

¡ A las Murallas !

Suplemento no oficial para jugar asedios en WHF 7ª ed.

Cambios de la Versión 1.1

18/03/2009

El suplemento ¡ A las Murallas ! , en su versión 1.1 tiene las siguientes ampliaciones y modificaciones:

Añadidos

- Se añade el escenario aparecido en el reglamento de la 6ª edición de Warhammer Fantasy.

Modificaciones

- En la página 6, en el apartado "Abrir las Puertas", quedará de la siguiente manera añadido el siguiente texto:

Cuando un jugador decide abrir o cerrar la puerta, deberá declararlo al inicio de la fase de movimiento. Se supone que es la unidad que controla la puerta quien efectúa dicha acción. Sin embargo, no hay ninguna restricción adicional; por lo que las unidades podrán avanzar normalmente en caso de que la puerta esté abierta. Podrán disparar si tienen la oportunidad (no se considerará que hayan movido) y lanzar hechizos si pueden o hay algún hechicero en la unidad.

- En la página 6, en el apartado "Abrir las Puertas", se añade la siguiente condición:

- Sólo las unidades de Infantería y Caballería pueden controlar una puerta.

- En la página 6, en el apartado "Torres", se modifica el texto completamente, quedando redactado de la siguiente forma:

Una torre, está dividida en pisos interiores además de la parte más alta de la misma que será el piso superior. La cantidad de pisos interiores dependerá en gran medida del tamaño de la torre. Por lo tanto, a efectos de juego, una torre tiene tantos pisos como se muestra en la siguiente tabla:

- 0-9cm => N.A
- 10-14cm => 1 Piso Interior + 1 Piso Superior
- 15-24cm => 2 Pisos Interiores + 1 Piso Superior
- 35-44cm => 3 Pisos Interiores + 1 Piso Superior
- Etc...

Como os habréis dado cuenta; una torre debe tener al menos, una altura mínima de 10cm. ¡Torres más pequeñas no existen!

Tropas situadas en los Pisos Interiores de la Torre:

Una única unidad puede situarse en el interior de la torre. Cada piso interior tiene una capacidad de PU10. Una unidad en una torre podrá distribuir los miembros de la misma entre los distintos pisos interiores. Lógicamente una unidad que tenga una PU mayor de 10, tendrá que distribuirse obligatoriamente entre los distintos pisos.

Cada piso interior es tratado, a efectos de disparo, como la planta de un edificio según el reglamento de WHF. Por lo tanto, podrán disparar las tropas halladas dentro hasta una PU5 por cada piso interior. Cabe recordar, que al igual que ocurre con los edificios en las batallas normales, las tropas podrán disparar en cualquier dirección, ya que las torres suelen contar con aspilleras y aperturas de disparo situadas en ella para tal propósito.

Las tropas situadas en los pisos interiores de la torre, no pueden ser designados bajo ningún concepto como objetivos válidos de ningún ataque de proyectiles, hechizo o habilidad que quiera ser lanzado o utilizado por parte de ambos jugadores contra ellos.

Tropas situadas en el Piso Superior de la Torre:

Una única unidad puede situarse en el piso superior de la torre. La capacidad del piso superior es de PU20. Las tropas situadas en dicho piso, pueden ser designadas como objetivo de cualquier ataque de proyectiles, hechizo u habilidad. Sin embargo, a consecuencia de estar rodeados por una dura piedra y la enorme altura de las torres, los proyectiles enemigos tienen un -2 adicional para impactar, ya que se considera que están tras cobertura sólida.

Máquinas de Guerra en Torres:

Sólo se puede colocar una única máquina de guerra en el piso superior de la torre. Dichas máquinas no podrán moverse en absoluto el resto de la batalla, aunque podrán pivotar para encararse en la dirección que vayan a disparar.

Hay que tener en cuenta que una máquina de guerra es a todos los efectos una unidad, por lo que impedirá que se pueda poner una unidad en la parte superior mientras la máquina de guerra se encuentre operativa y/o los artilleros sigan con vida y dispuestos en el piso superior. Lo que quiere decir, que si la máquina es abandonada por sus artilleros, al irse estos a operar otra máquina de guerra en otra torre, una unidad podrá ocupar su lugar en el piso superior.

Nota: si alguno se está preguntando si puede colocar un Tanque a Vapor en el piso superior de la torre, la respuesta es no, no se puede.

- En la página 8, en el apartado “Murallas” se añade los siguientes textos:

Habría que tener en cuenta que miniaturas como Ogros y similares puedan tomar parte en la lucha por las murallas, por lo tanto sería recomendable una anchura de 80mm. Sin embargo, si esto no fuera posible, los jugadores deberían llegar a un acuerdo para poder representar las miniaturas encima de las murallas.

Ninguna unidad que no sea de infantería o unidad de monstruos (tipo Ogro) podrá empezar la batalla encima de las murallas.

- En la página 9, en la sección “Fosos”, se modifica el texto de la siguiente manera:

El foso sólo puede ser atravesado por criaturas voladoras, con movimiento etéreo o aquellas unidades que porten fajinas (ver más adelante en Equipo de Asedio).

- En la página 14, en el apartado de “Escalas”, en el apartado del cuerpo a cuerpo la descripción queda:

Al inicio de la fase de combate cuerpo a cuerpo, una unidad con escalas podrá utilizarlas, siempre y cuando se encuentre en contacto con una sección de muralla.

- Página 18, en la sección de “Línea de Visión” se añade el siguiente texto:

Cabe tener en cuenta, que la propia fortaleza, así como los diferentes elementos de escenografía adicionales que puedan haber en el campo de batalla, bloquean la línea de visión como es habitual. Así por ejemplo una unidad en una torre no podrá ver a una unidad enemiga que esté en un bosque. En cualquier caso, si existen discrepancias, la mejor solución es utilizar la *línea de visión real*. Esto es, situarse a la altura de la miniatura y tratar de ver lo que vería exactamente la miniatura.

- En la página 26, en la sección “Criaturas Voladoras” se añaden los siguientes textos:

- Las *criaturas voladoras* se ven sujetas a la regla *Sobrevolando las Murallas* que se describe a continuación.

Sobrevolando las Murallas:

Las criaturas voladoras no pueden posarse sobre las torres o almenas, en su lugar realizan sus ataques en varias pasadas en las que los defensores o bien se cubren la cabeza o bien lanzan tímidos ataques contra las criaturas que surcan los cielos. Esto convierte a las criaturas voladoras en presa fácil para las tropas con proyectiles y máquinas de guerra.

Para representar esto, las criaturas voladoras siempre pueden ser designadas como objetivo de los disparos (siguiendo las reglas habituales de Disparo y Línea de Visión), aunque estén trabados en combate cuerpo a cuerpo. Esto representa que las tropas esperan el momento oportuno, antes de que vuelvan a realizar otro ataque de pasada o puedan herir a sus compañeros.

- En la página 33, en la sección “Escalas”, el quinto párrafo queda de la siguiente manera:

Una unidad equipada con escalas no tiene ninguna restricción a la hora de combatir cuerpo a cuerpo. Excepto cuando esté Asaltando la Muralla, ya que entonces se aplicarán las reglas que se describen en dicho apartado.

- En la página 34, en el quinto párrafo, el texto quedaría:

Las unidades sujetas a la regla de *estupidez*, no podrán portar escalas. Excepto si se debe a que se ha unido a ellas un personaje afectado por dicha regla. La unidad podrá seguir portando la escala y además utilizarla, lo que se aplica también al personaje a pesar de que se vea afectado por la *estupidez*.

- En la página 38, en el “APENDICE 2: Máquinas de Guerra”, se cambian los costes de los Lanzapiedras y Balistas. Los nuevos costes son:

Balistas: 50 ptos.

Lanzapiedras: 100 ptos.

