

WARHAMMER

THE OLD WORLD

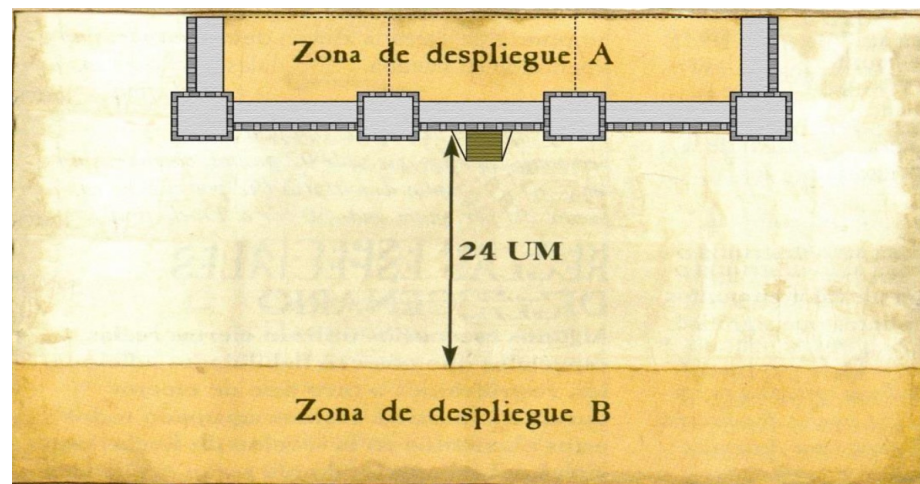
Reglas basadas en

La Posada
del
Martillo

ASEDIOS







1. **Preparación:** El campo de batalla (180x120cm) consta únicamente de una fortaleza formada por 4 torres y 5 secciones de muralla (una de ellas con puerta) de 12" de longitud, dispuestas de la misma manera que se observa en el dibujo.
2. **Despliegue:** El ejército asaltante despliega todas sus unidades al mismo tiempo y en primer lugar siempre a más de 24" de cualquier punto de la fortaleza. Las unidades que dispongan de reglas especiales de despliegue (exploradores, emboscada, vanguardia...) no podrán utilizarlas. El jugador defensor despliega en segundo lugar dentro de la fortaleza.
3. **Primer turno:** El jugador atacante tendrá el primer turno (salvo que se trate de Bretonia y quiera rezar, en ese caso será el jugador defensor el que decida quién será el jugador con el primer turno). Bretonia podrá rezar si es el ejército defensor.
4. **Duración de la partida:** 6 turnos a menos que el jugador asaltante consiga ocupar y/o destruir todas las secciones de la fortaleza enemiga en algún turno anterior y el ejército defensor no haya sido capaz de recuperarla.
5. **Condiciones de victoria:** Cada sección de la fortaleza (Muralla o Torre) valen 1 punto de victoria, la sección de Puerta y el Patio de armas valen 2 puntos. El jugador que tenga más puntos al terminar el 6º turno habrá ganado la batalla. Una sección se considera controlada siempre que haya al menos una miniatura (que no esté huyendo) sobre o dentro de esa sección. En caso de disputa en alguna sección se desempatará por potencia de unidad (si hay igualdad de potencia no la controlará nadie). Las secciones destruidas no se tienen en cuenta en el recuento de puntos. Si el jugador asaltante consigue ocupar o destruir todas las secciones en algún turno anterior, la fortaleza habrá caído y obtendrá la victoria.

REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

- **Psicología:** cualquier unidad ubicada en una sección de la fortaleza es inmune al pánico.
- **Cálculo de distancias:** Todas las mediciones de distancias se calculan en el eje horizontal, desde el frontal de la unidad que dispara/mueve hasta el pie de la sección donde se haya el objetivo, y viceversa.
- **Movimiento:** una unidad puede mover a secciones contiguas a la sección de origen (e incluso intercambiarse con otra unidad) lo cual consume todo su movimiento como si hubiera marchado. Se considera que tanto desde las torres como desde las murallas hay escaleras y accesos directos al patio de armas (desde cualquier parte de la sección). Una unidad en el patio de armas puede salir fuera de las murallas a través de la sección de puerta. La unidad mantendrá su formación aun teniendo que pasar por un espacio más estrecho como es la puerta.
- **Tipo de tropa y capacidad:** Una sección no es lo suficientemente grande como para albergar a criaturas de gran tamaño. En una sección solo puede entrar *infantería, infantería monstruosa, bestias de guerra y enjambres con una potencia de unidad equivalente a 24*.
- **Formación:** Las unidades ubicadas en una sección se consideran en formación de hostigador.
- **Combate.** Una unidad puede atacar una sección adyacente ocupada por un enemigo utilizando las reglas de *asalto*. Para asaltar una sección no se utilizan todas las miniaturas, cada jugador escoge miniaturas con un total de potencia 12 con las cuales creará un *grupo de asalto* para atacar. Si hay más de una unidad atacando la misma sección enemiga, el jugador atacante escoge cuáles y cuantas miniaturas de cada unidad atacaran, pero sin sobrepasar nunca potencia 12. En un asalto no hay desafíos. Los ataques se pueden dividir a cualquier miniatura participante en el asalto. En la resolución del combate tan sólo se tendrán en cuenta las heridas no salvadas (no hay bonificadores por filas, estandarte, estandarte de batalla, carga ni posición elevada) en cambio, en caso de empate, el músico sí que se puede utilizar para decantar el combate de uno u otro lado. Además, una unidad que defiende una sección suma un +1 al resultado de la resolución del combate por cada sección contigua controlada por una unidad amiga.
- **Desmoralización en combate (asalto):** si el asaltante gana el combate el jugador defensor debe hacer un chequeo de desmoralización (sin penalizaciones de resolución) con su liderazgo (puede utilizar presencia inspiradora de la forma habitual). Si lo falla, el jugador defensor cederá terreno. Si el jugador defensor supera el chequeo o si es el ganador del combate, la unidad asaltante es repelida y retrocede 1" hacia atrás (no se considera huyendo). Si ya se encontraba en una sección se queda donde está. En ningún caso se puede perseguir tras un asalto. La regla inestable se ignora si estas defendiendo un asalto.
- **Ceder terreno:** si una unidad guarecida del ejército defensor por cualquier circunstancia debe ceder terreno deberá retroceder a una sección de la fortaleza adyacente vacía o al patio de armas. Si no hay hueco se considera destruida. Si la unidad guarecida que debe ceder terreno es del ejército asaltante en vez de al patio de armas retrocederá 1" de la sección en la que se encontraba fuera de la fortaleza.

- **Disparo.** Una unidad armada con armas de proyectiles dentro de una torre puede disparar hasta potencia 6 por cada planta que tenga la sección. En el caso de una sección de muralla pueden disparar todas sus miniaturas, además se considera que están protegidos por cobertura pesada (al igual que en la terraza de una torre). Las unidades en el interior de una torre no pueden ser objetivos de disparos ni proyectiles mágicos. Los ataques que afectan a múltiples filas, como los lanzavirotos, afectan a una sola miniatura. En cuanto a las armas de plantilla, como las catapultas, lanzallamas o algunos hechizos, infligen 1D6 impactos a la unidad. Si una muralla es impactada por el proyectil de una catapulta tira un dado; 1-4 impacta a la muralla; 5-6 impacta a la unidad; estos impactos se resolverán utilizando el mayor valor de Fuerza en el caso de que el centro de la plantilla se encuentra directamente sobre ella, en caso contrario, se resolverán usando el valor menor de Fuerza. Los impactos de cañón siempre impactarán a la sección de la fortaleza. No se permite *aguantar* y *disparar* contra unidades que asalten una sección procedentes de otra sección contigua.
- **Vórtice:** Los hechizos de vórtice pueden quedarse estacionados encima de una o varias secciones con unidades guarecidas dentro, pero no se puede colocar sobre ellas en el momento de su lanzamiento. Si un hechizo de vórtice toca alguna sección a lo largo de su recorrido, la unidad guarecida sufre los efectos del vórtice (incluso si el vórtice no se ha movido este turno).
- **Muralla:** Las secciones de muralla se consideran *muros* siempre que sean atacadas por su frontal. Esto significa que las tropas se encuentran detrás de *cobertura pesada*, *no pueden ser afectados por impactos por carga ni golpetazos*, el asaltante siempre realiza una carga desordenada y además tiene un modificador de -1 al impactar en combate. La muralla puede ser destruida, pero sólo le afectan aquellos ataques con una Fuerza igual o superior a 6. Los defensores con armas de proyectiles sólo podrán *aguantar* y *disparar* si el objetivo de la carga es escalar las murallas. No podrán hacerlo si la carga es contra la estructura del edificio donde se encuentran.
- **Torre:** Las secciones de torre están compuestas, en realidad, por dos subsecciones: el interior y la terraza. Cada una puede albergar una unidad diferente y sigue todas las normas de sección de manera independiente, pero en la terraza solo caben unidades de potencia 12 y además tan solo se puede acceder desde el interior de la torre o volando. En cambio, si la torre es objetivo de un ataque a su estructura, lo será al completo; no se puede decidir atacar únicamente a una de las subsecciones. Si la torre es destruida, cada miniatura ubicada en el interior o encima de ella recibe un impacto automático de Fuerza 4 que causa Heridas múltiples (1D3). Si en la terraza hubiera una máquina de guerra, ésta resulta destruida.
- **Perfil de sección:** R7 H8 (Torre), R7 H7 (Muralla), R6 H6 (Puerta). Cabe recordar que los ataques inferiores a F6 se ignoran contra torres y murallas, y los inferiores a F5 en el caso de puertas. Además, los ataques flamígeros contra las secciones de puerta podrán repetir la tirada para herir tanto en combate como a disparo.
- **Volar y etéreo:** costarán el doble de puntos para la confección de la lista de ejército. Además, solo podrán sobrevolar o atravesar (pero sí posarse) una sección de la fortaleza si es controlada por el jugador o si está destruida. Las unidades voladoras y/o etéreas solo podrán acceder al patio de armas (utilizando esas habilidades) si es previamente controlado por el jugador asaltante.

ASALTAR LAS MURALLAS

- Volar:** Las criaturas voladoras, sean del tipo de unidad que sean, pueden atacar secciones de la fortaleza, pero no podrán *ocuparla* si su tipo de unidad es *carro o máquina de guerra*. Los personajes montados y *monstruos* voladores tampoco pueden ocupar una muralla o el interior de una torre, pero sí pueden ocupar su terraza. La distancia de vuelo se calcula sobre el eje horizontal. Una vez sobre una de estas secciones, podrán mover a cualquier otra sección desocupada que esté dentro de su alcance. Cuando una unidad o criatura voladora ataca a una unidad ubicada en la terraza de una torre o en la muralla, ignora el penalizador de -1 al impactar por estar detrás de cobertura y no realizan una carga desordenada, ya que pueden atacar por encima de las almenas. En cambio, no podrá utilizar el *golpetazo e impactos por carga* y en la resolución del combate tan sólo se tendrán en cuenta las heridas. Las criaturas voladoras no pueden atacar ninguna unidad ubicada en el interior de una torre con tejado.
- Escalar:** Cualquier unidad asaltante se puede equipar con escalas para subir las murallas. Las unidades *hostigadoras* y los personajes individuales a pie pueden equiparse con garfios para subir murallas o torres. Se considera que la unidad lleva tantas escalas/garfios como para realizar el ataque con un grupo de asalto de la manera habitual. Para poder asaltar una sección de muralla con escalas, la unidad declara una carga contra el pie de la muralla. Si tiene éxito, las escalas se apoyan sobre la muralla y comienza el asalto utilizando las reglas habituales. Recuerda que las unidades asaltantes realizan una carga desordenada y que tienen un penalizador de -1 al impactar en combate cuerpo a cuerpo. Además, no podrán utilizar ningún tipo de arma especial que tengan, tan sólo el arma de mano que llevan todas las unidades de serie (un personaje con arma mágica sí que la puede utilizar), ni tampoco *impactos por carga*, *golpetazo*, *carga devastadora* o cualquiera otro ataque especial por razones obvias. Los garfios funcionan exactamente igual, pero además de murallas, también pueden asaltar la terraza de una torre sin tejado. Si una unidad que porta escalas o garfios tiene más de potencia 24 y hace retroceder a la unidad enemiga, los asaltantes podrán ocupar la sección con potencia máxima de 24 (12 en el caso de terraza) pero las miniaturas restantes se retiran del juego.
- Torre de asedio:** Una torre de asedio guarda en su interior un grupo de asalto, mientras otra unidad la empuja hasta las murallas (no pueden asaltar torres). Las torres de asedio no pueden *marchar ni hacer movimiento de reserva*, pero al inicio de la partida pueden hacer un movimiento de vanguardia. Tan sólo la *infantería* puede transportar una torre de asedio. La potencia mínima para empujar la torre es de 12; cualquier reducción, reducirá su movimiento a la mitad. La torre es un *objetivo grande* y puede ser blanco de proyectiles. Si el enemigo dispara contra la unidad que transporta la torre de asedio, reparte los impactos de la siguiente forma: "1-3" torre de asedio; "4-6" unidad que empuja la torre. El procedimiento para asaltar una muralla es el mismo que con escalas y garfios: se declara una carga contra el pie de la muralla (no se puede utilizar zancada veloz) y si tiene éxito, la puerta de la torre se deja caer sobre las almenas. Es en este momento cuando interviene el grupo de asalto de su interior (potencia 12) y cargará inmediatamente utilizando las reglas de asalto de la forma habitual (no se tendrá en cuenta el penalizador de -1 al impactar, obtendrán +1 a la iniciativa y podrá utilizarse cualquier tipo de arma y regla especial. Recordemos que aún así, la resolución del combate se calcula solo a partir del número de heridas. A partir de ese momento, la torre de asedio pasará a considerarse una sección más de la fortaleza (pero no contabiliza puntos de victoria). La torre de asedio solo puede ser dañada por impactos de Fuerza 6 o superior, y los *flamígeros podrán repetir la tirada para herir*. Si resulta destruida, todas las miniaturas de su interior recibirán un impacto automático de Fuerza 4 que causan Heridas múltiples (1D3), igual que en una torre de la fortaleza. Adicionalmente el resto de la unidad que la empuja recibirá 2D6 impactos de Fuerza 4 que causan Heridas múltiples (1D3). El perfil de la torre de asedio es R7 H7 y Salvación 5+ (objetivo grande).
- Destrucción de las defensas.** El ejército asaltante también puede optar por una táctica mucho menos elaborada pero en ocasiones más efectiva: la destrucción de las murallas para poder acceder al interior de la fortaleza. También pueden atacar una torre, pero su destrucción no da vía libre hacia el patio de armas. Un carro no puede cargar contra una sección. Los ataques contra una sección impactan automáticamente. Cuando una unidad carga a una sección para atacarla y no la destruye se retira 1" de ella, si en turnos siguientes quiere volver a atacarla se mueve esa pulgada para estar en contacto con ella pero no se considera una carga. Solo las miniaturas en contacto peana con peana con la sección pueden realizar ataques. Si una sección de muralla es destruida, aquella sección pasa a considerarse *terreno peligroso* que proporciona *cobertura ligera* contra disparos. Además, si una unidad se encuentra sobre o dentro de ella en el momento de la destrucción, cada miniatura recibirá un impacto de Fuerza 4 que causa Heridas múltiples (1D3). Las miniaturas supervivientes se colocan a 1 UM de la sección destruida formando una unidad.
- Objetivo grande ataca a los defensores de una muralla.** Algunas criaturas monstruosas son tan grandes que pueden decidir entre atacar la propia fortaleza o bien a los soldados que defienden sus almenas. Los monstruos con la regla especial *objetivo grande* pueden declarar una carga a una unidad ubicada encima de una sección de muralla, en cuyo caso tendrán el penalizador de -1 al impactar en combate por atacar un obstáculo (pero no realizarán carga desorganizada) y no podrán utilizar el *golpetazo ni impactos por carga* (en el caso del Gigante o similar: 1-2 tripada; 3-4 barrido con el garrote; 5-6 golpear con garrote). Seguirá las mismas reglas de asalto en cuanto a miniaturas participantes en combate y resolución salvo que el objetivo grande nunca podrá ocupar la muralla.

EL PATIO DE ARMAS

- **Movimiento:** Cuando una unidad mueve hacia el patio de armas desde una sección (durante la fase de resto de movimientos) colócala en la formación deseada tocando la parte trasera de la ultima fila en contacto con la sección. A continuación sólo pueden hacer un movimiento de rotación sobre su centro. Una unidad en el patio de armas puede subir a una sección ocupada por una unidad amiga si dicha unidad aún no ha movido y baja al patio de armas. El borde del tablero del patio de armas se considera impasable.
- **¡Defended el patio!:** Las unidades dentro de una muralla o torre (no terraza) pueden cargar a un enemigo ubicado en el interior del patio. Estas unidades no tienen tiempo a formar filas y se mantienen en formación de hostigador y pueden cargar a cualquier encaramiento de la unidad objetivo en el que se encuentre al menos una miniatura de la unidad, pero solo podrán formar la fila de combate las miniaturas que se encuentren por dicho encaramiento.
- **Asaltos:** Asaltar una sección desde el patio de armas no requiere escalas ni garfios y sigue las mismas reglas que asaltar desde una torre de asedio. Los combates en el interior del patio de armas se realizan de manera convencional (no siguen las reglas de asalto).
- **¡A las almenas!:** Si una sección de muralla vacía es asaltada y hay tropas amigas en torres adyacentes, una unidad que se encuentre en el patio de armas a una distancia igual o inferior a su atributo de movimiento de la muralla asaltada, puede subir a las almenas y defenderla.

LA PUERTA DEL CASTILLO

La sección de puerta se considera una sección de muralla con las siguientes modificaciones:

- **Salir del castillo.** Una unidad ubicada en el interior de la fortaleza y a menos de 3 UM de la puerta, puede declarar y realizar una carga hacia el exterior aunque las puertas estuvieran cerradas al inicio del turno, siempre que la sección esté ocupada por al menos una miniatura de su propio bando. La unidad que carga mantendrá la formación que tenía dentro del castillo aun teniendo que pasar por un espacio más estrecho como es la puerta.
- **Apertura y cierre de la puerta.** Al principio y al final de la fase de movimiento el jugador que controle la puerta puede decidir abrirla o cerrarla respectivamente. No se podrá cerrar la puerta mientras queden miniaturas debajo de ella.
- **Disparar a la puerta.** La puerta es el punto más débil de una fortaleza. La Fuerza mínima para herirla es de 5. Si es objetivo de proyectiles hay que dividir los ataques: de "1-4" impactan a la muralla, de "5-6" a la puerta.
- **Formación de unidades en la puerta.** Si al final de la fase de movimiento una unidad se encuentra bajo la puerta deberá de realizar una reorganización de sus filas (de manera gratuita e incluso estando en combate) para mantener un ancho máximo de fila de 5 (para miniaturas de potencia 1 y 2) ó 3 (para miniaturas con potencia 3 y 4). Si dos unidades traban combate bajo la puerta del castillo se considera un combate normal, no un asalto, de manera que se podrán utilizar todos los modificadores habituales para calcular la resolución (filas, estandarte, carga...).
- **Controlada.** Una puerta se considera controlada cuando al final del turno hay al menos una miniatura de tu bando en sus almenas.
- **Atacar a sus defensores.** Al igual que una sección de muralla, una sección de puerta también se puede escalar con escalas o garfios y trabar combate contra sus defensores. E igualmente, un *objetivo grande* puede atacarles.
- **Atacar una puerta.** El número máximo de miniaturas que pueden atacar una puerta es 5 (potencia 1 y 2), 3 (potencia 3 y 4) y 1 (potencia 5 ó más).
- **Atacar una puerta con ariete.** Cualquier unidad de *infantería* de al menos potencia 12 puede transportar un ariete sin penalización al movimiento. Si su potencia se ve reducida, el movimiento se reducirá a la mitad. Una unidad equipada con ariete puede cargar contra las puertas de un castillo, contra una torre o contra una muralla, y efectuar un único ataque en cada fase de combate cuerpo a cuerpo en lugar de sus ataques habituales. El impacto del ariete tiene una fuerza igual al atributo de Fuerza de aquella unidad, más un modificador de +1 a la Fuerza por cada fila que tenga esa unidad. Cada herida no salvada provoca Heridas múltiples (1D3), más un modificador de +1 por cada turno posterior en el que un ariete ataque a la puerta. Un ariete no ocupa ninguna huella dentro de la unidad. Las unidades equipadas con un ariete luchan normalmente en cuerpo a cuerpo (olvida la presencia del ariete).

EQUIPO ESPECIAL DE ASEDIO

Ejército defensor:

- **Calderos de aceite hirviendo** (50p/sección): cualquier unidad defensora ubicada en una sección de muralla o en la terraza de una torre puede estar equipada con una olla llena de aceite hirviendo. La olla se utiliza como reacción a la carga de tropas enemigas que carguen contra esa sección desde el exterior de la fortaleza, ya sea para asaltarla con escalas o garfios, para golpear la estructura de la sección directamente, o para atacar la puerta debajo de la muralla. Los defensores vaciarán el contenido de la olla hirviendo sobre sus enemigos, causando 2D6 impactos de Fuerza 4 con *poder de penetración* (-1). Si la unidad dispone además de armas de proyectiles y quieren *aguantar y disparar* contra la unidad que carga, podrán utilizar tanto sus proyectiles como la olla hirviendo, pero en este caso, al menos dos de las miniaturas de esa unidad no podrán disparar, ya que estarán atareados con la olla hirviendo.
- **Hechizos de protección** (30p/sección): el jugador defensor puede optar por ampliar la protección mágica de sus tropas mediante hechizos de protección sobre algunas secciones. Si se coloca un hechizo de protección sobre esa sección, toda unidad dispondrá de la regla especial *resistencia a la magia* (2) mientras permanezca allí. Además un hechizo de vórtice que durante su movimiento toque una sección de muralla provista de hechizos de protección se deshace inmediatamente sin efectos sobre la unidad guarecida pero se resuelven los efectos del hechizo de manera normal sobre la unidades guarecidas en secciones que haya tocado previamente en ese mismo turno.
- **Sección reforzada** (30p): una sección reforzada reduce en 1 las heridas causadas por heridas múltiple.
- **Puerta ígnifuga** (40p): una puerta ígnea es inmune a los ataques flamígeros.
- **Icono de la ciudad** (75p): un *Icono de la ciudad* funciona exactamente igual que un estandarte de batalla, pero en lugar de 12 UM, su efecto se extiende a todas las secciones en un radio de 18 UM. Se puede colocar en cualquier punto de la fortaleza y no afecta a línea de visión ni movimiento. Solo puede haber un icono de la ciudad.
- **Piedras** (25p/unidad): los defensores pueden disponer de rocas y piedras para arrojar sobre los atacantes cuando se acerquen a las murallas. Las piedras son armas de disparo con un alcance de 3 UM, Fuerza 3 la regla especial *disparo rápido*.
- **Foso** (50p/sección): un foso profundo o lleno de agua (¡u otras sustancias más nocivas!) recorre el perímetro del castillo bajo las murallas. El foso se considera *terreno peligroso*. Si una torre de asedio mueve sobre el foso y falla la tirada de *terreno peligroso* recibe 1D3 heridas como si fuera un *carro*.
- **Estacas** (40p/sección): una fila de estacas recorre el perímetro bajo la muralla de la fortaleza. La fila de estacas se considera *terreno peligroso* y todas las miniaturas de la unidad deben chequear (no solo el grupo de asalto). Las torres de asedio, las unidades en el interior de ellas y las que tiran de ellas, no deben realizar este chequeo.
- **Tejado** (30p/sección): las torres pueden equiparse con tejado en la parte superior de la terraza. En este caso, las miniaturas voladoras no pueden atacar a la unidad que allí se encuentre ni pueden ocupar la terraza en caso de que esté desocupada.

Ejército asaltante:

- ***Torre de asedio** (150p): cualquier unidad de infantería. La torre de asedio se colocará en primera fila y en el centro de la unidad con peana que encaja mínima 2x2 (infantería monstruosa) y 3x3 (el resto de infantería).
- **Ariete** (30p): cualquier unidad de infantería.
- ***Ariete cubierto** (80p): Sigue las mismas reglas que un ariete con las siguientes excepciones. El ariete cubierto no puede *marchar, ni hacer movimiento de reserva ni realizar zancada veloz*, pero puede hacer un movimiento de vanguardia al principio de la partida. Proporciona una cobertura ligera a la unidad que lo transporta. Los impactos de los arietes cubiertos suman +1 a la Fuerza del impacto y causan Heridas múltiples (1D6). En combate cuerpo a cuerpo, puede utilizarse para atacar a la unidad enemiga además de los ataques normales de esa unidad; en este caso, se considera un *golpetazo atronador* (1D6 y AP2) con una fuerza igual a la fuerza de la unidad +1. Si la unidad es objetivo de proyectiles, reparte los impactos en 1D6: de "1-4" impacta a la unidad; de "5-6" impacta al ariete cubierto. Además, proporciona una *tirada de salvación especial* de 5+ a sus portadores contra los ataques procedentes de ollas hirvientes. El ariete cubierto puede ser atacado y su perfil es R6 H5 Salvación 5+, se considera objetivo grande y los ataques flamígeros repiten para herir contra él. Cuando una unidad asaltante consigue destruir una puerta (usando el ariete) podrá realizar inmediatamente un movimiento de *arrasamiento y si superan liderazgo una reorganización*. El ariete cubierto se sitúa en primera fila y en el centro de la unidad con peana que encaja de 3x3 (infantería regular), 2x2 (infantería pesada) y 1x2 (infantería monstruosa).
- **Escalas** (20p/unidad): ídem ariete.
- **Garfios** (20p/unidad; 5p/personaje solitario): ídem ariete.
- **Pasarelas** (20p/unidad): cualquier unidad puede equiparse con una pasarela para poder superar un foso (ver arriba). En este caso, las unidades que lo transporten no deberán chequear por *terreno peligroso* podrán transitar sobre él sin ningún otro penalizador.

**Notas: Las unidades que portan una torre de asedio o un ariete cubierto no pueden hacer movimiento de vuelo.*