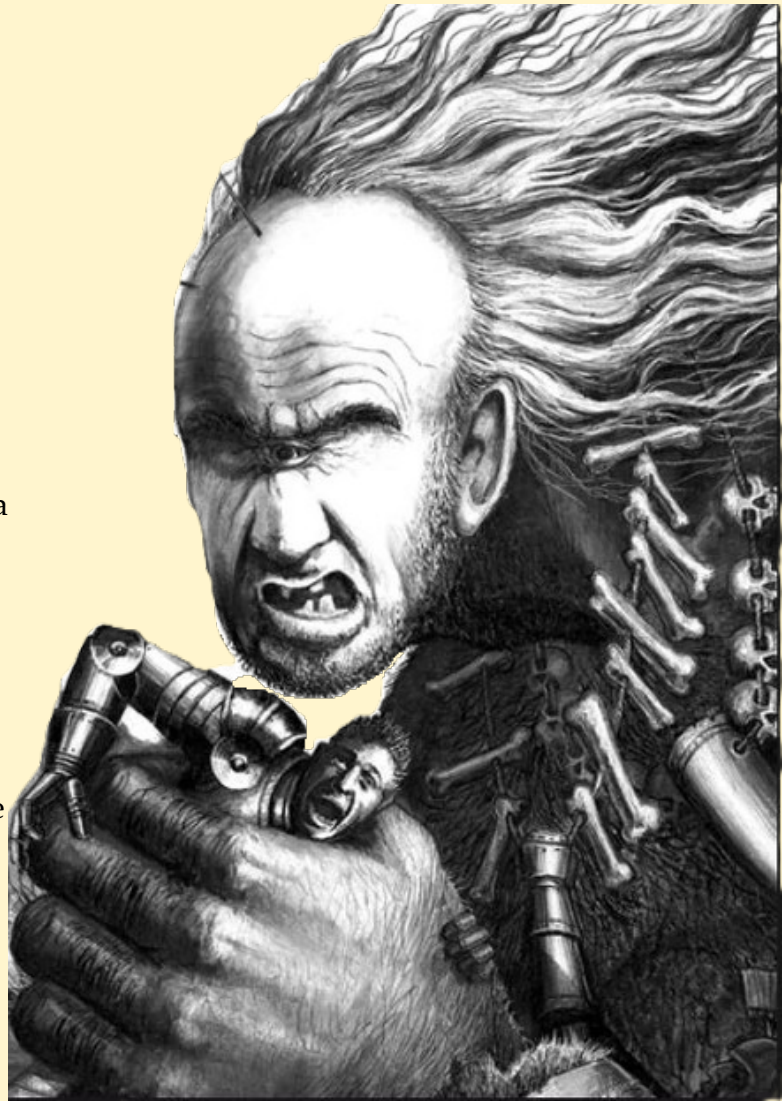
Jornada 3

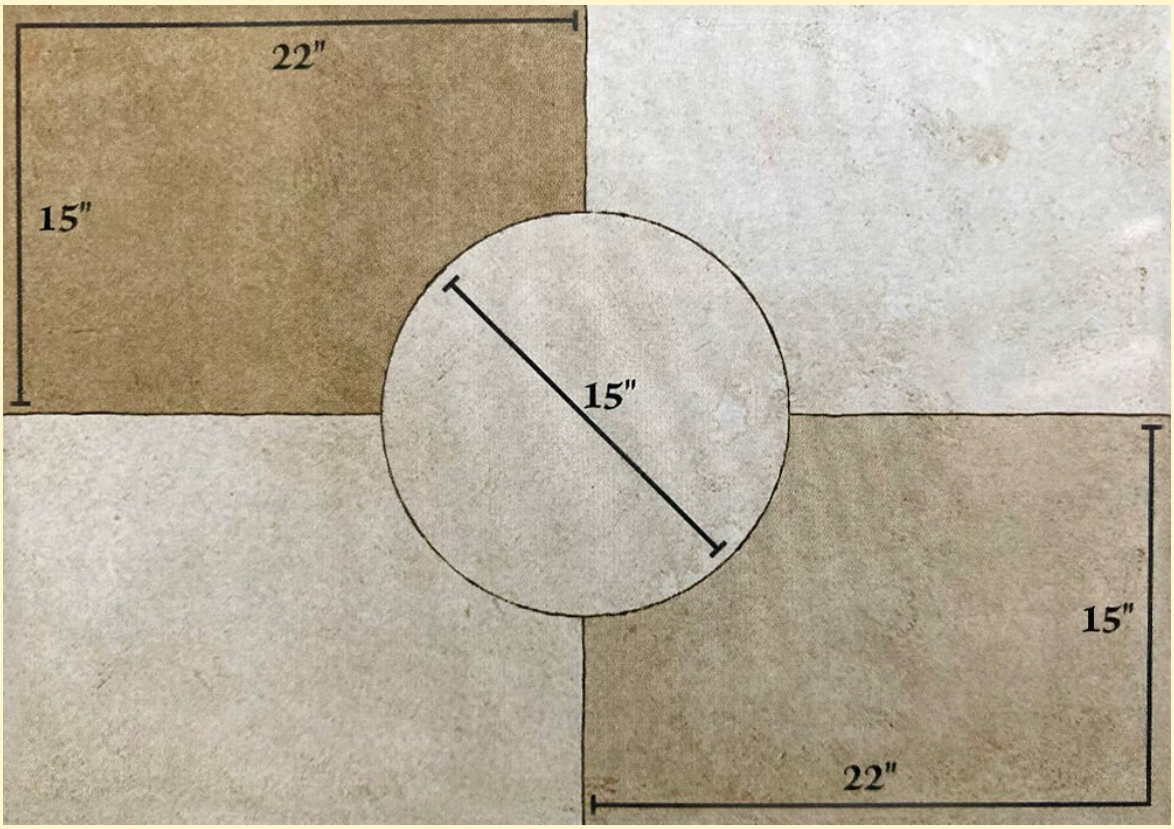
El ajuar de Pilophemus

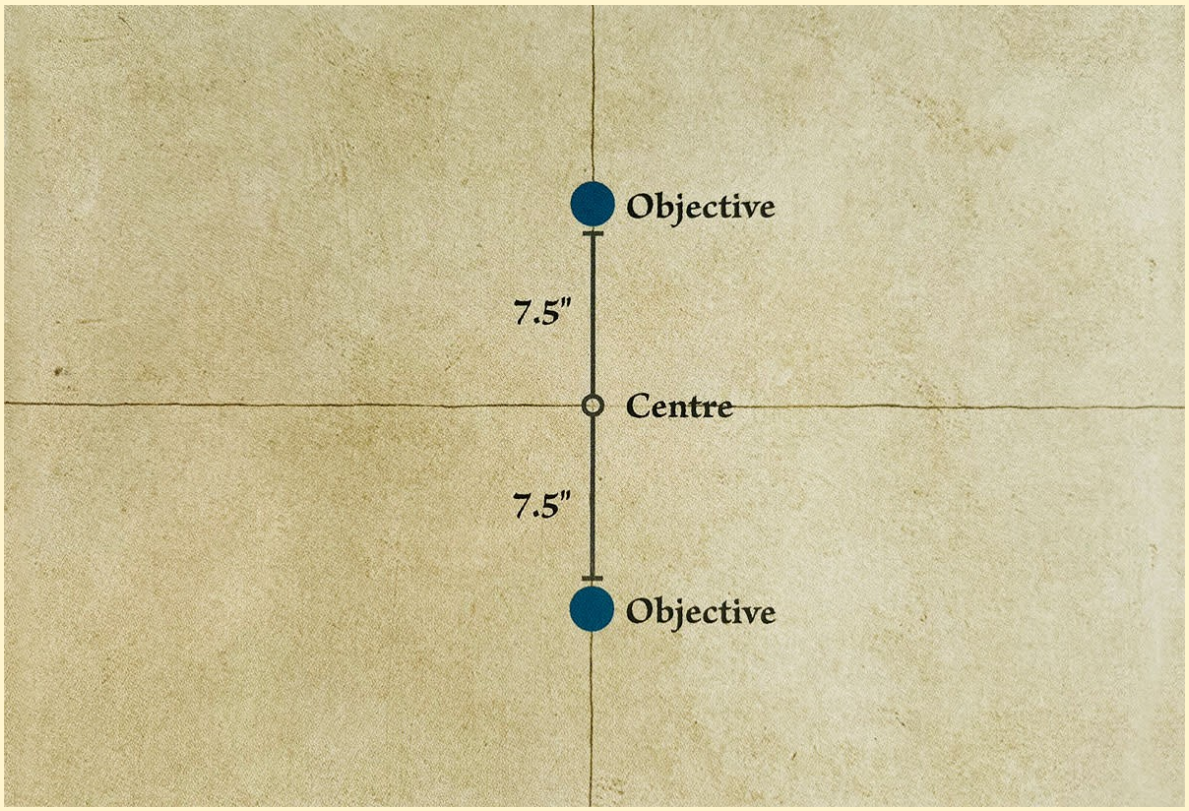
Cantan los juglares de toda Bretonia que en una de las muchas islas que salpican la costa oriental de Estalia habita Pilophemus, un enorme gigante ciclópeo que custodia sus rebaños de ovejas y un enorme tesoro amasado durante siglos. Cuentan que, hace incontables años, un aventurero y sus navegantes desembarcaron allí en busca de provisiones durante una larga travesía. Cegados por las riquezas que encontraron, permanecieron en la isla hasta que fueron descubiertos por el gigante, que los atrapó y comenzó a devorarlos uno tras otro.

Viendo cómo sus compañeros perecían con el pasar de los días, el astuto capitán urdió un plan: lo emborrachó con vino y, aprovechando su embriaguez, le abrasó su único ojo con una estaca al rojo vivo. Los supervivientes lograron escapar hacia sus naves, pero antes de que estas desaparecieran en el horizonte, el gigante lanzó sobre ellos una terrible maldición.



Desde entonces, se rumorea que aquellos marineros siguen vagando por los mares, condenados a buscar eternamente el camino de regreso a su hogar. Mientras tanto, las riquezas de quienes han tenido la desgracia de desembarcar en la isla -atraídos por la leyenda- no han dejado de engrosar el ajuar del gigante. Por capricho del destino, dos expediciones han arribado a sus isla al mismo tiempo, dispuestas a disputarse el botín del gigante. Pronto descubrirán que a pesar de su ceguera, Pilophemus descargará su furia sobre todos aquellos que osen perturbar su descanso.


22"
15"
15"
15"
22"


Objective
7.5"
Centre
7.5"
Objective

Escenario

Despliegue de escenografía

Se utilizarán tres elementos de escenografía, todos de tipo natural. Los jugadores se alternarán para colocarlos, comenzando por el jugador que haya ganado la tirada enfrentada del despliegue de tropas. Todos deberán situarse en terreno neutral, a una distancia mínima de 12 pulgadas del centro del tablero.

Despliegue de tropas

Ambos jugadores realizarán una tirada enfrentada. El ganador decidirá qué jugador comienza a desplegar sus tropas.

Primer turno

El jugador que termine de desplegar todas sus tropas antes que su oponente obtiene un modificador de **+1 a la tirada para determinar quién juega el primer turno**.

Duración de la partida

La partida durará **cinco rondas de juego**.

Condiciones ambientales y terreno

Se aplicará la tabla «**Clima intempestivo**» siguiendo sus reglas habituales.

También se aplicará la tabla «**Terreno salvaje**», con la siguiente modificación:

D6	Resultado
6	**Resultado 6 — El rebaño se asusta.** La unidad ha entrado en los pastos del rebaño de Pilophemus y espanta a los animales, que huyen balando escandalosamente. El gigante detecta el ruido, se encara hacia esa unidad y realiza inmediatamente un movimiento independiente de **2D6 pulgadas en línea recta hacia ella**. Este movimiento no sustituye ni modifica su movimiento habitual. Si durante el desplazamiento entra en contacto con una unidad, se considera que ha cargado contra ella y se aplican las reglas de **Pilophemus en combate**.

No se aplicará la tabla del **"Caos de la guerra"**.

Tesoros: Se colocarán dos tesoros, representados **por peanas escénicas de 40 mm**. Pueden representar un botín, un saco de queso de oveja, ánforas de vino u otros objetos apropiados.

Los tesoros se controlan siguiendo las reglas habituales de objetivos de *The Old World: Battle March General's Companion*:

- Una unidad debe encontrarse a **3 pulgadas o menos** del tesoro y tener una Potencia de Unidad de **5 o más**.
- Las unidades que estén huyendo o hayan sucumbido a Estupidez no pueden controlar tesoros.
- Si varias unidades cumplen los requisitos, controla el tesoro la que esté más cerca. Si están a la misma distancia, lo controla la que tenga mayor Potencia de Unidad. Si persiste el empate, el tesoro queda disputado y nadie lo controla.

Al final del turno de cada jugador, este obtiene **20 puntos de victoria por cada tesoro que controle**.

	M	**HA**	**HP**	**F**	**R**	**H**	**I**	**A**	**L**
Pilophemus	*	3	1	6	7	6	2	*	10

Tipo de tropa: Coloso
Tamaño de base: 50x50 (min) o 50x75 (max)

Equipamiento: Maza de gigante y pellejo duro (armadura ligera)

Reglas especiales: Ataques de gigante, orden cerrado, indesmoralizable, inmune a psicología, golpetazos (1d6), Terror, ¡Árbol va!, Agarrar y…, **Pilophemus**

Reglas especiales: Pilophemus

Oído aguzado

Hace mucho tiempo, un astuto aventurero dejó ciego a Pilophemus. Desde entonces, depende de su oído para localizar a sus presas y reacciona instintivamente a los sonidos del campo de batalla.

Localización de sonidos
Pilophemus comienza la partida en el centro del tablero, una vez desplegada la escenografía. Al finalizar cada turno de jugador, determina su objetivo siguiendo la **prioridad de sonidos más alta disponible**. Si varias unidades cumplen esa prioridad, elegirá la que tenga mayor Potencia de Unidad. Si persiste el empate, determina aleatoriamente el objetivo entre las unidades empatadas.

Cada unidad puede generar, como máximo, una fuente sonora por turno, aunque cumpla varias condiciones. En ese caso, se considera únicamente la condición de mayor prioridad que cumpla

Prioridades, de mayor a menor:

1. **Armas de pólvora:** una o más unidades han disparado armas de pólvora, como cañones, arcabuces o trabucos.
2. **Magia ofensiva:** un mago o un objeto portahechizos ha lanzado proyectiles mágicos o vórtices.
3. **Combate cuerpo a cuerpo:** una o más unidades están trabadas en combate.
4. **Músico:** una unidad que no esté huyendo incluye un músico.
5. **Provocación:** al inicio de su turno, cada jugador puede designar una unidad propia para que golpee sus escudos y armaduras con sus armas. La unidad no puede estar trabada en combate ni huyendo, pero puede ser Estúpida.

Movimiento
Una vez determinado su objetivo, Pilophemus se encara hacia él y avanza **2D6 pulgadas en línea recta**, aplicando las reglas habituales de Movimiento aleatorio, incluidas las relativas a los obstáculos.

Si no hay ninguna fuente sonora válida, Pilophemus se mueve erráticamente: tira un dado de dispersión y avanza 2D6 pulgadas en la dirección indicada por la flecha. Si obtiene «Impacto», utiliza la flecha pequeña para determinar la dirección.

Rebote: si Pilophemus alcanza el borde del campo de batalla durante su movimiento, invierte la dirección y completa las pulgadas que le queden por mover. Si vuelve a alcanzar un borde durante ese desplazamiento, repite el procedimiento.

Si durante su movimiento entra en contacto con una unidad, se considera que ha cargado contra ella y se aplican las reglas de **Pilophemus en combate**.

Pilophemus en combate

Cuando Pilophemus quede trabado en combate, el jugador que lo controle dependerá de las unidades con las que se encuentre trabado:

- **Una unidad de un solo jugador:** el jugador que no controla la unidad cargada controlará a Pilophemus durante el combate y realizará sus tiradas de ataque conforme a las reglas habituales.
- **Dos o más unidades del mismo jugador:** el jugador rival controlará a Pilophemus como si fuera una unidad de su propio ejército, aplicando las reglas habituales de combate.
- **Unidades de ambos jugadores:** si Pilophemus queda trabado simultáneamente con unidades de ambos ejércitos, cada jugador tirará 1D6. El resultado más alto

determina quién controla a Pilophemus durante ese combate, como si fuera una unidad de su propio ejército. En caso de empate, ambos jugadores repetirán la tirada hasta determinar un ganador.

Tras el chequeo de desmoralización, Pilophemus se destraba y cede terreno, independientemente del resultado (no perseguirá y no presionará). Si alguna circunstancia impide que se desplace físicamente, se considerará igualmente que ha cedido terreno y se ha destrabado, aunque su peana permanezca en la misma posición.

Tabla de Ataques de gigante

1D6	Ataque y efecto
1 — Cabezazo	Elige una miniatura situada en la fila de combate de la unidad objetivo. Sufre **1D3+1 heridas**, sin tiradas de salvación por armadura ni regeneración. Puede utilizar salvaciones especiales normalmente.
2 — Planchazo	Coloca la plantilla pequeña de 3″ centrada sobre el centro de la unidad objetivo. Cada miniatura amiga o enemiga (excepto Pilophemus) cuya peana quede bajo la plantilla recibe un impacto de la Fuerza de Pilophemus con **Poder de Penetración −2**.
3–4 — Barrido con la maza	Pilophemus realiza **1D6+1 ataques**, aplicando la regla Ataques aleatorios. Estos ataques tienen **F+1 y Poder de Penetración −2**.
5 — Aporrear	Elige una miniatura situada en la fila de combate de la unidad objetivo. Este ataque tiene **F+4, Poder de Penetración −4 y Heridas múltiples (1D6)**.
6 — Saltar arriba y abajo	La unidad objetivo sufre **1D6+1 impactos** de la Fuerza de Pilophemus, sin posibilidad de salvación por armadura. Puede utilizar salvaciones especiales y regeneración normalmente.



Agarrar y…

En lugar de realizar sus ataques normales o un Ataque de gigante, Pilophemus puede utilizar esta regla si está trabado en combate con una o más unidades enemigas de **Infantería regular o Infantería pesada**.

1. **Elegir la presa:** selecciona una unidad enemiga de uno de esos tipos con la que Pilophemus esté trabado.
2. **Comprobar la Iniciativa:** la unidad elegida realiza inmediatamente un chequeo de Iniciativa.
    - **Fallo:** Pilophemus atrapa a una víctima. Retira inmediatamente una miniatura de la unidad como baja.
    - **Éxito:** la unidad esquiva sus manos y el ataque no tiene efecto.
3. **¿Sigue agarrando?** Tira 1D6:
    - **1–3:** Pilophemus se distrae y deja de realizar ataques.
    - **4–6:** intenta agarrar otra víctima de la misma unidad, que deberá realizar un nuevo chequeo de Iniciativa.

Repite este procedimiento hasta que Pilophemus deje de atacar o la unidad objetivo sea destruida.

Las miniaturas retiradas como bajas mediante esta regla se consideran retiradas de la fila de combate de su unidad.

Fama eterna

El jugador que aseste el golpe de gracia a Pilophemus obtiene **100 puntos de victoria**.

Hijo de Mannan

Pilophemus dispone de una **salvación especial de 2+ contra las heridas causadas por la regla especial «Matamonstruos»**.



Pilophemus pregunta “¿Quien anda ahí?” A lo que el aventurero responde “Nadie”.