el número de muertos. Pero eso no importa a los Kislevitas. El Norte es su hogar; y si no pueden vivir allí, allí es donde morirán.

Los Kislevitas son grandes guerreros y magníficos jinetes. Patrullan de forma incesante la frontera norte, junto al temido Territorio Troll, en un intento por mantener a raya a las feroces partidas de guerra del Caos.

Las ciudades de Kislev están gobernadas por Zares y Boyardos; y todos ellos deben lealtad al gobernante absoluto de Kislev. La Zarina Katarin la Grande, la actual dirigente de todo Kislev, es una poderosa hechicera; señora de los fríos vientos y de los hielos del Norte. Es conocida tanto por su belleza como por sus altivos modales, lo que le ha ganado el nombre de la Reina del Hielo de Kislev. Está tan impregnada por la magia de su tierra, que se dice que su piel es fría al tacto y que gobierna sus tierras con gelida eficiencia.

Erengado es uno de los mayores puertos comerciales del Viejo Mundo. Aquí, las mercancías del Norte se intercambian con mercaderes procedentes de Bretonia, Tilea, Estalia y, por supuesto, de nuestro noble Imperio.

La ciudad de Praag tiene mala reputación, ya que fue conquistada por los servidores de los Poderes Maléficos durante la última Gran Guerra contra el Caos y fue transformada hasta quedar irreconocible. Después de que Magnus el Piadoso derrotara a las fuerzas de los Dioses Oscuros, la ciudad fue arrasada hasta los cimientos y luego reconstruida, pero el Caos ha regresado. Los viajeros cuentan entre susurros historias sobre gritos de agonía que atraviesan la noche y sobre caras que aparecen en las paredes de los edificios para devorar a los desprevenidos con salvaje ferocidad. Los ciudadanos de Praag se ven obligados a quemar y reconstruir sus casas si quieren mantener mínimamente su cordura.



Las banderas de los Piratas de Sartosa lucen el siniestro emblema de la calavera y las tibias.



SOBRE TILEA Y ESTALIA

Al sur del Imperio y de Bretonia se encuentran las tierras de Tilea y de Estalia. Los Tileanos son bellacos y rufianes que ofrecen sus servicios como mercenarios cuando no hay guerras en su propio país; ya que, en esta tierra, cada ciudad es un principado independiente que mantiene una feroz rivalidad con sus vecinos. Cada uno de los príncipes mercaderes sólo mira por sí mismo y por incrementar sus riquezas; y sólo desea apuñalar por la espalda o envenenar a sus vecinos, todo ello mientras extiende la mano en señal de amistad. Los habitantes de algunas ciudades, cansados de la corrupción de la nobleza, derrocaron a los príncipes y establecieron repúblicas. Sin embargo, incluso en ellas la que gobierna es la daga. A pesar de todo lo anterior, los Tileanos son gente culta, expertos artistas y excelentes marineros. Sus exploradores han descubierto muchas nuevas tierras.

Debemos mencionar a Sartosa, que es una isla cerca de Tilea habitada por completo por piratas. Aunque son un azote para los mares cercanos, son una contrapartida adecuada para los crueles corsarios de Arabia, pese a que ambos grupos son de la misma calaña.

Los vinos Tileanos alcanzan elevados precios en todo el Viejo Mundo; y su gran flota de veleros mercantes recorre los mares comerciando con todas las naciones, desde el norte de Kislev hasta las abrasadoras tierras de Arabia. Las artes, las ciencias y la música son patrocinadas por los príncipes de todas las ciudades estado.

Poco se sabe de Estalia, ya que es un lugar muy abrupto. En el interior de sus pocas ciudades fortificadas habitan gentes recias que viven de la pesca y del comercio. Jaffar, el Sultán de Arabia, invadió aquella tierra y casi la hubiera conquistado si no hubiese sido por un gran ejército de caballeros que llegó para expulsar a sus hordas. Se dice que los Estalianos son gente con un gran sentido del honor y muy orgullosa, capaces de matar a un hombre por confundir a uno de ellos con un Tileano; o incluso por saludarlo en el idioma Tileano por error.

SOBRE ARABIA

Al Sur de Estalia, pasado el tormentoso mar del Golfo Negro, se encuentra el reino de Arabia. Sus decadentes Califas y Sultanes gobiernan ciudades construidas con piedra blanca; y sus reinos son los vastos desiertos, los oasis que brillan como joyas y las montañas habitadas por feroces guerreros nómadas. Varias grandes ciudades forman una coalición; aunque, en realidad, todas son estados independientes con sus propios gobernantes, leyes, tradiciones y costumbres.

Los Jeques, Emires y Sultanes de Copher, Lashick y Martek viven en un lujo inimaginable; y son servidos por cientos de esclavos que cumplen hasta el más mínimo de sus deseos. Sus harenes están llenos de bellezas voluptuosas procedentes de todos los rincones del mundo; y sus cámaras del tesoro rebosan con todo el esplendor y las riquezas de aquella tierra distante. Algunos de estos déspotas son crueles y hacen decapitar y mutilar incluso por los crímenes más infimos, pero otros son grandes gobernantes y patronos de las artes y las ciencias.

En contraste, las tribus nómadas no construyen asentamientos permanentes, sino que prefieren viajar a lo largo y ancho del desierto. Algunos cabalgan sobre criaturas que no son caballos: son bestias de aspecto extraño, de mal carácter, que nunca tienen sed y que no parecen beber nunca.

Existen muchos magos y brujos en Arabia; y pueden realizar extraños conjuros. Se dice que pueden invocar espíritus, que ellos llaman genios, y encerrarlos en botellas. Cuando se abre la botella, el espíritu emerge como una nube de vapor, adquiere un enorme tamaño y obedece a su señor. También se habla de hechiceros que vuelan sobre alfombras. Creedlo si así lo deseáis.

Los Árabes son conocidos por ser astutos mercaderes. Se dice que incluso pueden engañar a un Tileano; y no conozco mercaderes más traicioneros que los Tileanos.

Los habitantes más famosos de estas tierras son los crueles piratas de Copher. Las naves del Viejo Mundo temen más a los Corsarios de Arabia que a los peligros del mar. Copher alberga numerosos barcos que saquean los siete mares.

SOBRE LAS TIERRAS DEL SUR

Poco puedo decir de las tórridas selvas del Sur, ya que pocos se han atrevido a enfrentarse a los tormentosos mares del sur; y aún menos han regresado del Continente Oscuro. Las Tierras del Sur albergan extensas e ignotas junglas y enormes montañas cubiertas de nieve. En la costa occidental existen pequeñas colonias de mercaderes árabes que sirven como base para sus barcos.

Se dice que las selvas son impenetrables y que rebosan de todo tipo de peligrosos animales y monstruos. Todos los intentos por explorar este humeante y tórrido infierno han fracasado. Los pocos supervivientes hablan de la existencia de los últimos de los grandes asentamientos Enanos, rodeados por los Orcos Salvajes y los Goblins. Otros hablan de grandes fortalezas de los Altos Elfos que protegen la punta sur de estas tierras y la ruta hacia el distante Este y las tierras de Ind y Catai. Pero, sea cual sea el poder que mantiene ocultas las Tierras del Sur, bienvenido sea. ¡Guardad vuestros oscuros secretos y vuestros tesoros malditos!

SOBRE EL DISTANTE REINO DE CATAI

Más allá de las Montañas del Fin del Mundo y de las Tierras del Gran Cráneo, al otro lado de las Montañas de los Lamentos y de las vastas estepas, comienzan las tierras inexploradas. Sólo hay un camino que llega hasta el Este, conocido como la Ruta de la Seda. Recorre las estepas hasta llegar a su destino, el fabuloso reino de Catai. La Ruta de la Seda atrae enormemente a las casas de mercaderes de Tilea y a los Burgomaestres del Imperio, además de a los comerciantes de Arabia. Pero el camino no es seguro: bandidos, nómadas de la estepa y las enormes hordas de Hobgobla-Khan, que gobierna las estepas, son una amenaza constante. Sólo una de cada diez caravanas llega a salvo.

Los viajeros que regresan de Catai cuentan historias sobre grandes pagodas doradas y sobre los inacabables ejércitos de sus déspotas. Vuelven con especias exóticas, finas sedas, oro reluciente, lujosas jarras de porcelana y todo tipo de extraños y maravillosos objetos del Reino del Dragón, muestras de la misteriosa gloria del distante y rico Oriente.

También regresan con relatos sobre ciudades de jade y grandes templos donde los místicos investigan los movimientos de los cuerpos celestiales y las posiciones de las estrellas; y sobre eruditos que escriben cada palabra que murmura su divino Emperador. Se dice que en la tierra de Catai viven muchas criaturas extrañas, desde dragones serpenteantes hasta gigantescos perros de piedra que están vivos y protegen los templos de los múltiples dioses de Catai.

Las historias de los viajeros hablan de los miles y miles de soldados del Emperador; de las místicas hermandades de monjes que pueden matar con un toque de la mano y de los extraños guerreros mono que viven en lo alto de las Montañas del Cielo.

La mayoría de estas historias son bastante improbables; pero, sin duda, el Imperio del Dragón Celestial debe de ser un lugar rico y maravilloso. Sin embargo, hasta que las rutas comerciales hacia el Este no sean seguras, seguirá siendo un reino de leyenda.



Las armas y armaduras del Reino Oriental de Catai que traen las caravanas son a la vez exóticas y extrañas.



LA TIERRA DE LOS MUERTOS

Al este de Arabia se encuentra un gran desierto entre cuyas dunas se alzan las necrópolis, ciudades-tumba de las que se dice que son el hogar de los muertos vivientes. Se dice que esos muertos caminan por el desierto bajo la luz de la luna. Acechan entre las dunas y las pirámides en ruinas en las noches sin viento.

En el más siniestro y antiguo de los pergaminos que poseo se cuenta que el propio Gran Nigromante, Nagash el Negro, gobernó esta tierra antaño; y todavía muestra las cicatrices de ello. Aquí se encuentran las grandes pirámides construidas para ser las tumbas de los reyes de Nehekhara. Se dice que estos antiguos mausoleos contienen inmensas riquezas, pero pocos viajan hasta estos desolados lugares para enfrentarse a los peligros de la necrópolis. Ejércitos enteros, bajo el mando de sus momificados reyes, marchan bajo el ardiente sol para librar guerras contra los vivos o entre sí. Conozco todo esto por el blasfemo libro llamado Liber Mortis, el Libro de los Muertos, que se encuentra en mi mesa. Está sometido por las plegarias del Gran Teogonista y por conjuros de los Hechiceros de la Luz; y sé que no puede corromperme, pero todavía le temo y no me atrevo más que a echar un vistazo a sus páginas malditas en las que rostros largamente muertos me sonríen. Casi no puedo tocar las tapas de piel humana o las páginas donde están escritos por propia mano del Gran Nigromante los hechizos de la magia sangrienta y los ritos de la Nigromancia. Este libro procede de la tierras de Sylvania; y antaño perteneció al malvado Vlad von Carstein, el más famoso de todos los Condes Vampiro, quien fue derrotado por el santo Gran Teogonista Wilhelm durante el Asedio de Altdorf.



Con el contenido de las páginas del Liber Mortis, un Nigromante malvado puede recitar hechizos que despierten a los muertos.

SOBRE LOS ENANOS

Los Enanos son una raza antigua, de cintura ancha, de brazo fuerte y de mente testaruda. Un Enano puede alcanzar una edad prolongada, tanto como 400 años, si no muere en combate, aunque los Enanos proclaman que algunos de sus Herreros Rúnicos han vivido durante mucho más tiempo. Apenas puedo creerme nada de esto, aunque mentir no está en la naturaleza Enana.

Las grandes Montañas del Fin del Mundo han sido su hogar desde tiempos inmemoriales. Las poderosas fortalezas Enanas formaron antaño una cadena ininterrumpida a lo largo de esta cordillera. Grandes eran los salones que excavaron en el interior de las montañas; y grande era el clamor del martillar de los Enanos y de las canciones que allí resonaban. Pero ahora, en muchos de estos lugares sólo se oye el escurrir de los pies de los Goblins.

Los Enanos son los mejores herreros y artesanos del mundo conocido. Ni siquiera los Elfos pueden competir con la habilidad de los Enanos. Fueron los Enanos quienes en el pasado forjaron los Colmillos Rúnicos, las doce espadas del Imperio, como pago por la ayuda de Sigmar contra los Orcos. Hoy en día son los símbolos de autoridad de los Condes Electores del Imperio.

Los Enanos son tan fuertes y resistentes como las rocas, y tan ceñudos como las montañas en que viven. El Gran Rey Enano, que vive en Karaz-a-Karak, la fortaleza Enana más antigua, libra una guerra constante contra los Orcos, los Goblins y otras criaturas malignas. El número de Enanos disminuye cada año. La guerra es más desesperada cada año. Los enemigos de los Enanos son más numerosos cada año. Creo que la conveniencia de continuar esta lucha es dudosa, aunque no hay duda de su heroísmo. Pero mientras uno de sus guerreros siga respirando, los Enanos no dejarán a un lado sus hachas u olvidarán sus agravios.

En mi juventud viajé hasta Karaz-a-Karak, la sede del Gran Rey Enano, para estudiar su saber. Durante siete años permanecí detrás de las puertas de la Sala del Recuerdo para demostrar mi dedicación al aprendizaje del Saber Enano. Finalmente, las puertas se abrieron. Pero, incluso entonces, los Maestros del Conocimiento me impartieron su saber a regañadientes; y sólo lo hicieron debido a la larga amistad entre los Emperadores y los Reyes Enanos.

Estudí el Gran Libro de los Agravios y el Libro del Recuerdo, donde está registrada la historia de la raza Enana en escritura rúnica y donde se guardan los anales de sus reyes, en los que cada día es anotado cuidadosamente por docenas de escribas Enanos.

El Libro del Recuerdo proclama que el poderoso Imperio Enano se extendía antaño a lo largo de todas las Montañas del Fin del Mundo, desde las tierras de Norsca, allá en el Norte, hasta las distantes Tierras del Sur y comprendía docenas de fortalezas Enanas. Pero aquellos días terminaron hace mucho y sólo son un

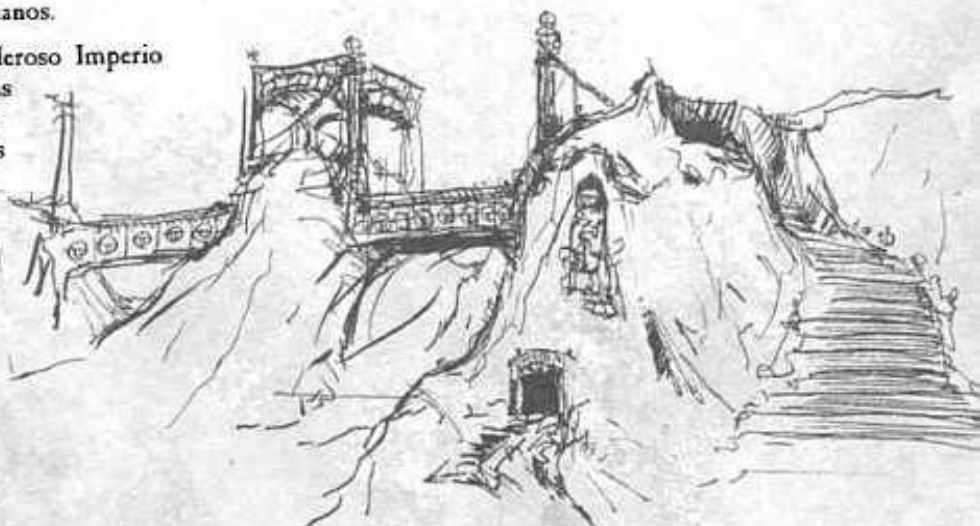
recuerdo cantado en sagas en los pocos grandes salones Enanos que quedan; ya que, mucho antes de la llegada de Sigmar, hubo una guerra en el Viejo Mundo.

Los Enanos y los Elfos combatieron entre sí. Parece ser que la lucha duró toda una época; y se libraron numerosas grandes batallas en las que ambas razas sufrieron de forma terrible. La guerra acabó finalmente cuando el Gran Rey Enano derrotó al Rey Fénix en combate singular y los Elfos se retiraron del Viejo Mundo.

Enormes terremotos y erupciones volcánicas derrumbaron las salas y los corredores de las fortalezas Enanas, con lo que el poder del imperio enano fue destruido para siempre. Entonces emergieron criaturas malignas del fondo de la tierra y desafiaron la supremacía de los Enanos en las montañas hasta llevarlos al borde de la extinción, donde ahora luchan.



El Gran libro de los Agravios, que se encuentra en Karaz-a-Karak, guarda el registro de todas las ofensas contra los Enanos. Está escrito con la sangre de los reyes, lo que demuestra la seriedad con que los Enanos se toman estos asuntos.



SOBRE LOS ELFOS

Los Elfos son una raza antigua y de aspecto mágico. Algunos eruditos creen que los Elfos son inmortales; pero creo que el cruel destino de todos los seres vivos es perecer, e incluso estas increíbles criaturas mueren con el paso del tiempo. Pero sí es cierto que viven largo tiempo. Algunos de sus señores han vivido durante dos mil años, aunque supongo que la vida de un guerrero elfo debe terminar antes de lo que es natural para ellos. No es de extrañar que el rostro de un Elfo muestre una expresión apesadumbrada y hable tanto del destino.

Los Elfos son altos, delgados y elegantes, con unos rasgos estéticamente bellos. Suelen llevar el pelo largo. Sus movimientos son gráciles y sus reflejos son inhumanos. A los ojos de un hombre, los Elfos pueden tener una apariencia radiante y bella; pero uno no debe fiarse, ya que los Elfos montan en cólera con rapidez y tardan en tranquilizarse. Un hombre mortal que por casualidad vea a una doncella elfica pensaría que es una diosa; y sería incapaz de pensar en otra cosa durante el resto del día. Los hombres listos no juzgan a los Elfos sólo por su apariencia divina y temen a estas extrañas criaturas, ya que bajo su hermoso exterior se halla una mente enigmática y mística.

La mente de los Elfos es tan ágil y veloz como sus cuerpos; pero al mismo tiempo es inhumana y extraña, con una mentalidad completamente alienígena para el Hombre. Pueden concentrarse en una sola tarea con una intensidad increíble. Un Elfo puede ser un maestro en cualquier habilidad en poco tiempo; y supera a cualquier humano en la música, la escritura, la magia, la alquimia, la arquitectura o cualquier otro arte. Los Elfos se llaman a sí mismos los Primeros Narradores; y es cierto que sus dotes de canto y habla superan a las de cualquiera de las razas humanas.

Pero una disciplina mental semejante tiene un precio. Los Elfos pueden perder la noción del paso del tiempo y de los asuntos mundanos, y olvidar descansar o alimentarse. De hecho, un Elfo puede quedarse durante semanas mirando una bella estatua o pintura, sin importarle el paso del tiempo o lo que ocurra a su alrededor. Los Elfos también son altivos, orgullosos y arrogantes; y no les importan las razas "menores". A sus ojos, los Hombres son poco mejores que los Orcos; y, a menudo, los Hombres y los Elfos se han enfrentado.

Los Elfos están divididos en varios pueblos y estirpes. Los Altos Elfos habitan la gran isla-continente de Ulthuan, que se encuentra en el Gran Océano Occidental. Su gran capital, Lothorn, en la tierra de Eataine, es el centro del comercio de los Altos Elfos y la base de la poderosa armada elfica. Desde aquí parten sus flotas para recorrer los mares, dominar las rutas comerciales y explorar el mundo.

Su gobernante es Finubar el Navegante, el más cosmopolita de todos los Reyes Fénix. Anuló las antiguas prohibiciones que decretaban que ninguna nave, excepto las de la flota elfica, podía surcar los mares a menos de trescientas millas alrededor de Ulthuan. Hoy en día, la ciudad es lo más lejos adonde puede llegar cualquier individuo no elfico. Los comerciantes humanos pueden probar los placeres de esta, la ciudad más maravillosa del mundo (es decir, después de nuestra amada Altdorf), y comerciar en los bazares y las casas de mercaderes de Lothorn. Pero cualquier intento de pasar la Puerta Esmeralda es una invitación a una muerte rápida y segura. Una fuerza de diez mil guardias mantiene una férrea vigilancia sobre la ciudad y la ciudadela de la Torre Resplandeciente, el faro que guía a las naves elficas a través de los estrechos de Lothorn.

Se ven pocos Elfos fuera de su isla; y cada vez es aún más raro. Es en la tierra de Bretonia, entre los escondidos claros del Bosque de Loren, donde sobrevive el último reino de los Elfos Silvanos en el Viejo Mundo.

Los Elfos Silvanos de Loren son maestros en el tiro con arco; y se dice que un arquero elfico es capaz de acertar en el ojo de un Goblin en la

*La artesanía elfica es
exquisita y una visión
maravillosa. Se dice que, a
menudo, estos artefactos
tienen poderes mágicos.*



oscuridad. En la tierra de Bretonia se cuentan muchas historias sobre los mágicos Señores Elficos de Loren. Los trovadores de Couronne cantan sobre la existencia de un culto de Bailarines Guerreros, jóvenes elfos con unas letales habilidades acrobáticas, y sobre los extraños y terribles Señores de las Bestias, los Elfos que viven entre los animales salvajes del bosque. También se cuentan historias sobre Elfos que cantan a los árboles y a las plantas para formar con ellas casas naturales o lograr que los senderos del bosque hagan perderse a los intrusos. Los cuentos más fantásticos hablan de los Espíritus del Bosque, de gigantescos árboles que andan; pero, probablemente, todo esto no son más que imaginaciones. Pocos se atreven a entrar en el Bosque de Loren; y todavía menos regresan. Cuando lo hacen, se les encuentra justo en sus límites, con los cuerpos destrozados y colgados de las ramas como aviso. Los Bretonianos han aprendido a temer a las "Gentes del Bosque" y dejan tranquilo su reino forestal.

Así es como Loren, envuelto por nieblas y magia, se mantiene a salvo, como una tierra prohibida. Cuidado, viajero, no te aventures bajo las sombras de Loren; ya que, incluso si no pierdes la vida por una flecha o una espada elfica, puede que viajes durante trescientos años por su interior sin darte cuenta del tiempo que está pasando hasta que regresas a tu hogar y los años se cobran su tributo en un latido de corazón.

Los Elfos Silvanos se encuentran en pocos lugares más aparte del Bosque de Loren. Se dice que el Bosque de las Sombras y el de Drakwald todavía mantienen pequeñas comunidades de Elfos. Cualquier viajero debe tener cuidado en estos parajes, ya que muchos han muerto cuando han entrado en los dominios de los Elfos, incluso sin saber que han cruzado sus invisibles fronteras.

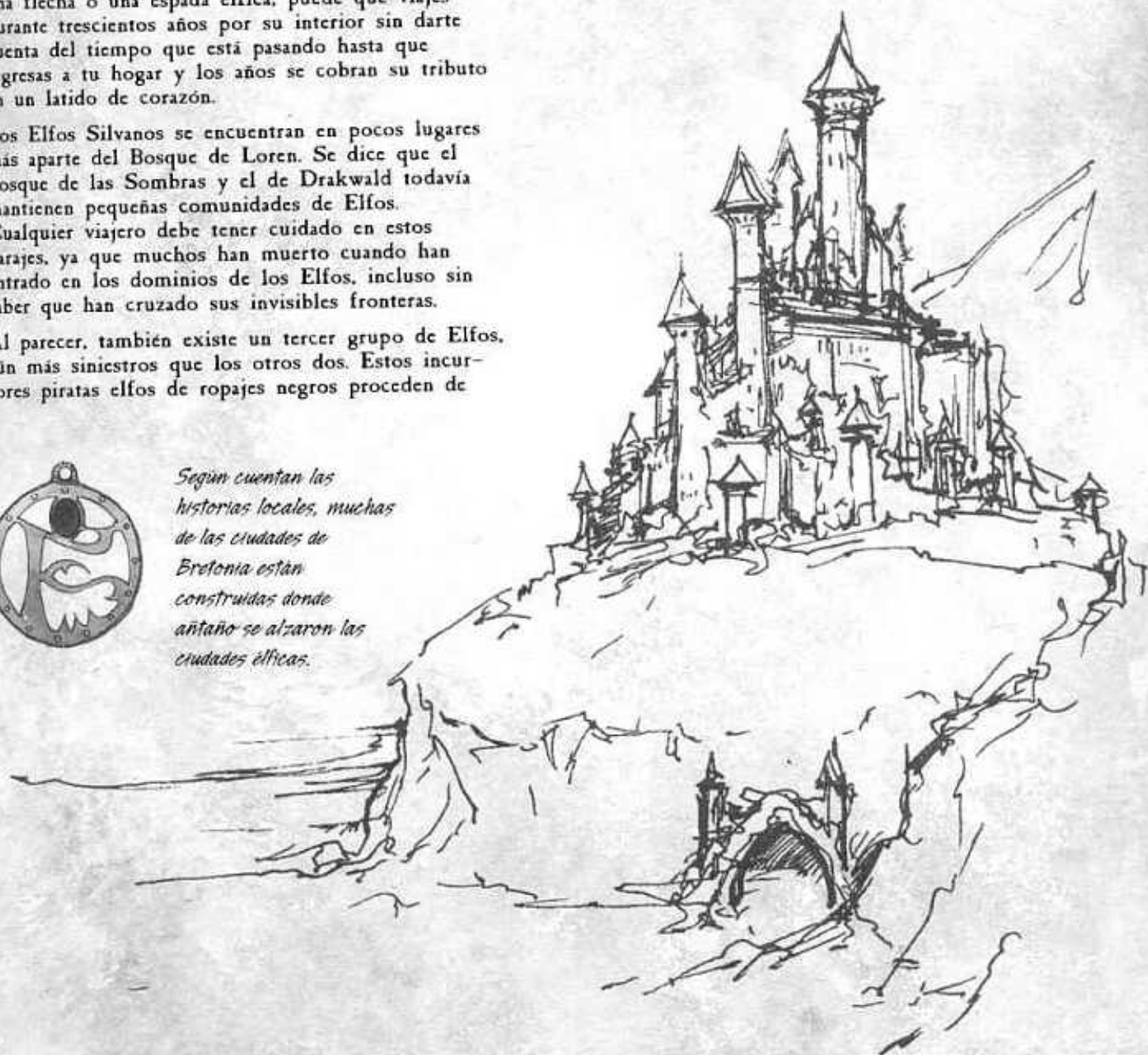
Al parecer, también existe un tercer grupo de Elfos, aún más siniestros que los otros dos. Estos incursos piratas elfos de ropajes negros proceden de

allende los mares y traen la muerte a las zonas costeras con fuego y acero. Ningún erudito con los que he hablado conoce su auténtico origen. Quizás viven en el mar; o quizás proceden de alguna otra isla más hacia el Oeste, más allá de la fabulosa isla de Ulthuan. Los Señores de Ulthuan hablan poco de estos piratas, pero nos advierten de que los matemos sin compasión. Llamen a estos Elfos de negros ropajes Elfos Oscuros; y todo parece indicar que existió un cisma entre los Elfos que condujo a su caída. Se dice que estos Elfos Oscuros saquearon la ciudad de Remas, allí en Tilca, hace más de un milenio; que la arrasaron hasta los cimientos y que se llevaron miles de prisioneros para convertirlos en esclavos. Esto es una prueba de que la raza de los Elfos es capaz de realizar actos de gran crueldad y maldad a pesar de su bello aspecto y aparente cortesía.

Para mí, los Elfos siguen siendo una raza fascinante, compleja y peligrosamente misteriosa. Me alegraré cuando ya no existan, porque entonces todo lo que queda pertenecerá al Hombre. Estos son los últimos días de los Elfos; y su sol se está poniendo: glorioso, rojizo y, en última instancia, moribundo.



Según cuentan las historias locales, muchas de las ciudades de Bretonia están construidas donde antaño se alzaron las ciudades elficas.



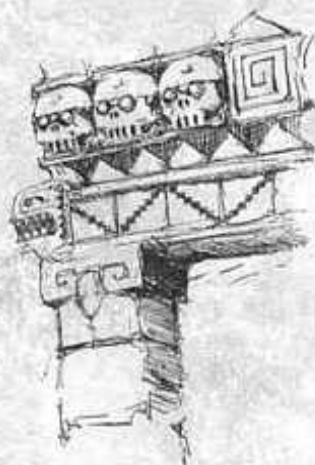
SOBRE LAS TIERRAS ALLENDE EL MAR

Más allá del Gran Océano Occidental, al sur de las desoladas costas al norte de este continente, se encuentra la desconocida y tórrida tierra llamada Lustria por los eruditos del Imperio. Hasta aquí llegan muchos buscadores de fortuna; y, aunque pocos regresan, los que lo hacen traen historias sobre asfixiantes selvas y sus extraños habitantes, sobre aullantes mujeres de piel oscura y sobre hombres lagarto que viven en ciudades templo derruidas de antigüedad inconmesurable.

He presenciado la disección de uno de sus cadáveres y he comprobado su aspecto insano. Parecen ser lagartos gigantes de algún tipo que caminan sobre dos patas como los hombres, aunque son mucho más altos y mucho más musculosos que nosotros. Se dice que su sangre es fría y venenosa.

Los rumores sobre los inmensos tesoros que se guardan en sus templos son tales que el Emperador organizó una expedición para traer las riquezas de la lejana Lustria hasta el Imperio, donde se les daría buen uso al servicio de su Altísima Majestad Imperial Karl Franz. Eso fue hace muchos años; y, desde entonces, no se ha sabido nada del destino de esta expedición.

En las junglas de Lustria viven todo tipo de extraños monstruos escamosos, ya que aquello es un enorme pantano del que han vuelto pocos de los que han ido. Grandes son los tesoros acumulados en las ciudades de los hombres lagarto, para quienes el oro es una baratija.



Los templos de Lustria son lugares donde se celebran horribles sacrificios. Los cráneos de las víctimas se incrustan en las paredes de los templos.



Los monstruosos habitantes de Lustria combaten con armas de bronce y de hueso.



SOBRE LAS PERFIDIAS DEL TEMIBLE CAOS Y EL ENEMIGO INTERIOR



Incluso aquí, en mi propia cámara, protegido por los Templarios de la Reiksguard y por las plegarias de los sacerdotes más piadosos de nuestro Señor Sigmar, tiemblo de miedo al escribir sobre esa bestia innombrable, la abominación, el enemigo de toda vida, el temible poder que los hombres llaman el Caos.

Los malvados servidores de los demonios proclaman que nuestro mundo es uno de muchos; y que todos nosotros existimos en el mundo de las sombras además de en el mundo real que podemos ver. Dicen que nuestras contrapartidas umbrías viven en el extraño y desconocido lugar llamado el Reino del Caos, el sombrío e inmaterial refugio de los demonios. También es conocido como Eteria, la Disformidad, el Submundo, la Completa Oscuridad y por muchos otros nombres. Aquí el tiempo no significa nada; y los hechos del pasado, el presente y el futuro se funden entre sí en una existencia caótica. Algunos proclaman que no es una dimensión, sino muchas; un número infinito de mundos alternativos en los que todo es posible y en que cada variación de la historia de la humanidad ocurre tal y como se decretó al comienzo de los tiempos.

Al Norte de las fronteras de Kislev, más allá del agreste Territorio Troll, se encuentra el infernal Reino del Caos, donde los demonios caminan, servidores eternos de la Entropía y la Larga Noche. Estas criaturas se componen exclusivamente de pensamientos; y esos pensamientos son terribles.

El Reino del Caos es el hogar de muchas entidades terribles de poder cósmico. Tiemblo mientras escribo los nombres de los Cuatro Grandes Dioses del Caos. No me atrevo a pronunciar sus nombres en voz alta; ya que sus servidores pueden verlo y oírlo todo, y el hombre sabio no debe atraer la atención de los ciudadanos de la oscuridad. Por tanto, me limitaré a escribirlos y a rogar por nuestras almas.

Existen cuatro viles y siniestros Dioses del Caos, cuatro hermanos en la Oscuridad. El primero de ellos es Khorne, el gran Dios de la Guerra, el Señor de los Cráneos. Tiene muchas formas: un gigantesco sabueso manchado de sangre, un guerrero bestial con las manos goteando sangre o un sombrío rey sentado en un trono de cráneos. En la mano tiene una espada, luce una armadura de bronce y se sienta sobre un enorme montículo de cráneos que se extiende alrededor de él hacia la eternidad. Su aullido de furia resuena a lo largo del tiempo y el espacio; y es él el que trae la maldición de la guerra a este mundo infeliz.

El siguiente es Tzeentch, el Gran Conspirador, el amo del mutable flujo del tiempo. Es el Dios de la Hechicería; y su esfera de influencia es el cambio. Le llaman el Eterno Cambiante, el Señor de la Magia, el Mutador de la Humanidad. Sus seguidores se infiltran en la sociedad humana y conspiran en la oscuridad, con paciencia, a la espera del momento oportuno para alzarse contra la ley y el orden.

Nurgle es el nauseabundo Señor de la Podredumbre. Se le describe como un enorme cuerpo de carne podrida, plagado con todas las enfermedades del mundo. La forma física de Nurgle es una montaña de suciedad y corrupción. Sin embargo, estas palabras apenas hacen justicia a la auténtica inmundicia que es el Padre Nurgle, el señor de la corrupción física, la enfermedad y la desesperanza. Es él quien lanza las horribles plagas que causan tantísimas muertes entre los habitantes del Viejo Mundo.

El último es Slaanesh, el guardián de los vicios secretos y de las pasiones terribles, el Señor de los Placeres Prohibidos, el decadente Príncipe del Caos. Se dice que Slaanesh no aparece como hombre o mujer; aunque, sin embargo, es los dos a la vez. También se dice que ver su perfección física es condenarse a amarlo por toda la eternidad de forma apasionada. Sus seguidores y demonios bailan desnudos con los caídos, empujados a nuevos y agonizantes placeres.

Existen muchos otros poderes menores del Caos: dioses, diosecillos, demonios y semidioses; pero sólo los Cuatro Grandes Poderes son conocidos en todos los lugares del mundo. Son adorados en todas partes de muchas maneras, formas y nombres diferentes; pero siempre son los mismos, lo mismo que sus fines y deseos.

Muchos mortales sirven a los demoniacos caudillos del Caos. Procedentes del Norte llegan los Guerreros del Caos de negras armaduras, seguidos por las tribus de bárbaros que adoran a los Dioses del Caos. Este es el enemigo exterior, los siniestros ejércitos que se reúnen en nuestras fronteras.

Pero más peligrosos e insidiosos son los seguidores del Caos que ya están dentro. En las tierras del hombre se encuentran malvados herejes que adoran a los Dioses del Caos en secreto, a pesar de los esfuerzos de la orden de los Cazadores de Brujas. La influencia de estos individuos crece en secreto día a día. Muchos hombres poderosos e influyentes se alían con los Poderes Siniestros con la esperanza de ganar más poder y la inmortalidad como recompensa. Estos despreciables locos realizan odiosos ritos y sacrificios humanos en las profundidades de criptas y sótanos para complacer a sus siniestros amos. Se dice que cada año son más poderosos y numerosos.

Muchos de los nuestros creen que vivimos en los momentos finales de nuestro mundo. Me temo que tienen razón. Que Sigmar me perdone, ya que esto es un pensamiento herético, pero la sombra procedente del Norte ha crecido tanto que no veo muchas posibilidades de que sobrevivamos. Que Sigmar nos proteja, ya que es cierto que nuestro mundo se ha convertido en un lugar muy oscuro. Quizás me he condenado por lo que he escrito, pero he jurado escribir la verdad para los eruditos que vengan detrás de mí y advertirles sobre el peligro que nos acecha.

SOBRE EL PODER DE LA MAGIA

El estudio de la magia fue prohibido hace mucho tiempo en las tierras del Viejo Mundo; y todos los hombres y mujeres que tenían visiones o realizaban hechos milagrosos eran quemados en la estaca (algo bastante sensato). Sin embargo, durante la Gran Guerra contra el Caos, Magnus el Piadoso, el unificador del Imperio, anuló la antigua prohibición contra la hechicería y fundó los Colegios de la Magia. Desde ese día, en las filas de los ejércitos del Imperio se han incluido Hechiceros de Batalla.

El Eterio, o Viento de la Magia, se compone de ocho aspectos de la Magia: el del Fuego o Piromancia, el del Oro o Saber de la Alquimia, el Ambar o Viento de las Bestias, el Viento de la Luz, el Saber Celestial de la Astromancia, el Viento Sombrio, el de Jade o Viento de la Vida y el Púrpura o Viento de la Muerte. Estas son las disciplinas de la hechicería tal y como se enseñan en los Colegios de la Magia hoy en día.

Pero, aunque muchos no lo saben, toda la magia tiene su origen en el Reino del Caos. Los más eruditos de los Colegios de la Magia dicen que en el lejano Norte existe una puerta colosal hacia una dimensión de pesadillas y demonios. Desde este enorme portal salen vientos antinaturales y polvo mutador. Esta energía gira alrededor del mundo como una inmensa serpiente; y este es el poder que los Hechiceros emplean cuando lanzan hechizos.

Aquellos que poseen el don (o, más bien, la maldición) de la segunda visión pueden percibir estas ocho energías cuando emergen de los Desiertos del Norte y rodean el mundo como una serpiente cuando estrangula a su presa. Los Humanos se especializan en uno de estos aspectos de la magia, por lo que hay escuelas de hechicería que se especializan en cada uno de los colores de la magia.

Los Hechiceros del Colegio de Oro fabrican muchos artefactos mágicos poderosos, como, por ejemplo, los pergaminos con encantamientos inscritos y las pociones que pueden curar a los enfermos.



Se dice que las feroces Serpientes Aladas son parientes de los Dragones. Sus cuerpos en forma de serpiente tienen unas alas de enorme envergadura, y en la punta de su cola tienen un terrible aguijón venenoso.



SOBRE LOS SERES MONSTRUOSOS

Muchos de mis grimorios muestran dibujos de bestias aterradoras. Grandes pulpos que acechan bajo las olas, gigantes Krakens que emergen para consumir naves enteras antes de desaparecer en las profundidades del océano. También hablan del extraño Jabberwock, que al parecer se alimenta de bellas doncellas; de la Gente Alada de las islas del Sur y de las Serpientes Aladas del Este. Por supuesto, un científico racional como yo no cree en absoluto en cosas como esas.

Pero existen otras bestias que si existen y que he visto con mis propios ojos. En el zoo de nuestro benéfico Emperador, aquí en Altdorf, se encuentran muchas extrañas y terribles criaturas que pueden emplearse en la guerra: el Grifo, con cuerpo de león y cabeza de águila; grandes caballos alados llamados Pegasos; gigantescas serpientes traídas por los mercaderes Árabes de las Tierras del Sur; Hipogrifos que anidan en los riscos del Cerro del Orco; grandes y pesadas bestias de Arabia conocidas como elefantes, y muchas criaturas más.

Los Dragones son las criaturas más antiguas. Se dice que muchos Dragones todavía duermen bajo las Montañas del Fin del Mundo. Incluso se rumorea que Kalganos el Negro, el padre de todos los Dragones, tiene su madriguera en las entrañas de la tierra y que las montañas son su espinazo; y que allí espera el día del juicio final, cuando los Dragones despertarán de su sueño y volarán por encima de las nubes una vez más.

SOBRE LOS ORCOS Y LOS GOBLINS

Los Orcos y los Goblins son la maldición de todas las razas civilizadas. Estas criaturas tienen la piel de distintos tonos de verde y una apariencia inmundicia. Sus ojos tienen un brillo rojo en la oscuridad y de sus bocas entreabiertas surgen enormes colmillos mientras gruñen los sonidos guturales que utilizan como palabras. La conversación entre los Orcos suele reducirse a un intercambio de golpes; y es increíble que puedan fabricar nada. De hecho, todas sus armas y artefactos son de lo más primitivo, pero lo bastante efectivos como para llevar la destrucción a todas las tierras.

Sus campamentos son extremadamente miserables; y, a menudo, las tribus se reúnen y emigran en grandes hordas para las que guerrear es el máximo placer. De hecho, se dice que los Orcos viven para combatir. Los Goblins, sus parientes menores, les siguen, deseosos de servirles y aprovechar los despojos que dejan. Se conocen los nombres de muchas tribus, como la de las Llagas Supurantes, los Garra de Hierro, los Ojos Rojos y los Diente Partido. Todas estas tribus obedecen a sus Chamanes, quienes poseen extraños y grandes poderes mágicos. Son ellos quienes invocan a sus ídolos, quienes establecen a sus caudillos y quienes hacen que sus tribus se pongan en marcha e inicien los grandes Wargos o migraciones de las que hablan los Kislevitas.

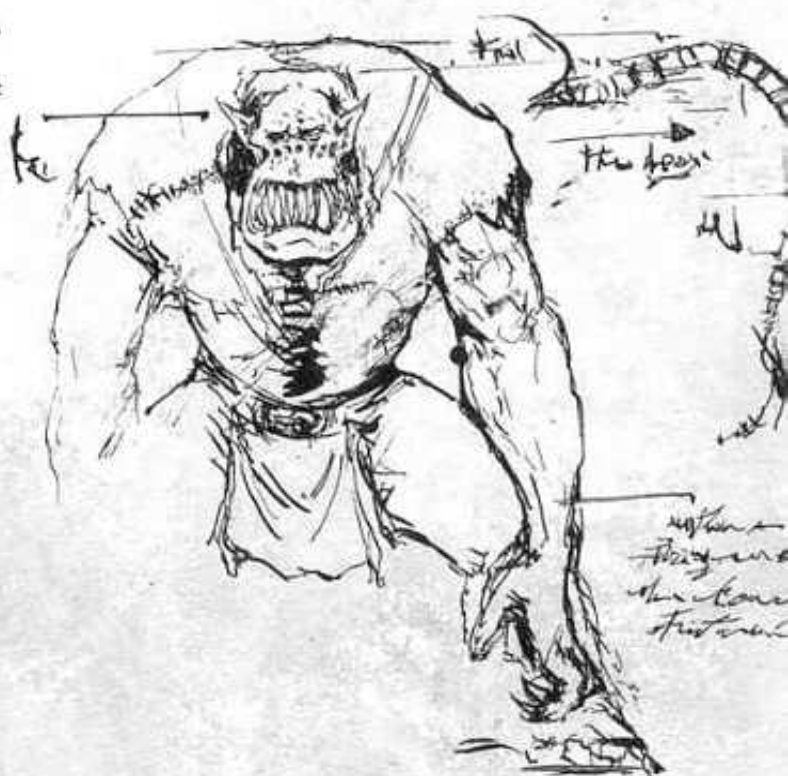
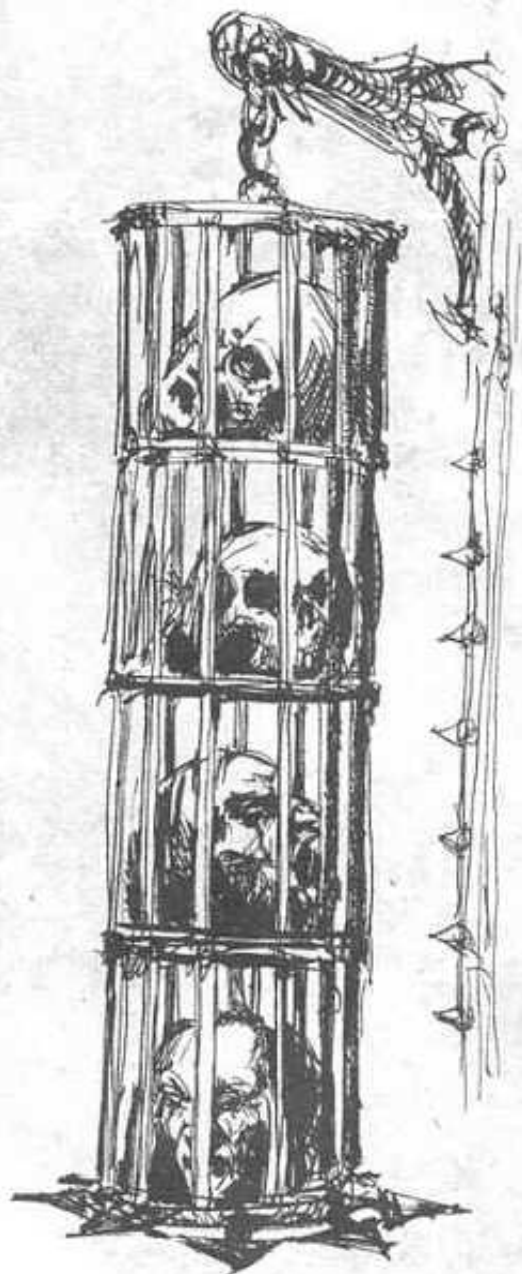
Los Orcos combaten constantemente entre ellos para establecer el liderazgo del más fuerte. Así es como se decide la interminable jerarquía de jefes y cabecillas en la que todos y cada uno aspiran a obtener más poder. Mucha de su energía la desperdician luchando entre ellos. Se dice que el vocabulario Orco no incluye la palabra "igualdad".

El número de Orcos y Goblins que infestan el mundo es incontable, no importa cuántos se mate: siempre aparecen más. Muchas otras criaturas merodean en los campamentos Orcos, como los Trolls, que son asquerosos y horribles más allá de toda descripción; y los Snotlings, que infestan los montones de desperdicios en grandes multitudes.

Sin embargo, no se debe subestimar el poder de los Orcos. A veces, la horda se ve dirigida por un caudillo inspirado por sus ídolos y se convierte en una masa imparable que se abre camino a través de los reinos de los Hombres, los Enanos o incluso los Elfos. Los Orcos han arrasado grandes ciudades; y muchas cosas bellas han sido destruidas o abandonadas en el polvo por estas bestias salvajes.

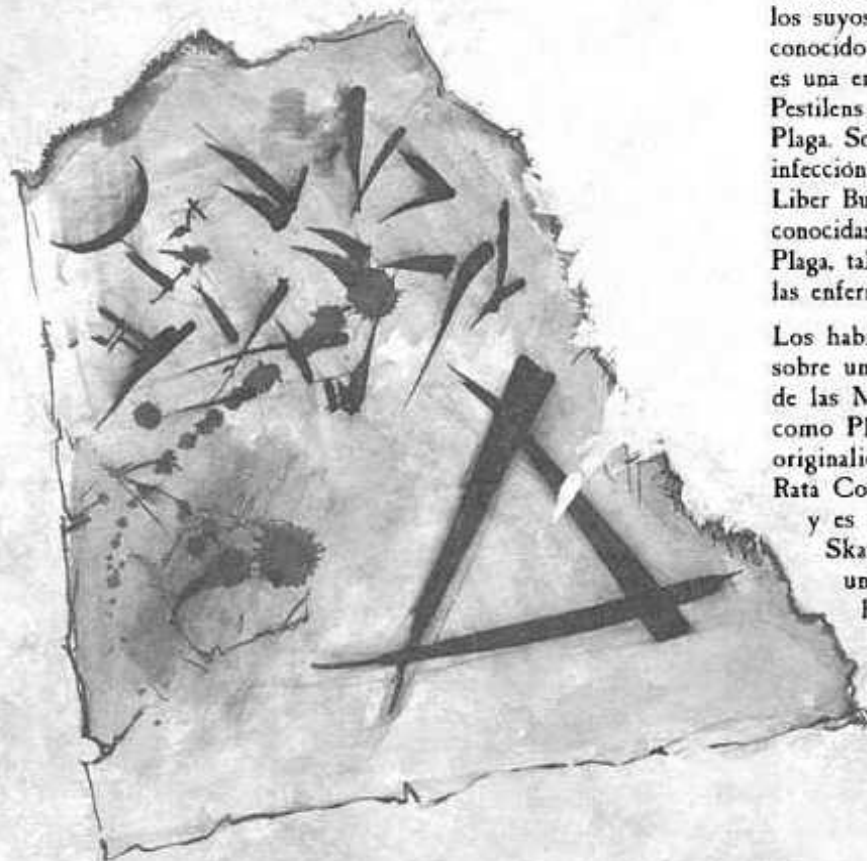


Los Orcos tienen la piel verde y una fuerte constitución física. Son más altos y más anchos de hombros que los humanos, pero están encorvados como uno de esos monjes de las Tierras del Sur. Los Orcos tienen grandes colmillos visibles, y sus ojos están "enterrados" bajo un gran ceño. Los Orcos pronuncian mediante gruñidos, con una voz profunda, las pocas palabras burdas que utilizan. Tienen poca inteligencia, pero poseen cierto tipo de astucia.



Se han encontrado muchos cráneos de grandes colmillos y extrañas formas en las alcantarillas. Se dice que son restos de Skavens, aunque, sin duda, seguramente pertenecieron a mutantes, que infestan esos lugares.

Se dice que el siguiente pergamino describe un detallado plan de ataque contra la bella ciudad de Nuln. El escriba que lo tradujo ha sido puesto al cuidado de las sacerdotisas de Shallya en el excelente Manicomio de Altdorf.



SOBRE LOS HOMBRES RATA DEL SUBMUNDO

Una de las leyendas más persistentes en el folclore de los ignorantes e incultos campesinos es una sobre ratas gigantes que andan sobre dos pies, como los hombres. Se dice que su enorme imperio se extiende a lo largo de incontables leguas bajo la tierra. Se supone que su sociedad está dividida en varios Grandes Clanes, cada uno regido por un poderoso Skaven al que se conoce como Señor de la Descomposición. Al parecer, la mayor parte del tiempo se dedican a combatir entre sí como ratas rabiosas, pero otra vez dejan a un lado sus rivalidades y atacan a los habitantes del Viejo Mundo.

Cuando la horda de ratas marcha a la guerra, reúne a las innumerables huestes de los clanes menores.

En el Gran Manicomio de Altdorf hay dementes que insisten en que han escapado de la esclavitud de estos hombre-rata; y otros dicen que incluso preparan una guerra total contra la Humanidad.

Nunca he visto criaturas semejantes; y, como los sabios profesores de Nuln han demostrado, las irrefutables pruebas científicas demuestran que estas criaturas no son más que un fraude. He incluido un pergamino que, al parecer, escribió una de estas criaturas, conocidas como Skavens. Se lo presento a su Majestad sin más intención que la de incluirlo todo, a pesar de mi firme creencia de que no es más que una hábil falsificación.

Estos Skavens no son más que una imaginación; y ya existen suficientes peligros reales en este siniestro mundo. Concentrémonos en lo más urgente e importante y no en los balbuceos de seniles poetas.

Según estos "informes", cada uno de los Grandes Clanes tiene sus propias armas y métodos para librar la guerra. El clan conocido como Moulder posee poderosos Señores de las Bestias y usa la mágica piedra de disformidad para criar y mutar feroces bestias de combate. El Clan Eshin entrena temibles y silenciosos asesinos. Incluso se rumorea que uno de los suyos asesinó al Emperador Manfred. El Clan Skryre es conocido por sus Ingenieros Brujos, maestros de un arte que es una enloquecida mezcla de magia y ciencia. Al Clan Pestilens también se le conoce como el de los Monjes de Plaga. Son discípulos de la enfermedad e iniciados de la infección. Se dice que su clan posee un gran libro, llamado el Liber Bubonicus, en el que aparecen todas las enfermedades conocidas por el hombre y muchas más. Los Monjes de Plaga, tal y como les ordena su dios, se dedican a extender las enfermedades y las plagas por las ciudades de los hombres.

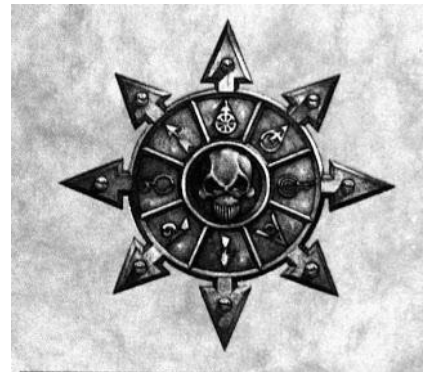
Los habitantes de la tierra de Tilca cuentan historias sobre una gran ciudad Skaven oculta en las profundidades de las Marismas Enfermizas. Esta ciudad es conocida como Plagaskaven (los Tilcanos no son famosos por su originalidad). En su interior se encuentra el templo de la Rata Cornuda, el malvado Dios del Caos de los Skavens; y es aquí donde millones de miembros de las hordas Skavens se escurren, intrigan, luchan y asesinan en una lucha eterna por la supremacía. Ningún hombre ha visto esta ciudad; y yo, como muchos, creo que sólo es un mito, ya que las Marismas Enfermizas son impenetrables y venenosas, lo que ha dado lugar a la creación de esta leyenda sobre una ciudad Skaven.

APÉNDICE 1: OBJETOS MÁGICOS

Los objetos mágicos son una parte muy importante de Warhammer: permiten personalizar a los personajes, dotándolos de habilidades especiales. Además, son un clásico en el juego: ninguna versión de Warhammer estaría completa sin una buena selección de objetos mágicos.

Sólo que esto no es una selección, sino una lista exhaustiva de todos los objetos mágicos que han existido en la historia de Warhammer. Aquí presentamos los llamados “Objetos mágicos genéricos”, lo que quiere decir que pueden ser utilizados por cualquier ejército (excepto por los Enanos y los Demonios del Caos, que tienen sus propias reglas al respecto). En cada libro de ejército se incluirán todos los objetos mágicos específicos de ese ejército.

Únicos: Ten en cuenta que al elaborar tu lista de ejército no puedes repetir los objetos mágicos que eliges para tus personajes; no puedes tener dos personajes equipados con la Espada del Frío o con el Pergamino de dispersión de magia. ¡Se trata de objetos únicos!



Hay dos formas de clasificar los objetos mágicos: por su poder y por su función.

La primera clasificación se hace en función del poder del objeto mágico en cuestión, y tiene dos categorías. En primer lugar, están, sencillamente, los Objetos mágicos. Estos son los más comunes, y tienen una enorme variedad de efectos. Después están las Reliquias. Se trata de los más potentes y venerados de entre los objetos mágicos, y son muy escasos. En la descripción de cada personaje (y de algunos oficiales) encontrarás un apartado que indicará cuántos Objetos mágicos y cuántas Reliquias puede tener el personaje (aunque la mayor parte de los personajes no pueden portar Reliquias). Esta clasificación se tiene en cuenta tan sólo al elaborar la lista de ejército: a efectos de juego, una Reliquia es un Objeto mágico en todos los aspectos. Ten en cuenta que un personaje con acceso a una Reliquia puede elegir en su lugar un objeto mágico “normal”; por ejemplo, un personaje que pueda elegir una reliquia y otros dos objetos mágicos puede elegir 3 objetos mágicos “normales”.

La segunda clasificación de los objetos mágicos es por su función, y tiene seis categorías: Armas mágicas, Armaduras mágicas, Talismanes, Artefactos arcanos, Objetos hechizados y Estandartes mágicos. Un personaje nunca puede equiparse con más de un objeto de cada uno de los tipos. A continuación, algunas notas acerca de los tipos de objeto mágico:

Armas mágicas: En cada arma se indica el tipo de arma que es (arma de mano, arma a dos manos, lanza, etc), y sigue todas las reglas para ese tipo de arma. Cuando se indica “armas emparejadas” se refiere a dos armas de mano (y, consecuentemente, otorgan +1 Ataque al portador y requieren ambas manos). Para poder equiparse con un arma de un tipo concreto (arma de mano, lanza, arma a dos manos, etc) un personaje debe poder equiparse con una versión mundana del mismo arma (por ejemplo, un hechicero del Caos va equipado con arma de mano, y tiene la opción de equiparse con arma de mano adicional y/o arma a dos manos, por lo que puede elegir armas mágicas que sean armas de mano, armas emparejadas o armas a dos manos, pero no lanzas, alabardas o mayales).

Armaduras mágicas: Tan sólo un personaje que tenga o pueda equiparse con una armadura mundana (no mágica) podrá elegir una armadura mágica. Eso significa que la mayoría de los hechiceros no podrán equiparse con armaduras mágicas, aunque existen algunas excepciones: hay incluso armaduras mágicas específicamente diseñadas para Hechiceros (aunque son muy pocas). En cada armadura se indica el tipo de armadura que es (escudo, armadura ligera, armadura pesada, etc), y sigue todas las reglas de ese tipo de armadura.

Talismanes: Se trata de pequeños objetos protectores que pueden tomar la forma de un amuleto, un anillo u otro artefacto similar. A menos que se especifique lo contrario, todos los personajes que puedan portar objetos mágicos pueden elegir un talismán como parte de su equipamiento.

Artefactos arcanos: Tan sólo los personajes que sean Hechiceros pueden portar un artefacto arcano: ningún otro tipo de personaje podrá hacerlo.

Objetos hechizados: Se trata del cajón de sastre en el que entran todos los objetos mágicos que no encajan en las otras categorías. A menos que se especifique lo contrario, todos los personajes que puedan portar objetos mágicos pueden elegir un objeto hechizado como parte de su equipamiento.

Estandartes mágicos: Tan sólo los portaestandartes de batalla o los portaestandartes de las unidades pueden equiparse con estandartes mágicos; ningún otro personaje podrá hacerlo. En la descripción de cada unidad se indica si ésta puede llevar estandarte mágico, y si es así, el máximo de puntos que puede costar el estandarte que adquiera la unidad. Los estandartes mágicos no afectan a las monturas/bestias de tiro de la unidad a menos que se especifique lo contrario.



ARMAS MÁGICAS-RELIQUIAS

Espada de Destrucción: 100 puntos

La Espada de Destrucción está encantada con poderosos hechizos antimagia que absorben la energía de otros objetos mágicos.

Arma de mano. El portador no podrá portar ningún otro objeto mágico. Todos los objetos mágicos o rúnicos cuyo portador esté en contacto peana con peana con el portador de la espada de destrucción quedarán anulados y no funcionarán mientras se encuentren en contacto (pasarán a considerarse objetos mundanos de su mismo tipo). Por cada impacto causado con esta espada a un enemigo en combate cuerpo a cuerpo, destruye permanentemente uno de sus objetos mágicos o rúnicos determinado aleatoriamente.

Espada del frío: 90 puntos

Se trata de una espada de acero y hielo azul, sobrenaturalmente fría, hasta más allá de lo resistible. La Espada del frío está conectada al frío mortal del Reino Mágico de Kislev, y su contacto puede congelar el corazón de su víctima.

Arma de mano. Niega la tirada de salvación por armadura. Mata si causa una herida (esto no afecta a miniaturas con la regla especial Demonio o No muerto).

Matadragones: 85 puntos

Se trata de una espada larga y oscura cubierta con runas rojizas, que son extremadamente venenosas para los dragones verdaderos. En épocas pasadas, poderosas armas matadragones se habían adueñado de muchos reinos en manos de robustos héroes.

Arma de mano. F+2, Heridas múltiples (ID3). Contra dragones (de cualquier tipo, incluyendo dragones del Caos, dragones zombi, etc), tendrá también la regla especial Golpe letal heroico. El portador será inmune al Terror causado por los dragones.

Espada de Obsidiana: 70 puntos

Forjada a partir de cristal volcánico, la Espada de Obsidiana es negra, y su superficie oscura y vidriosa.

Arma de mano. Niega la tirada de salvación por armadura. Si hiere a un oponente, y este lleva alguna pieza de armadura mundana o mágica, éstas quedarán destruidas y no podrán utilizarse más durante la batalla.

Espada de Hidra: 70 puntos

Se trata de una espada forjada con las escamas de hierro de la cola de una hidra y templada con su sangre. Las propiedades mágicas de la hidra son legendarias, y una espada forjada con sus escamas atravesará la carne y los huesos con extrema facilidad.

Arma de mano. Tiene la regla especial Impactos múltiples (ID6).

Espada del Fuego Infernal: 60 puntos

Se trata de una espada templada en un pozo de llamas líquidas, de forma que el calor de la forja nunca se ha perdido. En lugar de ello, el calor es liberado sobre el enemigo cuando la espada hiere.

Arma de mano. Ataques flamígeros. Mata si causa una herida. Cualquier miniatura muerta por esta espada estallará en llamas, causando a todas las miniaturas en contacto peana con peana un impacto de F2 con Ataques sólo flamígeros (estos impactos no se consideran causados por la espada, por lo que no se benefician de sus reglas especiales). El portador de la espada es Inmune al fuego.

Espada de Oro Fulgurante: 60 puntos

El oro es el metal más difícil de forjar en forma de armas mágicas. Una espada de oro puede ser encantada con una velocidad de ataque increíble.

Arma de mano. El portador obtiene +3 ataques.

Matademonios: 60 puntos

Una Matademonios es una espada encantada contra los demonios. Su toque marchita su carne y les causa heridas agónicas.

Arma de mano. Contra miniaturas con la regla especial Demonio, F+3 y Heridas múltiples (1D3).

Espada de Gigante: 60 puntos

Las Espadas de Gigante están forjadas a partir de los huesos de un gigante, y parte de la fuerza de esta poderosa criatura se transmitirá a quien la porte.

Arma de mano. F+3.

Espada Venenosa: 60 puntos

Se trata de una espada embrujada con hechizos malignos y templada en el veneno de mil serpientes. Cuando la espada venenosa impacta a su enemigo, libera poderosos venenos que disuelven la carne y convierten la sangre en fuego.

Arma de mano. Heridas múltiples (1D6).

Espadón de Muerte: 50 puntos

Un Espadón de muerte debe ser forjado con el fuego de un demonio, por ejemplo, un incinerador de Tzeentch. Dichas armas poseen un poder sobrenatural, y quienes las empuñen verán aumentada su fuerza hasta límites insospechados.

Arma a dos manos. Confiere a su portador F10.



ARMAS MÁGICAS-OBJETOS MÁGICOS

Cuchilla Mortal: 50 puntos

El filo de este arma tiene un encantamiento que es capaz de vencer la resistencia de cualquier armadura.

Arma de mano. Las heridas causadas por la Cuchilla Mortal no permiten tiradas de salvación por armadura.

Espada de los Héroes: 50 puntos

La Espada de los Héroes está encantada para poder matar a grandes monstruos y otros oponentes peligrosos.

Sólo personajes del Orden. Arma de mano. Los impactos causados por este arma contra miniaturas con Resistencia 5 ó superior tendrán un bonificador de +3F y la regla especial Heridas múltiples (ID3).

Mangual Aplastador: 45 puntos

Pesadas esferas metálicas repletas de pinchos de acero y cubiertas de runas de dolor y muerte cuelgan de las cadenas de este mangual.

Mangual. Impactos múltiples (ID3)

Espada de Acero Punzante: 40 puntos

Esta es una espada del más puro acero forjada en el tiempo en que los altos elfos habitaban aún en el Viejo Mundo. Sus ancestrales inscripciones contienen potentes hechizos de destrucción.

Arma de mano. Impacta automáticamente.

Espada Ogro: 40 puntos

La Espada Ogro está hecha a partir de un hueso de ogro, que es increíblemente robusto y duro. Un guerrero que empuñe esta espada obtendrá la fuerza de estas criaturas.

Arma de mano. +2F.

Lanza Punzante: 40 puntos

Esta lanza de hueso adornada con símbolos arcanos tiene numerosos garfios y bordes aserrados, y sus golpes pueden desgarrar con facilidad la carne y causar heridas terribles.

Lanza. Tiene la regla especial Heridas múltiples (ID3).

Espada Berserker: 35 puntos

La Espada Berserker está enloquecida por una enorme furia de batalla. Cuando se desenfunda, su portador se ve dominado por una insaciable sed de sangre.

Arma a dos manos. El portador obtiene la regla especial Furia asesina, y no perderá su furia asesina aunque sea derrotado en un combate.

Ensartadora: 35 puntos

La infame Ensartadora es una lanza mágica capaz de atravesar a varias filas de guerreros gracias a su punta de acero encantado con antiguas runas enanas.

Lanza de caballería. Poder de penetración. Por cada herida causada en cuerpo a cuerpo por la Ensartadora en un turno en el que su portador cargó, éste obtiene un ataque adicional. Estos ataques adicionales no generan nuevos ataques.

Espada de Bronce Fulgurante: 35 puntos

Una increíble rapidez caracteriza a las armas mágicas forjadas de bronce. Cualquier guerrero armado con esta espada efectuará sus ataques a la velocidad del rayo.

Arma de mano. El portador obtiene +2 ataques.

Espada de Hueso: 35 puntos

Se trata de una espada fabricada usando las garras de un dragón marino y encantada con runas de destino. Los dragones son criaturas mágicas, cuyos huesos y escamas pueden usarse para fabricar objetos encantados.

Arma de mano. Heridas múltiples (1D3).

Espada Desgarradora: 30 puntos

La Espada desgarradora tiene su filo aserrado, como si tuviera dientes; la espada muerde y desgarrar la carne y los huesos del enemigo cada vez que le alcanza. Cuando es blandida gruñe y ruge, como una bestia salvaje ávida del sabor de la carne.

Arma de mano. Heridas múltiples (2).

Espada del Dragón: 30 puntos

Esta espada está forjada en el aliento de un dragón rojo, y templada con sangre de la criatura. La sangre de dragón tiene numerosas propiedades mágicas, y la espada produce profundos cortes al morder.

Arma de mano. Impactos múltiples (2)

Báculo del Cráneo de Kaloth: 30 puntos

Este maléfico bastón rematado en un cráneo es capaz de absorber las almas de aquellos a quienes golpea, dejando tan sólo cáscaras sin vida.

Arma de mano. Sólo puede ser usada por personajes con niveles de magia. Proporciona un bonificador de +1F a su portador. Cada vez que el báculo causa una herida a una miniatura enemiga, si ésta no muere como consecuencia de la herida, deberá realizar inmediatamente un chequeo de Liderazgo. Si lo falla, deberá retirarse como baja inmediatamente, sin ningún tipo de tirada de salvación posible.

Quebracorazas: 30 puntos

Este antiguo arma de asta está grabado con toscos símbolos mágicos, y su filo está aserrado. Un guerrero diestro puede descargar con ella golpes que pueden partir a un caballero por la mitad.

Alabarda. Poder de penetración. Los oponentes deberán repetir las tiradas de salvación por armadura exitosas que realicen contra las heridas causadas por Quebracorazas.

Espada de la Muerte Súbita: 30 puntos

Esta espada encantada contiene energías mágicas que guían al guerrero con una velocidad y agilidad increíbles.

Arma de mano. El portador tendrá Iniciativa 10.

Espada Drenadora: 30 puntos

Esta antigua espada está embrujada para absorber la energía vital a través de los cortes que realiza su hoja. La espada transfiere parte de esa vitalidad a su portador.

Arma a dos manos. Al final de cada fase de combate cuerpo a cuerpo en la que el portador haya causado al menos una herida con esta espada, éste podrá restablecer una de las heridas que hubiera sufrido con anterioridad durante la batalla.

Decapitadora: 30 puntos

La cuchilla de este arma se mantiene afilada como el primer día, y circula una leyenda siniestra acerca de cómo el arma guía la mano del que la blande, buscando decapitar de un solo tajo.

Arma de mano. Tiene la regla especial Golpe letal.

Espada del Valor: 30 puntos

El portador de este arma se ve invadido por una poderosa sensación de invulnerabilidad y poder: la espada le proporciona la valentía necesaria para enfrentarse a los más abyectos horrores.

Arma de mano. El portador y la unidad en la que se encuentre serán Inmunes a la psicología.

Espada de Oro Marino: 25 puntos

Esta es una espada forjada con oro extraído de las profundidades marinas y pulimentado por el viento y las olas. El oro es notablemente difícil de forjar, y tan sólo las armas más potentes pueden fabricarse con este metal. El oro marino es el más apreciado de todos.

Arma de mano. Las heridas causadas por este arma tendrán un modificador a la tirada de salvación por armadura adicional de -3.

Espadas Brujas: 25 puntos

Hechas de cristal oscuro de los desiertos del norte, las espadas brujas son dos armas gemelas capaces de canalizar la fuerza mágica de su portador.

Armas emparejadas. Solo hechiceros. El portador obtiene un bonificador de +1 a su Fuerza por cada hechizo diferente que lance con éxito en su fase de magia (los hechizos cuentan aunque sean dispersados). Los bonificadores duran hasta el inicio de tu siguiente fase de magia.

Hacha Veloz: 25 puntos

Este enorme hacha a dos manos está encantado con gastadas runas de velocidad.

Arma a dos manos. No aplica el penalizador habitual de reducir la iniciativa a la mitad (por la regla especial Lenta), al contrario que otras armas a dos manos.

Espada Cazabrujas: 25 puntos

Este antiguo arma está encantada para ser anatema para los brujos y hechiceros, pues no sólo les priva de su conocimiento con cada golpe, sino que además protege a su portador de los efectos nocivos de la magia.

Arma de mano. Proporciona a su portador Resistencia mágica (2). Además, cada vez que el portador cause una herida con esta espada a un enemigo con niveles de magia, éste perderá un nivel de magia (y un hechizo, determinado al azar) por cada herida que sufra.

Espada de la Fuerza: 20 puntos

Se trata de una espada forjada y templada cientos de veces, hasta que su hoja vibra con energía interna. Cuando la empuña un valeroso guerrero, la energía de la espada fluye hacia él, vigorizándolo y dándole nuevas fuerzas.

Arma de mano. F+1.

Espada Bendita: 20 puntos

Se trata de una espada del más puro hierro meteórico mezclado con diamantes de la tierra que lleva la bendición de los sacerdotes rúnicos enanos.

Arma de mano. Confiere a su portador HA10.

Mayal Danzante: 20 puntos

Este aparatoso mayal absorbe la energía de las víctimas de sus tremendos golpes y la transmite a su portador, impulsándolo a blandirlo con renovado vigor.

Mayal. Si en la primera ronda de un combate el portador causa al menos una herida con el Mayal Danzante, no se verá sometido a agotamiento en las subsiguientes rondas del combate (es decir, podrá seguir aplicando el bonificador de +2F del mayal).

Lanza Infalible: 20 puntos

En esta lanza hay imbuido un encantamiento que dirige la punta del arma hacia las partes más vulnerables del enemigo.

Lanza. Repite las tiradas para impactar fallidas.

Espada Exorcista: 15 puntos

Se trata de una espada forjada a partir de los astillados restos de un guerrero esqueleto sobre un fuego de polvo de tumba e inscrita con hechizos de exorcismo. Es poderosa contra los No Muertos, infligiéndoles terribles heridas cuando alcanza su putrefacta carne.

Arma de mano. Tiene la regla especial Heridas múltiples (1D3), pero sólo contra miniaturas con la regla especial No muerto.

Espada Cabalística Dorada: 15 puntos

Se trata de un arma dorada en cuyo filo hay grabado un sigilo mágico de velocidad sobre una incrustación de cobre. El oro es difícil de utilizar para forjar armas, ya que la magia debe compensar el peso y la blandura natural del metal.

Arma de mano. Duplica el valor de Iniciativa del portador en cuerpo a cuerpo, hasta un máximo de 10.



Espada de Cobre Fulgurante: 15 puntos

Aunque no es tan afilada o fuerte como una espada de acero, una espada de cobre puede usarse para contener la energía de la rapidez.

Arma de mano. Confiere a su portador +1 ataque.

Espada Rebanadora: 15 puntos

Esta espada está forjada a partir de los dientes de un dragón de hielo, una criatura que habita en los helados desiertos del norte cuyos dientes están terriblemente afilados.

Arma de mano. Las heridas causadas por este arma tendrán un penalizador de -2 a la tirada de salvación por armadura (adicional al penalizador por la fuerza del que la empuña).

Espada Defensora: 15 puntos

Se trata de una espada de fino acero, pulimentada y grabada con inscripciones. El portador puede leer las intenciones de su adversario, anticipándose a sus movimientos.

Arma de mano. Al inicio de cada ronda de combate cuerpo a cuerpo, elige una miniatura enemiga en contacto peana con peana con el portador. Ésta perderá un Ataque esa fase de cuerpo a cuerpo (con un mínimo de 1 ataque; no puede reducirlos a cero).

Buscacorazones: 15 puntos

Se trata de un hacha forjado con una ardiente sed de sangre, que desea atacar al enemigo con voluntad propia. Su portador está imbuido de esa furia de batalla, que redoblan sus ataques.

Arma de mano. Repite las tiradas para impactar fallidas.

Espada de Hierro Encantado: 15 puntos

Esta espada fue forjada en hierro frío mientras se pronunciaban ancestrales encantamientos. La magia del arma guía la mano de quien la empuña.

Arma de mano. El portador tendrá un bonificador de +1 en sus tiradas para impactar en combate cuerpo a cuerpo.

Espada Cabalística de Plata: 10 puntos

Se trata de una espada forjada en plata con símbolos cabalísticos de cobre incrustados en ella. Un guerrero equipado con esta espada atacará a una velocidad increíble.

Arma de mano. El portador tendrá un bonificador de +3 a su Iniciativa.

Aflicción del Guerrero: 10 puntos

Cuando Aflicción del Guerrero impacta, su víctima queda aturrida y confusa, incapaz de responder al golpe.

Arma de mano. Cualquier miniatura herida por Aflicción del Guerrero verá su atributo de Ataques reducido en un punto por cada herida que sufra.

Dagas Mortales: 10 puntos

Esta pareja de cuchillos han sido utilizados en innumerables asesinatos, y el encantamiento que encierran las gemas de las empuñaduras mantiene el veneno siempre fresco en el filo.

Armas emparejadas. Sus ataques tienen la regla especial Ataques envenenados.

Espada del Torturador: 10 puntos

Se trata de una espada forjada sobre el cráneo de un idiota, y tiene inscritos hechizos que roban la mente de sus víctimas. Cualquiera herido por esta espada se convertirá en el más confuso de los imbéciles.

Arma de mano. Cualquier miniatura herida por la Espada del Torturador se verá afectada por la regla especial Estupidez por el resto de la batalla.

Espada Cabalística de Bronce: 5 puntos

El bronce es una aleación de cobre, y también puede ser embrujado con magia de celeridad.

Arma de mano. El portador tendrá un bonificador de +2 a su Iniciativa.

Espada Reliquia: 5 puntos

Se trata de una espada muy antigua, cuya empuñadura está hecha con los huesos de un gran héroe. Este arma ha sido pasado de padres a hijos en las nobles familias del Viejo Mundo.

Arma de mano. Confiere a su portador +1 HA.

Espada Aullante: 5 puntos

Cuando es empuñada en combate, la Espada Aullante grita y vocifera, causando pavor en los enemigos.

Arma de mano. El portador causa Miedo.



Bebedora de Sangre: 5 puntos

Esta espada fue forjada por hechiceros malignos y templada en sangre de vampiro. La espada posee el poder de los vampiros de debilitar a sus víctimas drenando su sangre.

Arma de mano. Cualquier miniatura herida por la Bebedora de Sangre verá su atributo de Fuerza reducido en un punto por cada herida que sufra.

Espada Mordedora: 5 puntos

Se trata de una espada forjada usando los dientes de un dragón, y contiene potentes hechizos de afiladura.

Arma de mano. Los ataques realizados con esta espada tienen la regla especial Poder de Penetración.

Lengua de Dragón: 4 puntos

El filo de esta espada arde con una feroz llama en cuanto es desenfundada.

Arma de mano. Los ataques realizados con este arma tienen la regla especial Ataques flamígeros.

Espada Debilitadora: 3 puntos

Forjada a partir de espadas rotas e imbuida con un hechizo de sopor, cuando impacta su víctima se vuelve más lenta y torpe.

Arma de mano. Cualquier miniatura herida por la Espada Debilitadora verá su atributo de Iniciativa reducido en un punto por cada herida que sufra.

Espada Cabalística de Cobre: 2 puntos

Esta es una espada de escaso peso, encantada con un signo cabalístico de rapidez. Aunque es muy blando, el cobre puede trabajarse para que el arma cuente con una rapidez y velocidad mágicas.

Arma de mano. El portador tendrá un bonificador de +1 a su Iniciativa.



ARMADURAS MÁGICAS-RELIQUIAS

Armadura del Destino: 100 puntos

Esta ornamentada armadura está cubierta de símbolos protectores que hacen que las flechas se astillen y las espadas se partan al alcanzar al portador, protegiéndolo de todo daño.

Armadura pesada. Proporciona a su portador +2R y un bonificador de +1 a su tirada de salvación por armadura.

Yelmo del Engaño: 60 puntos

Este ornamentado casco está repleto de runas y símbolos que confunden y distraen al enemigo.

Proporciona un bonificador adicional de +1 a la tirada de salvación por armadura del portador. Además, las tiradas exitosas para herir contra el portador deberán repetirse.

Escudo Comehechizos: 55 puntos

El Escudo Comehechizos está fabricado con la piel de un demonio tensada sobre un armazón hecho con los huesos de un liche, y en su superficie hay gran cantidad de símbolos mágicos. Cuando se usa magia cerca de él, el escudo absorbe la energía del hechizo, disipándola.

Escudo. Proporciona al portador Resistencia mágica (3). Si se dispersa exitosamente un hechizo usando los dados de dispersión adicionales proporcionados por el escudo, tira 1D6: con un resultado de 4+, el hechizo (o el objeto portahechizos/plegaria) resultará destruido, y no podrá usarse más durante la batalla.

Armadura del Defensor: 50 puntos

Esta armadura está inscrita con una miríada de potentes símbolos de protección, que hace que sea casi imposible penetrarla.

Armadura pesada. Confiere a su portador una tirada de salvación especial de 4+.



ARMADURAS MÁGICAS-OBJETOS MÁGICOS

Armadura de los Héroes: 50 puntos

Grandes héroes han portado esta antigua armadura, que data de los tiempos de la colonia élfica de Athel Thamara en el Viejo Mundo. Es tan robusta que las armas no pueden penetrarla.

Armadura pesada. Proporciona a su portador +1R y un bonificador de +1 a su tirada de salvación por armadura.

Coraza inquebrantable: 50 puntos

Se dice que la magia de esta antigua armadura protege a su portador de las armas maléficas capaces de arrebatar vidas de un solo golpe.

Armadura pesada. El portador es inmune al efecto de las reglas especiales Golpe letal y Golpe letal heroico.

Escudo Antihechizos: 40 puntos

Se trata de un escudo construido con escamas de dragón y piel de mantícora, y reforzado con runas de obsidiana pulimentadas.

Escudo. Confiere a su portador Resistencia mágica (2). Si se dispersa exitosamente un hechizo usando los dados de dispersión adicionales proporcionados por el escudo, el mago que lanzó el hechizo sufrirá un impacto de F6. No tiene efectos adicionales si el hechizo fue lanzado por un objeto mágico.

Armadura de la Suerte: 35 puntos

La Armadura de la Suerte está cubierta de símbolos de fortuna y runas encantadas que la consagran a proporcionar buena suerte a su portador.

Armadura pesada. Confiere a su portador una tirada de salvación especial de 5+.

Escudo de Hierro Negro: 35 puntos

Forjado con hierro negro del Territorio Troll y reforzado con poderosos encantamientos, este escudo es tan robusto que es casi imposible atravesarlo.

Escudo. Confiere a su portador una tirada de salvación especial de 5+.

Armadura de Hierro Meteórico: 30 puntos

Se trata de una armadura construida con una habilidad excepcional, forjada con hierro meteórico y grabada con runas de protección.

Armadura pesada. Proporciona a su portador una tirada de salvación por armadura de 1+.

Armadura de Sombras: 25 puntos

El portador de una Armadura de Sombras se encuentra simultáneamente en el mundo real y en el Reino de la Magia, lo que le permite atravesar objetos reales como si no estuviera allí.

Armadura pesada. El portador obtiene la regla especial cruzar (todo el terreno). Los impactos no mágicos contra el portador tendrán un penalizador de -1 a su fuerza.

Escamas Brillantes: 15 puntos

Esta ligera armadura de hierro brilla con el fulgor de un millar de soles.

Armadura ligera. Las tiradas para impactar al portador en combate cuerpo a cuerpo tendrán un penalizador de -1.



Escudo de Ptolos: 15 puntos

El Escudo de Ptolos está grabado mágicamente con una miríada de símbolos e inscripciones que causan la más profunda confusión al enemigo armado con armas de proyectiles. Las inscripciones desvían completamente las flechas y los virotes, cambiando su trayectoria.

Escudo. Proporciona a su portador una tirada de salvación especial de 4+ contra todas las armas de proyectiles, como arcos, ballestas, etc. Esto incluye las heridas causadas por máquinas de guerra, así como las heridas causadas por hechizos del tipo Proyectil mágico.

Armadura de la Robustez: 10 puntos

La Armadura de la Robustez está encantada para que sea más dura y resistente que una armadura normal.

Armadura pesada. Confiere a su portador una tirada de salvación especial de 6+.

Escudo Rúnico: 10 puntos

El Escudo Rúnico lanza una descarga mágica cada vez que es impactado, rebotando el ataque hacia el enemigo.

Escudo. Cada tirada de salvación por armadura superada exitosamente en combate cuerpo a cuerpo por el portador, el escudo causará un impacto de F4 en el que causó la herida.

Yelmo de Dragón: 5 puntos

Es un yelmo esculpido a partir del cráneo de un dragón de fuego, cubierto de metales encantados y pulimentado con ungüentos mágicos.

Proporciona un bonificador adicional de +1 a la tirada de salvación por armadura del portador. Además, su portador será Inmune al fuego.

Escudo Encantado: 5 puntos

Se trata de un escudo de excepcional belleza dotado de símbolos mágicos de protección.

Escudo. Proporciona un bonificador adicional de +1 a la tirada de salvación por armadura del portador.

TALISMANES- RELIQUIAS

Corona Dorada de Atrazar: 75 puntos

Esta corona dorada está repleta de brillantes gemas mágicas que emanan un aura protectora sobre su portador.

Sólo personajes del Orden. Proporciona a su portador una tirada de salvación especial de 3+.

El Amuleto Negro: 70 puntos

Este amuleto no sólo protege a su poseedor, sino que también devuelve los golpes recibidos en forma de descargas de negra magia.

Proporciona al portador una tirada de salvación especial de 4+. Cada vez que el portador salve una herida en combate cuerpo a cuerpo con esa tirada de salvación especial, el causante de la herida sufrirá una herida sin tirada de salvación por armadura.

Talismán de Obsidiana: 65 puntos

Tallado de una pieza de obsidiana y encantado para consumir la magia, este talismán es anatema para los brujos.

Ni el portador ni ninguna miniatura en contacto peana con peana con este podrán lanzar hechizos (ni siquiera hechizos de objetos portahechizos). El portador será inmune a los efectos de los hechizos, aunque no los dispersará: simplemente no se verá afectado por ellos. Además, el portador tendrá una tirada de salvación especial de 5+ contra ataques mágicos.

Talismán del Destino: 45 puntos

Este amuleto tallado de una sola pieza a partir de un enorme diamante contiene potentes salvaguardas mágicas que protegen a su portador de todo daño.

Proporciona a su portador una tirada de salvación especial de 4+.

TALISMANES- OBJETOS MÁGICOS

Pintura de Guerra Mágica: 30 puntos

Potentes símbolos mágicos pintados sobre la piel del personaje lo protegen del daño y de la magia hostil.

Proporciona a su portador una tirada de salvación especial de 5+ y la regla especial Resistencia mágica (1). El portador no puede llevar ningún tipo de armadura, salvo escudo.



Talismán de Resistencia: 30 puntos

Este objeto crea una esfera mágica protectora sobre su portador, protegiéndolo del daño.

Proporciona a su portador una tirada de salvación especial de 5+.

La Piedra del Amanecer: 25 puntos

Las Piedras del Amanecer datan de los primeros días del surgir de la humanidad en el Viejo Mundo. Son artefactos mágicos encantados con energía primordial, y es sabido que son capaces de proteger de todo mal a sus poseedores.

El portador podrá repetir sus tiradas de salvación por armadura fallidas.

Brazales del Rayo: 25 puntos

Fabricados con oro encantado, se dice que estos brazales son originarios de la lejana Albion. Quien porta estos brazales tiene la extraordinaria habilidad de detener los proyectiles del enemigo.

Proporcionan a su portador una tirada de salvación especial de 4+ contra proyectiles (arcos, ballestas, máquinas de guerra) y contra las heridas causadas por hechizos de tipo Proyectil Mágico.



Semilla de renacimiento: 25 puntos

Se trata de una antiquísima semilla de roble encantada, que bulle de magia jade.

El portador obtiene la regla especial Regeneración (5+).

Amuleto Ámbar: 20 puntos

Potentes magias curativas se encuentran encerradas en este amuleto tallado a partir de un trozo de ámbar.

Al inicio de cada turno propio, si el portador está herido, recupera una de las heridas perdidas con anterioridad durante la batalla.

Corazón de Obsidiana: 20 puntos

La obsidiana es una piedra volcánica negra que absorbe y neutraliza los vientos de la magia,, por lo que es muy apreciada para fabricar amuletos protectores.

El portador obtiene Resistencia mágica (2).

Amuleto Jade: 15 puntos

Este talismán fue construido por un antiguo Gran Maestro del Colegio Jade. Posee la increíble habilidad de proteger la vida.

Un sólo uso. Puedes declarar que vas a utilizar el Amuleto Jade al sufrir una herida tras fallar la tirada de salvación (si corresponde). Proporciona una tirada de salvación especial de 2+ contra esa única herida. Tras utilizarse, su poder queda agotado, y no podrá usarse de nuevo en el transcurso de la batalla.

Talismán de Protección: 10 puntos

Este talismán, normalmente con forma de trébol de cuatro hojas o pata de conejo, protege a su portador.

Proporciona a su portador una tirada de salvación especial de 6+.

Piedra de Obsidiana: 10 puntos

Este tosco talismán protege a su portador de los embrujos enemigos.

El portador obtiene Resistencia mágica (1).

Gema del Fuego: 10 puntos

Este rubí engastado en plata contiene magia protectora contra las llamas.

El portador es Inmune al fuego.

Amuleto del Fuego: 5 puntos

El Amuleto del Fuego protege a su poseedor de los hechizos enemigos, aunque su poder se agota rápidamente.

Un sólo uso. Puedes declarar que usas el Amuleto del Fuego cuando el oponente lance exitosamente un hechizo, pero antes de efectuar la tirada para dispersar. El portador obtendrá la regla especial Resistencia mágica (3), pero sólo contra ese hechizo. Tras ello, el amuleto habrá agotado su poder y quedará inservible.

Gema de la Vida: 5 puntos

Esta gema verde brilla con una luz pulsante, y su magia puede sanar las heridas a gran velocidad.

El portador obtiene la regla especial Regeneración (6+).

Amuleto de la Suerte: 5 puntos

Muchos guerreros llevan pequeños amuletos de la suerte para protegerse de los infortunios.

Un sólo uso. El portador puede usar el amuleto para repetir una tirada para impactar, para herir, una tirada de salvación por armadura o especial o un chequeo de atributo. Una vez usado, su poder se agota y no podrá utilizarse de nuevo en el transcurso de la batalla.



ARTEFACTOS ARCANOS- RELIQUIAS

El Báculo prohibido: 125 puntos

El Báculo prohibido se retuerce y contorsiona con la energía sobrenatural con la que el traicionero hechicero Ferdinand Vlasavor lo saturó antes de ceder y entregarse a los maléficos poderes del Caos. Este báculo es uno de los objetos mágicos más poderosos, aunque también uno de los más peligrosos para su poseedor."

Sólo personajes de la Destrucción. Una vez por fase de magia propia, el portador puede gastar dos dados de energía para lanzar un hechizo con Fuerza Irresistible (no es necesario que tires los dados). Puede, si lo desea, lanzar una versión potenciada de un hechizo. Tras resolver el hechizo, resuelve la disfunción, como es habitual.

El Libro de los Secretos: 80 puntos

Este arcano tomo contiene los secretos más siniestros del poder mágico, aunque esos secretos a menudo se pagan con la vida.

Durante cualquier fase de magia propia, el portador puede usar el libro para lanzar hechizos sin invertir dados de energía. Los hechizos serán lanzados a su dificultad básica, y podrán ser dispersados como es habitual (puedes, si lo deseas, lanzar un hechizo en su versión potenciada). Cada vez que el portador utilice el libro, deberá efectuar un Chequeo de Resistencia: si lo supera, sufrirá una herida sin tirada de salvación por armadura. Si lo falla, sufrirá igualmente una herida sin tirada de salvación por armadura, y verá su atributo de Resistencia reducido en un punto por el resto de la batalla. Un mismo hechizo no puede usarse más de una vez en cada fase de magia utilizando el libro.

El Libro de Ashur: 40 puntos

Se supone que el Libro de Ashur contiene el conocimiento de todos los hechizos del mundo. Aunque se ha perdido o lo han robado muchas veces, el libro siempre se las ha arreglado para encontrar el camino hacia las manos de aquellos que se han corrompido para lograr el conocimiento que contiene.

El portador puede elegir uno de los ocho saberes de la magia, Magia Oscura o Alta Magia, y obtiene la regla especial Señor del Conocimiento de ese saber.



ARTEFACTOS ARCANOS- OBJETOS MÁGICOS

Báculo del Rayo: 50 puntos

El Báculo del Rayo contiene un hechizo con gran poder de destrucción, que permite a su poseedor lanzar relámpagos contra sus enemigos.

Objeto portahechizos, nivel de energía 4. Contiene un hechizo de Proyectoil mágico con un alcance de 24" que causa 1D6 impactos de F6 que no permiten tirada de salvación por armadura. Se trata de un Ataque de rayos.

Báculo Llameante de la Muerte: 50 puntos

Este siniestro bastón contiene un conjuro ígneo de muerte y terror.

Objeto portahechizos, nivel de energía 4. Contiene un hechizo de Proyectoil mágico con un alcance de 24" que causa 2D6 impactos de F4 con Ataques sólo flamígeros. Cualquier unidad que sufra al menos una baja por efecto del báculo deberá efectuar un chequeo de Pánico.

Pergamino de Destrucción de Magia: 40 puntos

Este viejo pergamino contiene una poderosa fórmula de destrucción de magia, tan potente que puede borrar un hechizo de la mente de un mago.

Un sólo uso. Puedes declarar que usas el Pergamino cuando el oponente lance exitosamente un hechizo, pero antes de efectuar la tirada para dispersar. Dispersa automáticamente el hechizo. Además, tira 1D6: si obtienes un resultado de 4+, el hechizo resultará destruido, y no podrá usarse más durante la batalla. Ten en cuenta que no funciona contra hechizos lanzados con Fuerza Irresistible.

Báculo de Azabache: 40 puntos

Se trata de un ornamentado bastón tallado en azabache, encantado con símbolos arcanos para atraer y focalizar los vientos de la magia.

Sólo personajes del Orden. Cada vez que el portador lance un hechizo, antes de tirar los dados, puede, si lo desea, añadir un dado adicional (proporcionado por el báculo) a los que tire para lanzar el hechizo. Puede, incluso, decidir usar cero dados para lanzar un hechizo, usando sólo el dado proporcionado por el báculo. Sin embargo, si en el dado adicional (usa un dado de otro color para diferenciarlo) se obtiene un resultado de 1, el báculo se habrá agotado, y no podrá utilizarse de nuevo durante la batalla.

Pergamino de Energía: 30 puntos

Este pergamino está saturado con la energía de una era ancestral, que es liberada en el momento de su lectura en voz alta.

Un sólo uso. Un hechicero puede utilizar un pergamino de energía para lanzar un hechizo sin invertir dados de energía. El hechizo será lanzado con su dificultad básica, y podrá ser dispersado como es habitual. No puede lanzarse un hechizo potenciado con el pergamino.

Poción de Sabiduría: 30 puntos

La poción de Sabiduría proporciona a su portador energía mágica y agudiza su inteligencia durante un breve periodo de tiempo.

Un sólo uso. El portador puede decidir beber la Poción de Sabiduría al inicio de cualquier fase de magia propia, lo cual le proporcionará inmediatamente 1D3 dados de energía adicionales.



Vara Terrenal: 25 puntos

Esta sencilla vara de cobre permite descargar los efectos más nocivos de los vientos de la magia.

Un sólo uso. El portador podrá ignorar una disfunción mágica que sufra durante la batalla: debes declarar que usas la vara antes de tirar en la tabla de disfunciones.

Pergamino de Dispersión de Magia: 25 puntos

En este pergamino de viejo papel se describe una poderosa fórmula de dispersión mágica: se trata de un potente hechizo antimagia que puede emplearse por un hechicero para contrarrestar un hechizo enemigo.

Un sólo uso. Puedes declarar que usas el Pergamino cuando el oponente lance exitosamente un hechizo, pero antes de efectuar la tirada para dispersar. Dispersa automáticamente el hechizo, no es necesario que lances dados. Ten en cuenta que no funciona contra hechizos lanzados con Fuerza Irresistible.

Báculo del Cráneo: 20 puntos

El báculo del cráneo está rematado en una siniestra calavera que parlotea con su dueño, y le revela secretos siniestros de la magia.

El portador tendrá un bonificador de +1 en todas sus tiradas para dispersar hechizos. Además, al inicio de cada fase de magia propia, puedes designar un personaje enemigo a 24" o menos del portador, el cual deberá revelar todos sus objetos mágicos.

Familiar Energético: 20 puntos

Estos pequeños seres adoptan mil formas, y atraen la aullante energía de los vientos de la magia hacia sí.

El portador genera un dado de energía en cada fase de magia propia, que sólo podrá utilizar él. Aunque puedes representarlo con una pequeña miniatura de familiar, no puede ser atacado, y deberá retirarse si su dueño se retira como baja.

Varita del Poder: 20 puntos

La Varita del poder está tallada en madera y recubierta de runas de rubí y azabache. Unas luces multicolores oscilan en torno a ella cuando la blande un hechicero experimentado.

Al final de cada fase de magia, el portador puede tomar hasta dos de sus dados de energía o dispersión no utilizados y guardarlos en la varita del poder. Durante cualquier fase de magia posterior, el hechicero puede extraer dados de la varita, que pasarán a ser dados de energía (si es una fase de magia propia) o de dispersión (si es una fase de magia enemiga).

Familiar Hechicero: 15 puntos

Se trata de una pequeña criatura que acompaña al hechicero y memoriza un hechizo para éste.

El portador conoce un hechizo adicional. Aunque puedes representarlo con una pequeña miniatura de familiar, no puede ser atacado, y deberá retirarse si su dueño se retira como baja.

Cáliz de la Hechicería: 10 puntos

El Cáliz de la Hechicería bulle con poderosas energías que pueden ser empleadas por un mago para lanzar sus hechizos. Sin embargo, debe pagarse un precio por usar tal poder: cada vez que el mago bebe del cáliz, el cáliz se alimenta a su vez de una porción del alma del mago.

El portador Canaliza siempre con un resultado de 2+ en 1D6. Sin embargo, si obtiene un resultado natural de 1, sufrirá una herida sin tirada de salvación por armadura.

Anillo de Poder Arcano: 10 puntos

En el interior de este sencillo anillo de plata pueden acumularse las fuerzas de los vientos de la magia.

Al final de cada fase de magia, el portador puede tomar uno de sus dados de energía o dispersión no utilizados y guardarlo en el Anillo. Durante cualquier fase de magia posterior, el hechicero puede extraer el dado guardado en el Anillo, que pasará a ser un dado de energía (si es una fase de magia propia) o de dispersión (si es una fase de magia enemiga).

Familiar Guerrero: 10 puntos

El Familiar Guerrero acompaña a su dueño, y luchará para protegerle. Este familiar suele adoptar la forma de un guerrero minúsculo o de una pequeña bestia demoníaca.

Un Familiar Guerrero tiene dos ataques que se resuelven con HA5, F5, I10 y Ataques mágicos, y lucha junto a su amo (incluso en desafíos). Estos ataques no se benefician de ningún ama mágica o regla especial de su propietario. Aunque puedes representarlo con una pequeña miniatura de familiar, no puede ser atacado, y deberá retirarse si su dueño se retira como baja.

Bastón Negro: 5 puntos

Este viejo bastón de madera ennegrecida puede atraer y atrapar energía mágica en su interior.

El portador tendrá un bonificador de +1 a todas sus tiradas para canalizar.

RYRIYHHER REFHRIC4

OBJETOS HECHIZADOS- RELIQUIAS

Corona de la Hechicería: 80 puntos

Se trata de una antigua corona, poco más que un aro de hierro negro y gromril decorado con estilizadas púas. Concede unos poderes mágicos enormes a su portador, pero una voz siniestra se cuela en su cabeza y le impele a cumplir su voluntad, a dirigirse a orillas del mar amargo, al Pozo Maldito...

El portador obtiene nivel de magia 3, y puede elegir hechizos de los saberes de Magia Oscura o el Saber de la Muerte. Si el portador ya es un hechicero, aumenta su nivel de magia en 1 (hasta un máximo de 4), y le permite elegir hechizos de entre Magia Oscura y el Saber de la Muerte, además de sus propios saberes. Sin embargo, debido a las voces en su cabeza, se verá afectado por la regla especial Estupidez. El poder de esta reliquia es tal que no puede ser anulada, destruida o afectada por reglas especiales, objetos mágicos o hechizos.

Capa de Nieblas y Sombras: 70 puntos

Esta capa envuelve en sombras a su poseedor, permitiéndole adoptar una forma etérea.

Sólo puede utilizarse por personajes de Infantería o Infantería monstruosa. El portador obtiene las reglas especiales Etéreo y Flotar.

Amuleto de la Venganza: 50 puntos

Embrujado con poderosos conjuros de venganza y resentimiento, este pequeño amuleto protege a su portador y castiga a los que lo atacan de forma sucia.

Si el portador es seleccionado exclusivamente como objetivo de un hechizo de daño directo o mediante la regla especial Francotirador, el efecto del hechizo o disparo deberá resolverse contra el hechicero o tirador que lo efectuó.

Anillo de Corin: 30 puntos

El hechizo contenido en el Anillo de Corin tiene el poder de destruir otros objetos mágicos.

Objeto portahechizos, nivel de energía 4. Contiene un hechizo de Daño directo que toma como objetivo a un único personaje enemigo a 12" o menos del portador (puede, si lo desea, seleccionar un personaje dentro de una unidad). El objetivo sufrirá un impacto de F4, y deberá revelar todos sus objetos mágicos y rúnicos. Selecciona aleatoriamente uno de ellos, el cual quedará destruido y no podrá emplearse más durante la batalla (pasará a considerarse un objeto mundano de su mismo tipo).

OBJETOS HECHIZADOS- OBJETOS MÁGICOS

Corona del Poder: 60 puntos

El portador de la Corona del Poder obtendrá el carisma y la autoridad de un poderoso líder. Esto permitirá al personaje luchar con valentía y dirigir a sus tropas hacia la victoria.

El portador obtiene la regla especial Tozudez.

Flauta de la Muerte: 40 puntos

El sonido de la Flauta de la Muerte produce un pavor indescriptible en todas las bestias de monta, que se encabritan u cocean, tratando de derribar a su jinete para huir.

Objeto portahechizos, nivel de energía 3. La flauta contiene un potente hechizo de Maldición que afecta a todas las unidades enemigas de caballería, caballería monstruosa, bestias, bestias monstruosas, monstruos, enjambres y carros a 18" o menos del portador, y dura hasta el inicio de tu siguiente fase de magia. Las unidades afectadas perderán la regla especial Veloces (si la tenían) y obtendrán la regla especial Estupidez. En el caso de Carros, Caballería y Caballería monstruosa, deberá chequearse Estupidez usando el liderazgo de la montura/bestias de tiro en lugar del de la tripulación.

El Cáliz de Rubíes: 30 puntos

El Cáliz es un artefacto sagrado hecho de oro con rubíes engastados. Arde con unas llamas fantasmales y pálidas que se convierten en una cegadora llamarada de luz cuando se vierte sangre en el interior del cáliz.

Todos los disparos efectuados contra el portador o la unidad en la que se encuentre tendrán un penalizador de -1 a su tirada para impactar. Todos los ataques cuerpo a cuerpo dirigidos contra el portador tendrán un penalizador de -1 en su tirada para impactar.

Poción de Curación: 30 puntos

Se trata de una poción de corteza de madera mágica y polvo de cuerno de unicornio, mezclado en un cuenco de oro durante el equinoccio de invierno.

Un sólo uso. Puede tomarse al inicio de cualquier turno, propio o del oponente. El personaje restablece inmediatamente todas las heridas que hubiese sufrido con anterioridad durante la batalla.

Alfombra de Arabya: 30 puntos

Estos artefactos son muy apreciados, y tan sólo los magos-califas de la lejana Arabya saben cómo fabricarlos. Se trata de esteras mágicas capaces de llevar a su usuario por los aires.

El portador obtiene la regla especial Volar. Tan sólo puede ser usado por un personaje de Infantería o Infantería monstruosa, y no podrá unirse a unidades.

Orbe de Tormenta: 30 puntos

Cuando el hechizo contenido en el Orbe de Tormenta se libera, el cielo se oscurece y un manto de nubes de tormenta cubre el campo de batalla; las nubes crean una barrera impenetrable para las criaturas voladoras.

Objeto portahechizos, nivel de energía 2. El hechizo contenido en el Orbe es un hechizo de Maldición que dura hasta el inicio de tu siguiente fase de magia y toma como objetivo a todas las miniaturas con las reglas especiales Volar y Flotar (amigas y enemigas) en el campo de batalla. Estas miniaturas no podrán efectuar movimientos volando o flotando por la duración del conjuro: deberán usar el valor de M indicado en su perfil de atributos, y perderán la regla especial Veloces (a menos que también se la confiera su tipo de tropa).

El Cuerno de Urgok: 25 puntos

Este retorcido cuerno de carnero contiene un poderoso hechizo: las tropas amigas que oyen el sonido del cuerno se sienten pletóricas de coraje, mientras que el enemigo es asaltado por sentimientos de terror y desesperación.

Objeto portahechizos, nivel de energía 3. El cuerno contiene un hechizo de Maldición, que afecta a todas las unidades enemigas a 18" o menos del portador. Si se encuentran trabadas en combate cuerpo a cuerpo, deberán efectuar inmediatamente un chequeo de Liderazgo o quedarán Apabulladas ese turno. Si no se encuentran trabadas en combate, deberán efectuar inmediatamente un chequeo de Pánico. Adicionalmente, las unidades amigas que estén huyendo dentro del radio de 18" se reagruparán automáticamente si el hechizo es lanzado exitosamente.

Gema Negra de Gnar: 25 puntos

Esta oscura piedra preciosa contiene los secretos del tiempo, y es capaz de atrapar fuera de éste a su portador y a quien se encuentre junto a éste.

Un sólo uso. La Gema negra de Gnar puede emplearse cuando su portador inicia un desafío (ya sea lanzándolo o aceptándolo). Retira del campo de batalla al portador y a su adversario (así como sus monturas), y coloca un marcador en el lugar en el que se encontraban. Al inicio de cada fase de magia posterior (amiga o enemiga), tira 1D6: si obtienes un resultado de 6, el poder de la gema se habrá agotado; en la siguiente fase de magia el poder se agotará con 5+; con 4+ en la siguiente, y así hasta llegar a 2+. Devuelve a las miniaturas retiradas al campo de batalla, a sus respectivas unidades si formaban parte de una, o al lugar en el que se encuentra el marcador si no se encontraban en una unidad o si su unidad ha sido destruida o ha huido del campo de batalla.

El Corazón del Infortunio: 25 puntos

Se trata de un gigantesco rubí rojo que late como si se tratase de un corazón cristalino. Si el portador muere, el cristal se rompe en mil pedazos, matando a todos los que se encuentren cerca.

Un sólo uso. Si el portador muere, antes de retirarlo como baja, coloca la plantilla redonda pequeña centrada en él: todas las miniaturas bajo la plantilla sufrirán un impacto de Fuerza igual a la Resistencia del difunto+ID3 (tira una única vez para la F de todos los impactos) y la regla especial Heridas múltiples (ID3).

Anillo del Fuego Infernal: 25 puntos

El Anillo del Fuego Infernal está construido con hierro y rubíes, y contiene un poderoso hechizo que permite a su portador descargar llamas sobre sus enemigos.

Objeto portahechizos, nivel de energía 2. Contiene un hechizo de proyectil mágico con un alcance de 24", que causa 2D6 impactos de F3 con Ataques sólo flamígeros.

Poción de Fuerza: 20 puntos

Se trata de un potente brebaje mágico creado a partir de sangre de troll y el corazón de un grifo.

Un sólo uso. El portador puede beber la poción al inicio de cualquier fase de disparo o combate cuerpo a cuerpo, propia o del oponente. Hasta el final de esa fase, tendrá un bonificador de +3F.

Poción de Invisibilidad: 20 puntos

Hecha con huesos molidos y rocío recolectado de un cementerio, esta poción garantiza la invisibilidad durante un breve periodo de tiempo a quien la beba.

Un sólo uso. El portador puede beber la poción al inicio de cualquiera de sus fases de movimiento, si está trabado en combate. El personaje podrá mover ese turno como si no se encontrase trabado en combate.

Anillo de Oscuridad: 20 puntos

Este siniestro anillo está encantado con un potente embrujo que crea una niebla impenetrable.

Objeto portahechizos, nivel de energía 3. Contiene un hechizo de Potenciación que puede lanzarse sólo sobre el portador, y que permanece un turno. Por la duración del hechizo, el portador tan sólo podrá ser impactado en combate cuerpo a cuerpo con resultados naturales de 6, sin tener en cuenta otros modificadores.

Poción de resistencia: 20 puntos

Se trata de un potente brebaje mágico creado a partir de bilis de Manticora y ojos de escuerzo alado.

Un sólo uso. El portador puede beber la poción al inicio de cualquier fase de disparo o combate cuerpo a cuerpo, propia o del oponente. Hasta el final de esa fase, tendrá un bonificador de +3R.

Amuleto de Ravensdark: 15 puntos

Este amuleto mantiene encerrada en su interior la esencia de un elemental del aire que hace soplar el viento para descargar su indignación.

En combate cuerpo a cuerpo, el portador tan sólo podrá ser impactado por miniaturas con las reglas especiales Volar o Flotar con resultados naturales de 6 en los dados.

Botas de Celeridad: 15 puntos

Estas botas mágicas se adaptan al pie de quien las lleve, y son capaces de hacerlo caminar con una velocidad sobrehumana.

Sólo personajes de Infantería o Infantería monstruosa. Duplica el valor del atributo de movimiento del personaje.

Icono de Hierro: 10 puntos

Este talismán protege a su portador y a los que se encuentran cerca.

El portador y la unidad en la que se encuentre obtienen una tirada de salvación especial de 6+ contra las heridas causadas en la fase de disparo enemigo por Máquinas de Guerra.

Icono de Grandeza: 10 puntos

Este pequeño broche contiene un potente hechizo que aumenta mágicamente el carisma de su portador, haciendo que los demás lo vean más imponente.

El personaje duplica su potencia de unidad (ten en cuenta que en caso de ir montado, duplicará su propia potencia, no la de su montura).

Poción de Velocidad: 5 puntos

Creado a partir de unas extrañas flores amarillas que crecen en el norte, este elixir proporciona estallidos de frenética actividad.

Un sólo uso. El portador puede beber la poción al inicio de cualquier fase de disparo o combate cuerpo a cuerpo, propia o del oponente. Hasta el final de esa fase, tendrá un bonificador de +3I.

Poción de Temeridad: 5 puntos

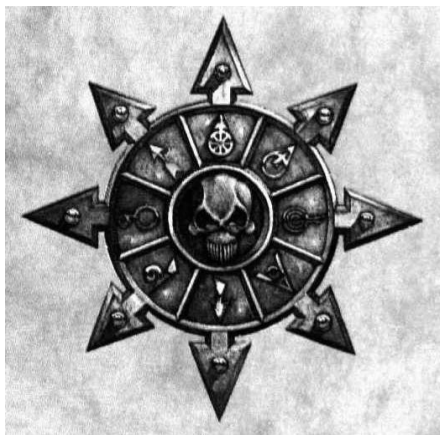
Fabricada con hongos que crecen bajo la montaña, esta pócima es muy poderosa.

Un sólo uso. Puede tomarse al inicio de cualquier turno, propio o del oponente. El personaje obtiene las reglas especiales Carga devastadora e Inmune a la psicología hasta el inicio del siguiente turno.

Emplasto curativo: 5 puntos

Este ungüento mágico es capaz de sanar algunas heridas y reducir el dolor.

Un sólo uso. Puede utilizarse al inicio de cualquiera de tus turnos. El portador recupera una herida que hubiese sufrido con anterioridad durante la batalla.



ESTANDARTES MÁGICOS- RELIQUIAS

Pabellón de Batalla: 75 puntos

La magia contenida en este estandarte imbuye a quienes luchan bajo él de una gran determinación.

La unidad que porte el Pabellón de Batalla podrá sumar ID3 a su resultado del combate (adicionalmente al +1 por llevar estandarte).

Pabellón de Salvaguarda Arcana: 50 puntos

El Pabellón de Salvaguarda Arcana está inscrito con símbolos que desvían la magia y la dirigen en otras direcciones de forma impredecible.

La unidad obtiene la regla especial Resistencia mágica (3). Si un hechizo es dispersado usando los dados extra que proporciona el Pabellón, el portador del estandarte podrá elegir una unidad enemiga a 6" o menos de él (puede ser una unidad con la que el portador del estandarte se encuentre trabada en combate cuerpo a cuerpo). Esa unidad sufrirá inmediatamente ID6 impactos de F4, distribuidos como si fuesen proyectiles.

ESTANDARTES MÁGICOS- OBJETOS MÁGICOS

Pabellón del Poder: 40 puntos

El Pabellón del Poder inspira a aquellos que luchan bajo el estandarte a llevar a cabo las gestas más heroicas.

La unidad obtiene un bonificador de +1 a sus tiradas para impactar en combate cuerpo a cuerpo. El Pabellón del Poder no puede mejorar la tirada para impactar por encima de 3+.

Pabellón del Odio: 40 puntos

Este estandarte ha sido imbuido con energía de la tormenta, y puede descargar relámpagos sobre sus enemigos.

Objeto portahechizos, nivel de energía 3. El hechizo contenido en el estandarte es un hechizo de proyectil mágico con un alcance de 24". Causa 1D6 impactos de F5 que niegan la tirada de salvación por armadura. Se trata de un hechizo de rayos.

Estandarte del Valor: 40 puntos

El Estandarte del Valor está manchado por la sangre de los valientes guerreros que han luchado para mantenerlo siempre en primera línea de combate.

La unidad que porte el Estandarte del Valor obtiene la regla especial Sangre fría.

Estandarte de Destrucción: 35 puntos

Grabado con siniestras runas, la magia de este estandarte guía las armas de los guerreros que luchan bajo él para que siempre alcancen al enemigo en un punto vulnerable.

La unidad que lo porte obtendrá la regla especial Poder de penetración en sus ataques cuerpo a cuerpo.

Pabellón del Temor: 30 puntos

El Pabellón del Temor es la visión más horrible que un enemigo puede avistar. Está embrujado con terribles hechizos que inspiran pavor en los enemigos.

La unidad que lo porte causará Miedo.

Estandarte talismánico: 30 puntos

La magia entretejida en este estandarte protege a los guerreros que luchan bajo él.

El portador y la unidad en la que se encuentre obtienen una tirada de salvación especial de 6+.

Bandera venenosa: 30 puntos

La tela de este estandarte gotea veneno, el cual impregna las armas de los soldados: tan solo los más viles usarán este estandarte.

Sólo ejércitos de la destrucción. El portador y la unidad en la que se encuentre obtienen Ataques envenenados (tanto con proyectiles como en combate cuerpo a cuerpo).

Estandarte de Defensa: 30 puntos

El Estandarte de Defensa está entretejido con conjuros protectores para salvaguardar a las tropas que lo portan.

La unidad que porte el estandarte obtendrá un bonificador de +1 a su tirada de salvación por armadura.

Estandarte del libre paso: 25 puntos

Este estandarte posee una poderosa magia que abre místicamente el terreno para permitir el paso de la unidad.

El portador y la unidad en la que se encuentre obtienen la regla especial Cruzar (todo tipo de terreno salvo edificios y elementos intransitables).

Pabellón de Vitalidad: 25 puntos

Este estandarte está siempre cubierto de hierbas y otras plantas que crecen en su superficie debido a la potente magia de la vida que lo satura.

La unidad que lo porte obtiene la regla especial Regeneración (6+); si la unidad ya tenía la regla Regeneración, ésta aumenta en +1 (hasta un máximo de 3+).



Estandarte de Guerra: 25 puntos

Las tropas que luchan bajo este estandarte se llenan de valor y coraje.

La unidad que porte el Estandarte de Guerra podrá sumar +1 a su resultado del combate (adicionalmente al +1 por llevar estandarte).

Estandarte de la Rapidez: 25 puntos

La magia de este viejo estandarte dota de velocidad sobrenatural a los guerreros que lo portan.

La unidad que porta el Estandarte de la Rapidez verá su atributo de Movimiento incrementado en un punto (en caso de tratarse de una unidad de Caballería, Caballería monstruosa o Carros, serán las monturas quienes obtengan el +1 Movimiento).

Pabellón de la Tormenta: 25 puntos

Quienes luchan bajo esta bandera no sienten miedo de las más feroces tormentas.

El portador y su unidad serán Inmunes a miedo, y no pueden ser heridos por Ataques de rayos.



Estandarte de Disciplina: 20 puntos

Potentes conjuros de valor y disciplina se encuentran grabados en este viejo pabellón.

La unidad que porte este estandarte tendrá un bonificador de +1 a su Liderazgo, pero no podrá utilizar la regla especial Presencia inspiradora del general, a menos que el general se encuentre también en la misma unidad.

Bandera del veterano: 20 puntos

Sólo los guerreros más curtidos en centenares de batallas pueden llevar este glorioso estandarte.

El portador y la unidad en la que se encuentre serán Inmunes a pánico.

Estandarte del Coraje: 20 puntos

Se trata de un estandarte sagrado y precioso que ha sido portado en innumerables batallas con honor. Está tejido con hechizos de valor y voluntad, de forma que las tropas que lo porten rara vez huirán del combate.

La unidad podrá repetir sus chequeos de desmoralización fallidos.

Estandarte Espantapájaros: 20 puntos

Este estandarte contiene un potente embrujo que aterriza a las criaturas voladoras.

La unidad que porte el estandarte causará Terror a los enemigos con las reglas especiales Volar o Flotar. Cualquier miniatura que Vuele o Flote que trate de atacar en combate cuerpo a cuerpo a la unidad tendrá un penalizador de -1 para impactar (eso incluye a los jinetes de las criaturas voladoras, en caso de haberlos).

Icono de Pureza: 20 puntos

Brillando bajo el sol con las bendiciones de los dioses, este estandarte protege contra el mal, convirtiendo el veneno en sustancias inocuas.

Sólo ejércitos del Orden. El portador y su unidad obtienen la regla especial Inmune a Veneno; además, pierden la regla especial Ataques envenenados (si la tuviesen), y no pueden obtener esta regla especial.

Estandarte de la Hechicería: 15 puntos

Este estandarte está fabricado con telas mágicas que absorben y canalizan los vientos de la magia.

La unidad que porta el estandarte podrá canalizar (como si fuesen hechiceros) en cada fase de magia, con un bonificador de +2 a su tirada de Canalizar (es decir, que obtendrán un dado adicional con un resultado de 4+ en 1D6).

Estandarte de Protección Arcana: 15 puntos

Este estandarte contiene poderosos contrahechizos entrelazados para atraer la energía de la magia hostil y dispersarla inocuamente.

La unidad obtiene la regla especial Resistencia mágica (1).

Icono de la Venganza: 15 puntos

Este antiguo estandarte tiene tejidos poderosos encantamientos de venganza contra el enemigo.

La unidad que lo porte puede repetir sus tiradas de carga fallidas.

Estandarte de la Llama Perpetua: 10 puntos

Este estandarte arde furiosamente con llamas blancas, que saltan a las armas de los guerreros en cuanto se aproxima el enemigo.

La unidad obtiene Ataques flamígeros.

Estandarte Aetérico: 10 puntos

La tela de este pabellón está entrelazada con poderosos conjuros, que envuelven en brillantes haces de magia las armas de los guerreros.

La unidad obtiene Ataques mágicos.



APÉNDICE 2: LOS SABERES DE LA MAGIA

En este último apéndice presentamos todos los Saberes de la Magia, las 23 listas de hechizos que utilizan (mayoritariamente) los hechiceros en Warhammer Reforged. Las reglas para los hechizos se encuentran en la sección de la Fase de Magia.



MAGIA BRILLANTE (AQSHY, EL SABER DEL FUEGO)

Regla del saber: Dominio del fuego *Los hechiceros que dominan el saber del fuego son expertos creadores de llamas, y se encuentran protegidos contra los efectos de éstas.* Cualquier hechicero que tenga uno o más hechizos del Saber del Fuego tiene la regla especial Ataques flamígeros en todos sus ataques de proyectiles y en cuerpo a cuerpo. Además, será Inmune al fuego.

Hechizo Identificativo: Bola de Fuego (Dificultad 5+)

El mago descarga un torrente de Aqshy puro en forma de esfera de llamas. Se trata de un hechizo de Proyectil mágico con un alcance de 24" que causa 1D6 impactos de F4 con la regla especial Ataques sólo flamígeros. Puede potenciarse el hechizo para aumentar el alcance a 36" y el número de impactos a 2D6, en cuyo caso la dificultad es de 9+. Alternativamente, puede potenciarse para aumentar el alcance a 48" y el número de impactos a 3D6, en cuyo caso la dificultad aumenta hasta 12+.

1 Espada Ígnea de Rhuin (Dificultad 7+)

El hechicero conjura los vientos de Aqshy para hacer que las armas de sus aliados se cubran de llamas. Se trata de un hechizo de Potenciación que puede lanzarse sobre una unidad amiga a 12" o menos del hechicero, y Permanece en juego. Mientras dure el hechizo, la unidad tendrá Ataques flamígeros y un bonificador de +1 en sus tiradas para herir, tanto disparando como en combate cuerpo a cuerpo (ten en cuenta que este bonificador no puede causar que se hiera automáticamente).

2 Cráneo Ardiente (Dificultad 8+)

Una maléfica imagen de un cráneo en llamas aparece frente al hechicero, y se lanza hacia adelante, atravesando al enemigo. Se trata de un hechizo de Daño directo. Traza una línea recta de 18" desde el hechicero. Cualquier miniatura bajo esa línea sufrirá un impacto de F4 con la regla especial Ataques flamígeros (determinalo como en el caso de los cañones). Cualquier unidad que sufra al menos una baja como resultado del efecto del Cráneo Ardiente deberá efectuar de inmediato un chequeo de pánico.

3 Proyectiles Llameantes (Dificultad 12+)

El hechicero hace aparecer brillantes esquirlas de fuego en el aire, que se precipitan contra el enemigo. Se trata de un hechizo de Proyectil mágico con un alcance de 18". Causa 1D6+1 impactos automáticos que siempre hieren con un resultado de 4+ (independientemente de la Resistencia del objetivo), tienen Ataques flamígeros y no permiten tirada de salvación por armadura. Puede potenciarse el hechizo para aumentar el alcance hasta 24", en cuyo caso la dificultad será 15+.

4 Enredadera Escarlata (Dificultad 14+)

Zarcillos ardientes de puro Aqshy rodean al enemigo, impidiéndole el movimiento y causándole graves quemaduras. Se trata de un hechizo de Maldición que toma como objetivo a una unidad enemiga a 24" o menos del hechicero, y Permanece un turno. Mientras el hechizo permanezca activo, cada integrante de la unidad sufrirá un impacto de F4 con Ataques sólo flamígeros al final de cualquier fase de movimiento, magia o combate cuerpo a cuerpo en la que hayan movido o combatido en combate cuerpo a cuerpo.

5 Deflagración de la Perdición (Dificultad 16+)

El hechicero señala a un enemigo, el cual estalla en llamas. Se trata de un hechizo de Daño directo con un alcance de 12" que toma como objetivo a una única miniatura enemiga dentro del alcance (puedes seleccionar a un personaje en el interior de una unidad). Tira 2D6: la Deflagración causa a la miniatura enemiga una herida automática sin tirada de salvación por armadura por cada punto que la tirada exceda su atributo de Resistencia. Las heridas tienen la regla especial Ataques flamígeros. Puedes potenciar este hechizo para aumentar el alcance hasta 24", en cuyo caso la dificultad será de 20+.

6 Tormenta de Fuego (Dificultad 16+)

El hechicero conjura un inmenso estallido de llamas sobre el enemigo. Se trata de un hechizo de Daño directo. Coloca la plantilla redonda pequeña en cualquier punto a 24" o menos del hechicero y tira el dado de dispersión. Si obtienes un resultado de punto de mira, la plantilla permanece donde está; si no, desvíala 2D6" menos el nivel de magia del lanzador. Cualquier miniatura bajo la plantilla (usa las reglas habituales de impactos parciales) sufrirá un impacto de F5 con Ataques sólo flamígeros y Heridas múltiples (ID3). Cualquier unidad que sufra al menos una baja deberá efectuar de inmediato un chequeo de pánico. Puede potenciarse la Tormenta de Fuego para que utilice la plantilla redonda grande en lugar de la pequeña, en cuyo caso la dificultad será 22+.



MAGIA CELESTIAL (AZYR, EL SABER DE LOS CIELOS)

Regla del Saber: Visión profética *Los hechiceros Celestiales tienen intuiciones sobre el futuro, y pueden leer hacia dónde conducen los senderos del destino reflejado en las cambiantes corrientes del Azyr.* Cualquier hechicero que tenga uno o más hechizos del Saber de los Cielos puede repetir una tirada de dado una vez por batalla. Ha de ser una tirada concerniente al propio hechicero: una tirada para impactar, herir, salvación, un chequeo de atributo, un dado al lanzar o dispersar un hechizo o una tirada en la tabla de disfunciones mágicas.

Hechizo identificativo: Portento de Phar (Dificultad 6+)

El hechicero manipula las corrientes del destino usando el viento de Azyr para ayudar a sus aliados. Es un hechizo de potenciación que toma como objetivo a una unidad amiga a 12" o menos del hechicero y Permanece un turno. La unidad podrá repetir todos sus resultados de 1 en sus tiradas para impactar y herir (tanto con proyectiles como en combate cuerpo a cuerpo) por la duración del conjuro. Puede potenciarse el Portento de Phar para aumentar el alcance hasta 24", en cuyo caso la dificultad aumenta a 9+.

1 Inspiración Celestial (Dificultad 5+)

El hechicero vislumbra su futuro cercano, logrando un estado similar a la presciencia. Se trata de un hechizo de potenciación que puede lanzarse sobre el propio hechicero y permanece un turno. Por la duración del conjuro, el hechicero podrá repetir todas sus tiradas para impactar, herir, tiradas de salvación por armadura, chequeos de atributo (incluyendo liderazgo).

2 Segundo sello de Amul (Dificultad 7+)

El hechicero favorece a sus aliados manipulando las corrientes del destino. Se trata de un hechizo de potenciación que puede lanzarse sobre el hechicero y permanece un turno. Cuando el hechizo entra en efecto, tira 1D3+1. Ese será el número de marcadores de suerte que deberás colocar junto al hechicero. Por la duración del conjuro, el hechicero o cualquier otro personaje amigo a 12" o menos de éste podrán gastar un contador de suerte para repetir una tirada para impactar, una tirada para herir, una tirada de salvación por armadura o especial, un chequeo de atributo (incluyendo de Liderazgo) o uno de los dados al tratar de lanzar o dispersar un hechizo.

3 Maldición del Viento de Medianoche (Dificultad 7+)

El hechicero convoca a los grandes vientos de Azyr y los lanza contra sus enemigos, alterando sutilmente las hebras del destino para desfavorecerlos. Se trata de un hechizo de maldición que puede lanzarse sobre una unidad enemiga a 18" o menos del hechicero y permanece un turno. Por la duración del conjuro, todos los resultados naturales de 6 que obtenga la unidad en sus tiradas para impactar, herir y salvaciones deberán repetirse.

4 Rayo Atronador de Urannon (Dificultad 13+)

El hechicero desata una poderosa tormenta eléctrica sobre sus enemigos. Se trata de un hechizo de Proyectil mágico con un alcance de 30" que causa 1D6 impactos de F6 que niegan la tirada de salvación por armadura. Se considera un ataque de rayos. Puede potenciarse este hechizo para que cause 2D6 impactos en lugar de 1D6, en cuyo caso la dificultad será 18+.

5 Tormenta de Shemtek (Dificultad 15+)

El hechicero convoca negras nubes de tormenta y feroces vientos que azotan el campo de batalla. Se trata de un hechizo de maldición que permanece en efecto. Por la duración del conjuro, todos los enemigos en el campo de batalla tendrán un penalizador de -1 a su tirada para impactar con proyectiles. Las máquinas de guerra solo podrán disparar si obtienen un resultado de 4+ en 1D6. Todas las miniaturas (amigos o enemigas) con las reglas especiales Volar o Flotar no podrán hacer uso de ellas, y tendrán que utilizar el movimiento indicado en su perfil de atributos. Adicionalmente, por la duración del conjuro la dificultad de lanzamiento de todos los hechizos del Saber de los Cielos se reducirá en 1.

6 Tempestad de Cassandra (Dificultad 21+)

El hechicero llama negras nubes de tormenta que descargan un potente rayo contra el enemigo. Se trata de un hechizo de daño directo. Coloca la plantilla redonda grande en cualquier punto del campo de batalla y tira el dado de dispersión. Si obtienes un resultado de flecha, desvía la plantilla 2D6" menos el nivel de magia del hechicero. Cualquier miniatura bajo la plantilla (utiliza las reglas habituales de impactos parciales) sufrirá un impacto de F5. La miniatura bajo el agujero central de la plantilla sufrirá un impacto de F10 que niega la tirada de salvación por armadura y causa heridas múltiples (1D3). Se considera un ataque de rayos (por lo que no permite tirada de salvación por armadura).



MAGIA JADE (GHYRAN, EL SABER DE LA VIDA)

Regla del Saber: Sanación *El viento de Ghyran hace rebrotar la vida allí donde sopla.* Cada vez que un hechicero lance exitosamente un hechizo de Magia Jade y éste no sea dispersado, el hechicero puede curar una herida a sí mismo o a una miniatura amiga a 6" o menos del mago que hubiese sufrido previamente durante la batalla.

Hechizo identificativo: Sangre de la Tierra (Dificultad 7+)

El hechicero llama al Viento de la Vida, que se arremolina en torno a sus aliados, cerrando instantáneamente sus heridas. Se trata de un hechizo de potenciación que puede lanzarse sobre una unidad amiga a 18" o menos del hechicero y permanece un turno. La unidad obtiene la regla especial regeneración (5+) por la duración del conjuro. Puede potenciarse este hechizo para que afecte a todas las unidades amigas a 12" o menos del hechicero, en cuyo caso la dificultad aumenta a 15+

1 Charco esmeralda (Dificultad 8+)

El hechicero se imbuje de la magia de Ghyran, fundiéndose con la tierra y reapareciendo en otro lugar. Retira del campo de batalla la miniatura del hechicero y recóloca en cualquier punto del campo de batalla a 1" o más de cualquier miniatura enemiga o de cualquier edificio. Puedes, si lo deseas, unirlo a una unidad amiga. Si el hechicero va montado en un carro o un monstruo, la dificultad del hechizo aumenta hasta 15+

2 Carne pétrea (Dificultad 11+)

El hechicero teje un manto mágico de Ghyran sobre sus aliados para protegerlos del daño, tornando su carne en dura piedra viviente. Se trata de un hechizo de potenciación que puede lanzarse sobre una unidad amiga a 18" o menos del hechicero y que Permanece en efecto. Todos los integrantes de la unidad tendrán un bonificador de +1 a su atributo de Resistencia por la duración del hechizo. Puede potenciarse para que aumente la Resistencia en +1D3 en lugar de +1, pero en ese caso también reducirá el M y la I en un punto, y la dificultad aumentará hasta 18+.

3 Zarzas místicas (Dificultad 9+)

El hechicero crea zarzillos de pura magia jade que azotan con sus espinas al enemigo. Se trata de un hechizo de Proyectil mágico con un alcance de 24" que causa 2D6 impactos de F4 con la regla especial Poder de penetración. Puede potenciarse este hechizo para aumentar el número de impactos a 3D6, en cuyo caso la dificultad será 12+. Si el objetivo se encuentra a 8" o menos de un bosque, sufre 1D6 impactos adicionales.

4 La niebla de Duthandor (Dificultad 10+)

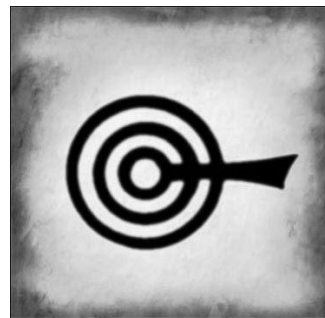
El hechicero convoca una niebla mística que cubre un gran área, haciendo imposible la visión. Se trata de un hechizo de potenciación que el hechicero puede lanzar sobre sí mismo y Permanece en efecto. Cualquier disparo que se realice contra el hechicero o contra cualquier unidad (amiga o enemiga) a 12" o menos del hechicero tendrá un penalizador adicional de -2 para impactar. Cualquier máquina de guerra que dispare al interior de ese área, así como cualquier efecto que utilice el dado de dispersión en ese área, considerará cualquier resultado de Punto de mira como si fuese de flecha (utiliza la pequeña flecha en el punto de mira para determinar la dirección). Cualquier cañón o máquina de guerra que desee disparar al interior del área deberá antes superar un chequeo de Liderazgo; si no lo supera, podrá seleccionar otro objetivo del exterior del área.

5 Resurrección (Dificultad 11+)

El hechicero insufla el viento de la vida en los caídos, restaurándoles para que vuelvan a combatir. Se trata de un hechizo de potenciación que puede lanzarse sobre una unidad amiga a 18" o menos del hechicero. La unidad recupera inmediatamente 1D3+1 heridas que hubiese sufrido con anterioridad en la batalla. Primero restaura las heridas en miembros heridos de la unidad: tras ello, recoloca las bajas sufridas hasta llegar al total de heridas restauradas. Puedes resucitar un Oficial o un músico, pero no a un portaestandarte o a un personaje muerto (sin embargo, un personaje podrá ser sanado por este hechizo). No puedes aumentar una unidad por encima de sus efectivos iniciales. Si se trata de Caballería, Caballería monstruosa, monstruos, carros o máquinas de guerra, cada herida sanada cuenta como dos (es decir, si puedes restaurar cuatro heridas, serán sólo dos heridas restauradas en esos tipos de tropa). Este hechizo no afecta a unidades con la regla especial No muerto o Demonio. Puede potenciarse este hechizo para que restaure 1D6+1 heridas en lugar de 1D3+1, en cuyo caso la dificultad aumenta hasta 15+.

6 Los moradores de las profundidades (Dificultad 20+)

Llamando al poder desatado del Ghyran que yace atrapado en las entrañas de la tierra, el mago despierta a entidades primigenias que hacen que se agite la tierra. Se trata de un hechizo de Daño Directo que tiene un alcance máximo de 24". Coloca la plantilla redonda grande dentro del alcance, y tira el dado de dispersión. Si obtienes un resultado de flecha, desvía la plantilla 2D6" menos el nivel de magia del hechicero. Cualquier miniatura bajo la plantilla (utiliza las reglas habituales de impactos parciales) deberá realizar un chequeo de Fuerza; si lo falla, sufrirá una herida sin tirada de salvación por armadura. Cualquier unidad que sufra al menos una herida como consecuencia de este hechizo verá su Movimiento e Iniciativa reducidos a la mitad y perderá la regla Veloz durante su siguiente turno.



MAGIA ÁMBAR (GHUR, EL SABER DE LAS BESTIAS)

Regla del saber: *Despertar de la Bestia* Los hechiceros ámbar pueden canalizar su magia con mayor facilidad sobre ciertos tipos de criaturas. Cualquier hechizo de este saber verá su dificultad de lanzamiento reducida en un punto si toma como objetivo a una o más unidades de los siguientes tipos: bestias, bestias monstruosas, caballería, caballería monstruosa, carros, monstruos o enjambres.

Hechizo identificativo: Forma salvaje de Wyssan (Dificultad 11+)

El hechicero invoca la magia de Ghur para fortalecer a sus aliados. Se trata de un hechizo de potenciación que toma como objetivo una unidad amiga a 12" o menos del lanzador y permanece un turno. La unidad objetivo obtiene un bonificador de +1 a su F y R por la duración del conjuro. Puede potenciarse este hechizo para aumentar el alcance hasta 24", en cuyo caso su dificultad será de 14+

1 Aves de Muerte (Dificultad 7+)

Negras aves descienden de los cielos respondiendo a la llamada del hechicero y se abalanzan con sus garras y dientes sobre sus enemigos. Se trata de un hechizo de proyectil mágico con un alcance de 24" que causa 3D6 impactos de F2. Cualquier resultado de 6 en esta tirada para herir no permitirá tirada de salvación por armadura.

2 Trance de Malagor (Dificultad 9+)

El hechicero extiende su voluntad sobre sus enemigos, confundiendo sus mentes. Se trata de un hechizo de maldición que toma como objetivo a una unidad enemiga a 18" o menos del enemigo y permanece un turno. Por la duración del conjuro, una unidad se verá afectada por la regla especial Estupidez. Si se trata de una unidad de caballería, caballería monstruosa o carros, deberá chequear estupidez con el liderazgo de las monturas. Puede potenciarse este hechizo para que afecte a todas las unidades enemigas a 12" o menos del lanzador, en cuyo caso deberá aumentarse la dificultad a 16+.

3 Lanza Cazadora (Dificultad 9+)

Una sólida lanza de pura energía ámbar se materializa frente al hechicero, y se lanza, de manera infalible, contra el enemigo. Se trata de un hechizo de proyectil mágico con un alcance de 24" que causa un impacto de F6 que niega la tirada de salvación por armadura y causa heridas múltiples (1D3). Si el objetivo era una una unidad con más de una fila y la lanza causa una baja, causará un segundo impacto de F5. La lanza continúa atravesando filas del mismo modo que un lanzavirote. Puede potenciarse este hechizo para aumentar el alcance a 36", en cuyo caso la dificultad para lanzar el hechizo aumenta hasta 13+

4 Impulso Predatorio (Dificultad 10+)

El hechicero despierta la furia depredadora de sus aliados para que se lancen sobre sus enemigos con ferocidad. Se trata de un hechizo de potenciación que puede lanzarse sobre una unidad amiga a 12" o menos del hechicero. La unidad podrá realizar inmediatamente un movimiento en línea recta hacia adelante de 2D6". Si este movimiento lleva a la unidad a contacto peana con peana con una unidad enemiga se considerará que han cargado. Puedes potenciar este hechizo para aumentar el alcance a 24", en cuyo caso la dificultad será 15+.

5 Maldición de Anraheir (Dificultad 11+)

El hechicero convoca pequeños duendecillos hechos de pura magia ámbar que molestan y atormentan al enemigo. Se trata de un hechizo de maldición de alcance 24" que toma como objetivo a una unidad enemiga y permanece en efecto. Por la duración del conjuro, la unidad afectada tendrá un penalizador de -1 en sus tiradas para impactar como en proyectiles y verá su atributo de iniciativa reducido a la mitad. Si se trata de una unidad de caballería, caballería monstruosa, bestias, carros o enjambres, deberá realizar un chequeo de pánico al inicio de cada turno propio (utilizando el liderazgo de las monturas) si no están trabadas en combate cuerpo a cuerpo.

6 Bestia Salvaje de Horros (Dificultad 12+)

El mago se transforma en una criatura innombrable de gran fuerza y ferocidad. Se trata de un hechizo de potenciación que el hechicero podrá lanzar sobre sí mismo y permanecerá en efecto. Mientras el hechizo permanezca en efecto, el hechicero obtiene los siguientes bonificadores: +2F, +2R, +1I y +3A, y causará Terror. No podrá utilizar ningún arma mundana o mágica que posea, ni ningún artefacto arcano salvo familiares, y tan solo podrá lanzar hechizos del saber de las bestias.



MAGIA LUMINOSA (HYSH, EL SABER DE LA LUZ)

Regla del saber:: Iluminación *La fuerza del viento de Hysh disipa las tinieblas e imbuye coraje en los corazones de sus aliados.* Cada vez que lanzas con éxito un hechizo del Saber de la Luz puedes elegir una unidad amiga a 12" o menos del lanzador: dicha unidad ganará la regla especial Inmune a psicología hasta el inicio de tu siguiente fase de magia.

Hechizo identificativo: Capa Centelleante de Richter. (Dificultad 8+)

El hechicero convoca un manto de energía luminosa que protege a sus aliados de todo daño. Se trata de un hechizo de potenciación que toma como objetivo a una unidad amiga a 12" o menos del hechicero y permanece un turno. La unidad obtendrá una tirada de salvación especial de 5+ por la duración del conjuro. Puede potenciarse este hechizo para que afecte a todas las unidades amigas a 12" o menos del hechicero, en cuyo caso la dificultad será de 16+.

1 Luz de batalla de Karu. (Dificultad 8+)

El mago conjura el viento de Hysh para infundir moral y coraje a sus aliados: los guerreros pierden el miedo y actúan con una determinación inquebrantable. Se trata de un hechizo de potenciación que puede lanzarse sobre una unidad amiga a 18" o menos del hechicero y permanece un turno. Si la unidad se encuentra huyendo, se reagrupará inmediatamente. Además, por la duración del hechizo, todos los enemigos tendrán un penalizador de -1 para impactar (tanto en combate cuerpo a cuerpo como con proyectiles) contra la unidad afectada; las miniaturas con las reglas especiales No muerto o Demonio tan sólo podrán impactar contra la unidad afectada con resultados naturales de 6, sin tener en cuenta otros modificadores. Puedes potenciar este hechizo para que afecte a todas las unidades amigas a 12" o menos del hechicero, en cuyo caso su dificultad será de 18+.

2 Mano sanadora de Ulzah. (Dificultad 9+)

El hechicero convoca brillantes hebras de energía luminosa que restañan las heridas de un aliado. Se trata de un hechizo de potenciación que toma como objetivo a una única miniatura amiga a 18" o menos del hechicero. La miniatura recupera todas las heridas que haya sufrido con anterioridad durante la batalla. Este hechizo no tiene ningún efecto sobre miniaturas con las reglas especiales No Muertos, Demonios o de la categoría de tropas Máquina de guerra.

3 Mirada ardiente de Sheen. (Dificultad 9+)

De las manos del hechicero surgen rayos de ardiente energía, que abrasan todo aquello sobre lo que se posa. Se trata de un hechizo de proyectil mágico con un alcance de 24" que causará ID6 impactos de F5 con la regla especial Ataques Flamígeros. Una unidad con la regla especial No Muerto, Demonio o Etéreo sufrirá ID6 impactos adicionales si es objetivo de este hechizo.

4 Luz cegadora de Amshu. (Dificultad 12+)

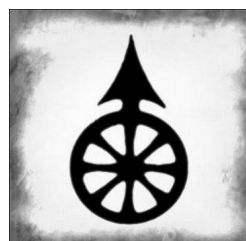
Un abrasador foganazo de luz ciega y confunde a aquellos que lo contemplan. Se trata de un hechizo de maldición que toma como objetivo a una unidad enemiga a 24" o menos del lanzador y permanece un turno. La unidad afectada verá su movimiento reducido a la mitad (redondeado hacia arriba) y su HA y HP a un valor de 1 por la duración del hechizo. La dotación de una máquina de guerra no podrá disparar bajo el efecto de esta maldición.

5 Coraje de Volans (Dificultad 12+).

Se dice que el mismo Teclis enseñó este poderoso hechizo a Volans, el primer Patriarca de los Colegios de la Magia. El poder de la luz logra que los mortales no cedan ante la oscuridad. Se trata de un hechizo de potenciación que puede lanzarse sobre una unidad amiga a 18" o menos del lanzador y permanece un turno. Por la duración del conjuro, la unidad obtiene la regla especial Indesmorizable.

6 Distorsión temporal de Bironna. (Dificultad 14+)

El hechicero infunde la magia de la luz en sus aliados, liberándolos del paso del tiempo y aumentando así la velocidad de sus acciones. Se trata de un hechizo de potenciación que puede lanzarse sobre una unidad amiga situada a una distancia de 12" o menos del lanzador y permanece en efecto. Por la duración del conjuro, la unidad objetivo duplicará su atributo de movimiento y verá incrementados sus atributos de I en +2 y de A en +1. Puedes potenciar este hechizo para que afecte a todas las unidades a 12" o menos del lanzador, en cuyo caso su dificultad será 18+.



MAGIA AMATISTA (SHYISH, SABER DE LA MUERTE)

Regla del saber: Drenar vida *Los hechiceros amatistas son capaces de utilizar la energía vital de sus enemigos derrotados para potenciar sus conjuros.* Cada vez que se causa una baja con un hechizo de este saber, tira 1D6 por cada baja causada. Con cada resultado de 5+, el hechicero añade inmediatamente un dado a su reserva de energía. Esos dados tan solo podrán ser utilizados por el propio hechicero.

Hechizo identificativo: Sorber el Espíritu. (Dificultad 8+)

El hechicero establece un siniestro vínculo con un enemigo a través del cual sorbe su fuerza vital. Se trata de un hechizo de daño directo que toma como objetivo a una única miniatura enemiga situada a una distancia de 12" o menos del lanzador. Tanto el hechicero como el objetivo tiran 1D6 y suman sus respectivos atributos de liderazgo: el hechicero suma también la mitad de su nivel de magia (redondeando hacia abajo). Si el objetivo obtiene un resultado superior o empatan, no ocurre nada. Sin embargo, el hechicero causará una herida sin tirada de salvación por armadura a su adversario por cada punto de diferencia que obtenga sobre él.

1 Presencia Pavorosa. (Dificultad 6+)

Arremolinando las corrientes de Shyish, el brujo altera el aspecto de sus aliados, que se tornan terroríficos a los ojos de sus enemigos. Se trata de un hechizo de potenciación que toma como objetivo a una unidad amiga a 24" o menos del lanzador y permanece un turno. Todas las miniaturas de la unidad objetivo causarán Miedo por la duración del conjuro. Si ya causaban Miedo, pasarán a causar Terror. Puedes potenciar este hechizo para que la unidad objetivo cause Terror, en cuyo caso la dificultad será de 10+.

2 Asolar el Alma. (Dificultad 11+)

Los vientos de Shyish son enviados serpenteando hacia el enemigo, arrebatándole así las esperanzas de vivir. Se trata de un hechizo de maldición que toma como objetivo a una unidad enemiga a 18" o menos del lanzador y permanece un turno. La unidad objetivo obtendrá un penalizador de -1 en sus atributos de F y R por la duración del conjuro.

3 Descarga Mortal de Zandox. (Dificultad 9+)

El hechicero descarga fulgurantes dardos de energía amatista contra sus enemigos. Se trata de un hechizo de proyectil mágico con un alcance de 18" que causa 2D6 impactos de F3 que niegan la tirada de salvación por armadura. Puede potenciarse este hechizo para aumentar el alcance hasta 36", en cuyo caso su dificultad será de 12+.

4 Manto de Desesperación. (Dificultad 12+)

Los espíritus de los caídos se arremolinan sobre el campo de batalla para atormentar a quienes fueron sus aliados. Se trata de un hechizo de maldición que toma como objetivo a una unidad enemiga situada a una distancia de 24" o menos del lanzador y Permanece un turno. La unidad tendrá un penalizador de -3 a su atributo de liderazgo y no podrá beneficiarse de los efectos de la regla Presencia Inspiradora.

5 Destino de Bjuna. (Dificultad 16+)

El hechicero señala al enemigo con un dedo largo y huesudo. El enemigo empieza a reír desenfrenadamente, su mandíbula se desencaja y acaba asfixiándose de risa. Se trata de un hechizo de daño directo que toma como objetivo a una única miniatura enemiga situada a una distancia de 12" o menos del lanzador. Tira 2D6: este hechizo causa una herida sin tirada de salvación por armadura por cada punto que la tirada exceda del atributo de resistencia de la víctima. Una miniatura que sufre heridas de este hechizo y sobreviva quedará afectada por la regla especial Estupidez durante el resto de la batalla. Puede potenciarse este hechizo para aumentar el alcance hasta 24", en cuyo caso la dificultad será de 20+.

6 Sol Púrpura de Xereus. (Dificultad 18+)

El mago convoca una nube de oscuridad y muerte capaz de transmutar la carne en sólida amatista cristalina. Se trata de un hechizo de vórtice. Coloca la plantilla redonda pequeña en contacto con el hechicero y tira 3D6: desplaza la plantilla la distancia indicada en los dados en la dirección que desees. Cualquier miniatura sobre la que se mueva la plantilla deberá superar un chequeo de resistencia o será retirada como baja. El vórtice continuará moviéndose en turnos posteriores (permanece en efecto). Puedes potenciar este hechizo para utilizar la plantilla redonda grande, en cuyo caso su dificultad será de 24+.



MAGIA GRIS (ULGU, SABER DE LAS SOMBRAS)

Regla del saber: Envuelto en sombras. Los magos grises están envueltos en tinieblas, y su forma física se encuentra en el limbo entre la realidad y el Reino de la Magia. Todos los disparos dirigidos contra un hechicero que posea uno o más hechizos del Saber de las Sombras tendrán un penalizador de -1 para impactar. Todos los enemigos que ataquen en combate cuerpo a cuerpo a un hechicero con uno o más hechizos de Magia gris sufrirán un penalizador de -1 a su HA al atacar al hechicero.

Hechizo identificativo: Corcel de Sombras (Dificultad 7+)

Una montura fantasmal permite al hechicero sobrevolar el campo de batalla a gran velocidad. Se trata de un hechizo de potenciación que toma como objetivo al propio hechicero. El hechicero podrá realizar inmediatamente un movimiento como si tuviera la regla especial Volar (hasta 20", ignorando el terreno y otras unidades). Si el movimiento es suficiente como para llevarle en contacto peana con peana con una unidad enemiga, se considerará que ha cargado. Si el hechicero va montado en un monstruo o un carro, la dificultad del Corcel de Sombras aumenta hasta 10+.

1 Miasma Mística de Melkoth (Dificultad 8+)

El hechicero crea una misteriosa niebla que entumece y confunde a su adversario. Se trata de un hechizo de maldición que toma como objetivo a una unidad enemiga a 24" o menos del lanzador y permanece un turno. Selecciona un atributo de entre los siguientes: HA, HP, I y M. La unidad verá reducido en ID3 puntos hasta un mínimo de 1 por la duración del conjuro. Puedes potenciar este hechizo para que reduzca los cuatro atributos indicados en lugar de uno solo (tira un único D3 y reduce la cantidad indicada los cuatro atributos), en cuyo caso la dificultad será de 13+.

2 Atrofia Gris (Dificultad 10+)

Sinuosas hebras de magia gris aparecen bajo el enemigo, arrebatándole su fuerza. Se trata de un hechizo de maldición que toma como objetivo a una unidad enemiga a 18" o menos del lanzador y permanece en efecto. Tira ID3: esa será la cantidad que deberás sustraer al atributo de fuerza de la unidad afectada (hasta un mínimo de 1). Puedes potenciar este hechizo para aumentar el alcance hasta 36", en cuyo caso la dificultad será de 13+.

3 Péndulo de la Penumbra (Dificultad 12+)

Un fantasmal y puntiagudo péndulo se materializa sobre el hechicero. A una orden suya, el péndulo se balancea sobre el enemigo, tomando cada vez más velocidad. Se trata de un hechizo de daño directo. Tira 5D6: traza una línea recta desde el hechicero de una longitud igual al resultado obtenido en los dados. Cualquier miniatura bajo la línea sufrirá inmediatamente un impacto de F6 (puede utilizarse la regla ¡Cuidado, señor!). Puede potenciarse este hechizo para aumentar la fuerza de los impactos a 10, en cuyo caso la dificultad será de 16+.

4 Traidor de Tarn (Dificultad 13+)

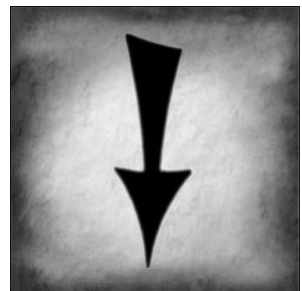
Las hebras de la magia gris son inducidas en las mentes de los adversarios, vaciando cualquier atisbo de voluntad de sus cuerpos. Se trata de un hechizo de maldición que toma como objetivo a una unidad enemiga a 18" o menos del lanzador y permanece en efecto. Cada vez que la unidad afectada quiera mover, cargar, reformar, disparar, reaccionar a una carga (con una reacción que no sea mantener la posición), lanzar un hechizo o un objeto portahchizos, dispersar un hechizo o luchar en combate cuerpo a cuerpo, ésta deberá realizar un chequeo de liderazgo usando 3D6 y descartando el resultado más bajo; si lo supera, podrá actuar con normalidad. Si lo falla, no podrá llevar a cabo la acción que deseaba.

5 Puente de Sombras (Dificultad 15+)

El hechicero conjura un sombrío puente que desplaza a una unidad amiga. Se trata de un hechizo de potenciación que toma como objetivo a una unidad amiga a 18" o menos del lanzador. La unidad podrá realizar inmediatamente un movimiento como si dispusiera de la regla especial Flotar (hasta 10", ignorando el terreno y otras unidades). Si el movimiento es suficiente como para llevarle en contacto peana con peana con una unidad enemiga, se considerará que ha cargado.

6 Pozo de Sombras (Dificultad 18+)

Este devastador hechizo, creado por el primer patriarca del Colegio Gris, Frederick von Tarnus, abre un pozo a un espacio extradimensional, una dimensión de bolsillo de pura magia gris. Se trata de un hechizo de daño directo con un alcance de 18". Coloca la plantilla redonda pequeña dentro del alcance, y tira el dado de dispersión: si obtienes un resultado de punto de mira, la plantilla permanece en el lugar donde la colocaste; si obtienes un resultado de flecha, desvía la plantilla en la dirección indicada 2D6" menos el nivel de magia del hechicero. Cualquier miniatura bajo la plantilla (utiliza las reglas habituales de impactos parciales) deberá superar un chequeo de iniciativa o será retirado como baja.



MAGIA DORADA (CHAMON, EL SABER DEL METAL)

Regla del saber: Imbuir el metal: *la magia dorada fluye con más facilidad sobre los objetos con mayor densidad.* Cuando se lanza un hechizo del saber del metal sobre una unidad objetivo con una tirada de salvación por armadura de 4+ o mejor, suma +1 al valor de lanzamiento del hechizo. Del mismo modo, si la unidad objetivo tiene una tirada de salvación por armadura de 2+ o mejor, suma un +1 adicional (para un total de +2).

Hechizo identificativo: Flechas Fulgurantes (Dificultad 8+)

Ante el hechicero se materializan una serie de dardos de pura magia dorada que salen disparados hacia el enemigo con precisión imantada. Se trata de un hechizo de proyectil mágico con un alcance de 12". Causa 2D6 impactos que siempre hieren con un resultado igual a la tirada de salvación por armadura el objetivo (por ejemplo, con una tirada de salvación por armadura de 5+, se causarán heridas con un resultado de 5+. Si el objetivo no tiene una tirada de salvación por armadura, no se le podrá herir. Un resultado de 1 para herir siempre se considerará un fallo). Estos impactos no permiten tirada de salvación por armadura. Puedes potenciar este hechizo para aumentar su alcance hasta 24", en cuyo caso su dificultad será de 14+.

1 Bendición del Metal (Dificultad 7+)

Al estirar los dedos índice y meñique hacia el cielo y tras entonar unos desgarradores cánticos, el hechicero protege a sus aliados con las brillantes hebras de Chamon. Se trata de un hechizo de potenciación que toma como objetivo a una unidad amiga a 12" o menos del lanzador y permanece un turno. La unidad objetivo obtendrá un bonificador de +2 a su tirada de salvación por armadura por la duración del hechizo (hasta un máximo de 1+). Puedes potenciar este hechizo para que afecte a todas las unidades amigas a 12" o menos del lanzador, en cuyo caso su dificultad será de 13+.

2 Espadas hechizadas de Aiban (Dificultad 7+)

El hechicero imbuje de poderosa magia dorada las armas de sus aliados para volverlas más afiladas y letales. Se trata de un hechizo de potenciación que toma como objetivo a una unidad amiga a 12" o menos del lanzador y permanece un turno. La unidad afectada tendrá un bonificador de +1 en sus tiradas para impactar tanto con proyectiles como en combate cuerpo a cuerpo. Además, todos los impactos que causen tendrán las reglas especiales Ataques Mágicos y Poder de Penetración. Puedes potenciar este hechizo para que afecte a todas las unidades amigas a 12" o menos del lanzador, en cuyo caso su dificultad será de 14+.

3 Maldición Corrosiva (Dificultad 10+)

El ambiente se colma con los vientos dorados, haciendo que las armaduras de los guerreros se oxiden. Se trata de un hechizo de maldición que toma como objetivo a una unidad enemiga a 12" o menos del hechicero. Si el hechizo se resuelve con éxito, la unidad objetivo verá reducida su tirada de salvación por armadura en un punto por el resto de la batalla. Ten en cuenta que este hechizo no permanece en efecto. Los penalizadores de sucesivas Maldiciones Corrosivas serán acumulativos.

4 Miedo de Aramar (Dificultad 11+)

El Miedo de Aramar llena las mentes de los enemigos con sus peores pesadillas. Se trata de un hechizo de maldición que toma como objetivo a una unidad enemiga a 18" o menos del lanzador y permanece en efecto. La unidad objetivo verá su atributo de Liderazgo reducido a la mitad redondeando hacia arriba por la duración del conjuro, y no podrá beneficiarse de los efectos de la regla Presencia inspiradora.

5 Mastines Dorados de Gehenna (Dificultad 14+)

Tras hacer sonar un cuerno de oro brillante, el hechicero logra materializar una jauría de mastines de cuerpo metálico que se abalanzan sobre su presa. Se trata de un hechizo de daño directo con un alcance de 24". Coloca la plantilla redonda pequeña en cualquier lugar dentro del alcance. Cualquier miniatura bajo la plantilla (utiliza las reglas habituales de impactos parciales) deberá superar un chequeo de Fuerza o sufrirá un impacto que siempre hiere con un resultado igual a la tirada de salvación por armadura del objetivo y no permite tirada de salvación por armadura. Puedes potenciar este hechizo para usar la plantilla redonda grande, en cuyo caso la dificultad será de 19+.

6 Transmutación Final (Dificultad 16+)

Con unos gestos arcanos y una palabra, el hechicero desata el poder final de su saber, transmutando a su enemigo en oro sólido. Se trata de un hechizo de daño directo que toma como objetivo a una única miniatura enemiga a 12" o menos del lanzador. Tira 2D6: si obtienes un resultado superior al valor del atributo de Fuerza del objetivo, éste se transmutará en una estatua de oro y deberá retirarse como baja.



ALTA MAGIA

Especial: La Alta Magia es dominio de los más experimentados hechiceros del mundo de Warhammer: los Altos Elfos (y, en menor medida, los Elfos Silvanos), y los antiguos Slann. Este saber de la magia contiene tres hechizos identificativos diferentes: uno de ellos tan sólo está disponible para un hechicero Slann. Cuando un hechicero determina sus hechizos, si posee Alta Magia, puede cambiar uno de sus hechizos por el hechizo identificativo, como es habitual; sin embargo, podrá elegir entre las dos opciones (o tres, en el caso de un Slann) cuál de los hechizos identificativos desea.

Del mismo modo, este saber de la magia tiene dos hechizos marcados con el número 6. El segundo de ellos (Sacudida telúrica) tan sólo puede ser utilizado por un Slann. Si al determinar sus hechizos, un Slann obtiene un resultado de 6 o un resultado repetido, puede elegir cualquiera de los dos hechizos marcados con el número 6. En el caso de un mago elfo, tan sólo podrá obtener con un resultado de 6 el hechizo Tempestad de Vaul.

Si un hechicero puede elegir hechizos de Alta Magia sin ser un Elfo o un Slann (por ejemplo, gracias al efecto del Artefacto arcano “El Libro de Ashur”), utilizará los mismos hechizos que los elfos, nunca los de los Slann.

***Nota:** Los nombres de los hechizos se mantienen en su versión élfica, ya que en el antiguo idioma de los Slann resultarían impronunciables para una garganta humana.*

Regla del Saber: Dominio de la Magia. *Los hechiceros que consiguen dominar la más pura de las formas de magia pueden librarse, tras muchos años de estudio y esfuerzo, de los efectos más nocivos del uso de la energía del portal del norte.* Cuando un hechicero que posea uno o más hechizos de Alta Magia sufra una disfunción mágica lanzando un hechizo de Alta Magia o de uno de los Ocho Saberes de la Magia, podrá sumar +1 a la tirada en la tabla de Disfunciones mágicas (los resultados superiores a 12 se consideran 12).

Hechizo Identificativo (Elfos o Slann): Disipación de Magia. (Dificultad 7+)

Los magos elfos son capaces de interrumpir súbitamente los efectos mágicos del enemigo con gran facilidad: esta es la primera enseñanza que se imparte en la Torre de Hoeth. Se trata de un hechizo que puede lanzarse sobre una unidad amiga (en cuyo caso se tratará de un hechizo de potenciación) o sobre una unidad enemiga (en cuyo caso se tratará de un hechizo de maldición). En ambos casos, el alcance será de 24”. Todos los hechizos que permanecen un turno y que permanecen en efecto lanzados por el enemigo sobre la unidad objetivo cesarán inmediatamente su efecto y serán dispersados.

Hechizo identificativo (Elfos o Slann): Exorcismo (Dificultad 8+)

Los maestros de la Alta Magia son capaces de desterrar a las criaturas cuya existencia antinatural es mantenida por medio de la magia en este mundo. Se trata de un hechizo de daño directo que toma como objetivo a una unidad enemiga con la regla especial No Muerto o Demonio a 18” o menos del lanzador. La unidad objetivo sufrirá inmediatamente 2D6 impactos de F5. Puede potenciarse este hechizo para que cause 3D6 impactos en lugar de 2D6, en cuyo caso su dificultad será de 14+.

Hechizo Identificativo (sólo Slann): Furia de los Cielos (Dificultad 10+)

Los antiguos Slann son maestros en el arte de controlar los elementos: pueden descargar con facilidad la furia del cielo sobre sus enemigos. Se trata de un hechizo de daño directo que toma como objetivo una única unidad enemiga a 18” o menos del Slann. Esa unidad sufrirá inmediatamente 1D6 impactos de F6 que niegan la tirada de salvación por armadura (se trata de un ataque de rayos). Puede potenciarse este hechizo para aumentar el alcance hasta 36”, en cuyo caso la dificultad será de 13+.

1 Rapidez de Asuryan (Dificultad 9+)

Invocando antiguas magias ya olvidadas, el mago imbuje a sus aliados de una celeridad sobrenatural que les permite descargar sus golpes con gran precisión. Se trata de un hechizo de potenciación que toma como objetivo a una unidad amiga a 12” o menos del lanzador y permanece un turno. Por la duración del conjuro, la unidad podrá repetir sus tiradas fallidas para impactar (tanto en proyectiles como en cuerpo a cuerpo). Puedes potenciar este hechizo para aumentar el alcance hasta 24”, en cuyo caso la dificultad será de 12+.

2 Escudo de Saphery (Dificultad 10+)

Los vientos mágicos se condensan con un cálido brillo que protege las vidas de los soldados. Se trata de un hechizo de potenciación que toma como objetivo a una unidad amiga a 12" o menos del lanzador y permanece un turno. Por la duración del conjuro, la unidad objetivo tendrá una tirada de salvación especial de 5+ (o +1 a su tirada de salvación especial si ya disponía de una). Puedes potenciar este hechizo para que afecte a todas las unidades amigas a 12" o menos del lanzador, en cuyo caso la dificultad será de 17+.

3 Estancamiento (Dificultad 11+)

Las hebras mágicas logran interferir en el entramado mágico de los objetos de guerra, deshaciendo los encantamientos que pesan sobre ellos. Se trata de un hechizo de maldición que toma como objetivo a un único personaje enemigo a 24" o menos del lanzador y permanece en efecto. Todos los objetos mágicos y rúnicos del portador verán su magia anulada y se considerarán objetos mundanos de su mismo tipo por la duración del conjuro.

4 Furia de Khaine (Dificultad 12+)

Unos sofocantes vientos mágicos se arremolinan en torno a los guerreros, cuyas pieles comienzan a chamuscarse pasto de las llamas. Se trata de un hechizo de maldición que tiene un alcance de 24" que toma como objetivo a una unidad enemiga y permanece en efecto. La unidad sufre inmediatamente 2D6 impactos de F4 con la regla especial Ataques sólo Flamígeros. Mientras el hechizo permanezca activo, al final de cada fase de magia (propia o del enemigo, excepto en la fase en la que fue lanzado) la unidad sufrirá otra vez 2D6 impactos de Fuerza 4 con la regla especial Ataques sólo Flamígeros, y 1D6 impactos adicionales (que se van acumulando). Puedes potenciar este hechizo para que su fuerza aumente a 5, en cuyo caso la dificultad aumenta a 17+.

5 Apoteosis (Dificultad 13+)

Los delicados patrones mágicos se imbuén en los cuerpos de los caídos, sanando sus heridas y logrando que vuelvan a la lucha. Se trata de un hechizo de potenciación que puede lanzarse sobre una unidad amiga a 24" o menos del hechicero. La unidad recupera inmediatamente 1D3+2 heridas que hubiese sufrido con anterioridad en la batalla. Primero restaura las heridas en miembros heridos de la unidad: tras ello, recoloca las bajas sufridas hasta llegar al total de heridas restauradas. Puedes resucitar un Oficial o un músico, pero no a un portaestandarte o a un personaje muerto (sin embargo, un personaje podrá ser sanado por este hechizo). No puedes aumentar una unidad por encima de sus efectivos iniciales. Si se trata de Caballería, Caballería monstruosa, Carros, Monstruos o Máquinas de guerra, cada herida sanada cuenta como dos (es decir, si puedes restaurar cuatro heridas, serán sólo dos heridas restauradas en estas tropas). Este hechizo no afecta a unidades con la regla especial No muerto o Demonio. Puede potenciarse este hechizo para que restaure 2D3+2 heridas en lugar de 1D3+2, en cuyo caso la dificultad aumenta hasta 17+.

6 Tempestad de Vaul (Dificultad 16+)

Al pronunciar las palabras arcanas adecuadas, una tormenta de rayos mágicos se desata sobre las cabezas de los guerreros. Se trata de un hechizo de daño directo que toma como objetivo a todas las unidades enemigas a 12" o menos del hechicero. Cada unidad objetivo sufrirá 2D6 impactos de F4. Se trata de un ataque de rayos, por lo que no permite tirada de salvación por armadura.

6 bis Sacudida Telúrica (Solo Slann) (Dificultad 18+)

El poder desatado de la magia se vuelve tan intenso que moldea la propia esencia del campo de batalla a voluntad del mago, haciendo que se abra el suelo y se trague a sus enemigos. Se trata de un hechizo de daño directo que toma como objetivo a una unidad enemiga a 36" o menos del lanzador. La unidad objetivo sufrirá inmediatamente 2D6 impactos de F10. Si la unidad objetivo tiene la regla especial Volar o Flotar, en lugar de eso, sufrirá 2D6 impactos de F5. Puede potenciarse este hechizo para que afecte a una unidad enemiga en cualquier punto del campo de batalla, aumentando a 3D6 el número de impactos, en cuyo caso la dificultad será de 24+.



MAGIA OSCURA

Especial: La magia oscura es practicada por numerosos brujos, hechiceros y chamanes del mundo de Warhammer: los malignos hechiceros de los elfos oscuros, los primitivos chamanes de los hombres bestia, los brujos del Caos, los Demonios de más allá del velo y los siniestros nigromantes y vampiros. Este saber contiene 3 hechizos identificativos. Cualquier hechicero con Magia Oscura puede sustituir uno de sus hechizos por el hechizo identificativo, como es habitual. Se considera que el hechizo identificativo de la Magia Oscura es la Oscura Mano de Destrucción.

Sin embargo, un chamán hombre bestia puede sustituir uno de sus hechizos por la Oscura Mano de Destrucción o por la Furia Primitiva (elige uno de ellos). Del mismo modo, un hechicero elfo oscuro puede sustituir uno de sus hechizos por la Oscura Mano de Destrucción o por la Malicia de Khaine.

Regla del saber: *Foco Impío.* Los practicantes de las siniestras artes de la Magia Oscura toman el poder de los vientos en bruto, y les es mucho más fácil obtener energía para sus hechizos. Un hechicero con uno o más hechizos de magia oscura tendrá un bonificador de +2 a todos sus intentos de canalizar dados de energía (pero no de dispersión).

Hechizo identificativo: Oscura Mano de Destrucción (Dificultad 8+)

El brujo desata la energía del Caos en bruto sobre sus enemigos. Se trata de un hechizo de proyectil mágico con un alcance de 18" o menos del lanzador. Esa unidad sufrirá inmediatamente ID6 impactos de F5. Puede potenciarse este hechizo para que cause 2D6 impactos en lugar de ID6, en cuyo caso la dificultad será de 14+.

Hechizo identificativo (Bestias del Caos): Furia Primitiva (Dificultad 8+)

El chamán manipula los vientos oscuros para infundir en su manada una furia homicida sin igual. Se trata de un hechizo de potenciación que toma como objetivo una unidad amiga a 12" o menos del lanzador. Esa unidad moverá inmediatamente ID6+2" directamente hacia adelante. Si su movimiento lleva a la unidad a contacto peana con peana con una o más unidades enemigas, se considerará que han cargado.

Hechizo identificativo (Elfos Oscuros): Malicia de Khaine (Dificultad 9+)

Las energías siniestras confluyen sobre las armas de los guerreros y quedan impregnadas con la esencia de Khaine. Se trata de un hechizo de potenciación que toma como objetivo a una unidad amiga a 18" o menos del hechicero y permanece un turno. Por la duración del conjuro, la unidad podrá repetir las tiradas para herir fallidas en combate cuerpo a cuerpo. Puedes potenciar este hechizo para que afecte a todas las unidades amigas a 12" o menos del lanzador, en cuyo caso la dificultad será de 14+.

1 Destrucción de almas (Dificultad 8+)

El hechicero convoca una tormenta de muerte y demencia que arranca las almas de los cuerpos de sus enemigos; el brujo consume las almas para aumentar su poder. Se trata de un hechizo de daño directo con un alcance de 12". Coloca la plantilla redonda pequeña dentro del alcance y tira el dado de dispersión; si obtienes un resultado de flecha, desvíala 2D6" menos el nivel de magia del lanzador (si obtienes punto de mira déjala donde la colocaste). Las miniaturas bajo la plantilla sufren un impacto de F3 que no permite tirada de salvación por armadura. Por cada tres heridas causadas por este hechizo, el lanzador puede curarse una herida que hubiese sufrido con anterioridad durante la batalla o añadir un dado de energía a su reserva de dados de energía de esa fase.

2 Vuelo de Bruja (Dificultad 8+)

Los aullantes vientos de la Magia Oscura transportan al brujo por los aires hasta una posición más ventajosa. Se trata de un hechizo de potenciación que toma como objetivo al propio hechicero. El hechicero podrá realizar inmediatamente un movimiento como si tuviera la regla especial Volar (hasta 20", ignorando el terreno y otras unidades). Si el movimiento es suficiente como para llevarle en contacto peana con peana con una unidad enemiga, se considerará que ha cargado. Si el hechicero va montado en un monstruo o un carro, la dificultad aumenta a 16+.

3 Maldición de Nagash (Dificultad 11+)

El enemigo comienza a convulsionarse de agonía hasta que su esencia se marchita y desvanece. Se trata de un hechizo de maldición que toma como objetivo a una unidad enemiga a 24" o menos del lanzador y Permanece en efecto. Por la duración del conjuro, la unidad tendrá un penalizador de -2 a su HA, HP y F. Puedes potenciar este hechizo para que al final de cada fase de magia en la que el hechizo esté activo la unidad sufrirá ID6 impactos automáticos que siempre hieren con un resultado de 4+ (sin importar la R del objetivo) y no permiten tiradas de salvación por armadura, en cuyo caso la dificultad será de 13+.

4 Tormenta de Espadas (Dificultad 12+)

Una multitud de brillantes y afiladas espadas se materializan frente al hechicero y son arrojadas hacia el enemigo ansiosas de probar su sangre. Se trata de un hechizo de daño directo que toma como objetivo a una unidad enemiga a 18" o menos del lanzador. Tira 3D6 y resta el valor de HA del objetivo (utiliza el valor más común de HA en unidades con diferentes valores): ese será el número de impactos que causará la Tormenta de Espadas. Estos impactos herirán siempre con un resultado de 4+ y no permiten tirada de salvación por armadura.

5 Transformación de Kadon (Dificultad 15+)

El poder bruto de los vientos disformes imbuyen al brujo y lo transmutan en una bestia terrible y feroz. Se trata de un hechizo de potenciación que puede lanzarse sobre el propio hechicero y permanece en efecto. Por la duración del conjuro, al hechicero se transformará en un monstruo de tu elección de entre los listados a continuación:

-Elfos Oscuros: Hidra, Caribdis, Quimera o Gorgona. Potenciado: Dragón Negro.

-Hombres Bestia: Gorgon, Cygor o Escuerzo Alado. Potenciado: Dragón del Caos

-Guerreros del Caos, Demonios y Grey Infernal: Quimera o Manticora. Potenciado: Dragón del Caos.

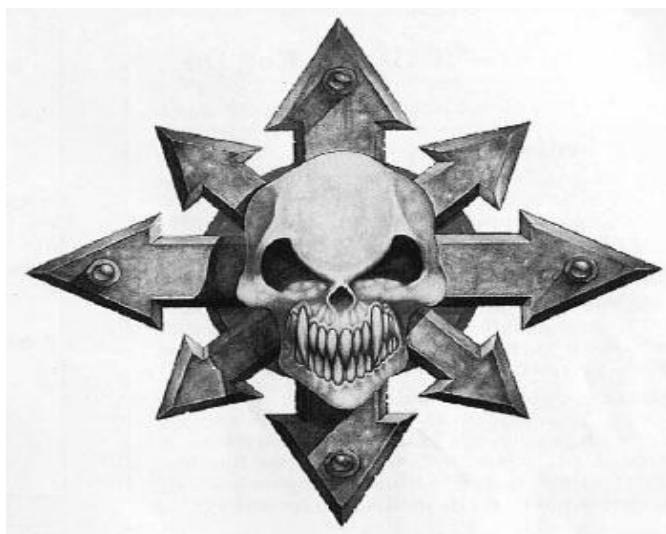
-No Muertos y Vampiros: Pesadilla Alada. Potenciado: Dragón Zombi.

-Otros ejércitos: Grifo (Orden y neutrales), Manticora (Destrucción y neutrales). Potenciado: Dragón (usa las características del Dragón Imperial)

En forma de monstruo, el hechicero no podrá utilizar sus armas, armaduras, artefactos arcanos (salvo familiares) ni objetos hechizados, aunque podrá lanzar hechizos con normalidad. Cualquier herida que sufre el lanzador en su forma monstruosa se le aplicará inmediatamente en cuanto el hechizo cese, lo que puede causar la muerte del hechicero. Puedes potenciar este hechizo para que el lanzador se transforme en un dragón del tipo indicado más arriba, en cuyo caso la dificultad será de 18+.

6 Horror Negro de Arnzipaal (Dificultad 18+)

Una negra nube de oscuridad de la que surgen carnosos tentáculos se manifiesta, dejando a su paso tan solo esqueletos ennegrecidos. Se trata de un hechizo de vórtice. Coloca la plantilla redonda pequeña en contacto con el hechicero y tira 3D6: desplaza la plantilla la distancia indicada en los dados en la dirección que desees. Cualquier miniatura sobre la que se mueva la plantilla deberá superar un chequeo de fuerza o será retirada como baja. Puedes potenciar este hechizo para utilizar la plantilla redonda grande, en cuyo caso su dificultad será de 24+.



EL SABER DE TZEENTCH

Regla del saber: Señor del destino. Los hechiceros de Tzeentch son poderosos magos capaces de controlar las corrientes de la magia con gran maestría. El control del Aethyr no tiene misterios para ellos, y tejen sus hechizos con una maestría que otros no pueden igualar. Cada hechicero de Tzeentch puede repetir la tirada de un dado de energía por fase de magia propia. Con esto se puede evitar una disfunción mágica.

Hechizo identificativo: Fuego Ardiente de Tzeentch (Dificultad 8+)

El hechicero convoca un remolino de fuego de colores antinaturales que engullen a aquellos que osan oponerse a la voluntad de El que Transforma las Cosas. Se trata de un hechizo de Proyectoil mágico con un alcance de 30". Causa 1D6+1 impactos de fuerza 1D6 con la regla especial Ataques flamígeros. El hechicero puede elegir lanzar una versión potenciada del hechizo, en cuyo caso causará 2D6+2 impactos (en lugar de 1D6+1) de fuerza 1D6 con la regla especial Ataques flamígeros, en cuyo caso la dificultad será de 12+.

1 Escudo de fuego (Dificultad 8+)

El hechicero extiende sobre sí mismo y sus aliados la protección de Tzeentch en forma de llameante escudo de energía mágica que desvía los golpes. Permanece en efecto. Se trata de un hechizo de Potenciación que puede lanzarse sobre una unidad amiga a 12" o menos del hechicero. Otorga a la unidad una tirada de salvación especial de 5+ por aura demoníaca (queda anulada por los ataques mágicos) y la regla especial Ataques flamígeros por la duración del hechizo. Si los afectados ya tenían una tirada de salvación por aura demoníaca, ésta mejorará en un punto; si ya tenían ataques flamígeros, tendrán también +1F. Puede potenciarse el Escudo de fuego para que afecte a todas las unidades amigas a 12" o menos del lanzador, en cuyo caso la dificultad aumentará hasta 16+.

2 Bendición de Tzeentch (Dificultad 10+)

El hechicero solicita al caprichoso Tzeentch su bendición para que toque con su inmenso poder a sus aliados. Bendición de Tzeentch es un hechizo de Potenciación que puede lanzarse sobre una unidad amiga a 24" o menos del hechicero, y dura hasta el inicio de tu siguiente fase de magia. Tira 1D6: con un resultado de 1-2, la unidad obtiene +1 HA y +1I; con un resultado de 3-5, obtiene +1A; y con un resultado de 6 obtiene +1F y +1R.

3 Maldición de Tzeentch (Dificultad 12+)

Conjurando la magia oscura, el hechicero descarga un rayo de puro cambio sobre sus oponentes, causando horribles atroñas y mutaciones. Permanece en efecto. Se trata de un hechizo de Maldición que toma como objetivo a una unidad enemiga a 24" o menos del hechicero. Todos los atributos (excepto M, H y L) de la unidad que sean superiores a 3 se considerarán 3 por la duración del conjuro.

4 Traición de Tzeentch (Dificultad 14+)

Terribles voces susurran en los oídos de los oponentes del hechicero, y la paranoia nubla sus mentes. Pocos resisten el influjo del Señor del Cambio, y pronto se vuelven unos contra otros. Se trata de un hechizo de Maldición que puede lanzarse sobre una unidad enemiga a 24" o menos del hechicero. Todas las miniaturas de la unidad afectada realizarán inmediatamente un único ataque contra su propia unidad con el arma que elija el lanzador del hechizo (de entre las que dispongan).

5 Rayo de Transformación (Dificultad 17+)

El hechicero señala a uno de sus enemigos, imbuyéndolo con la esencia mutadora de Tzeentch. Se trata de un hechizo de Daño directo, que toma como objetivo a una única miniatura enemiga a 12" o menos del hechicero (puede seleccionar a un personaje dentro de una unidad). Tira 2D6: si obtienes un resultado superior al atributo de R del objetivo, este se transformará en limo y deberá retirarse inmediatamente como baja. Además, todas las miniaturas en contacto peana con peana con la miniatura retirada como baja sufren un impacto de F4 con la regla especial Ataques sólo flamígeros.

6 Tormenta de fuego de Tzeentch (Dificultad 14+)

El hechicero convoca una conflagración multicolor de llamas sobrenaturales y la descarga sobre sus enemigos. Este pernicioso fuego mágico no quema sólo la carne y los huesos, sino también el alma. Se trata de un hechizo de Daño directo. Coloca la plantilla redonda pequeña a 24" o menos del hechicero y desvíala 2D6" menos el nivel de magia del lanzador: cualquier miniatura total o parcialmente cubierta por la plantilla sufre un impacto de Fuerza 1D6+1 (tira una única vez la fuerza para todos los impactos) que no permite tirada de salvación por armadura y tiene la regla especial Ataques flamígeros. Puede potenciarse la Tormenta de Fuego para crear una conflagración mayor, en cuyo caso utilizará la plantilla redonda grande en lugar de la pequeña. En este caso, la dificultad aumentará hasta 20+.



EL SABER DE NURGLE

Regla del saber: efluvios corruptores. *Los hechiceros de Nurgle emiten un miasma mágico que corrompe y pudre los mismos vientos de la magia.* Todos los hechiceros (excepto los hechiceros con la marca de Nurgle, los demonios de Nurgle y los sacerdotes de plaga del clan Pestilens) a 12" o menos de un hechicero de Nurgle sufrirán una herida sin tirada de salvación por armadura por cada dado de energía o dispersión que Canalicen.

Hechizo identificativo: Magníficas Llagas (Dificultad 7+)

El hechicero señala con su dedo ulcerado y otorga la bendición del Padre Nurgle a un mortal. Magníficas Llagas es un hechizo de Daño directo. Elige una miniatura enemiga a 18" o menos del hechicero. Esta sufre una herida sin tirada de salvación por armadura.

1 Torrente de corrupción (Dificultad 8+)

La generosidad del Padre Nurgle no conoce límites, y siempre está dispuesto a regalar a los mortales vómitos y bilis tóxica. Se trata de un hechizo de Potenciación que puede lanzarse sobre el hechicero o sobre un personaje amigo con la marca de Nurgle, la Regla especial Demonio (Nurgle) o un personaje de los Hombre bestia consagrado a Nurgle a 12" o menos del hechicero. Este obtiene hasta el inicio de tu siguiente fase de magia la regla especial Arma de aliento. Las miniaturas impactadas por este arma de aliento deberán superar un chequeo de Resistencia o sufrirán una herida sin tirada de salvación por armadura.

2 Gloriosa putrefacción (Dificultad 8+)

Con desprendida alegría, el hechicero regala podredumbre y lepra a sus oponentes. Se trata de un hechizo de Maldición con un alcance 24". La unidad objetivo verá su Movimiento e Iniciativa reducido a la mitad (redondeando hacia arriba) hasta el inicio de tu siguiente fase de magia. Puedes lanzar una versión potenciada de este hechizo que afecte a todas las unidades enemigas a 18" o menos del hechicero, en cuyo caso la dificultad aumentará hasta 16+.

3 Abundancia carnosa (Dificultad 11+)

El hechicero teje un poderoso encantamiento que hace que los miembros amputados vuelvan a crecer, e incluso las heridas más graves se cierran casi al instante. Es un hechizo de Potenciación con un alcance de 18". Otorga a la unidad objetivo la regla especial Regeneración (4+) hasta el inicio de tu siguiente fase de magia. Si ya tenía la regla especial Regeneración, ésta aumenta en +1, hasta un máximo de 3+. Puedes potenciar el hechizo para que afecte a todas las unidades amigas a 12" o menos del hechicero, en cuyo caso la dificultad será de 18+.

4 Maldición del leproso (Dificultad 13+)

El hechicero conjura la decadencia y la runa sobre el enemigo, que ve cómo la carne se le cae en grandes pedazos sanguinolentos. Permanece en efecto. Es un hechizo de Maldición con un alcance de 18". Elige una unidad y coloca un dado junto a ella, con un 1 en su cara superior. Esto será lo que tengan que deducir de su Fuerza y Resistencia mientras el hechizo permanezca en efecto. Al inicio de cada fase de magia posterior, aumenta en 1 el valor del dado. Si llegan a Resistencia 0, retíralos como baja. Puedes potenciar el hechizo para aumentar el alcance hasta 36", en cuyo caso la dificultad será de 16+.

5 Viento de plaga (Dificultad 16+)

El hechicero arremolina los vientos de la magia a su alrededor, conjurando la más terrible de las plagas: la Podredumbre de Nurgle. Viento de Plaga es un Vórtice mágico que siempre utiliza la plantilla redonda grande. La plantilla mueve 4D6" desde el hechicero, siguiendo las reglas habituales de Vórtices mágicos. Todas las miniaturas bajo la plantilla deben superar un chequeo de Resistencia o sufrir una herida sin tirada de salvación por armadura. En turnos posteriores, deberás usar un dado de dispersión para ver en qué dirección mueve la Tormenta de plaga; si obtienes un resultado de Punto de mira puedes elegir la dirección en la que se moverá. La Tormenta de plaga siempre mueve 4D6".

6 Cenagal de Nurgle (Dificultad 18+)

El hechicero hace que la propia tierra se abra, y las aguas cenagosas y estancadas de los Jardines de plaga de Nurgle se filtran en el mundo mortal. Aquellos que se hundan en ellas estarán condenados a una eternidad de tormento. Se trata de un hechizo de Daño directo con un alcance de 24". Coloca la plantilla redonda pequeña dentro del alcance. Todas las miniaturas bajo la plantilla (usa las reglas habituales para impactos parciales) deberán efectuar un chequeo de Iniciativa, y retirarse como bajas si no lo superan, sin tiradas de salvación de ningún tipo. El cenagal de Nurgle no afecta a miniaturas con las reglas especiales Volar, Flotar, Etéreo o Cruzar (elementos acuáticos).



EL SABER DE SLAANESH

Regla del saber: Canalizar el dolor. *Los devotos del Príncipe del Caos son capaces de alimentar su magia con el miedo y el dolor de sus oponentes.* Cada vez que una unidad enemiga falle un chequeo de liderazgo como consecuencia de un hechizo del saber de Slaanesh, obtienes un dado de energía.

Hechizo identificativo: Frenesí histérico (Dificultad 6+)

Apelando a las emociones que anidan en cada alma, el hechicero desata los lazos del autocontrol. Se trata de un hechizo de Potenciación que puede lanzarse sobre una unidad amiga a 18" o menos del hechicero. Otorga a la unidad la regla especial Furia asesina hasta el inicio de tu siguiente fase de magia. Puede potenciarse para que afecte a todas las unidades amigas a 18" o menos, en cuyo caso la dificultad aumenta hasta 14+.

1 Lujurante depravación (Dificultad 6+)

Extáticas ilusiones danzan sobre el enemigo, que queda confundido y desorientado al ser asaltados todos sus sentidos por el poder de Slaanesh. Se trata de un hechizo de Maldición que puede lanzarse sobre una unidad enemiga a 18" o menos del lanzador. Esta quedará afectada por la regla especial Estupidez hasta el inicio de tu siguiente fase de magia propia. Puede potenciarse este hechizo para que afecte a todas las unidades enemigas a 24" o menos del lanzador, en cuyo caso la dificultad aumentará hasta 15+.

2 Latigazo de Slaanesh (Dificultad 8+)

Un rayo de pura energía carmesí surge de la mano extendida del hechicero, restallando como un latigazo. Latigazo de Slaanesh es un hechizo de Proyectil mágico con un alcance de 24". Causa 2D6 impactos que siempre hieren con 4+ y tienen la regla especial Poder de penetración. El Latigazo de Slaanesh puede potenciarse para que cause 3D6 impactos en lugar de 2D6, en cuyo caso la dificultad aumentará hasta 12+.

3 Delicioso tormento (Dificultad 9+)

El poder del Príncipe del Caos socava las almas de los mortales con gran facilidad, con sólo unas palabras o un gesto. Permanece en efecto. Se trata de un hechizo de Maldición que puede lanzarse sobre una unidad enemiga a 18" o menos del hechicero. Mientras el hechizo permanezca en efecto, la unidad objetivo tirará 1D6 adicional para todos sus chequeos de Liderazgo y elegirá los dos resultados mayores.

4 Pandemónium (Dificultad 12+)

Susurros y gemidos resuenan por todo el campo de batalla, acompañadas de las carcajadas histéricas del hechicero. Permanece en efecto. Pandemónium es un hechizo de Maldición que afecta a todas las unidades amigas y enemigas en el campo de batalla. Ninguna unidad podrá beneficiarse del Liderazgo de los personajes de su ejército. Adicionalmente, mientras el Pandemónium permanezca en efecto, los hechiceros enemigos obtendrán Disfunción mágica con cualquier doble en sus tiradas de lanzamiento de hechizos.

5 Chillido infernal (Dificultad 13+)

El hechicero emite un grito que perturba incluso a los espíritus más férreos, minando su voluntad y determinación. Se trata de un hechizo de Maldición. Todas las unidades enemigas a 18" o menos del hechicero deberán efectuar inmediatamente un chequeo de pánico. Las unidades trabadas en combate deberán superar un chequeo de liderazgo o quedarán Apabulladas hasta el final del turno.

6 Maldición Carnal (Dificultad 15+)

El hechicero susurra con voz aterciopelada palabras blasfemas, y la carne del objetivo comienza a retorcerse y cambiar. Se trata de un hechizo de Daño directo que afecta a una única miniatura enemiga a 12" o menos del lanzador (puede elegirse como objetivo a un personaje dentro de una unidad). El objetivo deberá realizar inmediatamente un chequeo de Liderazgo con 3D6 y descartando el resultado más bajo (no puede utilizar los efectos de la regla Presencia inspiradora para este chequeo, ni repetir la tirada gracias a ¡Ni un paso atrás!). Si supera el chequeo no sucederá nada, pero si lo falla deberá retirarse como baja sin tiradas de salvación de ningún tipo. Si el objetivo muere, puedes colocar un engendro del Caos bajo tu control a 3" o menos de la posición que ocupaba el objetivo (no puedes colocarlo trabado en combate cuerpo a cuerpo). Puedes potenciar este hechizo para aumentar el alcance hasta 24", en cuyo caso la dificultad será de 21+.



NIGROMANCIA

Especial: Hechizos de Invocación: Los hechizos Invocación de Nehek y Animar Muertos restauran heridas o devuelven a la vida miniaturas. Estos hechizos se refieren a Dados de invocación. Los dados de invocación restaurarán un número diferente de heridas/miniaturas en tropas con la regla especial No muertos, dependiendo del tipo de unidad del objetivo del hechizo:

-Si la miniatura es un personaje, un carro o un monstruo, sólo se restaura una herida por dado de invocación.

En otros casos, se aplican las siguientes reglas, que son acumulativas:

-Si se trata de Zombis, cada dado de invocación restaura 1D6+1 heridas.

-Si se trata de tropas de Infantería básicas o bestias básicas, cada dado de invocación restaura 1D6 heridas.

-Si se trata de tropas de Infantería especiales o singulares, cada dado de invocación restaurará 1D6-1 heridas (con un mínimo de 1 herida por dado).

-Si se trata de tropas de Caballería, Infantería monstruosa, Bestias monstruosas, Caballería monstruosa, Enjambres o una Máquina de guerra, cada dado de invocación restaura 1D3 heridas.

-Si se trata de tropas con la regla especial Etéreo, Volar, Flotar y/o Vampiro, reduce el total de heridas restauradas a la mitad (redondeando hacia arriba)

Las heridas restauradas en una unidad deben seguir siempre el mismo orden: primero se restaura al Oficial (si está muerto) hasta su número completo de heridas; después se sigue el mismo proceso con el músico, y tras ello se continua con la tropa normal de la unidad. Los portaestandartes nunca son restaurados. Las unidades no pueden aumentar sus efectivos por encima de su número original, excepto las unidades de infantería de esqueletos y zombis (y seguirán estando limitadas al máximo habitual de unidad de 40 esqueletos o 50 zombis). A efectos de los hechizos de invocación, un personaje unido a un regimiento se considera un objetivo separado de este: las heridas restauradas en exceso al personaje no se restauran a la tropa, ni al revés. Sucede lo mismo con un personaje montado en un monstruo o en un carro.

Pueden utilizarse los hechizos de invocación para crear una nueva unidad de esqueletos o zombis dentro del alcance del hechizo y a 1" o más de cualquier otra miniatura (amiga o enemiga). No puedes tener más de una unidad invocada a la vez, o hasta 2 en grandes batallas de 3000 o más puntos (es decir, si ya tienes en el campo de batalla una unidad creada completamente con magia, no puedes crear una nueva hasta que la primera sea destruida). Tira los dados de invocación que indique el hechizo y coloca el número de miniaturas obtenido (recuerda que los zombis suman +1 por dado) encarado en la dirección que desees y con la formación que prefieras. Si no obtienes al menos 5 miniaturas, no invocas ninguna. Los esqueletos irán equipados con arma de mano, armadura ligera y escudo; los zombis sólo con arma de mano. Una unidad creada de esta forma no otorgan puntos de victoria si son destruidas.

Regla del Saber: Vigor Nigromántico *Los rituales nigrománticos pueden realizarse con muy poca preparación, y los nigromantes son expertos en recuperar la concentración rota.* Los practicantes de la nigromancia son expertos en reponerse de las pérdidas de concentración al lanzar hechizos: en cada una de sus fases de magia propias un hechicero puede sobreponerse automáticamente a un número de pérdidas de concentración iguales a la mitad de su nivel de magia (redondeando hacia arriba); por ejemplo, un nigromante de nivel 3 puede ignorar las 2 primeras pérdidas de concentración que sufra al lanzar un hechizo nigromántico en cada una de sus fases de magia. Además, los hechizos nigrománticos Invocación de Nehek y Danza macabra de Vanhel pueden ser lanzados por el mismo mago varias veces en la misma fase de magia, aunque cada uno de ellos sólo puede afectar una vez a cada unidad amiga en cada fase de magia propia.

Hechizo identificativo: Invocación de Nehek (Dificultad 5+)

Llamando a las siniestras energías del verdadero Dhar, el nigromante insufla a los caídos una siniestra parodia de vida. Se trata de un hechizo de **potenciación** con un alcance de 18". Es un hechizo de invocación que restaura un dado de invocación en la unidad objetivo con la regla especial *No muertos*. La invocación de Nehek puede potenciarse para que afecte a todas las unidades y personajes amigos con la regla especial *No muertos* a 12" o menos del lanzador, en cuyo caso la dificultad será de 14+.

1- Danza Macabra de Vanhel (Dificultad 6+)

Este embrujo lleva el nombre de Frederick Van Hal, uno de los más grandes nigromantes que han existido, e imbuye de vitalidad a los no muertos. Se trata de un hechizo de **potenciación** que puede lanzarse sobre una unidad amiga con la regla especial *No muerto* que se encuentre a 18" o menos del hechicero. Si la unidad se encuentra trabada en cuerpo a cuerpo, repetirá sus tiradas para impactar en combate cuerpo a cuerpo hasta el inicio de la siguiente fase de magia propia. Si la unidad no está trabada en combate cuerpo a cuerpo, podrá realizar inmediatamente una de las siguientes acciones: **De carga:** la unidad puede cargar, como si se encontrase en la sub-fase de declaración de cargas de su fase de movimiento. La unidad que recibe la carga puede reaccionar con normalidad, y la carga en si está sujeta a todas las reglas habituales, excepto porque ocurre durante la fase de magia. **Movimiento:** la unidad puede mover como si se encontrase en la sub-fase de Resto de movimientos de su fase de movimiento. Este movimiento está sujeto a las reglas habituales, y las unidades no podrán marchar a no ser que se encuentren a distancia del General del ejército o que otro efecto se lo permita. **Disparo:** Una unidad con armas de disparo o una máquina de guerra podrá disparar como si se encontrase en la fase de disparo. Puede potenciarse la Danza macabra de Vanhel para que afecte a todas las unidades amigas con la regla especial *No muerto* a 12" o menos del lanzador, en cuyo caso la dificultad será de 19+.

2- Mirada de Nagash (Dificultad 7+)

De los ojos del nigromante surgen rayos de pura energía nigromántica capaces de destruir todo lo que se interponga en su camino en una conflagración de verdadero Dhar. Se trata de un proyectil mágico con un alcance de 24". Si el hechizo es lanzado con éxito, los rayos de la Mirada de Nagash impactan al objetivo y causan 2D6 impactos de Fuerza 4. La Mirada de Nagash puede potenciarse para aumentar la Fuerza de los impactos a 5, en cuyo caso la dificultad se incrementa a 12+

3- Animar muertos (Dificultad 7+)

Con un supremo esfuerzo de voluntad, el nigromante llama de vuelta a un gran número de almas y las ata de nuevo a su servidumbre. Animar muertos es un hechizo de potenciación con un alcance de 18" que puede lanzarse sobre una unidad amiga con la regla especial No muerto. Se trata de un hechizo de invocación que restaura en la unidad dos dados de invocación, siguiendo todas las reglas habituales. Puedes potenciar este hechizo para restaurar mayor cantidad de dados de invocación, aumentando la dificultad. Para lanzar 3 dados de invocación, la dificultad es 11+. Para lanzar 4 dados, la dificultad es 15+, y para lanzar 5 dados, la dificultad es 19+.

4- Mano de Polvo (dificultad 15+)

El nigromante señala a un enemigo con un dedo huesudo, el cual empieza a envejecer súbitamente. Se trata de un hechizo de Daño directo que toma como objetivo una única miniatura enemiga a 12" o menos de lanzador (puedes seleccionar, si lo deseas, un personaje dentro de una unidad). El objetivo tira 1D6 y suma su valor de Liderazgo: el lanzador tira 1D6 y suma su valor de Liderazgo y su nivel de magia. Por cada punto de diferencia que el lanzador obtenga sobre el objetivo, la Mano de Polvo causa una herida automática sin tirada de salvación por armadura. Si un personaje muere a causa de este hechizo, sustitúyelo por un Señor Tumulario bajo tu control, armado y equipado como el personaje eliminado como baja; coloca la miniatura a 2" o menos de la posición que ocupaba el personaje retirado como baja y a 1" o más de cualquier miniatura enemiga. Si el personaje tenía niveles de magia, sustitúyelo por un Espectro en lugar de un Señor tumulario. Este hechizo no afecta a No muertos o Demonios.

5- Viento de Muerte (Dificultad 13+)

Un girante viento se arremolina en torno al nigromante, que lo arroja con desdén sobre sus enemigos. El viento mortal arranca la vida, dejando tras de sí sólo cadáveres. El Viento de muerte es un vórtice que utiliza la plantilla redonda pequeña. Coloca la plantilla en contacto con el hechicero y muévela en la dirección que desees 3D6". Cualquier miniatura tocada por la plantilla sufrirá un impacto de fuerza 3 sin tirada de salvación por armadura. Las miniaturas con la regla especial No muerto o Demonio sufrirán, en su lugar, un impacto de FI. Por cada tres heridas causadas por el viento de muerte, el lanzador podrá recuperar una de las que haya perdido anteriormente en la batalla. Puedes potenciar el viento de muerte, en cuyo caso utilizará la plantilla redonda grande. La dificultad en ese caso será de 19+.

6- La Maldición de los Años (Dificultad 14+)

El poder definitivo de la nigromancia es acelerar enormemente el paso del tiempo sobre sus enemigos: éstos se vuelven ancianos decrepitos en momentos, mientras sus cabellos y sus ropas pierden el color, y sus pertrechos de batalla se llenan de herrumbre. Permanece en juego. Se trata de un hechizo de maldición que puede lanzarse sobre cualquier unidad enemiga que no tenga la regla especial No muerto o Demonio a menos de 24" del hechicero. Tira un dado por cada miniatura de la unidad afectada: con un resultado de 6+, la miniatura sufrirá una herida que no podrá evitar con tirada de salvación por armadura. Si no es dispersado, al final de la siguiente fase de magia, las miniaturas de la unidad afectada por el hechizo sufrirán una herida con un resultado de 5+. En el final de la siguiente fase de magia, sufrirán una herida con 4+ y así sucesivamente, hasta un mínimo de 2+. En ningún caso puede evitarse estas heridas con tiradas de salvación por armadura. Los personajes que formen parte de la unidad afectada por este hechizo dejarán de sufrir sus efectos si abandonan la unidad. Puede potenciarse el hechizo para sumar +1 a todas las tiradas de dado (es decir, que tras lanzarse sufrirán heridas con 5+ en lugar de 6; con 4+ en la siguiente fase, y así sucesivamente), en cuyo caso la dificultad será de 22+.



EL SABER DE NEHEKHARA

Regla del Saber: Los muertos inquietos Los sacerdotes funerarios utilizan la energía residual de sus encantamientos para insuflar de nuevo vida a los restos caídos de sus guerreros, que vuelven a levantarse y combatir a mayor gloria de su rey. Cada vez que una unidad amiga con la regla especial No muerto se vea afectada por un hechizo de potenciación del Saber de Nehekhara (es decir, cuando un hechizo de potenciación de este saber se resuelve con éxito sobre una unidad amiga), la unidad recuperará inmediatamente ID6 heridas que hubiese sufrido previamente durante la batalla, devolviendo bajas al campo de batalla si fuese necesario. Las heridas restauradas en una unidad deben seguir siempre el mismo orden: primero se restaura al Oficial (si está muerto) hasta su número completo de heridas; después se sigue el mismo proceso con el músico, y tras ello se continua con la tropa normal de la unidad. Los portaestandartes nunca son restaurados. Las unidades no pueden aumentar sus efectivos por encima de su número original. A este efecto, un personaje unido a un regimiento se considera un objetivo separado de este: las heridas restauradas en exceso al personaje no se restauran a la tropa, ni al revés. Sucede lo mismo con un personaje montado en un monstruo o en un carro. Sin embargo, si tanto el personaje como su unidad o montura son afectados por un hechizo de potenciación, ambos restaurarán heridas por efecto de esta regla del saber. Si la miniatura es un personaje, un carro o un monstruo (o una miniatura con tipo de unidad Único), sólo se restaura una herida (en lugar de ID6). En otros casos, se aplican las siguientes reglas, que son acumulativas: Si se trata de tropas de Infantería especiales o singulares, restaurará ID6-1 heridas (con un mínimo de 1 herida). Si se trata de tropas de Caballería, Infantería monstruosa, Bestias monstruosas, Caballería monstruosa, Enjambres o una Máquina de guerra, restaurará ID3 heridas. Si se trata de tropas con la regla especial Etéreo, Constructo, Volar o Flotar, reduce el total de heridas restauradas a la mitad (redondeando hacia arriba).

Hechizo Identificativo: Encantamiento del viento desértico de Khsar (Dificultad 7+)

Llamando al siniestro Khsar, Dios de los vientos del desierto, el sacerdote imbuje de vitalidad a los muertos andantes cercanos, para que se abalancen sobre el enemigo como hacían los incursores del desierto. Se trata de un hechizo de potenciación que toma como objetivo a una unidad amiga con la regla especial No muerto a 18" o menos del lanzador. Esta unidad podrá realizar inmediatamente una de las siguientes acciones: **De carga:** la unidad puede cargar, como si se encontrase en la sub-fase de declaración de cargas de su fase de movimiento. La unidad que recibe la carga puede reaccionar con normalidad, y la carga en sí está sujeta a todas las reglas habituales, excepto porque ocurre durante la fase de magia. **Movimiento:** la unidad puede mover como si se encontrase en la sub-fase de Resto de movimientos de su fase de movimiento. Este movimiento está sujeto a las reglas habituales, y las unidades no podrán marchar a no ser que se encuentren a distancia del General del ejército o que otro efecto se lo permita. **Disparo:** Una unidad que disponga de armas de proyectiles o ataques a distancia podrá disparar como si se encontrase en la fase de disparo. Puede potenciarse este hechizo para que afecte a todas las unidades amigas con la regla especial No muerto a 12" o menos del lanzador, en cuyo caso la dificultad será de 19+.

1 Encantamiento protector de Neru (Dificultad 8+)

La diosa Neru, la luna blanca, es la esposa de Ptru, el dios Sol. Neru es la madre que protege a todos sus hijos, y al invocar su nombre, el sacerdote extiende su protección a los guerreros. Se trata de un hechizo de potenciación que permanece un turno y puede lanzarse sobre una unidad amiga con la regla especial No muerto a 18" o menos del hechicero. La unidad obtiene la regla especial Regeneración (5+) por la duración del conjuro. Puede potenciarse este hechizo para que afecte a todas las unidades amigas con la regla especial No muerto a 12" o menos del hechicero, en cuyo caso la dificultad aumenta a 17+.

2 Encantamiento del justo castigo de Ptru (Dificultad 9+)

El poder de Ptru, el dios Sol de Nehekhara, inunda a los guerreros, y las cuencas vacías de sus ojos destellan con el poder del sol. Se trata de un hechizo de potenciación que toma como objetivo a una unidad amiga con la regla especial No muerto a 12" o menos del lanzador y permanece un turno. Por la duración del conjuro, el atributo de ataques de todas las miniaturas de la unidad (eso incluye las monturas) se incrementa en uno. Además, si la unidad está equipada con arcos, obtiene también la regla especial Disparos múltiples (2) para sus arcos por la duración del conjuro. Puedes potenciar este hechizo para que afecte a todas las unidades amigas a 12" o menos del lanzador, en cuyo caso la dificultad será de 18+.

3 Encantamiento de la venganza de Sokht (Dificultad 9+)

Sokht, el siniestro dios carroñero con cabeza de buitres, es convocado por el sacerdote para que castigue a los impíos. Se trata de un hechizo de proyectil mágico con un alcance de 24". El objetivo sufre 2D6 impactos de F4 con la regla especial Poder de penetración. Cualquier unidad que sufra al menos una baja como resultado de este hechizo deberá efectuar inmediatamente un chequeo de pánico.

4 Encantamiento de las espadas malditas de Djaf (Dificultad 11+)

Djaf es el dios de los muertos con cabeza de chacal: el cántico del sacerdote llena las armas de sus aliados del poder de Djaf para abatir al malvado. Se trata de un hechizo de potenciación que toma como objetivo a una unidad amiga con la regla especial No muerto a 18" o menos del lanzador y permanece un turno. Por la duración del conjuro, la unidad obtendrá la regla especial Golpe letal en sus ataques en combate cuerpo a cuerpo. Si ya disponían de la regla especial Golpe letal, éstos tendrán éxito con un resultado de 5+ en lugar del habitual 6+.

5 Encantamiento marchitador de Sakhmet (Dificultad 12+)

Sakhmet, la luna verde, es la siniestra concubina de Ptra, dios Sol. La sombra de la luna verde se considera de mal augurio, y llamando a la concubina verde, el sacerdote lanza su maldición debilitante sobre el enemigo. Se trata de un hechizo de maldición que toma como objetivo a una unidad enemiga a 18" o menos del lanzador y permanece un turno. Por la duración del conjuro, la unidad tendrá un penalizador de -1 a sus atributos de Fuerza y Resistencia (hasta un mínimo de 1). Puedes potenciar este hechizo para que imponga un penalizador de -1D3 a la F y R de la unidad objetivo en vez del -1 habitual (hasta un mínimo de 1), en cuyo caso la dificultad será de 17+.

6 Encantamiento de la tormenta de cráneos de Usirian (Dificultad 13+)

Usirian es el siniestro dios del inframundo, el juez de los difuntos y guardián de las almas condenadas. Invocando su poder, el sacerdote descarga su furia contra el enemigo en forma de tormenta de arena en la que bailan siniestros cráneos animados. Se trata de un hechizo de vórtice que utiliza la plantilla redonda pequeña. Coloca la plantilla en contacto con el sacerdote y muévela en la dirección que desees 3D6". Cualquier miniatura tocada por la plantilla sufrirá un impacto de Fuerza 4. Cualquier unidad que sufra al menos una baja como consecuencia de este hechizo deberá realizar inmediatamente un chequeo de pánico. Puedes potenciar este hechizo, en cuyo caso utilizará la plantilla redonda grande. La dificultad en ese caso será de 18+.



MAGIA DEL GRAN ¡WAAAGH!

Regla del Saber: Poder del ¡Waaagh! *Los chamanes orcos son capaces de potenciar sus conjuros gracias a la energía ¡Waaagh! generada inconscientemente por los orcos mientras combaten.* Siempre que una o más unidades de Orcos se encuentren combatiendo a 12" o menos de un Chamán Orco u Orco Salvaje, cualquier hechizo de daño directo o proyectil mágico que tenga un valor de Fuerza obtendrá un bonificador de +1 en dicho valor o bonificador; igualmente, todos los hechizos de potenciación que mejoren el valor de Fuerza de una unidad, mejorarán ese valor de Fuerza en un punto extra.

Hechizo identificativo (Orco) ¡Mirada de Gorko! (Dificultad 5+)

Los ojos del chamán comienzan a brillar con una energía verdosa que proyecta con furia sobre sus enemigos. Se trata de un hechizo de proyectil mágico con un alcance de 12". Causa 1D3 impactos de F6. Puedes potenciar este hechizo para aumentar el alcance hasta 24", en cuyo caso la dificultad será de 8+.

Hechizo identificativo (Orco Salvaje) ¡A por ellos! (Dificultad 7+)

El chamán logra insuflar a sus aliados grandes ansias de pelear gracias a sus artes arcanas. Se trata de un hechizo de potenciación que toma como objetivo una unidad amiga a 12" o menos del lanzador. Esa unidad moverá inmediatamente 1D6+2" directamente hacia adelante. Si su movimiento lleva a la unidad a contacto peana con peana con una o más unidades enemigas, se considerará que han cargado.

1 ¡Kabezazo! (Dificultad 9+)

El rostro de Gorko se aparece sobre las cabezas de los enemigos y desciende con brutalidad para aplastarlos. Se trata de un hechizo de daño directo que toma como objetivo a una única miniatura enemiga a 24" o menos del lanzador (puedes seleccionar a un personaje dentro de una unidad). El objetivo sufrirá inmediatamente un impacto automático de F6 con la regla especial Heridas Múltiples (1D3), y quedará afectada por la regla especial Estupidez durante su siguiente turno de jugador. Ten en cuenta que no se trata de un hechizo que permanece un turno.

2 ¡Puñoz de Morko! (Dificultad 8+)

Unos puños fantasmales se materializan frente a los enemigos del chamán y comienzan a machacarlos sin piedad. Se trata de un hechizo de proyectil mágico con un alcance de 18". El objetivo sufre 2D6 impactos de F4. Puedes potenciar este hechizo para que cause 3D6 impactos de F4, en cuyo caso la dificultad será de 11+.

3 ¡Machacazoz! (Dificultad 9+)

El chamán desata la energía del ¡Waaagh! sobre sus aliados, que se abalanzan sobre sus enemigos con una ira implacable. Se trata de un hechizo de potenciación que toma como objetivo a una unidad amiga a 12" o menos del lanzador y permanece un turno. Por la duración del conjuro, la unidad objetivo tendrá un bonificador de +1F y obtendrá la regla especial Odio (todos los enemigos). Puedes potenciar este hechizo para que afecte a todas las unidades amigas a 12" o menos del lanzador, en cuyo caso la dificultad será de 16+.

4 ¡Waaagh! (Dificultad 11+)

El chamán inunda el área de energía ¡Waaagh!, que incita a los orcos a realizar actos de gran valentía, y al mismo tiempo la salvaje energía orca daña a los hechiceros enemigos. Se trata de un hechizo de potenciación que permanece un turno y afecta a todas las unidades de orcos a 24" o menos del chamán. Las unidades afectadas tendrán un bonificador de +1HA y tendrán la regla especial ¡Ni un paso atrás! Por la duración del conjuro. Además, todos los hechiceros enemigos dentro del radio de efecto cuando el hechizo se resuelve deberán tirar 1D6: si obtienen un resultado superior a su nivel de magia, sufrirán una herida automática sin tirada de salvación por armadura.

5 ¡Explotazerebro! (Dificultad 15+)

El chamán descarga una enorme cantidad de verdosa energía ¡Waaagh! Sobre sus enemigos, que hace que sus cabezas estallen. Se trata de un hechizo de daño directo con un alcance máximo de 18". Coloca la plantilla redonda pequeña en cualquier lugar dentro del alcance, y tira el dado de dispersión: si obtienes un resultado de punto de mira, la plantilla permanece donde la colocaste; si obtienes un resultado de flecha, la plantilla se desvía 2D6" menos el nivel de magia del lanzador. en la dirección indicada por la flecha. Cualquier miniatura bajo la plantilla (utiliza las reglas habituales de impactos parciales) debe superar un chequeo de Resistencia o será retirada como baja.

6 ¡El Pizotón! (Dificultad 15+)

El chamán convoca al mismo Morko, para que aplaste a sus enemigos bajo su enorme pie verdoso. Se trata de un hechizo de Daño directo. Coloca la plantilla del Pizotón en cualquier punto del campo de batalla y tira el dado de dispersión y 2D6. Si obtienes un resultado de flecha, se desvía 2D6" menos el nivel de magia del lanzador. Cualquier miniatura bajo la plantilla sufrirá un impacto de Fuerza 6 con Heridas múltiples (1D3). El chamán puede optar por potenciar el hechizo (dificultad 20+), en cuyo caso, tras resolver el pizotón, tira 1D6: con un 1, el adversario coloca la plantilla de El pizotón en el punto que desee y el dado de dispersión y 2D6, y el hechizo termina. Con un resultado de 2-3, Morko se aburre y el hechizo termina. Con un resultado de 4+, Morko pisa otra unidad enemiga (puede ser la misma). Resuelve el pizotón y tira otra vez 1D6 para ver qué hace Morko.

MAGIA DEL PEQUEÑO ¡WAAAGH!

Regla del saber: Chorizeo Dizkreto. *Los goblins son expertos en el arte de agenciarse cosas ajenas cuando su dueño no está mirando: los chamanes goblin no son la excepción.* Cada vez que un hechizo del Pequeño Waaaagh! sale con éxito, tira 1D6. Con un 5+, robas uno de los dados de dispersión de tu oponente y lo conviertes en un dado de energía.

Puñalada Trapera (Hechizo identificativo goblin) (Dificultad 6+)

El chamán encanta las armas de loz chikoz con pura magia ¡Waaagh!, haciendo que sean más certeras. Se trata de un hechizo de potenciación que puede lanzarse sobre una unidad amiga a 24" o menos del chamán y permanece un turno. La unidad objetivo obtiene la regla especial Poder de penetración; además, podrá repetir todas sus tiradas para impactar y herir fallidas en cuerpo a cuerpo si ataca por el flanco o la retaguardia.

Regalo de la Gran Araña (Hechizo identificativo goblin silvano) (Dificultad 8+)

Entonando extraños cánticos a la Gran Araña, el chamán hace que las armas de loz chikoz goteen un letal veneno. Se trata de un hechizo de potenciación que puede lanzarse sobre una unidad amiga a 12" o menos del lanzador y que permanece un turno. La unidad objetivo obtiene la regla especial Ataques envenenados. Si ya tenía esta regla, sus ataques envenenados causarán herida automática con 5+ en lugar del habitual 6.

Maldición de la Luna Malvada (Hechizo identificativo goblin nocturno) (Dificultad 7+)

A un gesto del chamán, el enemigo empieza a sufrir unos irritantes y molestos picores que distraen su atención y entorpecen su movimiento. Se trata de un hechizo de maldición que puede lanzarse sobre una unidad enemiga a 18" o menos del chamán, y que permanece un turno. Tira 1D6: la unidad objetivo sufrirá un penalizador a su Movimiento e Iniciativa igual al resultado del dado (mínimo 1) por la duración del conjuro. Si la unidad objetivo tiene Movimiento aleatorio, reduce su movimiento en -1D3 dados (mínimo 1). Ten en cuenta que esto es una excepción a la regla de Movimiento aleatorio, que normalmente no puede ser reducido.

1- Mirada de Morko (Dificultad 6+)

De los brillantes ojos del chamán surgen poderosos rayos de energía verdosa. Se trata de un Proyectil mágico con alcance de 24". Causa 2D6 impactos de F3. Puede potenciarse (a dificultad 11+) para que cause 1D6 impactos de F6 (en lugar de los 2D6 de F3 habituales).

2- Gorko lo arregla (Dificultad 8+)

Gorko atiende las súplicas del chamán, y otorga a sus enemigos el don de la "mala suerte". Se trata de un hechizo de Maldición que toma como objetivo a una unidad enemiga a 18" o menos del chamán, y dura hasta el inicio de la siguiente fase de magia de los goblins. La unidad objetivo considerará todos los resultados de 6 en sus tiradas para impactar, herir y salvaciones como 1. Puede potenciarse el hechizo para aumentar el alcance hasta 36", en cuyo caso la dificultad será de 12+.

3- Morko te kiere (Dificultad 9+)

Una gigantesca y verdosa mano ectoplásmica se manifiesta e intenta atrapar a un enemigo, crujendo sus huesos. Se trata de un hechizo de Daño directo que toma como objetivo a una única miniatura enemiga a 24" o menos del chamán (puede elegirse un personaje dentro de una unidad). Esta deberá superar un chequeo de Iniciativa o sufrirá 1D6 impactos de F10.

4- ¡Morko, zálvanoz! (Dificultad 10+)

Implorando a Morko, el chamán extiende unas bendición protectora sobre sus aliados que desvía los golpes y las flechas. Se trata de un hechizo de Potenciación que toma como objetivo a una unidad amiga a 24" o menos del chamán y permanece un turno. Todas las tiradas para impactar y herir contra la unidad objetivo tendrán un penalizador de -1. Puede potenciarse este hechizo para que afecte a todas las unidades amigas a 12" o menos del chamán, en cuyo caso la dificultad aumenta a 19+.

5- La mano de Gorko (Dificultad 12+)

Gorko se manifiesta, y su enorme manaza toma a una peña de chikoz y los eleva por el aire. Se trata de un hechizo de Potenciación que toma como objetivo a una unidad amiga a 24" o menos del chamán. La unidad podrá hacer inmediatamente un movimiento de 2D6" como si contase con la regla especial Volar. Si el movimiento lleva a la unidad a contacto peana con pena con una unidad enemiga, se considerará que ha cargado. Puede potenciarse este hechizo para duplicar la distancia que se mueve la unidad (4D6"), pero en ese caso la dificultad será de 24+.

6- El Pizotón (Dificultad 15+)

El chamán convoca al mismo Gorko, para que aplaste a sus enemigos bajo su enorme pie verdoso. Se trata de un hechizo de Daño directo. Coloca la plantilla del Pizotón en cualquier punto del campo de batalla (no es necesaria la línea de visión) y tira el dado de dispersión: si obtienes un resultado de flecha, se desvía 2D6" menos el nivel de magia del lanzador. Cualquier miniatura bajo la plantilla sufrirá un impacto de Fuerza 6 con Heridas múltiples (1D3). El chamán puede optar por potenciar el hechizo (dificultad 20+), en cuyo caso, tras resolver el pizotón, tira 1D6: con un 1, el adversario coloca la plantilla de El pizotón en el punto que desee y el dado de dispersión y 2D6, y el hechizo termina. Con un resultado de 2-3, Gorko se aburre y el hechizo termina. Con un resultado de 4+, Gorko pisa otra unidad enemiga (puede ser la misma). Resuelve el pizotón y tira otra vez 1D6 para ver qué hace Gorko.

SABER DE RUINA SKAVEN

Especial: los dos saberes de la magia Skaven no disponen de un hechizo identificativo propio: en lugar de eso, en la lista de ejército se indica cuál es el hechizo identificativo para cada tipo diferente de mago Skaven. Ten en cuenta que el Temido Decimotercer Hechizo no puede ser elegido normalmente: tan solo podrá ser sustituido (como hechizo identificativo) por un personaje que se indique expresamente que puede hacerlo.

El Temido Decimotercer Hechizo: Maldición de la Rata Cornuda (Dificultad 24+)

El poder desatado de la disformidad es proyectado por el hechicero en todo su esplendor sobre sus enemigos, logrando que se transformen en Skavens a su servicio. Se trata de un hechizo de maldición que toma como objetivo a una unidad enemiga a 18" o menos del lanzador. Cada miniatura de la unidad objetivo deberá realizar inmediatamente un chequeo de resistencia, y será retirado como baja si lo falla. Por cada baja causada con este hechizo (las bajas causadas en caballería y caballería monstruosa cuentan el doble) puedes colocar una miniatura de guerrero de clan Skaven en contacto peana con peana con la unidad que sufrió las bajas. Debes colocar por lo menos cinco miniaturas o no colocarás ninguna. Este hechizo no puede afectar a miniaturas con la regla especial No Muerto o Demonio, ni tampoco a máquinas de guerra, carros o enjambres.

Regla del saber: Consumo-consumo. Los hechiceros de Ruina Skaven consumen grandes cantidades de la peligrosa sustancia conocida como Piedra Bruja: es muy raro encontrar a alguno de estos magos sin al menos una pequeña provisión de Piedra de Disformidad. Un hechicero que disponga de uno o más hechizos del saber de Ruina Skaven comenzará la batalla con un fragmento de Piedra Bruja (o ID3 si se trata de un hechicero que sea comandante).

1 Salto Fugaz (Dificultad 6+)

La esencia del hombre-rata se desvanece para volver a aparecer donde más daño puede causar sobre sus enemigos. Se trata de un hechizo potenciación que toma como objetivo a una única miniatura amiga a 12" o menos del lanzador (incluyendo al propio hechicero). Retira la miniatura del campo de batalla y vuelve a colocarla en cualquier punto del campo de batalla. No puedes recolocar la miniatura a menos de 1" de una miniatura enemiga o edificio. Sin embargo, un personaje que no sea monstruo puede unirse a una unidad amiga (siempre que las reglas lo permitan de manera habitual).

2 Rayo de Disformidad (Dificultad 8+)

De los dedos del hechicero comienzan a crepitar brillantes chispas de energía disforme que lanza sobre sus presas. Se trata de un hechizo de proyectil mágico con un alcance de 24". El objetivo sufrirá inmediatamente ID6 impactos de F5 (es un ataque de rayos, por lo que no permite tirada de salvación por armadura); sin embargo, si en el dado para determinar el número de impactos obtienes un 1, el impacto lo sufrirá el lanzador. Puedes potenciar este hechizo para que cause 2D6 impactos en lugar de ID6, en cuyo caso la dificultad será de 14+ (cada resultado de 1 en los dados para determinar el número de impactos causará un impacto en el lanzador).

3 Locura Asesina ("Despertar el Hambre Negra") (Dificultad 9+)

La energía disforme se une a las mentes de los hombres rata, provocándoles intensas alucinaciones de muerte y destrucción que ansían llevar a cabo. Se trata de un hechizo de potenciación que puede lanzarse sobre una unidad amiga a 18" o menos del lanzador. Si el hechizo se resuelve con éxito, la unidad obtendrá la regla especial Furia Asesina, pero obtendrán +2 ataques en lugar del +1 habitual (si la unidad ya tenía Furia asesina, obtendrá un ataque adicional); al final de cada turno Skaven, la unidad sufrirá ID6 heridas automáticas (distribuidas como si fueran impactos de proyectiles) si conservan su Furia Asesina. Ten en cuenta que este hechizo no permanece en juego ni permanece un turno. Puedes potenciar este hechizo para que afecte a todas las unidades amigas a 12" o menos del lanzador, en cuyo caso la dificultad será de 15+.

4 ¡Quemar-quemar! (Dificultad 10+)

El brujo invoca un chorro de llamas verdosas que emergen desde el suelo para chamuscar a sus presas. Se trata de un hechizo de daño directo con un alcance de 24". Coloca la plantilla redonda pequeña en cualquier punto dentro del alcance y tira el dado de dispersión: si obtienes un resultado de punto de mira, la plantilla permanecerá en el lugar que indicaste. Si obtienes un resultado de flecha, desvía la plantilla en la dirección indicada 2D6" menos el nivel de magia del lanzador. Cualquier miniatura bajo la plantilla (utiliza las reglas habituales para impactos parciales) sufrirá inmediatamente un impacto de F4 con la regla especial Ataques solo Flamígeros. Cualquier unidad que haya sufrido al menos una baja a causa de este hechizo, deberá realizar inmediatamente un chequeo de pánico. Puedes potenciar este hechizo para utilizar la plantilla redonda grande, en cuyo caso la dificultad será de 16+.

5 Huracán Disforme (Dificultad 11+)

Los cielos comienzan a oscurecerse con un tono verdoso y un vendaval de pura energía disforme sopla a voluntad del hechicero. Se trata de un hechizo de maldición que afecta a todas las miniaturas enemigas en el campo de batalla y que permanece en efecto. Las unidades con la regla especial Volar o Flotar no podrán hacer uso de esa regla y deberán utilizar su valor de Movimiento para desplazarse por tierra. Adicionalmente, todas las tiradas para impactar con proyectiles sufrirán un penalizador de -1 en su tirada para impactar. Todas las máquinas de guerra que deseen disparar deberán tirar ID6: con un resultado de 1-3 no podrán disparar ese turno. Ten en cuenta que estos penalizadores no afectan en modo alguno a las armas de proyectiles y máquinas de guerra Skaven.

6 Invocar Grietas (Dificultad 13+)

Tras realizar unos gestos arcanos, el hechicero pega un pisotón en el suelo, haciendo que la tierra se abra y se trague a sus enemigos. Se trata de un hechizo de daño directo. Tira 4D6; traza una línea recta desde el lanzador en cualquier dirección con una longitud igual a la indicada en el resultado de la tirada de dados. Cualquier miniatura bajo esa línea deberá realizar inmediatamente un chequeo de Iniciativa y retirarse como baja si lo falla. Se considerará que los carros y las máquinas de guerra tienen 11 al efectuar este chequeo. Las miniaturas con la regla especial Volar, Flotar o Etéreo superarán automáticamente este chequeo. Un edificio (o una sección en el caso de estructuras más grandes) bajo la línea sufrirá ID6 impactos de F10. Puedes potenciar este hechizo para tirar 6D6 en lugar de 4D6 para determinar la longitud de la línea, en cuyo caso la dificultad será de 16+.

SABER DE PLAGA SKAVEN

Regla del saber: Decadente putrefacción. *Los hechizos del saber de Plaga Skaven son capaces de minar paulatinamente las defensas de aquellos que tengan la desgracia (o fortuna) de padecerlos.* Para representar esto, siempre que una unidad (amiga o enemiga) sea afectada por un hechizo de Plaga Skaven, pon un marcador de Plaga sobre esa unidad. Siempre que un Señor de las Alimañas, un Vidente Gris o un Sacerdote de Plaga del Clan Pestilens lance un hechizo de Plaga sobre una unidad con marcador de Plaga, éste añadirá +1 a su tirada de lanzamiento para determinar si el hechizo sale de manera exitosa por cada contador de Plaga que tenga la unidad.

1 Aliento Pestilente (Dificultad 8+)

El sacerdote inhala una bocanada de aire que devuelve en forma de espantos y pestilencia sobre sus oponentes. Se trata de un hechizo de proyectil mágico con un alcance de 12" que causa 2D6 impactos de F2 sin tirada de salvación por armadura. Cualquier unidad que sufra al menos una baja a causa del hechizo deberá realizar inmediatamente un chequeo de pánico.

2 Bendecido con Roña (Dificultad 7+)

Las armas de los hombres-rata comienzan ennegrecerse, haciendo que supuren enfermedades roñosas. Se trata de un hechizo de potenciación que toma como objetivo a una unidad amiga a 12" o menos del lanzador y permanece un turno. La unidad afectada obtendrá Ataques Envenenados. Si la unidad ya disponía de Ataques Envenenados, estos herirán automáticamente con un resultado de 5+ en lugar de 6+. Puedes potenciar este hechizo para que afecte a todas las unidades amigas a 12" o menos del lanzador, en cuyo caso la dificultad será de 13+.

3 Marchitar (Dificultad 11+)

Finas hebras de energía disforme se filtran en los cuerpos de los enemigos, haciendo que estos se deshagan lentamente por dentro. Se trata de un hechizo de maldición que toma como objetivo a una unidad enemiga a 12" o menos del lanzador. La unidad afectada verá reducido en 1 su valor de Resistencia de forma permanente. Ten en cuenta que este hechizo no permanece en efecto ni permanece un turno. Cualquier miniatura que vea su atributo de Resistencia reducido a 0, deberá retirarse como baja.

4 Oleada de Ratas (Dificultad 11+)

Una ratabunta de ratas aparece de entre las piernas de los Skaven y se abalanzan hambrientas sobre sus oponentes. Se trata de un hechizo de vórtice. Coloca la plantilla redonda pequeña en contacto con la peana del lanzador. Desplaza la plantilla 4D6. Cualquier miniatura situada bajo la plantilla sufrirá un impacto de F3 con la regla especial Poder de Penetración. Puedes potenciar este hechizo para utilizar la plantilla redonda grande, en cuyo caso la dificultad será de 16+.

5 Nube Corrupta (Dificultad 13+)

El hechicero alza sus brazos hacia el cielo e inunda el aire con hedor pútrido procedente de sus sobacos. Se trata de un hechizo de daño directo que afecta a todas las unidades (amigas o enemigas) a 12" o menos del lanzador, incluso si están trabadas en combate cuerpo a cuerpo. Tira 1D6 por cada unidad dentro del radio: las unidades enemigas se verán afectadas con un resultado de 2+; las unidades amigas Skaven se verán afectadas con un resultado de 4+, y las unidades del Clan Pestilens se verán afectadas con un resultado de 5+. Cualquier unidad afectada por el hechizo sufrirá inmediatamente 1D6 impactos de F5 sin tirada de salvación por armadura. Tira por separado cada unidad.

6 Plaga (Dificultad 13+)

El poder de la corrupción y la enfermedad se concentra para luego desatarse por doquier. Se trata de un hechizo de daño directo que toma como objetivo a una unidad enemiga a 18" o menos del lanzador. Cada miniatura de la unidad afectada deberá superar un chequeo de resistencia o sufrirá una herida sin posibilidad de salvación por armadura. Si se lanza sobre una unidad trabada en combate, todas las miniaturas implicadas se verán afectadas. Una vez resuelto este efecto, tira 1D6: con un resultado de 5-6, el jugador que ha lanzado el hechizo puede elegir detener sus efectos o hacer que la plaga salte a otra unidad enemiga a 12" o menos de la unidad afectada. Con un resultado de 2-4, el efecto del hechizo se acabará. Con un resultado de 1, será el oponente quien pueda decidir si detiene sus efectos o si rebota sobre una unidad a 12" o menos de la unidad afectada. Sigue aplicando los efectos del hechizo hasta que éste acabe o hasta que no queden unidades disponibles dentro del alcance. Puedes potenciar este hechizo para aumentar el alcance a 24", en cuyo caso la dificultad será de 18+.



EL SABER DE HASHUT

Regla del saber: *Insidia de Hashut.* La magia es una fuerza extraña para la raza de los enanos, y para ello Hashut, el Padre de la oscuridad, ha aprendido a imponerse a las defensas mágicas. Cada vez que un enemigo vaya a utilizar la resistencia a la magia de alguna de sus unidades para tratar de dispersar un hechizo de este saber, verá su Resistencia a la magia reducida en un punto para ese intento de dispersión. Si la resistencia a la magia era de tan sólo 1, esta quedará sobrepasada por el Brujo y anulada.

Aliento de Odio (Hechizo identificativo) (Dificultad 8+)

La malicia del hechicero infecta a sus aliados elegidos como si se tratase de una enfermedad, inspirándolos a actos de crueldad y salvajismo cada vez mayores. Aliento de odio es un hechizo de potenciación que toma como objetivo a una unidad amiga a 12" o menos del lanzador y permanece un turno. La unidad objetivo obtendrá las reglas especiales Odio (todos los enemigos) y Furia asesina mientras dure el conjuro. Alternativamente, el hechicero puede elegir potenciar este hechizo para que afecte a todas las unidades amigas a 12" o menos de él, en cuyo caso la dificultad se verá incrementada a 15+.

1- Ira Ardiente (Dificultad 9+)

El brujo conjura los ardientes fuegos subterráneos en forma de un torrente de lava para inmolarse a sus enemigos. Ira ardiente es un proyectil mágico con un alcance de 18". Causa 1D6 impactos de F5 con la regla especial Ataques flamígeros. El brujo puede potenciar este hechizo para que cause 1D6 impactos adicionales, en cuyo caso la dificultad se verá incrementada a 12+.

2- Subyugación Oscura (Dificultad 9+)

Invocando el poder de Hashut, dios de la tiranía, el brujo blande el poder de su amo para quebrar la voluntad de sus enemigos. Subyugación oscura es un hechizo de maldición con un alcance de 24". La unidad objetivo deberá realizar inmediatamente un chequeo de Liderazgo tirando 3D6 y descartando el resultado menor, y si lo falla, tendrá un -1 a su Liderazgo por el resto de la batalla (hasta un mínimo de 2). Ten en cuenta que este hechizo no permanece en efecto, ni permanece un turno. Las unidades Indesmorlizables son inmunes a este hechizo.

3- Tormenta de Ceniza (Dificultad 11+)

El brujo conjura una nube de ceniza volcánica caliente que ciega a todo lo que tenga la mala suerte de cruzarse en su camino. Tormenta de ceniza es un hechizo de maldición que toma como objetivo a una unidad enemiga a 24" o menos del lanzador y Permanece un turno. El objetivo tendrá un penalizador de -1 para impactar en cuerpo a cuerpo y -2 para impactar con proyectiles por la duración del conjuro. Adicionalmente, la unidad sólo podrá usar su atributo básico de movimiento, y no podrá marchar, cargar, flotar o volar. Cualquier unidad bajo el efecto de este hechizo se considerará Inflamable.

4- Venganza de Hashut (Dificultad 14+)

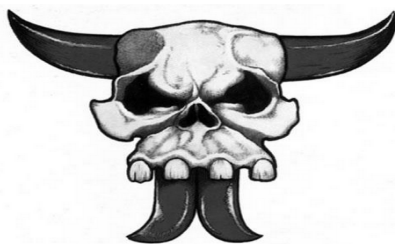
Canalizando la maldición que le aflige, el brujo es capaz de petrificar a sus oponentes. La Venganza de Hashut es un hechizo de daño directo con un alcance de 18". Selecciona como objetivo una única miniatura (incluso si es un personaje dentro de una unidad). El objetivo sufre un número de impactos igual a 2D6 menos su atributo de Resistencia. Esos impactos hieren siempre con 4+ y niegan la tirada de salvación por armadura.

5- Martillo Infernal (Dificultad 14+)

El brujo invoca el poder de Hashut, que se manifiesta como un enorme martillo negro envuelto en llamas o una cabeza de toro, que cruza el campo de batalla golpeando y aplastando. Martillo infernal es un hechizo de daño directo. Para determinar qué miniaturas resultan afectadas, traza una línea recta de 4D6" desde el brujo directamente hacia adelante. Cualquier miniatura bajo la línea (determinado del mismo modo que el rebote de un cañón) deberá superar un chequeo de iniciativa o sufrirá un impacto de F6 con las reglas especiales Heridas múltiples (ID3) y Ataques flamígeros. Cualquier unidad que sufra al menos una baja por este hechizo deberá chequear pánico inmediatamente. El brujo puede elegir potenciar este hechizo, duplicando la distancia indicada en los 4D6 (no tires 8D6; tira 4D6 y multiplica por dos el resultado), en cuyo caso la dificultad será de 18+.

6- Llamas de Azgorh (Dificultad 18+)

Las llamas surgen de los ojos y la boca del hechicero, llamando a los más terribles poderes del fuego y la destrucción. El suelo se resquebraja, y un torrente de magma surge para abrasar a los enemigos de Hashut. Llamas de Azgorh es un hechizo de daño directo que puede lanzarse en cualquier punto del campo de batalla hacia el que el brujo tenga línea de visión. Coloca la plantilla redonda pequeña con el centro sobre el punto escogido y dispérsala 1D6" (permanece en el sitio si obtienes un resultado de punto de mira). Cualquier miniatura bajo la plantilla (usa las reglas habituales de impactos parciales) sufre un impacto de F6 con las reglas especiales ataques sólo flamígeros y heridas múltiples (ID3). Adicionalmente, cualquier miniatura bajo el agujero central de la plantilla deberá superar un chequeo de Resistencia o será retirada como baja. El brujo puede elegir potenciar este hechizo para que use la plantilla redonda grande en lugar de la pequeña, en cuyo caso la dificultad será de 24+.



PANZAMAGIA (EL SABER DE LAS GRANDES FAUCES)

Regla del Saber: Engrudo sangriento *Los matarifes engullen en sus rituales todo tipo de entrañas de criaturas de las estepas, lo cual les proporciona energía para lanzar sus hechizos y restaura su vitalidad.* Cada vez que un hechizo del saber de las Grandes Fauces es lanzado con éxito y no es dispersado, tira 1D6: si obtienes un resultado de 1, el lanzador sufrirá un impacto automático de F6. Sin embargo, si obtienes un resultado de 2+, el lanzador podrá restaurar una de las heridas que hubiese sufrido con anterioridad durante la batalla.

Médula Espinal (Hechizo identificativo) (Dificultad 7+)

El matarife levanta una ensangrentada médula espinal y sorbe ruidosamente el contenido, potenciando a sus congéneres. Se trata de un hechizo de Potenciación que toma como objetivo a una única unidad amiga a 18" o menos del lanzador y permanece un turno. Por la duración del conjuro, la unidad objetivo obtendrá la regla especial Tozudez. Puede potenciarse este hechizo para que afecte a todas las unidades amigas a 12" o menos del lanzador, en cuyo caso la dificultad aumenta a 14+.

1 Masticahuesos (Dificultad 7+)

Metiéndose en la boca un puñado de fémures, cráneos y otros huesos, el matarife mastica al tiempo que señala al enemigo, que nota como sus propios huesos se astillan y parten. Se trata de un proyectil mágico con un alcance de 18" que causa 2D6 impactos de F2 que no permiten tirada de salvación por armadura. Puedes potenciar este hechizo para aumentar el alcance a 36", en cuyo caso la dificultad será de 10+.

2 Tragabueyes (Dificultad 9+)

Devorando con ansiedad el corazón de un rinobuey, el matarife es capaz de otorgar algo de la fuerza de la criatura a sus aliados. Se trata de un hechizo de potenciación que toma como objetivo a una única unidad amiga a 12" o menos del lanzador y permanece un turno. Por la duración del conjuro, la unidad objetivo obtendrá un bonificador de +1 a su Fuerza. Puede potenciarse este hechizo para que afecte a todas las unidades amigas a 12" o menos del lanzador, en cuyo caso la dificultad aumenta a 16+.

3 Partemuelas (Dificultad 10+)

Tras tragarse un pedazo de durísimo granito, el matarife puede otorgar a sus aliados la dureza del mineral. Se trata de un hechizo de potenciación que toma como objetivo a una única unidad amiga a 12" o menos del lanzador y permanece un turno. Por la duración del conjuro, la unidad objetivo obtendrá un bonificador de +1 a su Resistencia. Puede potenciarse este hechizo para que afecte a todas las unidades amigas a 12" o menos del lanzador, en cuyo caso la dificultad aumenta a 18+.

4 Engullecerebros (Dificultad 9+)

El matarife selecciona una de las cabezas que cuelgan de su cinto, y devora la materia gris putrefacta, proyectando visiones de pesadilla en sus enemigos. Se trata de un hechizo de maldición que toma como objetivo a una unidad enemiga a 18" o menos del lanzador. Si la unidad no se encuentra trabada en combate, deberá realizar inmediatamente un chequeo de pánico. Si se encuentra trabada en combate, deberá realizar inmediatamente un chequeo de Liderazgo, quedando Apabullada si lo falla. Ten en cuenta que este hechizo no afecta a unidades Inmunes a la psicología.

5 Chorongo de Troll (Dificultad 13+)

En un acto de suprema repugnancia, el matarife engulle las entrañas de un troll, aún rebosantes de sus tóxicas heces. Realizar algo tan inmundo permite al matarife extender la capacidad curativa de los trolls a sus aliados. Se trata de un hechizo de Potenciación que toma como objetivo a una única unidad amiga a 12" o menos del lanzador y permanece un turno. Por la duración del conjuro, la unidad objetivo obtendrá la regla especial Regeneración (4+). Puede potenciarse este hechizo para que afecte a todas las unidades amigas a 12" o menos del lanzador, en cuyo caso la dificultad aumenta a 20+.

6 Las Fauces (Dificultad 16+)

Llamando al poder primordial de las Grandes Fauces, el matarife hace que la misma tierra se abra y comience a masticar ávidamente a sus enemigos con afilados dientes de roca. Se trata de un hechizo de daño directo con un alcance de 24". Coloca la plantilla redonda pequeña dentro del alcance y tira el dado de dispersión: si obtienes un resultado de punto de mira, la plantilla permanece donde está; si obtienes un resultado de flecha, desvía la plantilla en la dirección indicada 2D6" menos el nivel de magia del lanzador. Cualquier miniatura bajo la plantilla (utiliza las reglas habituales de impactos parciales) sufrirá un impacto de F6 con la regla especial heridas múltiples (1D3). Puedes potenciar este hechizo para que utilice la plantilla redonda grande, en cuyo caso la dificultad será de 23+.



MAGIA DE HIELO

Regla del saber: Magia ritual. *La Magia de Hielo hace uso de los vientos de la magia purificados a través del viento del invierno. Aunque su poder no es tan grande como el de la Magia Oscura, es mucho más segura de utilizar.* Cada vez que un hechicero obtenga una disfunción mágica lanzando un hechizo de este saber, puede repetir la tirada en la tabla de disfunciones mágicas.

Hechizo identificativo: Viento del Norte (Dificultad 6+)

Conjurando los helados vientos del norte, la hechicera infunde un ímpetu arrebatador a los guerreros kislevitas. Se trata de un hechizo de potenciación que toma como objetivo a una unidad a 12" o menos del lanzador y permanece un turno. Por la duración del conjuro, la unidad obtendrá la regla especial Carga devastadora (no afecta a las monturas). Puedes potenciar este hechizo para que afecte a todas las unidades amigas a 12" o menos del lanzador, en cuyo caso la dificultad será de 13+.

1 Manto Gélido (Dificultad 10+)

La hechicera conjura un manto de frío que protege a sus aliados. Se trata de un hechizo de potenciación que toma como objetivo a una unidad a 18" o menos del lanzador y permanece un turno. Por la duración del conjuro, la unidad obtendrá una tirada de salvación especial de 5+, que se verá incrementada a 3+ contra Ataques flamígeros y Ataques sólo flamígeros.

2 Congelación Letal (Dificultad 10+)

La hechicera invoca el poder de la tierra helada de Kislev para robar el calor corporal a un enemigo. Se trata de un hechizo de daño directo que toma como objetivo a una única miniatura (puedes seleccionar a un personaje dentro de una unidad) a 12" o menos del lanzador. Tira 1D6: el resultado de esa tirada será el número de chequeos de R que deberá efectuar la miniatura objetivo del hechizo. Por cada chequeo fallido, el objetivo sufrirá una herida sin tirada de salvación por armadura. Puedes potenciar este hechizo para aumentar el alcance a 24", en cuyo caso la dificultad será de 13+.

3 Saetas de Hielo (Dificultad 9+)

A un gesto de su mano, relucientes flechas de hielo se forman junto a la hechicera, precipitándose raudas contra sus enemigos. Se trata de un hechizo de proyectil mágico con un alcance de 24", que causa 2D6 impactos de F4. Puedes potenciar este hechizo para que cause 3D6 impactos en lugar de 2D6, en cuyo caso la dificultad será de 12+.

4 Maldición del Invierno (Dificultad 12+)

La hechicera señala al enemigo mientras pronuncia unas sílabas arcanas, y la temperatura desciende bruscamente. Se trata de un hechizo de maldición que toma como objetivo a una unidad enemiga a 24" o menos del lanzador y permanece en efecto. Por la duración del conjuro, la unidad verá reducidos a la mitad (redondeando hacia arriba) sus atributos de M, HA, HP e I.

5 Puente de Hielo (Dificultad 14+)

La hechicera vuelve sólida la humedad del ambiente para crear una plataforma de hielo bajo los pies de sus aliados, transportándolos a gran velocidad por el aire. Se trata de un hechizo de potenciación que toma como objetivo a una unidad amiga a 18" o menos del lanzador. La unidad podrá realizar inmediatamente un movimiento como si dispusiera de la regla especial Flotar (hasta 10", ignorando el terreno y otras unidades). Si el movimiento es suficiente como para llevarle en contacto peana con peana con una unidad enemiga, se considerará que ha cargado.

6 Tormenta Helada (Dificultad 16+)

La hechicera apela al poder de la tierra para desatar la furia de los elementos contra sus enemigos. Se trata de un hechizo de vórtice mágico que utiliza la plantilla redonda pequeña. Coloca la plantilla en contacto con el hechicero y tira 3D6: desplaza la plantilla la distancia indicada en los dados en la dirección que desees. Cualquier miniatura sobre la que se mueva la plantilla deberá superar un chequeo de resistencia o sufrirá una herida sin tirada de salvación por armadura. Puedes potenciar este hechizo para utilizar la plantilla redonda grande, en cuyo caso su dificultad será de 22+.



APÉNDICE 3: ALIANZAS

En este apéndice se presentan unas reglas ampliadas de alianzas; ten en cuenta que estas reglas no te permiten incluir unidades de un ejército en otro diferente: están pensadas para que dos jugadores se alíen, cada uno con su ejército, contra un enemigo (o enemigos) común.

TIPOS DE ALIANZA

Existen 4 (o 5) tipos de alianza entre dos ejércitos, en grado creciente de hostilidad contenida:

-Hermanos de armas: Se trata del más sólido tipo de alianza: los Hermanos de Armas están acostumbrados a luchar juntos, y saben combatir con unidad de acción, pues confían los unos en los otros. Confiere los siguientes beneficios:

- Los personajes pueden unirse a unidades del ejército aliado como si fuesen unidades del propio ejército.
- Aplica las reglas de Presencia inspiradora y ¡Ni un paso atrás! a ambos ejércitos.
- Puedes lanzar hechizos de potenciación a las unidades de tu aliado.
- Ambos jugadores comparten la reserva de dados de energía y dispersión.
- Las unidades aliadas se consideran unidades amigas a efecto de habilidades.

-Aliados de batalla: Los aliados de batalla pueden luchar juntos, y existe un grado razonable de confianza entre las tropas de ambos ejércitos. Confiere los siguientes beneficios:

- Aplica las reglas de Presencia inspiradora y ¡Ni un paso atrás! a ambos ejércitos.
- Puedes lanzar hechizos de potenciación a las unidades de tu aliado.
- Ambos jugadores comparten la reserva de dados de energía y dispersión.

-Aliados circunstanciales: Los ejércitos se pueden aliar, bajo ciertas circunstancias. No existe demasiada confianza entre las tropas de ambos ejércitos, pero lucharán juntos contra un enemigo común. No confiere ningún beneficio especial.

-Aliados desesperados: Tan sólo en los casos más extremos estos ejércitos podrán aliarse: una gran invasión del Caos, un terrible cataclismo bélico, la culminación de una campaña o simplemente cuatro jugadores con ejércitos muy diferentes y ganas de echar una partida esa tarde. Se aplican los siguientes penalizadores:

- Las unidades aliadas se consideran unidades enemigas a efectos de hechizos y reglas especiales.
- Cualquier unidad a 6" o menos de una unidad aliada tendrá un penalizador de -1 a su Liderazgo.

-¡Ni en el Fin de los Tiempos! Estos ejércitos jamás lucharán juntos, bajo ninguna circunstancia.

PÁNICO: Las unidades aliadas siempre se consideran unidades amigas a la hora de chequear Pánico (excepto por la Muerte del general).

Compartir la reserva de dados de energía y dispersión: Los ejércitos que Hermanos de armas o Aliados de batalla comparten sus reservas de dados de magia (energía y dispersión): eso quiere decir que todos los dados de energía o dispersión que obtengan van a una reserva común, y pueden ser usados por hechiceros de ambos ejércitos aliados. Dos ejércitos aliados que no compartan su reserva de dados deberán repartir los dados obtenidos de los vientos de la magia nada más determinar cuántos son; los dados canalizados o adicionales tan sólo pueden ser empleados por hechiceros del ejército que los obtuvo.

EL IMPERIO

- Hermanos de armas: Enanos, Kislev, otros ejércitos del Imperio
- Aliados de batalla: Bretonia, Altos elfos, Mercenarios, Ogros
- Aliados circunstanciales: Elfos silvanos, Hombres lagarto, Nehekhara
- Aliados desesperados: Elfos oscuros, No muertos, Condes vampiro
- ¡Ni en el Fin de los Tiempos!: Bestias del Caos, Guerreros del Caos, Demonios del Caos, Grey Infernal, Orcos, Goblins, Enanos del Caos, Skaven

ALTOS ELFOS

- Hermanos de armas: Elfos silvanos, otros ejércitos de Altos elfos
- Aliados de batalla: Imperio, Bretonia, Kislev, Hombres lagarto
- Aliados circunstanciales: Enanos, Nehekhara, Mercenarios, Ogros
- Aliados desesperados: Elfos oscuros
- ¡Ni en el Fin de los Tiempos!: Bestias del Caos, Guerreros del Caos, Demonios del Caos, Grey Infernal, Orcos, Goblins, Enanos del Caos, Skaven, No muertos, Condes vampiro

ENANOS

- Hermanos de armas: Imperio, Kislev, otros ejércitos de Enanos
- Aliados de batalla: Bretonia, Mercenarios
- Aliados circunstanciales: Altos elfos, Hombres lagarto, Nehekhara, Ogros
- Aliados desesperados: Elfos silvanos
- ¡Ni en el Fin de los Tiempos!: Bestias del Caos, Guerreros del Caos, Demonios del Caos, Grey Infernal, Orcos, Goblins, Enanos del Caos, Elfos oscuros, Skaven, No muertos, Condes vampiro

BRETONIA

- Hermanos de armas: Elfos silvanos, otros ejércitos de Bretonia
- Aliados de batalla: Imperio, Altos elfos, Enanos, Kislev
- Aliados circunstanciales: Hombres lagarto, Nehekhara, Ogros
- Aliados desesperados: Elfos oscuros, Mercenarios
- ¡Ni en el Fin de los Tiempos!: Bestias del Caos, Guerreros del Caos, Demonios del Caos, Grey Infernal, Orcos, Goblins, Enanos del Caos, Skaven, No muertos, Condes vampiro

ELFOS SILVANOS

- Hermanos de armas: Altos elfos, Bretonia, otros ejércitos de Elfos silvanos
- Aliados de batalla: Hombres lagarto
- Aliados circunstanciales: Imperio, Kislev, Nehekhara, Mercenarios, Ogros
- Aliados desesperados: Enanos, Elfos oscuros
- ¡Ni en el Fin de los Tiempos!: Bestias del Caos, Guerreros del Caos, Demonios del Caos, Grey Infernal, Orcos, Goblins, Enanos del Caos, Skaven, No muertos, Condes vampiro

KISLEV

- Hermanos de armas: Imperio, Enanos, otros ejércitos de Kislev
- Aliados de batalla: Bretonia, Altos elfos, Mercenarios
- Aliados circunstanciales: Elfos silvanos, Hombres lagarto, Nehekhara, Ogros
- Aliados desesperados: Ninguno
- ¡Ni en el Fin de los Tiempos!: Bestias del Caos, Guerreros del Caos, Demonios del Caos, Grey Infernal, Orcos, Goblins, Enanos del Caos, Elfos oscuros, Skaven, No muertos, Condes vampiro



HOMBRES LAGARTO

- Hermanos de armas: otros ejércitos de Hombres lagarto
- Aliados de batalla: Altos elfos, Elfos silvanos, Nehekharas, Ogros
- Aliados circunstanciales: Imperio, Bretonia, Enanos, Kislev, Mercenarios,
- Aliados desesperados: Ninguno
- ¡Ni en el Fin de los Tiempos!: Bestias del Caos, Guerreros del Caos, Demonios del Caos, Grey Infernal, Orcos, Goblins, Enanos del Caos, Elfos oscuros, Skaven, No muertos, Condes vampiro

NEHEKHARA

- Hermanos de armas: otros ejércitos de Nehekharas
- Aliados de batalla: Hombres lagarto, Mercenarios
- Aliados circunstanciales: Imperio, Bretonia, Altos elfos, Elfos silvanos, Enanos, Kislev, Ogros
- Aliados desesperados: Elfos oscuros
- ¡Ni en el Fin de los Tiempos!: Bestias del Caos, Guerreros del Caos, Demonios del Caos, Grey Infernal, Orcos, Goblins, Enanos del Caos, Skaven, , No muertos, Condes vampiro

MERCENARIOS

- Hermanos de armas: otros ejércitos de Mercenarios
- Aliados de batalla: Imperio, Enanos, Kislev, Nehekharas, Ogros, Enanos del Caos, Elfos oscuros
- Aliados circunstanciales: Altos elfos, Elfos silvanos, Hombres lagarto, Guerreros del Caos, No muertos, Condes vampiro
- Aliados desesperados: Bretonia, Bestias del Caos, Demonios del Caos, Grey infernal, Orcos, Goblins
- ¡Ni en el Fin de los Tiempos!: Skaven

OGROS

- Hermanos de armas: otros ejércitos de Ogros
- Aliados de batalla: Imperio, Hombres lagarto, Mercenarios, Bestias del Caos, Orcos, Goblins, Enanos del Caos, Elfos oscuros
- Aliados circunstanciales: Bretonia, Altos elfos, Elfos silvanos, Enanos, Kislev, Nehekharas, Guerreros del Caos, Grey Infernal, No muertos, Condes vampiro
- Aliados desesperados: Demonios del Caos, Skaven
- ¡Ni en el Fin de los Tiempos!: Ninguno

ORCOS

- Hermanos de armas: Goblins, otros ejércitos de Orcos
- Aliados de batalla: Ogros, Bestias del Caos, Grey Infernal, Enanos del Caos
- Aliados circunstanciales: Guerreros del Caos
- Aliados desesperados: Mercenarios, Demonios del Caos, Elfos oscuros, Skaven, No muertos, Condes vampiro
- ¡Ni en el Fin de los Tiempos!: Imperio, Bretonia, Altos elfos, Elfos silvanos, Enanos, Kislev, Hombres lagarto, Nehekharas

GOBLINS

- Hermanos de armas: Orcos, otros ejércitos de Goblins
- Aliados de batalla: Ogros, Bestias del Caos, Grey Infernal, Enanos del Caos
- Aliados circunstanciales: Guerreros del Caos
- Aliados desesperados: Mercenarios, Demonios del Caos, Elfos oscuros, Skaven, No muertos, Condes vampiro
- ¡Ni en el Fin de los Tiempos!: Imperio, Bretonia, Altos elfos, Elfos silvanos, Enanos, Kislev, Hombres lagarto, Nehekharas



BESTIAS DEL CAOS

-Hermanos de armas: Guerreros del Caos, Demonios del Caos, Grey Infernal, otros ejércitos de Bestias del Caos

-Aliados de batalla: Ogros, Orcos, Goblins, Enanos del Caos

-Aliados circunstanciales: Elfos oscuros

-Aliados desesperados: Mercenarios, Skaven, No muertos, Condes vampiro

-¡Ni en el Fin de los Tiempos!: Imperio, Bretonia, Altos elfos, Elfos silvanos, Enanos, Kislev, Hombres lagarto, Nehekhara

GUERREROS DEL CAOS

-Hermanos de armas: Bestias del Caos, Demonios del Caos, Grey Infernal, Enanos del Caos, otros ejércitos de Guerreros del Caos

-Aliados de batalla: Elfos oscuros

-Aliados circunstanciales: Mercenarios, Ogros, Orcos, Goblins, Condes vampiro

-Aliados desesperados: Skaven, No muertos

-¡Ni en el Fin de los Tiempos!: Imperio, Bretonia, Altos elfos, Elfos silvanos, Enanos, Kislev, Hombres lagarto, Nehekhara

DEMONIOS DEL CAOS

-Hermanos de armas: Bestias del Caos, Guerreros del Caos, Grey Infernal, otros ejércitos de Demonios del Caos

-Aliados de batalla: Enanos del Caos, Elfos oscuros

-Aliados circunstanciales: Condes vampiro

-Aliados desesperados: Mercenarios, Ogros, Orcos, Goblins, Skaven, No muertos

-¡Ni en el Fin de los Tiempos!: Imperio, Bretonia, Altos elfos, Elfos silvanos, Enanos, Kislev, Hombres lagarto, Nehekhara

GREY INFERNAL

-Hermanos de armas: Bestias del Caos, Guerreros del Caos, Demonios del Caos, otros ejércitos de Grey Infernal

-Aliados de batalla: Orcos, Goblins, Enanos del Caos

-Aliados circunstanciales: Ogros, Elfos oscuros

-Aliados desesperados: Mercenarios, Skaven, No muertos, Condes vampiro

-¡Ni en el Fin de los Tiempos!: Imperio, Bretonia, Altos elfos, Elfos silvanos, Enanos, Kislev, Hombres lagarto, Nehekhara

ENANOS DEL CAOS

-Hermanos de armas: Guerreros del Caos, otros ejércitos de Enanos del Caos

-Aliados de batalla: Mercenarios, Ogros, Bestias del Caos, Demonios del Caos, Grey Infernal, Orcos, Goblins, No muertos, Condes vampiro

-Aliados circunstanciales: Elfos oscuros

-Aliados desesperados: Skaven

-¡Ni en el Fin de los Tiempos!: Imperio, Bretonia, Altos elfos, Elfos silvanos, Enanos, Kislev, Hombres lagarto, Nehekhara

ELFOS OSCUROS

-Hermanos de armas: otros ejércitos de Elfos oscuros

-Aliados de batalla: Mercenarios, Ogros, Guerreros del Caos, Demonios del Caos, No muertos

-Aliados circunstanciales: Bestias del Caos, Grey Infernal, Enanos del Caos, Condes vampiro

-Aliados desesperados: Imperio, Bretonia, Altos elfos, Elfos silvanos, Nehekhara, Orcos, Goblins, Skaven

-¡Ni en el Fin de los Tiempos!: Enanos, Kislev, Hombres lagarto



SKAVEN

-Hermanos de armas: ninguno

-Aliados de batalla: ninguno

-Aliados circunstanciales: otros ejércitos Skaven

-Aliados desesperados: Ogros, Bestias del Caos, Guerreros del Caos, Demonios del Caos, Grey Infernal, Orcos, Goblins, Enanos del Caos, Elfos oscuros, No muertos, Condes vampiro

-¡Ni en el Fin de los Tiempos!: Imperio, Bretonia, Altos elfos, Elfos silvanos, Enanos, Kislev, Hombres lagarto, Nehekhara, Mercenarios

NO MUERTOS

-Hermanos de armas: otros ejércitos de No muertos

-Aliados de batalla: Enanos del Caos, Elfos oscuros, Condes vampiro

-Aliados circunstanciales: Mercenarios, Ogros

-Aliados desesperados: Imperio, Bestias del Caos, Guerreros del Caos, Demonios del Caos, Grey Infernal, Orcos, Goblins, Skaven

-¡Ni en el Fin de los Tiempos!: Bretonia, Altos elfos, Elfos silvanos, Enanos, Kislev, Hombres lagarto, Nehekhara

CONDES VAMPIRO

-Hermanos de armas: otros ejércitos de Condes vampiro

-Aliados de batalla: Enanos del Caos, No muertos

-Aliados circunstanciales: Mercenarios, Ogros, Guerreros del Caos, Demonios del Caos, Elfos oscuros

-Aliados desesperados: Imperio, Bestias del Caos, Grey Infernal, Orcos, Goblins, Skaven

-¡Ni en el Fin de los Tiempos!: Bretonia, Altos elfos, Elfos silvanos, Enanos, Kislev, Hombres lagarto, Nehekhara



APÉNDICE 4: ASEDIO

"Llenad el foso con los cadáveres de vuestros camaradas. Pisotead sus cuerpos inertes para llegar a las murallas. Demoledlas con el peso de los muertos."

Arbaal el Invencible a los Guerreros del Caos, durante el asedio a Praag.

En este apéndice se presentan las reglas de Asedio, para poder representar en el campo de batalla asaltos a fortalezas, incluyendo reglas completas y detalladas para los castillos, el material de asedio y un escenario de ejemplo.

ESTRUCTURA DE UN CASTILLO

El elemento central en toda batalla de Asedio es, por supuesto, el propio castillo que está siendo asediado. Un castillo es un tipo de edificio lo suficientemente grande e importante como para disponer de sus propias reglas. Aunque los tipos de castillo pueden ser muy diferentes (materiales de construcción, estructura...), todos ellos siguen unas reglas genéricas.

Un castillo es demasiado grande como para considerarlo, a nivel de reglas, como una sola entidad. Por ello, los castillos y fortalezas se dividen en secciones. Existen tres tipos diferentes de secciones: murallas, torres y puertas.

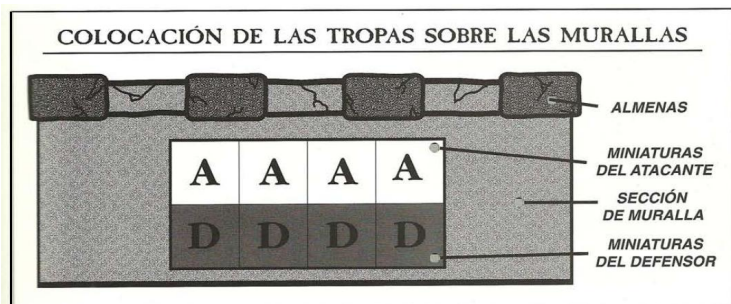
MURALLAS

Construidas con sólidos y duraderos materiales, las murallas son el elemento principal que define un castillo o fortaleza. Una sección de muralla es el trozo de muralla comprendido entre dos torres, y cada sección de muralla se considera un elemento independiente.

Las murallas tienen, normalmente, una altura de entre 4" y 6" (entre 10 y 15cm). La longitud de una sección de muralla puede ser muy variable, pero normalmente estará en torno a 12" (si una sección es demasiado larga, podéis dividirla en dos secciones anexas de muralla sin torre en medio de ellas). Finalmente, la muralla debe tener en su parte superior una anchura de, al menos, 2" (sin contar las almenas), para que puedan situarse dos filas de miniaturas de infantería, y las criaturas más grandes (como los ogros) puedan situarse sobre ellas sin que se caigan.

Las almenas rematan cada sección de muralla: se trata de una protección de piedra u otros materiales que dificulta el disparar contra las tropas sobre la muralla, por lo que una miniatura o unidad que se encuentre a cubierto tras las almenas se considera a cubierto tras una **obstrucción sólida** (penalizador de -2 en la tirada para impactarles con proyectiles).

Las tropas situadas sobre una muralla deben colocarse en una sola fila: de esta forma también podrán colocarse sobre las murallas los atacantes. Puedes colocar las miniaturas que desees siempre y cuando estén en una sola fila y haya espacio material para ello. Los defensores deben colocarse dejando un hueco de 1" entre ellos y las almenas, para que quede espacio para colocar las miniaturas atacantes cuando lleguen (¡si es que llegan!).



TORRES

Las torres son los puntos más resistentes de un castillo, y pueden ser fácilmente defendidas incluso aunque las secciones de muralla junto a ella hayan sido tomadas o se hayan derrumbado. Gracias a su altura, desde ellas se domina todo el campo de batalla, y es el emplazamiento ideal para una unidad con armas de proyectiles o una máquina de guerra.

Puede colocarse en lo alto de una torre una única unidad de infantería o infantería monstruosa, siempre y cuando haya espacio disponible para colocar todas las miniaturas de la unidad. También puedes colocar en lo alto de la torre una única máquina de guerra (aunque tan sólo durante el despliegue, y, si lo haces, la máquina de guerra no podrá mover en toda la batalla). En cada piso de la torre puede situarse una unidad de infantería o infantería monstruosa (para disparar desde las aspilleras, por ejemplo), pero no una máquina de guerra: en este caso, te recomendamos que retires la unidad del campo de batalla e indiques a tu oponente que dicha unidad se encuentra en un piso de la torre (¡asegúrate de indicar qué torre y qué piso!). Cada piso de la torre tiene la misma capacidad de contener miniaturas que la parte superior de la torre: es decir, si en la parte superior de la torre entran, por ejemplo, hasta 20 miniaturas de infantería (o 12 si tienen peana de 25mm), en cada piso entrará ese mismo número de miniaturas.

Las tropas situadas en lo alto de una torre pueden ser atacadas por los proyectiles enemigos, pero se consideran siempre en cobertura tras **cobertura pesada** (penalizador de -2 en la tirada para impactarles con proyectiles). Las tropas en alguno de los pisos interiores de una torre no pueden ser atacadas con proyectiles, salvo que la torre se derrumbe.

PUERTAS

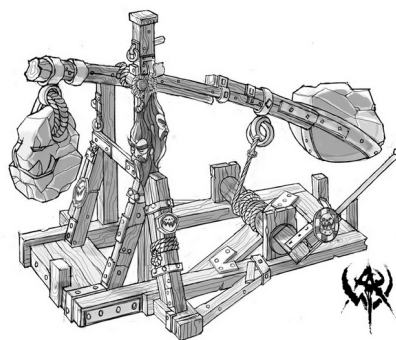
En muchos aspectos, las puertas son la parte más débil de una fortaleza o castillo: aunque sean de madera, piedra o metal, siempre es más sencillo tratar de echar abajo las puertas que derrumbar las murallas de la fortaleza. Por ello, las puertas de una fortaleza suelen estar flanqueadas por dos torres, y defendidas por las mejores tropas con las que cuenta el comandante del castillo.

Se necesitan por lo menos dos miniaturas para abrir las puertas desde el interior de la fortaleza, sin merma alguna a la capacidad de movimiento de la unidad que abre las puertas (esto quiere decir que un personaje sólo no puede abrir las puertas). Las puertas no pueden abrirse desde el exterior de la fortaleza: el atacante debe derribarlas o destruirlas para poder entrar.

Una única unidad, de cualquier tamaño (excepto si es Objetivo grande) puede atravesar las puertas abiertas o destruidas de un castillo durante su fase de movimiento, sin reducción alguna a su capacidad de movimiento. No es necesario que la unidad cambie de formación para atravesar la puerta: se asume que vuelve a adquirir la misma formación que tenía tras atravesar la puerta. Es probable que el movimiento de la unidad no la permita atravesar la puerta en una fase de movimiento, quedándose bajo el arco de la puerta: en ese caso, coloca una parte de la unidad a cada lado de la puerta (las filas a las que alcance el movimiento para atravesar la puerta se colocan en el interior, para indicar que la está atravesando).

PATIO DE ARMAS

El Patio de armas es la zona interior delimitada por los muros de la fortaleza. Las tropas en el interior del patio de armas pueden moverse hacia las murallas o a las torres, tal y como se describe más adelante. En el patio de armas se aplican las reglas habituales de Warhammer Reforged.



MOVIMIENTO EN UN CASTILLO

Las tropas que defienden un castillo deben organizarse en unidades, de la misma manera que en una batalla normal de Warhammer Reforged. Sin embargo, pronto descubrirás que las unidades que tengan en torno a 15 miniaturas son las que mejor funcionan al defender un castillo.

FORMACIÓN DE HOSTIGADORES

Todas las unidades (incluyendo las unidades del jugador atacante) pueden adoptar formación de Hostigadores cuando se encuentren en una muralla o en una torre, para facilitar su movimiento. Aplica las reglas habituales de Hostigadores con las siguientes excepciones:

- No apliques el penalizador de -1 para impactar con proyectiles contra las unidades que adopten formación de Hostigadores en las murallas o las torres. Del mismo modo, tampoco dividas a la mitad los impactos causados por máquinas de guerra de Tormenta de proyectiles.
- No pueden disparar y huir.

Ten en cuenta que si una unidad tiene la regla especial Hostigadores, no se aplicarán estas dos excepciones.

MOVIMIENTO Y COMBATE

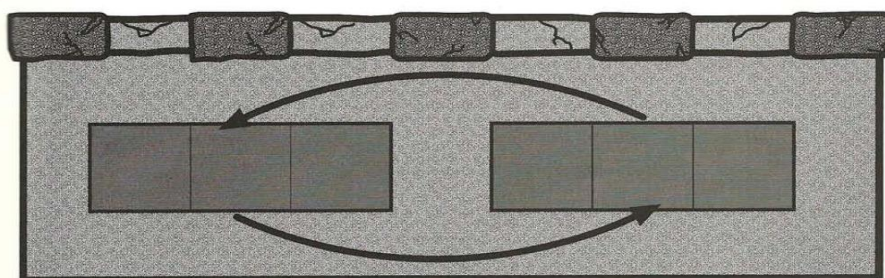
Debido a las peculiaridades del combate en las murallas o las torres, una unidad puede verse dividida: mientras algunos miembros de la unidad pueden estar combatiendo en combate cuerpo a cuerpo, puede que no quede espacio suficiente y otros miembros de la unidad se queden sin trabarse en combate. Debes rellenar inmediatamente los huecos que queden en el combate al producirse bajas. Sin embargo, las miniaturas que no están trabadas pueden disparar normalmente, y utilizar armas de asedio como rocas o aceite hirviendo (ver más adelante).

MOVIMIENTO POR MURALLAS Y TORRES

Las unidades se mueven por las murallas y torres en formación de hostigadores, tal y como se ha descrito. Ten en cuenta que en lo alto de las murallas tan sólo puede situarse una única fila de tropas. Si una unidad es demasiado grande como para entrar en una torre o en una sección de muralla, coloca el resto de la unidad en el patio de armas, en contacto con la torre o muralla. Si la parte de la unidad en lo alto sufre bajas, rellena los huecos inmediatamente con miniaturas de la parte baja.

Las miniaturas pueden mover de una sección de muralla o torre a otra adyacente, si les alcanza su movimiento (y no están trabadas en combate). Las miniaturas pueden pasar unas por encima de las otras durante la fase de movimiento, pudiendo intercambiar la posición de dos unidades

DOS UNIDADES INTERCAMBIANDO SUS POSICIONES



Dos unidades pueden "intercambiar" sus posiciones en la muralla si su capacidad de movimiento les permite atravesar completamente a la otra. Ambas unidades deben finalizar su movimiento de manera que formen una sola línea sobre la muralla.

MOVIMIENTO DESDE EL PATIO DE ARMAS A UNA MURALLA O TORRE

Durante su fase de movimiento, una unidad puede mover a una sección de muralla o torre desde el patio de armas: para ello, debe alcanzarle su movimiento para ponerse en contacto con la base de dicha sección de torre o muralla. En ese momento es cuando la unidad adopta formación de Hostigadores, y se coloca en una sola fila en la muralla, o en lo alto de la torre. Como se ha explicado, si la unidad es demasiado grande, las miniaturas sobrantes se colocan en el patio de armas, en contacto con la base de la muralla o torre.

MOVIMIENTO DESDE UNA MURALLA O TORRE AL PATIO DE ARMAS

Del mismo modo, una unidad puede mover desde una sección de muralla o torre al patio de armas (obviamente, tan sólo si no está trabada en combate, como es habitual). Coloca la unidad en contacto con la base de la muralla o torre: en ese momento debes abandonar la formación de Hostigadores, y puedes reformar de forma gratuita con la unidad. Puedes realizar un movimiento normal ese turno a partir de ahí, pero no marchar.

MOVIMIENTO EN EL EXTERIOR DEL CASTILLO Y EL PATIO DE ARMAS

Se utilizan las reglas habituales de movimiento cuando las tropas se encuentran en el patio de armas o en el exterior de la fortaleza. Hay que tener en cuenta que las tropas en lo alto de las murallas o de las torres no se tienen en cuenta para ver si las unidades en el suelo pueden efectuar movimientos de marcha (es decir, que las tropas en lo alto no obligan a realizar un chequeo de Liderazgo para poder marchar a las tropas en el suelo si se encuentran a 8" o menos de distancia).

TIPOS DE TROPA EN ASEDIOS

Aunque las unidades de todos los tipos pueden utilizarse en un asedio, muchas de ellas no podrán combatir en las murallas. Tan sólo las unidades de Infantería e Infantería monstruosa pueden subir a lo alto de las murallas o las torres: los demás tipos de tropa no pueden hacerlo, con algunas excepciones:

-Los jinetes de araña goblin silvanos, así como los diversos tipos de arañas con la regla especial Trepamuros (Arañas gigantes, Enjambres de arañas, Aracnarock) pueden subir a lo alto de las murallas o torres, y no necesitan de escalas, garfios ni otros métodos para trepar por el exterior.

-Las tropas con las reglas especiales Volar o Flotar pueden atacar directamente a las tropas en lo alto, o colarse en el patio de armas. Por ello, todas las miniaturas con las reglas especiales Volar o Flotar cuestan el doble de puntos en una batalla de asedio (calcula el coste total, con todo el equipo y opciones que adquieras para la unidad, y luego multiplica el coste por dos).



ASALTAR LAS MURALLAS

Los comandantes con más arrojo no dudarán en mandar a sus tropas a asaltar las murallas, aunque la mayoría de sus hombres morirá a causa de los proyectiles, las rocas y el aceite hirviendo. Los combates en las murallas son muy sangrientos, y normalmente terminan con gran número de bajas.

CARGAS

Una unidad puede declarar una carga contra una sección de muralla como si ésta fuese una unidad enemiga, siguiendo las reglas habituales de cargas. Si la carga es exitosa, coloca la unidad en contacto con la base de la muralla. Si la unidad dispone de escalas o cuerda y garfio, podrá asaltar las murallas en la fase de combate cuerpo a cuerpo (ver más adelante). Si no, podrá atacar en combate cuerpo a cuerpo a la propia muralla.

REACCIONES A LA CARGA

Las tropas que defienden una sección de muralla que reciba una carga pueden declarar la reacción a la carga Aguantar y disparar contra la unidad que carga. Pueden utilizar sus armas de proyectiles, y también rocas o aceite hirviendo si disponen de ello.

EQUIPO PARA ASALTAR LAS MURALLAS

Para asaltar las murallas pueden utilizarse escalas, cuerda y garfio o torres de asedio. Las torres no pueden ser asaltadas usando estos medios, pues son demasiado altas.

Escalas: en cuanto una unidad equipada con escalas llegue a contacto con la base de la muralla, podrá apoyar las escalas contra ella. Eso no reduce su movimiento, y permite asaltar la muralla ese mismo turno. Una unidad puede colocar tantas escalas como columnas tenga.

Al inicio de cada fase de combate cuerpo a cuerpo, una miniatura de la unidad puede subir por cada escala para asaltar la muralla, situándose sobre la muralla junto a la escala (encima del punto correspondiente a su posición en el suelo). Puede elegirse a cualquier miniatura de la unidad para subir por una escala, por lo que puedes enviar a un personaje u oficial si lo deseas.

Si la sección de muralla asaltada está ocupada por una unidad del jugador defensor, la unidad que asalta quedará trabada en combate cuerpo a cuerpo con ella: sitúa a todas las miniaturas que asalten en una hilera, en contacto peana con peana con la unidad defensora. En estos combates, los asaltantes no obtienen el bonificador habitual de +II por cargar (ni tampoco si tienen la regla especial Ataque rápido), y los defensores siempre duplican su atributo de Iniciativa (y no aplicarán nunca la regla especial Lenta de sus armas). Además, los defensores se consideran a cubierto tras un obstáculo (las propias almenas), por lo que tan solo podrán ser impactados con resultados de 6+, sin tener en cuenta los atributos de HA de las respectivas unidades, para representar la protección de las almenas. Hay que tener en cuenta que estas condiciones especiales se aplican cada fase de combate cuerpo a cuerpo hasta que el atacante consiga **Tomar la muralla**.

Garfios y cuerdas: en cuanto una unidad equipada con garfios y cuerdas llegue a contacto con la base de la muralla, podrá lanzarlos a las almenas y trepar por las murallas. Eso no reduce su movimiento, y permite asaltar la muralla ese mismo turno. Se aplican las mismas reglas que con las escalas, salvo que mientras que con las escalas sólo puede subir una miniatura por cada escala, con cuerda y garfio pueden subir todos los miembros de la unidad (sin embargo, sólo las unidades de Hostigadores pueden equiparse con cuerda y garfio).

Torres de asedio: En cuanto una torre de asedio entre en contacto con una sección de muralla, la unidad en su interior puede asaltar las murallas: despliega el puente levadizo de la torre de asedio, y coloca en ella hasta 3 miniaturas de la unidad (o hasta una de Infantería monstruosa). Al atacar desde una torre de asedio, el atacante puede aplicar su bonificador de +II por cargar, y el defensor no duplica su Iniciativa. Tampoco se requieren resultados de 6+ para impactar, sino que se utilizan los respectivos valores de HA (es decir, que si se asalta desde una Torre de asedio, se utilizan las reglas habituales de combate de Warhammer Reforged). Tras el turno de carga, cada fase de combate pueden atacar la muralla otras 3 miniaturas de la unidad que empuja la torre de asedio.

Voladores, Flotadores, Trepamuros y Etéreos

-Las criaturas Voladoras y Flotadoras pueden cargar directamente contra las tropas defensoras en lo alto de las murallas, o pueden ocupar una sección de muralla en la que no haya defensores. Pueden aplicar su bonificador de +II por cargar, y el defensor no duplica su Iniciativa. Tampoco se requieren resultados de 6+ para impactar, sino que se utilizan los respectivos valores de HA de las unidades.

-Las unidades con la regla especial Trepamuros (las diversas arañas de los goblin silvanos, principalmente) pueden asaltar las murallas con todas las miniaturas que puedan entrar (del mismo modo que con cuerda y garfio). Pueden aplicar su bonificador de +II por cargar, y el defensor no duplica su Iniciativa. Tampoco se requieren resultados de 6+ para impactar, sino que se utilizan los respectivos valores de HA de las unidades.

-Las unidades con la regla especial Etéreos pueden asaltar las murallas con todas las miniaturas que puedan entrar (del mismo modo que con cuerda y garfio). Pueden aplicar su bonificador de +II por cargar, y el defensor no duplica su Iniciativa. Tampoco se requieren resultados de 6+ para impactar, sino que se utilizan los respectivos valores de HA de las unidades. Sin embargo, las unidades etéreas no pueden atravesar las murallas o torres de un castillo al moverse (los castillos y fortalezas están protegidos mágicamente para que estos seres no puedan atravesar sus murallas): deberán asaltar las murallas

TOMAR LA MURALLA

En cualquier momento en el que sobre una sección de muralla los atacantes tengan más Potencia de unidad que los defensores, se considera que el atacante ha tomado esa sección de muralla. En ese momento dejan de aplicarse los penalizadores y bonificadores al combate en lo alto de las murallas (es decir, cada bando utilizará su valor normal de I, el atacante no impactará sólo con 6+, etc)

MURALLAS NO DEFENDIDAS

Si una muralla es asaltada exitosamente y no está defendida, el atacante toma la muralla automáticamente, y puede subir con todas las miniaturas de la unidad que desee (mientras entren físicamente en lo alto de la sección de muralla). Las miniaturas que no entren físicamente se dejan en el exterior del castillo. Si en turnos posteriores la unidad entra al patio de armas, considera que entra la unidad entera.

CHEQUEOS DE DESMORALIZACIÓN EN EL ASALTO A UNA MURALLA

Al final de cada ronda de combate en las murallas, se debe calcular el resultado del combate de la forma habitual, aunque todas las unidades combatiendo en las murallas (tanto atacantes como defensoras) son Impasibles (es decir, que tan sólo se cuentan para el resultado del combate el número de heridas causadas: no se contabilizan las filas, la superioridad numérica, los estandartes, etc). Esto se aplica a todos los combates en las murallas y en las torres, incluyendo los asaltos con torres de asedio.

HUIDA Y PERSECUCIÓN

Una unidad atacante que resulte desmoralizada deberá huir alejándose de los muros del castillo (cuenta la distancia de huida desde la base de la muralla). La unidad defensora nunca podrá perseguir.

Si es la unidad defensora la que resulte desmoralizada, efectúa las tiradas de huida. Si la unidad atacante obtiene un resultado superior, la unidad defensora será aniquilada. No muevas la unidad atacante (déjala sobre la muralla). Sin embargo, si la unidad defensora obtiene un resultado igual o superior, muévela al patio de armas y deja al atacante en la muralla.

COMBATES EN EL PATIO DE ARMAS O EN EL EXTERIOR DE LA FORTALEZA

Cuando las tropas se encuentran al nivel del suelo, utiliza las reglas habituales de combate de Warhammer Reforged: las unidades combatirán en sus formaciones habituales, y se aplicarán todos los modificadores al resultado de los combates.

CARGAR DESDE EL PATIO DE ARMAS A UNA TORRE O MURALLA

Las tropas en el patio de armas pueden cargar contra una unidad enemiga en una sección de muralla o torre, si ésta se encuentra dentro de su ángulo de visión. La distancia de la tirada de carga debe contarse hasta la base de la muralla o torre, y el valor de M de la unidad que carga deberá reducirse a la mitad (redondeando hacia arriba) para esa carga, para representar la distancia vertical. Si la unidad que recibe la carga no está combatiendo, se considerará a cubierto tras un obstáculo (con lo que sólo podrá ser impactada con resultados de 6, sin tener en cuentas los respectivos valores de HA); si ya se encuentra combatiendo, no podrá aplicarlo contra las unidades que ataquen desde el patio de armas.

Ten en cuenta que debe haber espacio suficiente en la muralla para poder realizar la carga y colocar al menos una miniatura de la unidad que carga en lo alto de la muralla: si no hay espacio, no se podrá realizar la carga (pues las murallas estarán atestadas de guerreros). Las miniaturas se colocarán en el flanco de aquellas a las que deseen atacar (ten en cuenta que, pese a estar en formación de hostigadores, no pueden entremezclarse dos unidades).

Si se trata de una torre, el proceso es algo más complejo: la unidad que carga lo hace contra la unidad enemiga en el piso más bajo de la torre, y si se trata de cualquier piso excepto lo alto de la torre, debes aplicar las reglas de combates en edificios de Warhammer Reforged.

CARGAR DESDE UNA TORRE O MURALLA AL PATIO DE ARMAS

Una unidad en lo alto de una muralla o torre puede cargar contra una unidad enemiga en el patio de armas. La distancia de la tirada de carga debe contarse desde la base de la muralla o torre, y el valor de M de la unidad que carga deberá reducirse a la mitad (redondeando hacia arriba) para esa carga, para representar la distancia vertical. Al entrar en el patio de armas (aún en mitad de la carga), la unidad que carga debe reorganizarse (de forma gratuita) y adoptar una formación cerrada antes de finalizar la carga (a menos, por supuesto, que se trate de una unidad de hostigadores). Incluso si la unidad realiza una Carga fallida, debe reorganizarse y colocarse en el patio de armas.

Objetivos grandes: los monstruos y otros objetivos grandes pueden atacar al propio castillo o a las tropas sobre las murallas (pero no las torres). En ese caso, los defensores se consideran también que están defendiendo un obstáculo.

ATACAR AL CASTILLO

Aunque la mayoría de las razas y reinos del mundo de Warhammer construyen sus fortalezas con piedra, también usan muchos otros materiales, como madera, metal o incluso extraños materiales como vidrio o humo, allá en el lejano norte donde acechan las fuerzas de los Poderes Ruinosos. Sea el material que sea con el que se construyó la fortaleza, todos los castillos siguen las mismas reglas.

OBJETIVOS

Cada sección de muralla, torre o puerta se considera un objetivo separado a efectos de dirigir disparos o ataques de todo tipo. Hay que tener en cuenta que la puerta se encuentra situada en una sección de muralla, y se considera un objetivo independiente de ésta (aunque si la muralla que la contiene es destruida, la puerta será también destruida).

DISPAROS DIRIGIDOS CONTRA UNA FORTIFICACIÓN

Las secciones de muralla y las torres siempre se consideran **Objetivos grandes**; no así las puertas, a menos que lo acordéis de antemano (por tratarse de unas puertas enormes, por ejemplo).

Tras determinar si los disparos impactan, debes **sumar la F del disparo más el número de heridas que éste puede causar** (normalmente 1, a menos que tenga la regla especial **Heridas múltiples**, en cuyo caso sumará el resultado de la tirada a su F) para calcular el valor de Daño. Por ejemplo, un disparo de arco (F3) tiene un valor de Daño de 4, mientras que un cañonazo (F10, **Heridas múltiples** ID6) tiene un valor de Daño de ID6+10. A continuación, consulta la tabla de daño de la muralla, torre o puerta (ver más adelante), y aplica el resultado. Como podrás comprobar, las fortalezas son prácticamente inmunes al daño: tan sólo los ataques más potentes pueden abrir brecha en las murallas.

Plantillas: Los ataques de plantilla que alcancen tanto a una sección de muralla o torre como a las tropas sobre ellas causarán daño a ambos: utiliza el procedimiento habitual para herir contra las tropas, y el explicado ahora contra la fortificación. Si se trata de una plantilla redonda y el impacto central está sobre la muralla o torre, todos los impactos parciales causados por esa plantilla se consideran impactos automáticos. Las plantillas de lágrima nunca podrán atravesar una sección de muralla o torre, aunque las tropas en lo alto de la muralla y la torre resultarán afectadas.

Disparos dirigidos contra las puertas: excepto si se trata de armas de plantilla, todos los disparos dirigidos contra las puertas efectuados a más de 12" de éstas deberán determinar aleatoriamente si impactan en la puerta o en la muralla que la contiene. Tira ID6 por cada impacto: con un resultado de 1-4, el disparo habrá impactado contra la muralla, y con un resultado de 5-6, habrá impactado en la puerta.

MÁQUINAS DE GUERRA Y FORTIFICACIONES

Las máquinas de guerra son muy poderosas en los asedios, pues pueden destrozarse las murallas a distancia.

Cañones: El disparo de un cañón nunca puede pasar por encima de una muralla o torre: si su trayectoria lleva a la bala sobre la muralla o torre, impactará en ella (¡por lo que el peligro es quedarse corto estimando los dados!). Debido a su elevado valor de F y de heridas, los cañones son armas ideales para atacar una fortaleza.



Catapultas: Las catapultas (así como todas las armas que disparan como catapultas) sí que pueden pasar sobre murallas y torres, pues su tiro parabólico hace que los proyectiles puedan alcanzar una gran altura antes de caer. Te en cuenta que, a no ser que el impacto central caiga sobre la sección de muralla o torre, será muy difícil dañar la fortaleza.

Armas de demolición: algunas armas o máquinas de guerra están diseñadas para echar abajo estructuras, y suman siempre un +1 a sus tiradas de daño. Esto incluye las siguientes armas y máquinas de guerra:

- Torpedos rompedores del Girocóptero (Enanos)
- Cohetes de demolición del Lanzacohetes (Enanos del Caos)
- Mortero estremecedor (Enanos del Caos)
- Cañón de disformidad (Skaven)

Campana gritona skaven: Las infames campanas gritonas desatan potentes brujerías de ruina capaces de convertir duraderos edificios en pilas de escombros, y las fortalezas no son inmunes a sus perniciosos efectos: la siniestra energía disforme de la campana puede abrir grietas incluso en las fortalezas más resistentes. Si en la tabla de Tañidos de la Campana obtienes un resultado de 11-12 (Redoble ensordecedor) ó de 14-16 (Muro de sonido impío), cada sección de muralla, torre y puerta dentro del alcance del efecto resultarán afectadas, sufriendo inmediatamente un impacto de Daño 1D6+10 (en sustitución del efecto habitual sobre edificios).

Especial: ¡Defended el castillo! El jugador defensor en un asedio puede aplicar los beneficios de las reglas Presencia inspiradora y ¡Ni un paso atrás! En todo el castillo (tanto en las torres y murallas como en el patio de armas), sin tener en cuenta el alcance habitual de estas reglas especiales.



ATACAR EL CASTILLO EN COMBATE CUERPO A CUERPO

En general, las secciones de una fortaleza son demasiado resistentes, sólidas y grandes como para que las tropas puedan dañarlas con sus armas en combate. Sin embargo, existen excepciones: algunas criaturas, gracias a su fuerza, tamaño y ferocidad, pueden llegar a dañar las murallas de un castillo, como los enormes dragones y gigantes.

Cada miniatura puede efectuar un único ataque en una fase de combate cuerpo a cuerpo contra una muralla, torre o puerta. Los ataques siempre impactarán automáticamente (¡hay que ser inútil para fallar al atizarle a una fortaleza!). Los ataques en combate cuerpo a cuerpo se resuelven del mismo modo que los disparos: se suma la F del ataque y el número de heridas que el ataque puede producir, y se consultan las tablas de daños (ver más adelante). Como comprobarás, la mayoría de las criaturas no podrán dañar una sección de muralla o torre a menos que se encuentre muy debilitada (aunque la Espada Cruel de los skaven puede obrar maravillas al respecto). Un arma o efecto que tenga la propiedad “Hiere automáticamente” se considerará que tiene un valor de F10.

Impactos múltiples, Golpe letal y Golpe letal heroico: Las miniaturas con alguna de estas reglas especiales pueden llegar a dañar una fortaleza en algunas condiciones: una miniatura con Impactos múltiples suma sus Impactos múltiples a la F, en lugar de las heridas causadas. Por ejemplo, un ataque con F7 e Impactos múltiples (1D6) tirará un daño de 1D6+7. Los impactos con la regla especial Golpe letal sumarán un +1 a sus tiradas de daño, y aquellos con Golpe letal heroico sumarán +1D6 a sus tiradas de daño.

Impactos por carga: Es muy peligroso abalanzarse contra una fortaleza, ya que es terriblemente dura y resistente. Una sección de muralla, torre o puerta que reciba impactos por carga causará ese mismo número de impactos de ese mismo valor de fuerza a la unidad o miniatura que causa esos impactos por carga: por ejemplo, un carruaje de lobos goblin que cause 4 impactos de F5 sufrirá también 4 impactos de F5. Los monstruos, bestias monstruosas y caballería monstruosa pueden elegir no causar sus Impactos por carga al atacar a una sección de muralla, torre o puerta.

Gigante: Un gigante que ataque a las tropas en lo alto de las murallas utilizará tan sólo los siguientes ataques: Golpear con el garrote (1-3) y Cabezazo (4-6) contra Cosas grandes; y Barrido con el garrote (1-3) y Agarrar (4-6) contra Cosas pequeñas. Al atacar una sección de muralla, torre o puerta, el Gigante siempre usa Golpear con el garrote, causando un daño de 2D6+6 (igualmente, si obtiene un resultado de dobles en los 2D6, el garrote quedará atascado).

Garrapato gargantúa: Un Garrapato gargantúa que ataque a las tropas en lo alto de las murallas utilizará tan sólo los siguientes ataques: Bokao enorme (1-3), y Mordizkoz a manzalva (4-6). Al atacar una sección de muralla, torre o puerta, el Garrapato gargantúa siempre usa Embeztida, que causa un impacto de daño 2D6+7 y obliga a todas las miniaturas encima de la sección de muralla o torre a superar un chequeo de Iniciativa o sufrir un impacto de F3.

Gigante de asedio: Un Gigante de asedio que ataque a las tropas en lo alto de las murallas utilizará tan sólo los siguientes ataques: Golpear con el mayal (1-3) y Cabezazo (4-6) contra Cosas grandes; y Flagelar y aplastar (1-3) y Cuchillas destripadoras (4-6) contra Cosas pequeñas. Al atacar una sección de muralla, torre o puerta, el Gigante siempre usa Golpear con el mayal, causando un daño de 2D6+7 (igualmente, si obtiene un resultado de dobles en los 2D6, el mayal quedará atascado).

Abominación de Pozo Infernal: Una Abominación que ataque a las tropas en lo alto de las murallas siempre utilizará Tormenta de golpes. Al atacar una sección de muralla, torre o puerta, la Abominación siempre utilizará Avalancha de carne, que causa un impacto de daño 2D6+6.

TABLAS DE DAÑOS

TABLA DE DAÑOS: SECCIÓN DE MURALLA

Daño	Efecto (Muralla)
2-12	Ningún efecto: la muralla no sufre daños importantes.
13-14	Dañada: la muralla tiembla hasta los cimientos. Suma +1* a todas las tiradas de daño posteriores realizadas contra esta sección de muralla.
15-16	Daños estructurales: la muralla tiembla violentamente. Las tropas situadas sobre la muralla tendrán un penalizador de -1 para impactar (tanto con proyectiles como en combate cuerpo a cuerpo) hasta el inicio del próximo turno del jugador que causó el resultado (ten en cuenta que las tropas que impacten sólo con resultados de 6 seguirán impactando con resultados de 6). Suma +1* a todas las tiradas de daño posteriores realizadas contra esta sección de muralla.
17-18	Almenas destruidas: Las almenas de la muralla resultan destruidas por el impacto. Cada miniatura sobre la sección de muralla deberá superar un chequeo de Iniciativa o sufrirá un impacto automático de F4. Cualquier unidad a 6" o menos de la sección de muralla (sólo las unidades en el exterior de la fortaleza, no sobre ella o en el patio de armas) sufrirá inmediatamente 1D6 impactos de F4 distribuidos como proyectiles. La destrucción de las almenas también implica que los defensores ya no contarán como defendiendo un obstáculo, y los disparos contra las tropas en lo alto tendrán un penalizador de -1 por cobertura ligera, en lugar del anterior -2 por cobertura pesada. Suma +1* a todas las tiradas de daño posteriores realizadas contra esta sección de muralla. Una vez las almenas de una sección han sido destruidas, considera este resultado como Daños estructurales.
19	¡Brecha! el ataque abre una brecha en la muralla de 2" de ancho y 3" de altura. Una unidad puede atravesar la brecha, pero se considera Terreno muy difícil (es decir, moverá la cuarta parte de su movimiento), y no se podrá cargar a través de la brecha (si una unidad entera no puede atravesarla en una fase de movimiento, usa las mismas reglas que con la puerta, colocando una parte de la unidad a cada lado). Suma +1* a todas las tiradas de daño posteriores realizadas contra esta sección de muralla. Una segunda brecha duplica el tamaño de ésta, y hace que atravesarla se considere Terreno difícil. Una tercera brecha hará que se considere Terreno abierto.
20+	Muralla derruida: la muralla se desmorona. Cada miniatura sobre la muralla sufre un impacto automático de F5. Cualquier unidad a 6" o menos de la sección de muralla (tanto en el exterior como en el patio de armas, pero no en secciones o torres adyacentes) sufrirá inmediatamente 1D6 impactos de F5 distribuidos como proyectiles. Retira la sección de muralla y reemplázala por cascotes o ruinas, y coloca en ellas las miniaturas supervivientes de las unidades que estaban sobre la muralla, reformándolas en formación cerrada: los restos de la muralla se consideran una Obstrucción sólida.

*Todos estos modificadores son acumulativos, incluso si se obtiene varias veces el mismo resultado (es decir, una muralla que haya sufrido dos veces un resultado de "Dañada" sumará +2 a todas las tiradas de daño posteriores realizadas contra esta sección de muralla).



TABLA DE DAÑOS: TORRE

Daño	Efecto (Torre)
2-12	Ningún efecto: la torre permanece indemne, sufriendo sólo daños estéticos menores.
13-14	Dañada: la torre tiembla hasta los cimientos. Suma +1* a todas las tiradas de daño posteriores realizadas contra esta torre.
15-16	Daños estructurales: la torre tiembla violentamente. Las tropas situadas en el interior o sobre la torre tendrán un penalizador de -1 para impactar (tanto con proyectiles como en combate cuerpo a cuerpo) hasta el inicio del próximo turno del jugador que causó el resultado (ten en cuenta que las tropas que impacten sólo con resultados de 6 seguirán impactando con resultados de 6). Suma +1* a todas las tiradas de daño posteriores realizadas contra esta torre.
17-18	Almenas destruidas: Las almenas de la torre resultan destruidas por el impacto. Cada miniatura en el interior o sobre la torre deberá superar un chequeo de Iniciativa o sufrirá un impacto automático de F4. Cualquier unidad a 6" o menos de la torre (sólo las unidades en el exterior de la fortaleza o en el patio de armas) sufrirá inmediatamente ID6 impactos de F4 distribuidos como proyectiles. La destrucción de las almenas también implica que los defensores ya no contarán como defendiendo un obstáculo, y los disparos contra las tropas en lo alto tendrán un penalizador de -1 por cobertura ligera, en lugar del anterior -2 por cobertura pesada. Suma +1* a todas las tiradas de daño posteriores realizadas contra esta torre. Una vez las almenas de una torre han sido destruidas, considera este resultado como Daños estructurales.
19	Parcialmente derruida: La parte superior de la torre queda destruida en medio de un estruendo ensordecedor y una terrible lluvia de cascotes y piedras. Todas las miniaturas en el interior de la torre deberán superar un chequeo de Iniciativa o sufrirán un impacto automático de F5. Las miniaturas sobre la torre sufrirán automáticamente un impacto de F5. Cualquier unidad a 6" o menos de la torre (sólo las unidades en el exterior de la fortaleza o en el patio de armas) sufrirá inmediatamente ID6 impactos de F5 distribuidos como proyectiles. A partir de ahora no pueden colocarse miniaturas en el nivel superior de la torre. Suma +1* a todas las tiradas de daño posteriores realizadas contra esta torre.
20+	¡La torre es destruida! La masa de piedra de la torre se desmorona. Todas las miniaturas sobre la torre o en su interior sufren un impacto automático de F5. Cualquier unidad a 8" o menos de la torre (sólo las unidades en el exterior de la fortaleza o en el patio de armas) sufrirá inmediatamente ID6 impactos de F5 distribuidos como proyectiles. Sustituye la torre por una pila de escombros, que se consideran terreno difícil y cobertura pesada.

*Todos estos modificadores son acumulativos, incluso si se obtiene varias veces el mismo resultado (es decir, una torre que haya sufrido dos veces un resultado de "Dañada" sumará +2 a todas las tiradas de daño posteriores realizadas contra esta torre).



TABLA DE DAÑOS: PUERTA

Daño	Efecto (Puerta)
2-10	Ningún efecto: las puertas ni tan sólo tiemblan
11-12	Grieta: la madera y el metal de las puertas se agrietan. Suma +1* a todas las tiradas de daño posteriores realizadas contra las puertas.
13-14	Resquebrajada: Las puertas gimen y chirrían ante la presión a la que se ven sometidas. Suma +2* a todas las tiradas de daño posteriores realizadas contra las puertas.
15	Destruída: la puerta ha sido destruida y el enemigo puede entrar en la fortaleza. Sin embargo, los restos de las puertas dificultan el paso, por lo que el terreno bajo el arco se considera terreno difícil. Puedes seguir atacando la puerta para destruirla totalmente, en cuyo caso suma +3* a todas las tiradas de daño posteriores realizadas contra las puertas.
16+	¡Vía libre!: las puertas resultan totalmente destruidas: retíralas del campo de batalla.

*Todos estos modificadores son acumulativos, incluso si se obtiene varias veces el mismo resultado (es decir, una puerta que haya sufrido dos veces un resultado de "Grieta" sumará +2 a todas las tiradas de daño posteriores realizadas contra ella).



MAGIA EN UN ASEDIO

Las fortalezas y los castillos son construcciones enormes y sólidas, y suelen estar protegidas contra la magia hostil de un modo u otro: los bretonianos incluyen en las murallas cofres con los huesos de caballeros del grial, lo cual absorbe la magia enemiga. Los chamanes de los pielesverdes pintan toscas imágenes en las murallas, que repelen la magia hostil. Las más protegidas son las fortalezas enanas, con potentes hechizos de protección que las hacen prácticamente impermeables a los vientos de la magia. Esto hace que los hechiceros y brujos del mundo de Warhammer lo tengan complicado para asaltar una fortaleza gracias únicamente a sus poderes arcanos, y deben recurrir a ejércitos y otros medios más mundanos. Tan sólo los más poderosos hechizos elementales tienen alguna posibilidad de dañar la estructura de una fortaleza.

Por ello, la gran mayoría de hechizos no puede afectar a una fortaleza. Sin embargo, unos pocos hechizos poseen la potencia suficiente como para afectar la estructura de piedra, madera y metal. Tan sólo pueden afectar a una fortaleza los hechizos listados a continuación:

Deflagración de la perdición (Saber del Fuego): puede lanzarse contra una sección de muralla, torre o puerta, causando un único impacto con un valor de Daño de $2D6+2$.

Tempestad de Cassandra (Saber de los Cielos): Si el impacto central cae sobre una sección de muralla, torre o puerta, causa un único impacto con un valor de daño de $1D3+10$, y se aplican las reglas de asedio para plantillas en fortalezas.

Transmutación final (Saber del metal): Puede lanzarse contra una sección de muralla, torre o puerta para transformarla en oro. No afecta a nivel de reglas, salvo que todas las unidades a 18" o menos de la sección de muralla, torre o puerta con la regla especial Mercenarios obtienen la regla especial Indesmorizable.

Sacudida telúrica (Alta magia): puede lanzarse contra una sección de muralla, torre o puerta, causando un único impacto con un valor de Daño de $2D6+10$ ($3D6+10$ en su versión potenciada).

El Pizotón (Pekño Waaagh! y Gran Waaagh!): el Pizotón puede lanzarse contra una sección de muralla, torre o puerta, o impactar en una de ellas si se desvía. Causa un único impacto con un valor de Daño de $3D3+6$.

Invocar grietas (Saber de Ruina skaven): una sección de muralla, torre o puerta en la trayectoria de una grieta sufrirá un único impacto con un valor de Daño de $1D6+10$.

Martillo infernal (Saber de Hashut): puede lanzarse contra una sección de muralla, torre o puerta, causando un único impacto con un valor de Daño de $1D6+8$.

Hechizos de transporte mágico: Los hechizos que pueden transportar mágicamente a una unidad entera (Puente de sombras, Puente de hielo y Mano de Gorko) no pueden mover tropas del exterior a una muralla o torre, o al patio de armas. Los hechizos que transportan una única miniatura (Salto fugaz, Vuelo de bruja, Corcel de Sombras) sí que pueden transportar a las almenas o al interior.



EQUIPO DE ASEDIO

El equipo de asedio es uno de los elementos más importantes de un asedio. Tanto el atacante como el defensor disponen de equipo especial para utilizarlo cuando asaltan o defienden una fortaleza. El equipo de asedio tiene un valor en puntos, que refleja su efectividad. Al elaborar las listas de ejército para una batalla de asedio, tanto el atacante como el defensor obtienen, adicionalmente a los puntos de su ejército, una cantidad de puntos para equipo de asedio equivalente a una décima parte del valor en puntos total de su ejército (es decir, si el ejército atacante es de 2000 puntos, el atacante recibirá 200 puntos para adquirir equipo de asedio).

El equipo de asedio se divide en dos categorías: Equipo de asedio para el Atacante y Equipo de asedio para el Defensor. Junto a cada elemento se indica su coste en puntos, así como las restricciones a su adquisición.

EQUIPO DE ASEDIO PARA EL DEFENSOR

PUERTA REFORZADA (25 puntos)

Como cualquier comandante sabe, las puertas son el punto más vulnerable de una fortaleza. Por ello, los constructores de fortalezas siempre tratan de que sus puertas sean muy resistentes. Algunos generales incluso refuerzan las puertas de sus castillos con bandas de metal u otros métodos. Si una puerta ha sido reforzada, deberás restar 1 de todas las tiradas de daños que se realicen contra la puerta.

ACEITE HIRVIENDO (25 puntos por cada caldero)

Una de las mejores formas de disuadir a los invasores es arrojarles encima cosas extremadamente desagradables. El aceite hirviendo escalfa la carne y se cuele por las armaduras, abrasando a los soldados enemigos. Además, es pegajoso y maloliente. Cada unidad de Infantería o Infantería monstruosa puede estar equipada con un único caldero de aceite hirviendo, y se considera que contiene aceite suficiente para toda la batalla. Una unidad que acarree un caldero se moverá a la mitad de su valor de M, aunque una unidad puede soltar el caldero en cualquier parte de su movimiento. Del mismo modo, una unidad de Infantería o Infantería monstruosa puede recoger un caldero simplemente poniéndose en contacto peana con peana con él. Si la unidad que acarrea el caldero huye o es destruida, deberás eliminar también el caldero. El aceite hirviendo puede utilizarse únicamente si la unidad que lo acarrea se encuentra en lo alto de una muralla o torre, y tan sólo contra miniaturas enemigas inmediatamente debajo de la posición del caldero. Puede utilizarse tanto en la fase de disparo como para Aguantar y disparar contra tropas enemigas que asalten la muralla con escalas o con cuerda y garfio (no así contra torres de asedio). Para utilizar un caldero se requieren dos miniaturas (o una de Infantería monstruosa): el resto de la unidad podrá disparar normalmente con sus armas de proyectiles. Para utilizar el aceite, coloca la plantilla redonda pequeña en contacto con la base de la muralla, con el centro de la plantilla debajo de la posición del caldero o de una de las miniaturas que lo está utilizando (las dos miniaturas más cercanas al caldero). No es necesario efectuar tirada alguna para impactar: todas las miniaturas bajo la plantilla resultan impactadas (utiliza las reglas habituales para impactos parciales), sufriendo un impacto de F5 que no permite tirada de salvación por armadura.

SANGRE HIRVIENTE (30 puntos por cada caldero, sólo Elfos oscuros)

Los siniestros druchii de Naggaroth tienen sus propios métodos para expulsar a los atacantes: gracias a la donación por parte de esclavos y cautivos, preparan enormes calderos de sangre, que es mezclada con venenos y hervida. La Sangre Hirviente funciona exactamente igual que el Aceite hirviendo, salvo que cualquier unidad que sufra al menos una baja a causa de la Sangre hirviente deberá efectuar inmediatamente un chequeo de pánico.

SOPA PICANTE (25 puntos por caldero, sólo Halflings)

Las recetas de sopa picante de los cocineros halfling han ido pasando de cocinero en cocinero, desde que el legendario Gambo Harstock crease su famosa "Olla caliente". Cualquier regimiento de Halflings (incluyendo halflings imperiales y mercenarios) puede equiparse con Sopa picante. Funciona exactamente igual que el Aceite hirviendo, salvo que debido a la disparidad de recetas, cada vez que se utiliza debe tirarse 1D6 para determinar su valor de F (no permite tirada de salvación por armadura). Además, cualquier unidad de halflings con un caldero de sopa picante obtendrá la regla especial Tozudez.

METAL FUNDIDO (30 puntos por caldero, sólo Enanos y Enanos del Caos)

Los enanos y sus parientes siniestros utilizan calderos de metal fundido en lugar de aceite, ya que en las montañas el metal es muy abundante, y el aceite es escaso. Un caldero de metal fundido funciona exactamente igual que uno de aceite hirviendo, salvo que causa impactos de F6 y Ataques flamígeros en lugar de F5.

FUEGO ALQUÍMICO (30 puntos por caldero, sólo Altos elfos)

Los Asur han desarrollado una fórmula alquímica extremadamente letal conocida como Ielthan, que significa *Fuego de muerte* en la lengua de los elfos. El fuego alquímico funciona exactamente igual que un caldero de aceite hirviendo, salvo que sus impactos tienen las reglas especiales Ataques sólo flamígeros y Heridas múltiples (1D3).

TEJADILLOS (10 puntos por cada sección de muralla o torre con tejadillos)

El peligro que suponen en un asedio las criaturas voladoras para el comandante defensor no debe ser subestimado: por ello, muchos comandantes ordenan construir tejadillos en sus fortalezas. Una sección de tejadillo en una sección de muralla o torre hace que las criaturas voladoras tengan el penalizador por atacar a enemigos que están defendiendo un obstáculo (es decir, tan sólo impactarán con resultados de 6, sin importar la HA, no aplicarán bonificadores a 1 por cargar, etc). Esto sólo se aplica hasta que las criaturas atacantes hayan conseguido Tomar la muralla o torre.

ROCAS (1 punto por cada miniatura de la unidad equipada con rocas)

Se trata de piedras lo suficientemente pequeñas como para que pueda arrojarlas un hombre, pero lo suficientemente grandes como para abrir cráneos y romper huesos. Una unidad puede equiparse con rocas, a un coste de 1 punto por cada miniatura de la unidad, y se considera que tienen rocas suficientes para toda la batalla. Las rocas pueden utilizarse en tu fase de disparo o para Aguantar y disparar, pero tan sólo si la unidad equipada con rocas se encuentra en lo alto de una sección de muralla o torre. Las rocas pueden dispararse contra cualquier unidad enemiga que esté en contacto con la base de la sección de muralla o torre en la que se encuentre la unidad que arroja las rocas. Cada miniatura en lo alto puede soltar una roca. Esto se resuelve utilizando la HP de la unidad (no apliques nunca modificadores por larga distancia). Cada roca que impacte causa un impacto de F4.

PROTECCIONES MÁGICAS (20 puntos por cada torre o sección de muralla)

Se trata de protecciones mágicas o rúnicas grabadas en el castillo. Las unidades del defensor sobre una torre o sección de muralla con protecciones mágicas obtienen Resistencia mágica (1), o verán incrementada en 1 su Resistencia mágica (hasta un máximo de 3) si ya disponían de ella.



EQUIPO DE ASEDIO PARA EL ATACANTE

ARIETES (15 puntos por ariete)

Un ariete no es más que un enorme tronco de árbol que se acarrea para derribar las puertas de una fortaleza. Cualquier unidad de Infantería o Infantería monstruosa con una potencia de unidad de al menos 9 puede equiparse con un único ariete. Si la potencia de unidad se reduce a menos de 9, deberá dejarse el ariete en el suelo. Un ariete puede ser recogido por una unidad de Infantería o Infantería monstruosa con una potencia de unidad de al menos 9 durante su movimiento. Mientras una unidad acarrea un ariete, este se considera parte integrante de la unidad. Acarrear un ariete no reduce la capacidad de movimiento de una unidad. Si una unidad que acarrea un ariete huye o es destruida, dejarán el ariete en el suelo, en el punto en que comenzó su huida o fue destruida. Las unidades con la regla especial Estupidez no pueden equiparse con arietes ni recogerlos; si una unidad obtiene la regla especial Estupidez por el motivo que sea, dejará caer inmediatamente el ariete que acarree.

Una unidad con un ariete puede utilizarlo para atacar una sección de muralla, torre o puerta de una fortaleza durante la fase de combate cuerpo a cuerpo. La unidad con el ariete efectúa un único ataque, que impacta automáticamente y tiene un valor de daño igual a $ID6 + \text{la mitad de la potencia de unidad que lo acarrea (redondeando hacia arriba)}$, hasta un máximo de $ID6 + 8$. Las puertas de una fortaleza tan sólo pueden ser atacadas por un único ariete o ariete cubierto en cada fase de combate cuerpo a cuerpo.

ESCALAS (5 puntos por escala)

Las escalas son ampliamente utilizadas en el mundo de Warhammer: sirven para pintar una pared, para robar manzanas o para asaltar fortalezas. Las escalas disponen de garfios y pinchos para asegurarse contra las murallas. Cualquier regimiento de Infantería o Infantería monstruosa puede equiparse con escalas. Una unidad puede llevar un máximo de una escala por cada dos miniaturas de la unidad (o una escala por miniatura en el caso de los regimientos de Infantería monstruosa). Si una unidad sufre bajas, deberá dejar en el lugar las escalas excedentes, que podrán ser recogidas por otras unidades de Infantería o Infantería monstruosa en su movimiento. Si una unidad huye o es destruida, dejará en el punto en el que inició su huida o fue destruida todas sus escalas. Las unidades con la regla especial Estupidez no pueden equiparse con escalas ni recogerlas; si una unidad obtiene la regla especial Estupidez por el motivo que sea, dejará caer inmediatamente todas las escalas que acarree.

Las escalas se utilizan para asaltar las murallas, tal y como se ha explicado en la sección “Equipo para asaltar las murallas” (página 207).

CUERDA Y GARFIO (1 punto por miniatura, sólo Hostigadores)

La mayoría de los ejércitos utilizan cuerdas con garfios en su extremo para afianzarlas y trepar. Muchas veces esas cuerdas han sido reforzadas con hilo de acero para evitar que sean cortadas por los defensores de la fortaleza. Cualquier unidad de Infantería o Infantería monstruosa con la regla especial Hostigadores podrá equiparse con cuerda y garfio. Cada miniatura de la unidad deberá equiparse con cuerda y garfio. La cuerda y garfio sirve para asaltar las murallas, tal y como se ha explicado en la sección “Equipo para asaltar las murallas” (página 207).



ARIETES CUBIERTOS (50 puntos por ariete cubierto)

Un ariete cubierto es una versión mayor y más compleja de un ariete normal, en la que el ariete está suspendido mediante cuerda o cadena de un armazón con ruedas y techado. Un ariete cubierto se añade a una unidad, colocándose en el centro de la primera fila. Se debe extrapolar el tamaño del ariete para calcular las filas de la unidad: en las unidades de infantería con peana de 20mm, un ariete cubierto debe llevar una base o peana de 40mm de frontal y 60mm de largo (6 miniaturas); si se trata de infantería con peana de 25mm, debe llevar una base de 50mm de frontal y 75mm de largo (6 miniaturas); y si se trata de Infantería monstruosa, 40mm de frontal y 80mm de largo (2 miniaturas). Un ariete cubierto mueve siempre al mismo ritmo que su unidad (y puede marchar, pese a ser un Carro), aunque la unidad que lo empuja debe tener una potencia de unidad de al menos 12 para poder empujarlo. Si la potencia de unidad descende por debajo de esa cantidad, o si la unidad que lo empuja huye o es destruida, el ariete cubierto deberá abandonarse inmediatamente en ese punto. Una unidad de Infantería o Infantería monstruosa con potencia de unidad de al menos 12 puede recoger un ariete cubierto durante su movimiento, siempre y cuando no esté marchando: únelo a la unidad como si fuese un personaje uniéndose al regimiento. Las unidades con la regla especial Estupidez no pueden equiparse con arietes cubiertos ni recogerlos; si una unidad obtiene la regla especial Estupidez por el motivo que sea, dejará inmediatamente el ariete cubierto en el lugar en el que esté.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Ariete cubierto	-	-	-	6-8	6	5	-	-	-

Tipo de tropa: Carro (Potencia de unidad 3, Tirada de salvación por armadura 4+). Un ariete cubierto no causa impactos por carga.

Un ariete cubierto no se considera un objetivo aparte de su unidad. Sin embargo, cada impacto procedente de disparos o magia que sufra la unidad que empuja el ariete deberá asignarse aleatoriamente entre el ariete y la unidad (tira ID6: 1-2: ariete; 3-6: unidad). Un ariete cubierto proporciona a la unidad que lo empuja una tirada de salvación especial de 4+ contra todas las heridas causadas por Rocas y Aceite hirviendo (incluyendo sus variantes) arrojadas contra ella desde lo alto de una muralla o torre.

Un ariete cubierto puede utilizarse para atacar una sección de muralla, torre o puerta de una fortaleza durante la fase de combate cuerpo a cuerpo. La unidad con el ariete cubierto efectúa un único ataque, que impacta automáticamente y tiene un valor de daño igual a ID6+la mitad de la potencia de unidad que lo empuja (redondeando hacia arriba), hasta un máximo de ID6+8. Las puertas de una fortaleza tan sólo pueden ser atacadas por un único ariete o ariete cubierto en cada fase de combate cuerpo a cuerpo.

DOBLE CARGA DE PÓLVORA (25 puntos por cañón)

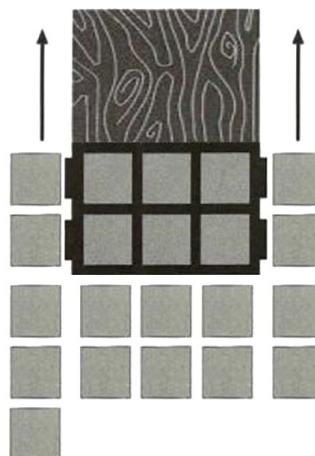
Algunos comandantes prefieren arriesgar la integridad de sus piezas de artillería ante la posibilidad de abrir brecha rápidamente en las murallas enemigas. Cualquier número de cañones del ejército atacante (eso incluye cualquier máquina de guerra o efecto que dispare como cañón, incluso el cañón de disformidad skaven, que no usa pólvora pero se considera "doble carga de disformidad") puede equiparse con doble carga de pólvora. Esto confiere mucha más potencia al disparo, pero también hace que el cañón sea más inestable. Un cañón con doble carga de pólvora suma +1 a todas sus tiradas de Daño contra fortalezas, pero debe tirar de nuevo el dado de artillería tras cada disparo: si obtiene un resultado de Problemas, debe tirar en la tabla de Problemas.

TORRE DE ASEDIO (100 puntos por cada torre de asedio)

Las torres de asedio son las máquinas de guerra más efectivas para asaltar una fortaleza: protegen el avance de la unidad, mientras que su gran altura permite asaltar las murallas sin necesidad de sufrir los inconvenientes de usar escalas o garfios. Generalmente se construyen de madera, aunque las hay de otros materiales, como metal o hueso (¡las torres de asedio de los no muertos son particularmente espeluznantes!). Cualquier unidad de Infantería o Infantería monstruosa con una potencia de unidad de al menos 15 puede empujar una Torre de asedio. Hasta 9 miniaturas (o 3 de Infantería monstruosa) pueden colocarse en el interior de la torre: el resto deberán colocarse alrededor de la torre en la formación que se desee (ver diagrama). Las miniaturas en el interior de la torre no cuentan para el mínimo de potencia de unidad 15 para empujar la torre. Una torre de asedio mueve al mismo ritmo que la unidad que la empuja. Una torre de asedio no puede marchar, pero una unidad con una torre de asedio obtiene la regla especial Vanguardia. Por cada punto de potencia de unidad por debajo de 15 que tenga la unidad que empuja la torre, su M se reduce en 1. Una unidad puede reformar durante su fase de movimiento para abandonar una torre de asedio; del mismo modo, una unidad puede entrar y empujar una torre de asedio vacía durante su movimiento, si no marcha. Una unidad que huya o sea destruida abandonará inmediatamente la torre de asedio en el punto en el que comenzó su huida o fue destruida. Una Torre de asedio no puede pivotar ni girar, ni tampoco la unidad que la empuja.

Una unidad que empuje una torre de asedio nunca puede aplicar su modificador por filas, pues está demasiado desorganizada. Tan sólo lucharán las miniaturas físicamente en contacto peana con peana. La propia torre puede ser atacada. Una unidad que empuje una torre de asedio nunca podrá perseguir.

Una torre de asedio no se considera un objetivo independiente de su unidad. Sin embargo, cada impacto procedente de disparos o magia que sufra la unidad que empuja la torre de asedio deberá asignarse aleatoriamente entre la torre y la unidad (tira 1D6: 1-2: unidad; 3-6: torre). Una torre de asedio proporciona a la unidad que lo empuja un bonificador de +2 a su tirada de salvación por armadura contra todos los disparos y proyectiles mágicos. Sin embargo, una Torre de asedio es un objetivo grande, así como la unidad que lo empuja.



	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Torre de asedio	-	0	-	-	7	5	-	-	-

Tipo de tropa: Carro (Potencia de unidad 6, Tirada de salvación por armadura 3+). Una torre de asedio no causa impactos por carga.

Una torre de asedio permite a la unidad que la empuja asaltar las murallas, tal y como se ha explicado en la sección "Equipo para asaltar las murallas" (página 208). ten en cuenta que, aunque se apliquen las reglas habituales de combate, las unidades implicadas en el combate en las murallas continúan siendo Impasibles.

TORRE DE ASEDIO A VAPOR (150 puntos por cada torre de asedio, sólo Enanos y Enanos del Caos)

Los enanos y enanos del Caos utilizan potentes máquinas de vapor para mover sus torres de asedio. Una torre de asedio a vapor se trata exactamente igual que una torre de asedio normal, salvo que no necesita ser empujada (funciona con su propia caldera), por lo que no hay un número mínimo de miniaturas necesarias para empujarla: una torre de asedio a vapor siempre mueve 6" (es decir, al mismo ritmo que la unidad que lo empuja marchando). Además, una torre de asedio a vapor tiene una herida adicional y un bonificador de +1 a su tirada de salvación por armadura.

MANTELETES (1 punto por cada miniatura en la unidad, sólo tropas con armas de proyectiles)

Los manteletes son barreras de madera de la altura de un hombre, generalmente equipados con ruedas. Aunque son demasiado aparatosos como para utilizarse en otro tipo de batallas, son muy útiles en los asedios, pues permite a las unidades equipadas con armas de proyectiles acercarse más a las murallas para poder disparar, y al mismo tiempo protegerse de los disparos enemigos. Las unidades de infantería o infantería monstruosa con armas de proyectiles pueden equiparse con manteletes. Los manteletes se colocan frente a la unidad. Una unidad que lleve manteletes no podrá declarar cargas, ni realizar movimientos de marcha, y el valor de su atributo de M se reduce a la mitad. Sin embargo, una unidad con manteletes se considera siempre a cubierto tras una obstrucción pesada (-2 para impactarla con proyectiles), y obtiene la regla especial Vanguardia. Durante cualquiera de sus fases de movimiento, una unidad puede reformar para abandonar los manteletes: en ese caso, retíralos del campo de batalla. Una unidad con manteletes que reciba una carga por el frontal contará como si estuviese defendiendo un obstáculo; en el momento en el que la unidad equipada con manteletes huya, reciba una carga por el flanco o la retaguardia o sea destruida, retira los manteletes del campo de batalla (los manteletes nunca pueden ser recogidos por otra unidad).



ESCENARIO: ¡ASEDIO!

Una vez se han explicado todas las reglas pertinentes, tan sólo queda disputar la batalla por la fortaleza. El escenario que aquí se presenta es sólo indicativo: existen muchas formas de colocar la fortaleza en el campo de batalla y disfrutar de un asedio.

Especial: Fuerzas: En un asedio, uno de los jugadores ha de asumir el rol de Atacante, y el otro de Defensor. El atacante cuenta con el doble de puntos que el defensor para confeccionar su lista de ejército (por ejemplo, si el defensor cuenta con 1500 puntos, el atacante contará con 3000)

Especial: Equipo de asedio: Cada ejército puede gastar una cantidad de puntos adicional igual al 10% del valor en puntos de su ejército en equipo de asedio, tal y como se ha descrito.

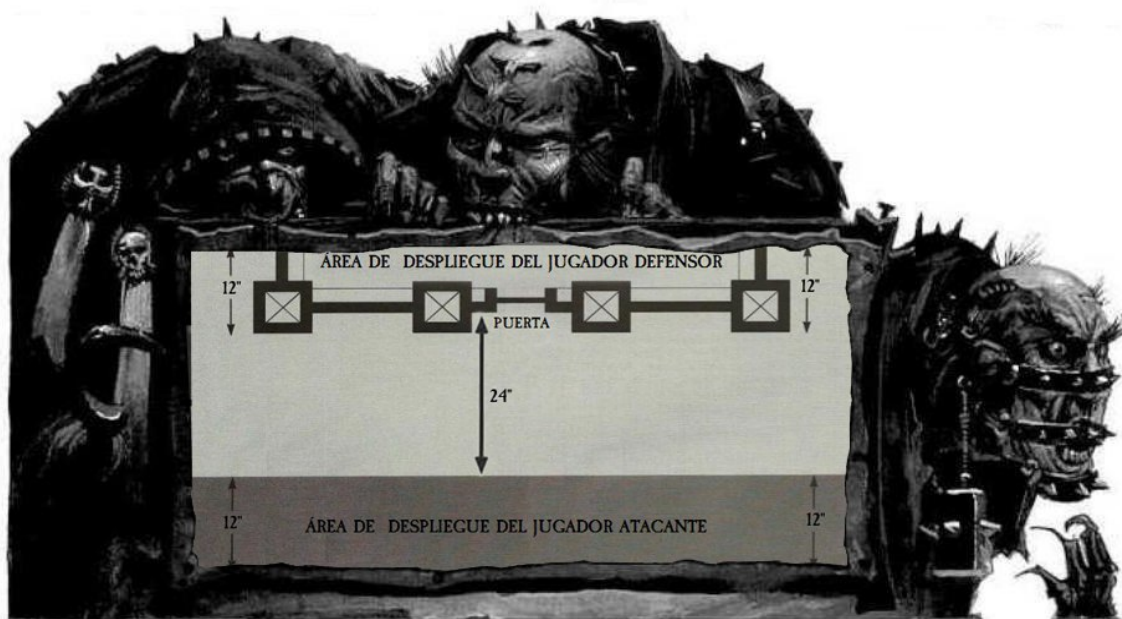
Escenografía: Obviamente, la Fortaleza es el elemento de escenografía imprescindible y necesario. No se puede colocar ningún elemento de escenografía a 18" o menos de la fortaleza.

Despliegue: Este escenario utiliza las reglas de despliegue completo: primero el atacante despliega su ejército al completo, y a continuación el defensor despliega su ejército en el interior o sobre la fortaleza.

¿Quién empieza?: El jugador defensor siempre empieza a jugar el primer turno.

Duración de la batalla: Este escenario tiene una duración de 7 turnos.

Condiciones de victoria: Al finalizar la batalla, cuenta la potencia de unidad total de cada bando en el interior de la fortaleza o sobre ella; a continuación, el atacante suma 10 puntos adicionales por cada sección de muralla, torre o puerta completamente destruida. El jugador que obtenga un total mayor es el vencedor.



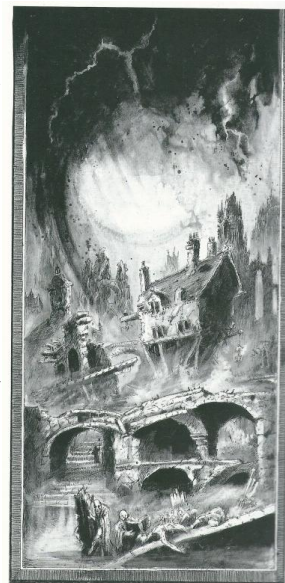
APÉNDICE 5: COMBATE NOCTURNO

"Escúchelos; son los hijos de la noche. ¡Qué hermosa música componen!"

VLAD VON CARSTEIN

Las reglas de Warhammer Reforged están pensadas para representar un combate entre ejércitos luchando en la superficie y contando con cierta visibilidad. Aunque en el extenso trasfondo del mundo de Warhammer muchas batallas de vital importancia se lucharon en la mas absoluta oscuridad, las únicas reglas para Fantasy que abordaron con éxito lo hicieron como material opcional. Esto obedece a razones claras, y es que luchar a oscuras no afecta lo mismo a unos ejércitos que a otros.

Son los ejércitos del Orden, exceptuando a los Dawi (Enanos) quienes encuentran en la lucha a oscuras una mayor desventaja dado que ven el potencial de sus armas a distancia seriamente mermado. La mayoría de ejércitos de la Destrucción no sufren tan claramente esta ventaja, al ser varios de ellos razas nocturnas o criaturas sobrenaturales con sentidos diferentes a los de los mortales.



Combatir en las tinieblas es un factor que generalmente desequilibra la balanza en favor de las fuerzas de la Destrucción. Este hecho, no debe ser algo negativo para la experiencia de juego. Sucede precisamente lo contrario, estas reglas permiten utilizar este hecho diferenciador para potenciar el carácter oscuro y decadente que forma parte de la esencia de Warhammer (que tanto nos gusta en Reforged). Con estas reglas las batallas se volverán injustas, desequilibras y probablemente una pesadilla para algunos ejércitos. Esperamos que os gusten.

COMBATIR EN LA OSCURIDAD

Los ataques en la oscuridad son una táctica muy utilizada dadas sus evidentes potencialidades. El abrigo que confiere la noche permite al atacante usar el factor sorpresa conferido por la escasa visibilidad para minimizar la capacidad de respuesta del contrincante. Además la noche juega un papel psicológico muy importante, ya que la imaginación y el temor pueden hacer dudar hasta a los guerreros mas veteranos. Estas reglas están pensadas para poder usarse como complemento adicional a cualquiera de los escenarios de Reforged. Además incluimos dos escenarios adicionales pensados para utilizar las Reglas de Combate nocturno. A continuación detallamos que implicaciones tiene el combate en la oscuridad en términos de juego.

MODIFICACIONES A LAS REGLAS PARA EL COMBATE NOCTURNO

Disparo

-Todos los disparos tienen un penalizador adicional de -1 en su tirada para impactar por mala visibilidad. No afecta a miniaturas con la regla especial Visión Nocturna (ver más adelante).

-Solamente podrá dispararse a objetivos situados a mas de 24" de distancia si estos disponen de la regla Objetivo Grande o está afectado por determinados hechizos. En la sección Magia puedes obtener más información.

Las máquinas de guerra dispararán, además, con las siguientes limitaciones:

- Al usar el dado de dispersión el disparo se desviará siempre (usa la pequeña flecha en el punto de mira para determinar la dirección).
- Al tirar los dados para determinar la distancia que recorre el disparo de un arma de estimación, el oponente podrá elegir uno de los dados de la tirada y obligar al jugador que efectúa el disparo a repetirlo. No afecta si la miniatura o dotación que usa el arma, objeto u otro efecto dispone de la regla especial Visión Nocturna (descrita mas adelante).

Psicología

- Los chequeos de liderazgo efectuados debidos a Miedo, Terror y Pánico se efectuarán con un penalizador adicional de -1. No afecta a miniaturas con la regla especial Visión Nocturna.
- Los efectos del Terror ven reducido su radio a 4". El radio de las reglas Presencia Inspiradora y "¡Ni un paso atrás!" se verán reducidos en 4" (es decir, el radio será de 8", o de 14" si tiene la regla especial Objetivo grande).
- Todos los chequeos de liderazgo para intentar reagrupar se efectuarán con un penalizador adicional de -1. No afecta a miniaturas con la regla especial Visión Nocturna.

Combate

Durante la refriega, la falta de luminosidad está compensada ya que varios guerreros pueden portar lámparas o antorchas que ofrecerán suficiente luz como para poder combatir, aunque no la suficiente como para estar tranquilos ante un ataque imprevisto

- Se otorgará un bonificador adicional de +1 al resultado del combate de cada bando por cada una de sus unidades participantes en el combate que hubiese efectuado un movimiento de carga exitoso ese turno. El enemigo no obtendrá este bonificador al enfrentarse a unidades con la regla especial Visión Nocturna.
- Todas las miniaturas de los tipos Infantería, Caballería ligera o Infantería Monstruosa dispondrán de la regla especial Ataques flamígeros en aquellos ataques en combate realizados contra edificaciones y otros elementos de escenografía.

Magia

Ciertos vientos de la magia cobran mayor fuerza al caer la noche, por ello las disciplinas mágicas que hacen uso de ellos ven aumentadas sus capacidades mágicas, otros sin embargo se volverán más débiles

Los hechiceros con hechizos de los siguientes saberes: Sombras, Cielos y Nigromancia obtendrán un bonificador de +1 a sus tiradas de canalizar.

Adicionalmente los hechizos de dichos saberes serán lanzados con un bonificador de +1 al resultado de las tiradas de lanzamiento.

Los intentos de dispersión contra hechizos del Saber de la Luz se harán con un bonificador de +1 al resultado de sus intentos de dispersión.



Las unidades afectadas por alguno de los hechizos listados a continuación obtendrán la regla especial Objetivo Grande mientras el hechizo siga activo. Esto incluye objetos portahechizos que contengan alguno de los hechizos listados.

Escudo de Saphery (Alta Magia)	Espada Ígnea de Rhuin (Saber del Fuego)
Furia de Khaine (Alta Magia)	Enredadera Escarlata (Saber del Fuego)
Escudo de Fuego (Saber de Tzeentch)	Capa Centelleante de Richter (Saber de la Luz)
Encantamiento del justo castigo de Ptra (Saber de Nehekara)	Distorsión Temporal de Bironna (Saber de la Luz)
Bendición del Metal (Saber del Metal)	

VISIÓN NOCTURNA

Algunas razas pueden ver adecuadamente en plena oscuridad, otras criaturas no precisan de la vista para orientarse o poseen capacidades sobrenaturales que les permiten saber que les rodea sin tener en cuenta la visibilidad. Esto supone una evidente ventaja.

En las diferentes secciones de este documento se aclara que efectos del Combate Nocturno no afectan a miniaturas con esta regla especial. Listamos a continuación las unidades de los distintos ejércitos que disponen de la Regla Especial Visión Nocturna.

Todas las miniaturas con la regla especial **No Muerto**, **Demonio** o **Vampiro** disponen de la regla Especial Visión Nocturna.

Los **Enanos**, **Enanos del Caos** y **Skaven** son razas habituadas a la vida bajo tierra, por ello no se verán afectados del mismo modo que los guerreros de otras razas. Todos ellos disponen de esta regla especial.

Bestias del Caos: Cygor

Reinos Ogros: Gargantúas, Tigres Dientes de Sable

Elfos Silvanos: Espíritu del Bosque, Naieth la Vidente.

Altos Elfos: Dragones, Eltharion (ciego)

Elfos Oscuros: Hidra, Gorgona, Caribdis.

Grey Infernal: Ogros Dragón, Fimir

No Muertos y Vampiros: Miniaturas con la regla especial Carroñeros (Necrófagos)

Orcos y Goblins: Todos los tipos de goblin nocturno y garrapatos.



INCENDIAR EDIFICIOS

Ante un ataque en mitad de la noche la mayoría, de ser posible, buscaría protección tras la seguridad de sólidas paredes. Por este y otros motivos no es raro que las fuerzas asaltantes prendan fuego a los edificios donde se guarecen las víctimas, a la espera de que el fuego las obligue a salir y enfrentarse a ellos.

Las reglas de Warhammer Reforged sobre edificios permiten la posibilidad de destruir edificios, otorgando a los Ataques flamígeros capacidades especiales para dañar edificios. Sin embargo, para representar el efecto progresivo del fuego extendiéndose hemos añadido la siguiente regla concerniente a los ataques flamígeros y sólo flamígeros sobre los edificios.

Un edificio que perdiese al menos un punto de estructura a causa de un ataque flamígero podrá seguir sufriendo daños en turnos posteriores debido a los efectos de las llamas. Tira 1D6 al inicio de cada turno de juego posterior por cada edificio que hubiese perdido al menos un punto de estructura a causa de ataques con la regla ataques flamígeros o ataques sólo flamígeros, con un resultado de 4+ el edificio perderá automáticamente un punto de estructura adicional a causa del fuego. Afectará solamente a los edificios con valores de resistencia 6 o 7 (consulta la tabla incluida en la sección edificios del Reglamento de Reforged para mayor información)

Es posible que creáis conveniente aplicar las reglas descritas sobre otros elementos de escenografía contruidos a base de madera, paja, adobe, tela u otros materiales capaces de arder (puentes, molinos, torres de vigilancia...). En dicho caso sugerimos que antes de comenzar a distribuir la escenografía ambos jugadores acuerden valores de resistencia y puntos de estructura para cada uno de ellos.



ESCENARIOS ADICIONALES

A continuación incluimos dos sencillos escenarios adicionales, están pensados para ser usados aprovechando las reglas de Combate Nocturno. Recomendamos acordar el escenario a jugar antes de realizar la lista de ejército.



ESCENARIO 1: ATAQUE AL CAMPAMENTO

En este escenario una de las fuerzas aprovecha la noche para atacar al enemigo mientras se encuentra acampado. El atacante dispone sus fuerzas rodeando el campamento enemigo y se lanza al ataque, dejando al defensor poco tiempo para preparar y organizar sus tropas, en torno a la hoguera situada en el centro del campamento.

Campamento: Las fuerzas del defensor cuentan con cierta protección y sus tropas están organizadas en torno a una gran hoguera situada en el centro de sus posiciones. El campamento ha sido dispuesto de modo que cuente con ciertas defensas, ya sean de factura propia o de otro origen.

Hoguera: El jugador defensor se organizará utilizando la hoguera como centro de sus posiciones y punto de referencia, por lo que es un objetivo estratégico para ambos bandos. Todas las unidades del defensor situadas a 6" o menos de la hoguera se verán afectados por la regla especial Ni un paso atrás y se considerarán que poseen la regla especial Visión Nocturna, pero únicamente en aquellas situaciones descritas en los apartados Psicología y Combate de este documento.

A la hora de distribuir los elementos de escenografía, el jugador defensor podrá colocar dentro de su área de despliegue hasta 1 sección de: empalizada, valla o elemento similar de hasta 10" por cada 500 puntos de ejército con los que cuente. Adicionalmente deberá situar en el centro de la mesa un elemento de escenografía de diámetro no superior a 6" que represente la hoguera, elemento central de este escenario.

Determinar quien es Atacante/Defensor: Si solamente el general de uno de los ejércitos dispone de la regla especial Visión Nocturna, ese jugador será automáticamente el Atacante y el oponente será el Defensor. Si ambos o ninguno de los generales dispone de esa regla efectúa una tirada de 1D6, el jugador que obtenga el resultado mas elevado será quien decida.

Reservas: El jugador defensor podrá elegir que hasta la mitad de sus unidades queden en Refuerzos, que entrarán al campo de batalla cualquiera de los bordes estrechos.

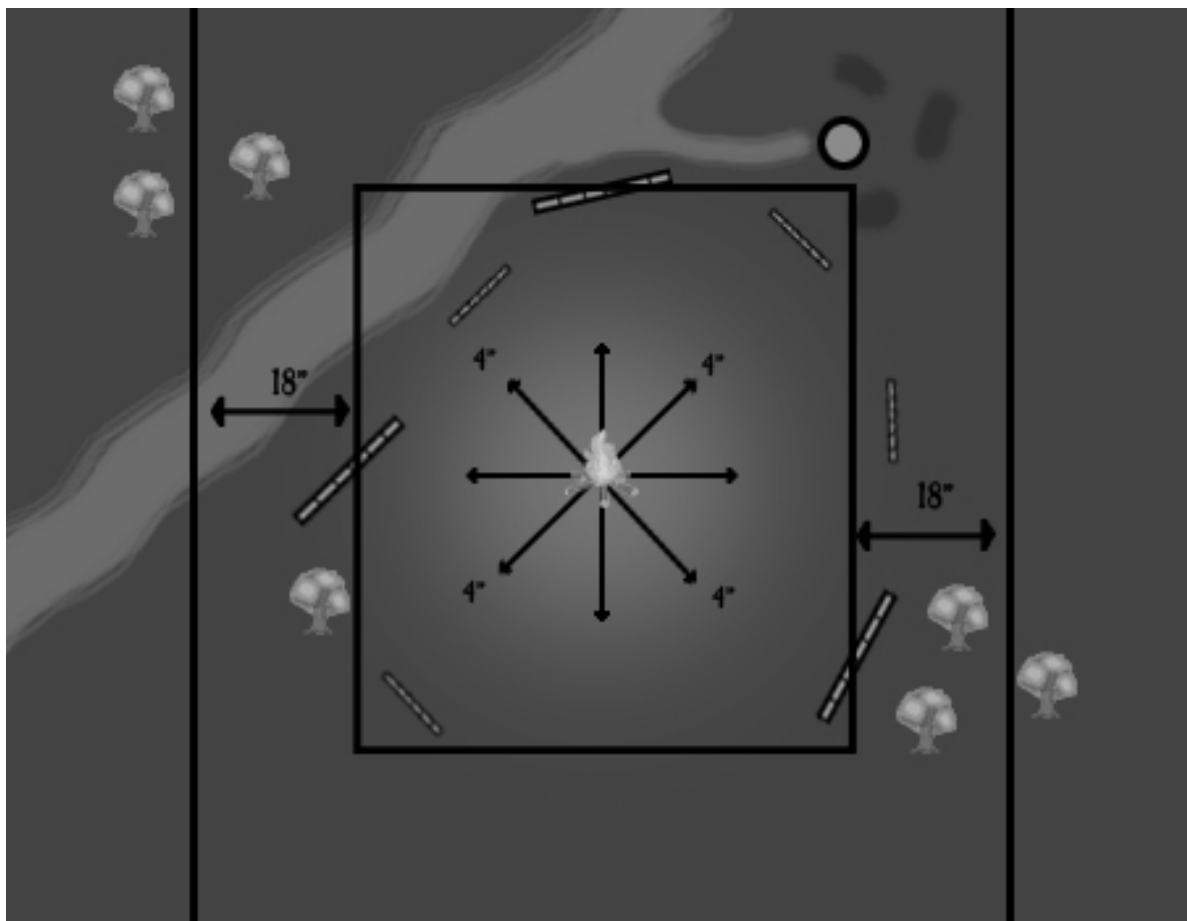
Despliegue: El jugador atacante despliega primero todas sus unidades dentro del área indicada en el dibujo descriptivo, después el defensor despliega todas sus unidades que no quedasen como Refuerzos dentro del área indicada. Las unidades del atacante con la regla especial Asesino o Explorador podrán elegir desplegar una vez ha desplegado el jugador defensor.

Determinar quien empieza: El jugador atacante comienza a jugar.

Duración de la Batalla: Este escenario usa las Reglas de Duración Variable

Condiciones de victoria: Se aplicarán las condiciones Habituales, para la obtención de Puntos de Victoria descritos en el Reglamento de Reforged exceptuando “Cuadrantes” y añadiendo las siguientes condiciones adicionales.

Condición	Puntos de victoria
Al final de la batalla, no hay ninguna unidad del ejército Atacante con una de sus unidades (que no haya sido reducida al menos del 25% de sus efectivos iniciales) a 6" o menos de la Hoguera.	1000 puntos para el Defensor
Al final de la batalla, no hay ninguna unidad del ejército Defensor con una de sus unidades (que no haya sido reducida al menos del 25% de sus efectivos iniciales) a 6" o menos de la Hoguera.	1000 puntos para el Atacante



ESCENARIO 2: INCURSIÓN NOCTURNA

Las fuerzas atacantes aprovechan la oscuridad para destruir un asentamiento enemigo. Las fuerzas del defensor deberán distribuirse para evitar que el enemigo alcance las viviendas.

Asentamiento: Al desplegar la Escenografía, adicionalmente a los elementos habituales deberán desplegarse los siguientes elementos adicionales:

Una casa de madera o ladrillo con un diámetro en su base no superior a 8" por cada 750 puntos completos con los que cuente la fuerza del jugador defensor. Las casas están ocupadas por los propios habitantes del pueblo y tendrán sus accesos cerrados, por lo que no podrán ser utilizadas por unidades de ninguno de los jugadores.

Estos elementos de escenografía adicionales deberán ubicarse dentro del área de despliegue del Defensor, deberán estar situados a una distancia superior de 12" entre unos y otros y no podrán situarse a menos de 12" de alguno de los bordes del campo de Batalla.

A la hora de distribuir los elementos de escenografía, el jugador defensor podrá colocar dentro de su área de despliegue hasta 1 sección de: empalizada, valla o elemento similar de hasta 10" por cada 500 puntos de ejército con los que cuente. Adicionalmente deberá situar en el centro de la mesa un elemento de escenografía de pequeño tamaño que represente la hoguera, elemento central de este escenario (ver el escenario anterior).

Determinar quien es Atacante/Defensor: Si solamente el general de uno de los ejércitos dispone de la regla especial Visión Nocturna, ese jugador será automáticamente el Atacante y el oponente será el Defensor. Si ambos o ninguno de los generales dispone de esa regla efectuar una tirada de 1D6, el jugador que obtenga el resultado mas elevado será quien decida.

Despliegue: El jugador atacante despliega sus unidades primero dentro de alguna de las dos áreas de despliegue del atacante, indicadas en el mapa. Deberán desplegarse las unidades de modo que las situadas en un área no dupliquen las de la otra.



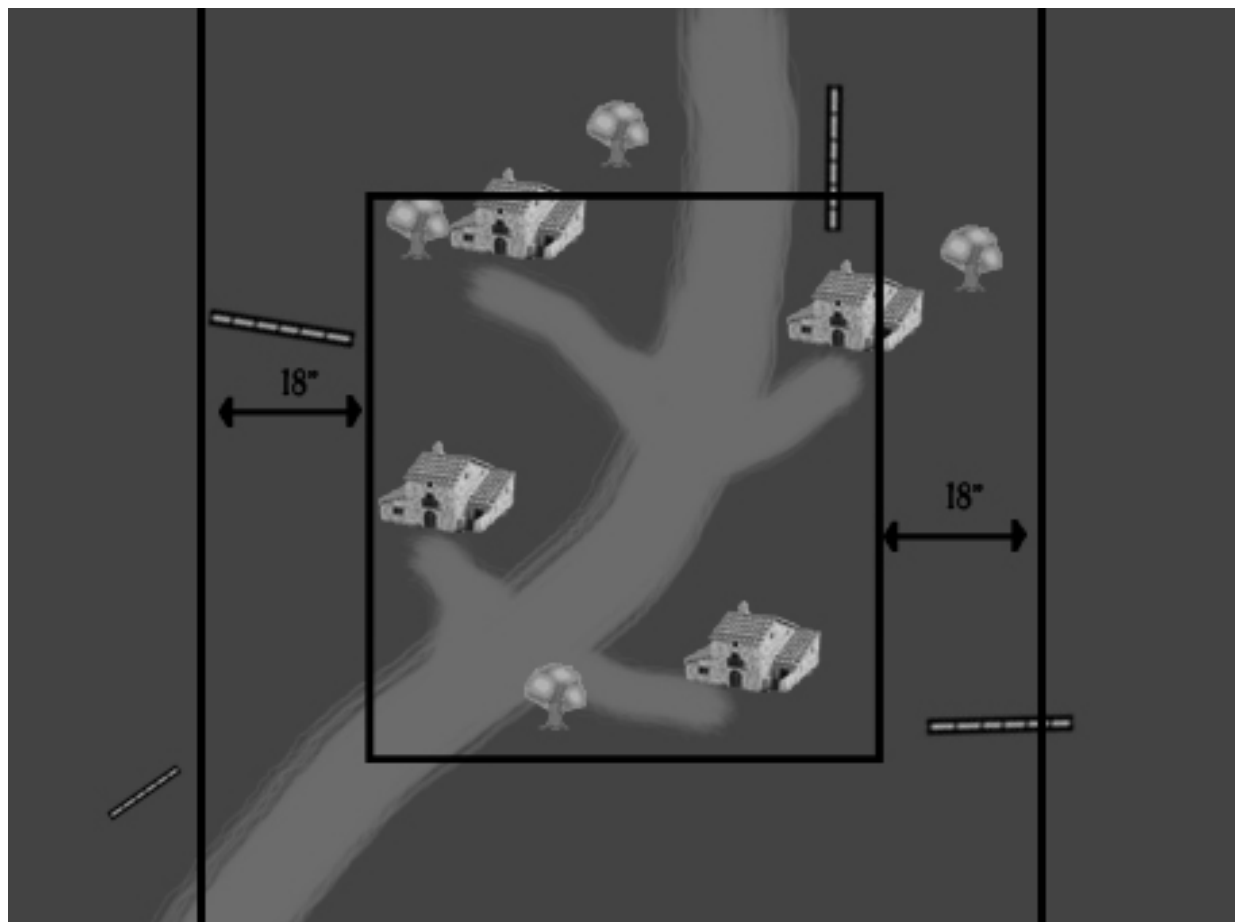
Después el defensor despliega sus unidades dentro del área indicada. El jugador defensor puede decidir desplegar hasta la mitad de sus unidades usando la Regla Especial Refuerzos, que podrán entrar al campo de batalla en turnos posteriores usando los bordes estrecho.

Determinar quien empieza: El jugador atacante comienza a jugar.

Duración de la Batalla: Este escenario usa las reglas de Duración Variable

Condiciones de victoria: Se aplicarán las condiciones habituales, añadiendo las siguientes condiciones adicionales.

Condición	Puntos de victoria
Por cada una de las Casas desplegadas destruida o por debajo de la mitad de sus puntos de estructura iniciales.	500 puntos para el Atacante
Por cada una de las Casas desplegadas por encima de la mitad de sus puntos de Estructura iniciales (redondeando hacia arriba).	500 puntos para el Defensor



COMPITIENDO EN WARHAMMER REFORGED

Warhammer Reforged no está pensado como un juego al que “competir”. Por supuesto, los jugadores intentarán vencer a su adversario poniendo en marcha su estrategia, y la victoria sigue teniendo ese sabor dulce: a lo que nos referimos es que Reforged no es un juego de “alta competición”. Pese a que se ha tratado de buscar un equilibrio, debido a la inmensa cantidad de opciones disponibles (más de un millar de objetos mágicos, hechizos, reglas especiales, recompensas del Caos, poderes vampíricos, sobrenombres, etc) es completamente imposible lograr un equilibrio real. Y no era esa nuestra intención: Reforged recopila todas esas opciones para acomodar los estilos de juego de una gran variedad de jugadores.

Si lo que buscas es un juego en el que “afilarse” al máximo las listas de ejército para obtener la victoria más aplastante posible (es decir, un juego “de torneo”), Reforged no es para ti. El objetivo principal de Reforged no es la competición, sino la diversión, para ambos jugadores. Es un juego de tarde de lluvia británica, con el que echar unas horas con los amigos tomando algo y tirando unos dados.

Claro, todas esas opciones tienen un gigantesco potencial de abuso. Desde el “spam” de unidad óptimas en cada categoría hasta las combinaciones retuerce-reglas de objetos mágicos, se pueden hacer salvajadas enormes. Tened en cuenta que os hemos avisado, no vengáis después diciendo “es que Reforged no está equilibrado”. Ni lo está, ni pretende estarlo. Reforged es una herramienta para que los jugadores disfruten echando unas partidas, simulando unas batallas, y como toda herramienta, depende del uso que se le dé.

De todos modos, y para evitar sorpresas desagradables (que se pueden dar sobre todo al echar una partida con un jugador desconocido, con un estilo de juego y un metajuego propios, algo que pasa a veces en encuentros), incluimos unas reglas “de competición”, con ciertas limitaciones para asegurarnos de que las tropas y opciones más poderosas no dominen las batallas. Estas serán las reglas por defecto para cualquier encuentro o torneo en el que los jugadores no se conozcan entre ellos (o no hayan jugado nunca entre ellos).

-Tened siempre presente **LA REGLA MÁS IMPORTANTE**.

-Se jugarán batallas de más de 1000 puntos y de menos de 3000 puntos: recomendamos 2500 puntos, aunque 2000 puntos también puede funcionar bien.

-No pueden incluirse personajes especiales.

-No pueden incluirse Regimientos de Renombre, salvo en el ejército de Mercenarios.

-Sólo puede incluirse una Reliquia por ejército.

-No pueden incluirse más de 5 niveles de magia en total entre todos los personajes del ejército (ten en cuenta que los regimientos con niveles de magia no entran en este cómputo).

-No puede incluirse material de los ExtraReforged, aunque sí que se puede jugar con una lista alternativa revisada (¿que qué es eso? Dentro de poco lo sabréis).

-Los jugadores de Caos (Bestias del Caos, Guerreros del Caos, Demonios del Caos y Grey Infernal) no pueden incluir en sus ejércitos huestes de los otros 3 ejércitos (es decir, el 100% de los puntos de la lista deben elegirse de la misma lista de ejército); tampoco pueden utilizarse las reglas de listas monomarca.

AGRADECIMIENTOS

Han pasado ya cuatro años desde que Warhammer Reforged fuese entregado a la comunidad. Cuatro años de divertidas batallas, gloriosas hazañas y catastróficas desdichas dentro de lo que es y ha sido siempre el mundo de Warhammer Fantasy. Cuatro años de trabajo por un lado, cuatro años de diversión por el otro. Cuatro años en los que la iniciativa no ha dejado de crecer en todos los sentidos -variedad de opciones, número de jugadores, recursos de juego-. Cuatro años en los que más y más jugadores se han sumado para dar vida a este juego, tras haberlo conocido en redes sociales como por el boca a boca. Y lo que tienes en las manos (o en la pantalla de tu ordenador o teléfono) es el fruto de todo esa ilusión y esfuerzo. Sois tantos a los que debemos agradecer tantas pequeñas cosas... que lo vamos a intentar.

Asociaciones y Clubes: Atalaya Vigía (Zaragoza), La Marca D'Egara (Terrassa), Helheim Banyoles (Girona), Asociación Cultural Sigil (Torrelavega), Habemus Ludum (Alcalá de Henares), Ordonavarrum (Pamplona), Gamelot (Burgos), Granada: Total War (Granada), Tiendas "El Orco Rojo" (Valladolid) "La Dracoteca" (Garena) y Goblintrader (Madrid, Barcelona), los gallegos (Galicia) y los bilbainos (Bilbao), antigua "Disfunción mágica" (Elche), Caballeros del Hierro (Patagonia, Argentina). Por ofrecerle a la gente un entorno en el que disfrutar de Reforged.

Canales de Youtube: Dammaz Kron, Beorn_14, Knight of Montargent, Éldelplan Warha Tácticas, Un Warhammero en el Extranjero, Pinceladas de Plata. Por ofrecerle a la gente desde reseñas a conversiones e informes de batalla.

Twitteros: DonFranciscoQuevedo, eLKai Sr. Skaven, Orko Edukado, Lemairont, Atalaya Vigía. Por ser tan cariñosos con nosotros en Twitter o compartir nuestras publicaciones.

Páginas/Blogs: La Leyenda de los 9 jugadores, Escribas del Viejo Mundo, La taberna de Hlowt-Wig, Casa Dorkaraz, Apocaliches 40K, La Biblioteca del Gran nigromante. Por vivir el hobby.



Foros y páginas: Warhammer Foro, La Armada, Warhammer Aquí, Wargamez, El Cornetín de Gondor. Por dar un espacio en la red en el que respaldar, difundir, apoyar y rebotar las publicaciones de la iniciativa.

Grupo de Facebook Warhammer Reforged: Doc Savage, Beorn_14, Víctor Bayó, Josep Puigvert, Victor Veterano de Vodeville, Camillo Mdc, Ximo Soler, Juan Soriano Sala, Ximo O'Kaiju, Víctor González Martínez, Ricard Saus Bueno, Marc Conesa Castellano, Dani Celgavis, Pol Gubau, Miguel Angel Gonzalez, Jetor Lanau, Julio Martinez, Guerrero Ermitaño, Montaraz de la Manga, Onofre, Nesto el Tileano, Héctor Von Doom, Pedro Corocotta, Fer Retsudo, Ignapras, Nicolás Peñaloza, Jose Luis Otero Silva, Nicolas Martinez, Lion TR, Aitor Lacasa Sanchez, David Rousitza, Reinos Olvidados, Gon D-Mar, Pedro José Aparicio Bermúdez, Pablo Oliva, Albert Daranas Salvó, Noé Muñoz Muñoz, Mena Viesgo ProTeam, Jose Manuel Robando Pingüinos, Jose Fruts, Master Gorgeus, Jolrael WH, Kiko Jejeje, Iosu Ariz Dallo, Jerome Eugene Morrow, Daniel Miller Perez, Asdarel Robleroto, Julius Maximus, Jorge Palomares Navio, Alberto Martín Calle, Daniel Muñoz, Manu Aguilera, Jesús Ruedas, Archaon Perez Conciso, Saúl Velilla Benedí, Jose Carlos Martin Andres, Guido Alvarez, Uli Ramos Lopez, Antonio Ceballos Garcia, Maikel Kein, Álvaro Martinez, Pablo Herrero, Lucas Molina, Javier Cobo, Asier Furundarena, Diego Cudeiro, Xavier Mascuñan, David Valero, Aaron Fernandez, Rafael Serrano Rodríguez, Sergui Yustos Sanchez, Álvaro Reyes, David CE, Sergio Juan Monzó, Daniel Castaño Navarro, Jose Manuel Sánchez, Héctos Abans Espinosa, Andrés F. Gutiérrez, Iban Villalba Olmedo, Jorge Palomares Navio, Manu RM, Guille Glez, Valas Hunter, Felix Feito Alvarez, Angel Palacios, Carlos Murillo Jaenes, Jorge Gracia Esteban, Jose Lahera, Rafael Garrido, Jack Tobias, Francisco Her Ben, Alejandro Pérez, José Daniel Martín Islán, Julián Latorre Sebastian, Adrián Llobell, Antonio Lopez Vega, Rafael Jesús González Artal, Jaime Vidal, Yersy Sopmac, Fernando Castillo Pérez, Javier Arias Alcala, Kiko Jiménez, Jose R. Pereira y los más de 1600 miembros del grupo a finales de 2019; gente que con su apoyo, opiniones, críticas y comentarios han ayudado a dar forma tanto al sistema de juego como a los libros de ejército.

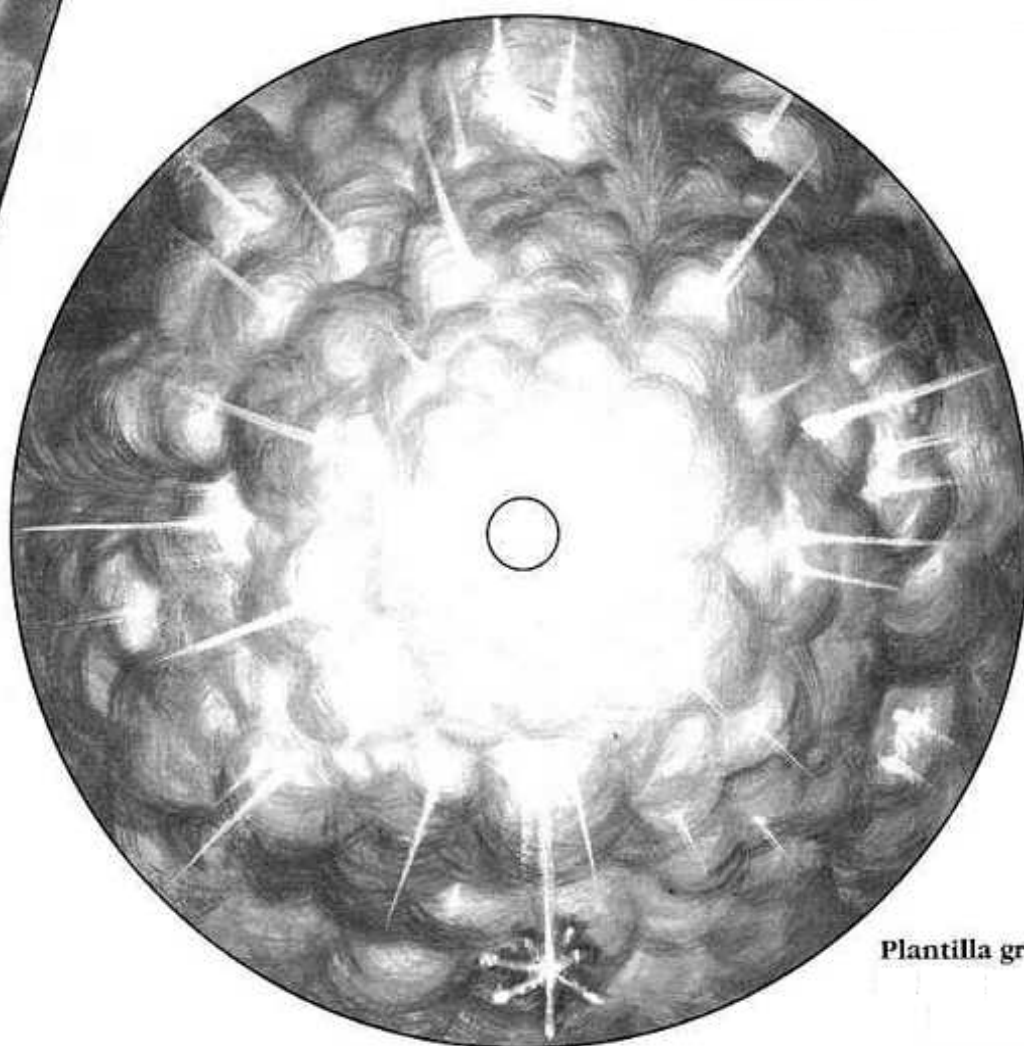
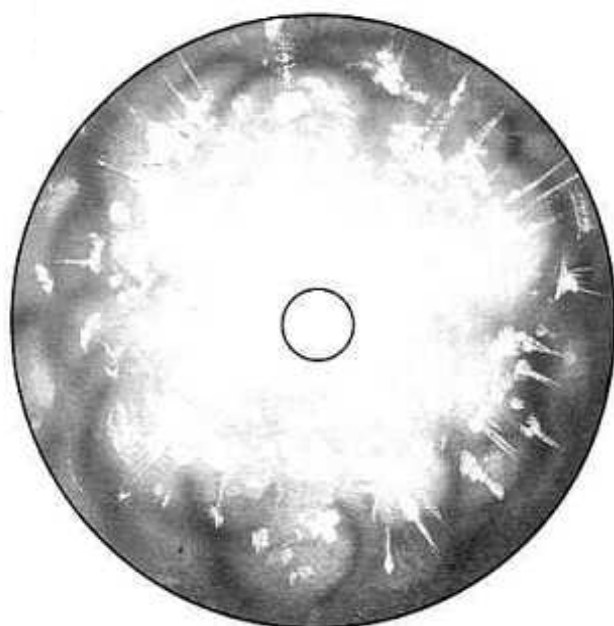
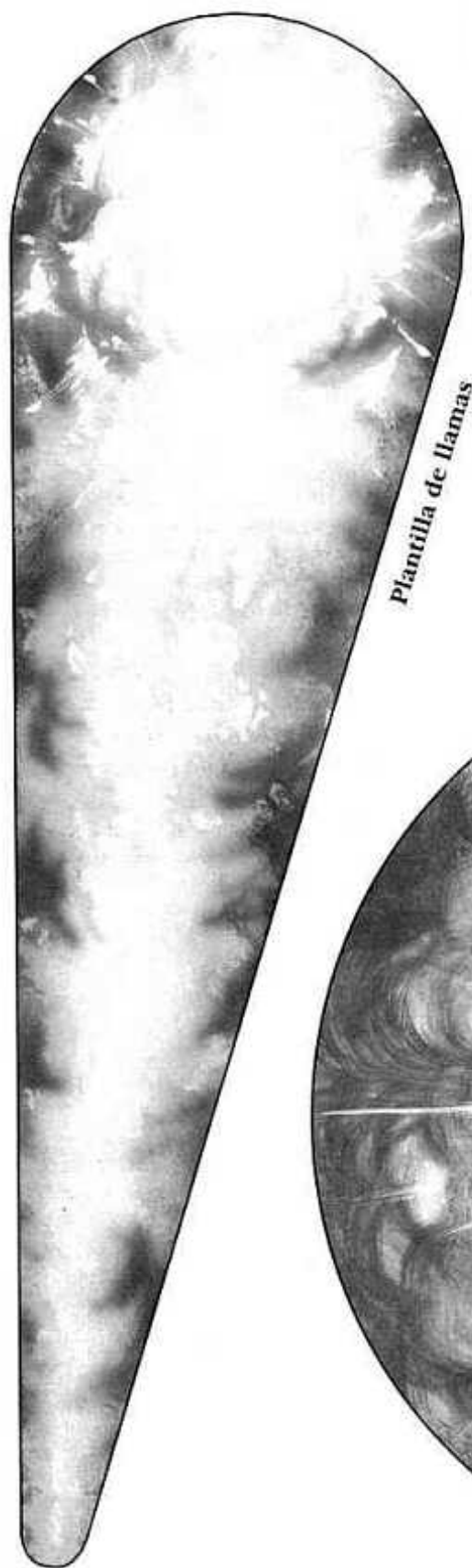
Gracias a todos por hacer crecer este proyecto hasta límites que no podíamos imaginar en 2015.

Agradecimientos especiales: A Doc Savage por los repositorios de Battlescribe, y a Ximo O'Kaiju por iniciarlos en su día. A Curropepe, por devolvernos a primaria para localizar las erratas de todos los manuales. Al grupo "Iberia Warhammer Reforged", por mantenernos tan en contacto con la comunidad y devorarnos los datos del móvil. A Bairrin y a Thorek, hijo de Thrain, por estar ahí. A Vicius, por sus pequeños. A Troséf Butterflanks, por nada en concreto y todo en general. A Elric de Melniboné, por retorcerlo todo al extremo. A toda la gente de las jornadas Freak Wars Madrid, por hacernos sentir en casa estando tan lejos. A la Asociación Cultural Sigil, por darnos un lugar en el que jugar nuestras partidas. A la gente de IgaRol, por prestarnos su ayuda cuando lo necesitamos como al resto de la comunidad. Y en especial a toda la gente de la Wikia "Biblioteca del Viejo Mundo" (Megistos, Belenger, Snorri, Charlie, Xtrem y Lord Eledan entre otros), por tanto que es imposible de contar.

Sin olvidar al Reforged Team (Manu Braceli, Alfredo Murillo, Luffy Strawhat, Kerun, Jes Mug Ardos, Mariano Sin Apellido, Jolrael, Víctor Bayó, Omar Sulik, Maehkäl Yeurl, Niño Borracho y Yibrael Entropía) por haberse dejado la piel durante el último año para realizar este proyecto.

Por supuesto, este manual está dedicado a los más grandes entre los grandes, los que con su labor a lo largo de los años han hecho Warhammer posible: Andy Chambers, Jervis Johnson, Tuomas Pirinen, Bill King y Rick Priestley.

PLANTILLAS DE ÁREA DE EFECTO



PLANTILLAS DEL PIZOTÓN Y DE GIGANTE CAÍDO



TABLA DE REFERENCIA RÁPIDA

SECUENCIA DEL TURNO

- 1- Movimiento
- 2- Magia
- 3- Disparo
- 4- Combate Cuerpo a Cuerpo

FASE DE MOVIMIENTO

- 1- Inicio del turno
- 2- Declaración de cargas
- 3- Reagrupar Tropas que huyen
- 4- Movimientos Obligatorios
- 5- Movimiento de las tropas que cargan
- 6- Resto de movimientos

TIRADA PARA IMPACTAR (COMBATE)

HA\HA	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+

TIRADA PARA IMPACTAR CON PROYECTILES

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

MODIFICADORES:

Mover y disparar	-1
Disparar a largo alcance	-1
Aguantar y disparar / Disparar y huir	-1
Cobertura (ligera o pesada)	-1 / -2

RESULTADO DEL COMBATE

- +1 por cada herida causada al enemigo
- +1 por cada fila (hasta un máximo de +3)
- +1/+2 por superioridad numérica
- +1 por estandarte
- +1 por estandarte de batalla
- +1 por cargar ese turno
- +1 por atacar por el flanco
- +2 por atacar por la retaguardia
- +1 por posición elevada
- +1 por acobardamiento (máximo +5)

TIRADA PARA HERIR

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

TABLAS DE PROBLEMAS MÁQUINAS DE GUERRA

Catapulta	Cañón	Lanzallamas	RESULTADO
1	1-2	1-3	Destruida: retira la máquina de guerra como baja.
2-3	3-4	4-5	Disparo fallido. No puede disparar el próximo turno
4-6	5-6	6	Disparo fallido, sin efectos adicionales.

TABLA DE DISFUNCIONES MÁGICAS

2D6	Tabla de disfunción mágica
2	Cascada Dimensional: la energía mágica desatada se escapa del control del hechicero y derramando gran cantidad de energía en la realidad desde el reino del Caos. Coloca la plantilla redonda grande centrada sobre el hechicero: todas las miniaturas bajo la plantilla (utiliza las reglas habituales para impactos parciales) sufrirán un impacto de F7. Inmediatamente después, el hechicero deberá obtener un resultado igual o inferior a su resistencia en 2D6 o será retirado inmediatamente como baja, pues habrá sido absorbido al reino del Caos. Adicionalmente, se pierden todos los dados de la reserva de energía del jugador que obtuvo la Cascada Dimensional.
3	Desgarrón mágico: La energía mágica fuera de control desgarrar el cuerpo del hechicero. El hechicero sufrirá inmediatamente ID6 heridas sin posibilidad de salvación por armadura. Adicionalmente, se pierden ID6 dados de la reserva de energía.
4	Explosión Aetérica: la descarga de energía impacta en el propio hechicero, abrasándolo con llamas invisibles. El hechicero sufrirá inmediatamente ID3 heridas sin posibilidad de salvación por armadura. Adicionalmente, se pierden ID6 dados de la reserva de energía.
5	Catatonía arcana: el exceso de energía mágica invade el cuerpo del hechicero, el cual no podrá lanzar hechizos y verá reducidos sus atributos de HA, HP, I y L a 1, hasta que obtenga un resultado igual o inferior a su nivel de magia en una tirada de ID6 al inicio de cada fase de magia. Adicionalmente, se pierden ID3 dados de la reserva de energía.
6	Descarga Mágica: una retroalimentación mágica destella en el Aethir, cegando y dañando a tus hechiceros. El hechicero y todos los demás hechiceros de su bando sufrirán inmediatamente un impacto de F6 con la regla especial Ataques flamígeros. Un hechicero herido por este efecto no podrá lanzar hechizos durante el resto de esa fase de magia.
7	Deflagración Mágica: un estallido de energía circunda al hechicero. Coloca la plantilla redonda grande centrada sobre el hechicero: todas las miniaturas bajo la plantilla (utiliza las reglas habituales de impactos parciales) sufren un impacto de F5 con la regla especial Ataques Flamígeros. Adicionalmente, se pierden ID3 dados de la reserva de energía.
8	Amnesia: el hechicero descarga junto con el hechizo parte de su poder y sus conocimientos. El hechicero pierde inmediatamente un nivel de magia, y consecuentemente un hechizo (que será el hechizo que causó la disfunción). Adicionalmente, se pierden ID3 dados de la reserva de energía.
9	Drenaje de Poder: la disfunción crea un pequeño vórtice sobre el hechicero, que absorbe toda la energía mágica en el campo de batalla. El hechicero deberá obtener un resultado igual o inferior a su nivel de magia en una tirada ID6 o sufrirá una herida sin posibilidad de salvación por armadura. Se vacían las reservas de dados de energía y dispersión de todos los jugadores, termina el efecto de todos los hechizos que Permanecen en juego y la fase de magia concluye inmediatamente.
10	Detonación: el hechicero es capaz de desviar gran parte de la energía mágica a algún lugar de las cercanías. Tira el dado de dispersión y coloca la plantilla redonda pequeña en contacto peana con peana con el hechicero en la dirección indicada por el dado (si obtienes un resultado de punto de mira, utiliza la flecha pequeña en el punto de mira). Cualquier miniatura tocada por la plantilla (utiliza las reglas habituales para impactos parciales) así como el propio hechicero sufrirá inmediatamente un impacto de F6. Adicionalmente, se pierden ID3 dados de la reserva de energía.
11	Nube de Energía: el exceso de energía mágica se disipa en un gran área. Coloca la plantilla redonda grande centrada sobre el hechicero: todas las miniaturas bajo la plantilla (utiliza las reglas habituales para impactos parciales) sufrirán un impacto de F1 sin tirada de salvación por armadura. Adicionalmente, se pierden ID3 dados de la reserva de energía.
12	¡Por muy poco! en un esfuerzo supremo de voluntad, el hechicero es capaz de controlar el exceso de energía mágica, sufriendo tan solo algunas fugas menores. Se pierden ID3 dados de la reserva de energía.

