



A las Murallas

Suplemento no oficial para jugar Asedios en WHFB

Versión 1.0 Borrador

Autor: Abdziel
Colaboración: Haliem Monstromo

Indice

- Introducción... mejor dicho, introducciones
- Anatomía de un Castillo
- Movimientos
- Asaltar las Murallas
- Combates
- Psicología
- Castillo y Tropas Especiales
- Castillo y Magia

APÉNDICE 1: Equipos de Asedio

APÉNDICE 2: Máquinas de Guerra



Introducción... mejor dicho, introducciones.

Los asedios... Cuando alguien nombra la palabra asedio, a todos se nos viene a la cabeza esas increíbles escenas en el cine en que los arqueros se asoman a través de las almenas para abatir a sus enemigos antes de que puedan subir hasta su posición. Inmensas máquinas de guerra que reducen la fortaleza (y a los desgraciados que les pille encima) a meras ruinas. De cómo esos pobres hombres intentan tirar abajo la puerta de la fortaleza mientras son el blanco de todo tipo de sustancias (aceite hirviendo, brea, más flechas...). Ahh, el aroma del miedo cuando los defensores se ven acorralados una vez que los atacantes consiguen entrar por las diversas brechas que han sido hechas en la fortaleza.

¿Nunca habéis tenido ganas de realizar un asedio? Creo que todo el mundo sí, pero... no todo el mundo tiene una fortaleza para hacer asedios o las ganas y el tiempo para dedicarse a ello. O tal vez hagan falta unas buenas reglas.

Pero tampoco penséis que para incluir elementos de asedio hace falta un Castillo. Una solitaria torre o el simple hecho de tomar unas defensas naturales ya sirven para introducir elementos de asedio en una batalla normal. Aunque de ello se hablará más tarde.

Abdziel

Este suplemento es una primera aproximación para crear unas reglas de Asedio completas y eficientes para esta edición de WHF y salirnos de la rutinaria batalla campal. En un futuro se podrán adaptar, cambiar o mejorar para cubrir aspectos que, de entrada, han podido pasar desapercibidos.

Llevan largo tiempo en la trastienda, pero por distintos motivos, no han la luz hasta ahora. Quizá no llegan en el mejor momento, pero es un trabajo que merece la pena se haga público y se ha decidido no esperar más.

Tenéis aquí una versión "Borrador", es decir, ideal para imprimir y consultar, con todo lo básico. En la cocina queda una versión más completa, con escenarios, relatos y hobby, donde han colaborado otros miembros de Marcus Beli.

Haliem Monstromo

1. Anatomía de un Castillo

La diferencia entre una batalla campal y un asedio es primeramente que la segunda tiene lugar cuando un ejército atacante se enfrenta a un rival defendiendo una fortaleza, ciudad amurallada o en cualquier caso una posición fortificada. Las diferentes razas poseen estructuras defensivas muy dispares, realizadas con diversos materiales según las preferencias de la raza en cuestión.

Así mismo, los jugadores pueden tener a su disposición castillos o fortalezas muy dispares, tanto en forma como en disposición. Por lo tanto es importante conocer las diversas partes fundamentales de un castillo porque en todas ellas se aplican reglas específicas a la hora de jugar una batalla de asedio.

Es importante que los jugadores se pongan de acuerdo para especificar qué partes corresponden a las secciones de un castillo, en caso de que éstas sean bastante complejas en algunos casos. Esto puede deberse principalmente a que los castillos de los jugadores puedan tener formas o elementos añadidos bastante complejos de diferenciar.

Los elementos de un Castillo son los siguientes:

1. Puertas
2. Torres
3. Murallas
4. Patio de Armas
5. Accesos
6. Fosos

Cualquier elemento que posea un castillo debe ser incluido en alguna de esas categorías.

Puertas

Esta sección suele ser la parte más débil de una fortaleza. En términos de juego (y en la realidad), es más fácil tirar abajo una puerta que una muralla entera.

Una puerta es cualquier construcción que permita la entrada y salida de la fortaleza. Además suelen estar incluidas como parte de una *sección de muralla* o incluso una *torre* (ver más adelante).

Se debe fijar el tamaño y ubicación de cada una de las puertas de la fortaleza, ya que influyen en el paso de las unidades/personajes en la batalla. Si la fortaleza no las tiene por si misma, antes del comienzo hay que fijar tales características de forma inequívoca.

Abrir las Puertas:

Las puertas de una fortaleza sólo se pueden abrir o cerrar únicamente desde el interior. Para ello un jugador debe controlar la puerta.

*El jugador que tenga una unidad, con al menos con PU5+, más cerca de la Puerta (o del mecanismo que abre la puerta por lo que se deberá acordar de antemano) tendrá el **control** de la misma y será el jugador que pueda abrir o cerrar las puertas.*

En caso de que ambos jugadores tengan una unidad a la misma distancia, aquella con mayor PU será quien controle la puerta.

Esta regla:

- *Sólo afecta a las unidades que estén por dentro de la fortaleza.*
- *Sólo afecta a unidades no estén trabadas en combate cuerpo a cuerpo ni huyendo.*
- *Deja de ser válida si la puerta ha sido destruida.*

Torres

Son los puntos más altos de la fortaleza y suelen ser bastante más resistentes que las murallas.

Pisos de la Torre ¿Cuántos pisos tiene una torre?

Se pueden colocar tantas miniaturas como se desee mientras se respeten las limitaciones de la Torre en cada piso de la torre.

Es importante pues, anotar qué unidades están en el interior de cada torre y qué piso. Se supone que las miniaturas disparan a través de las aspilleras hechas para tal propósito.

En una torre, se pueden colocar tantas miniaturas en cada "piso" igual al número de miniaturas que pudieran colocarse en la parte superior.

Hay que tener en cuenta que hablamos de una torre que sea idéntica en todos sus pisos. Lógicamente pueden existir torres de diferentes tamaños en sus distintos pisos. Sin embargo, a efectos de juego es más sencillo de esta manera y agiliza bastante el juego, ya que implicaría un acuerdo previo de los jugadores.

Las miniaturas situadas en el interior de la torre no pueden ser designadas como objetivo de disparos por parte de las tropas enemigas.

Las miniaturas situadas en el interior de la torre pueden disparar en cualquier dirección desde el interior de la torre, ya que se suponen que disparan a través de las espilleras o aperturas dispuestas para tal propósito.

Hasta un total de miniaturas que tengan PU5 o inferior pueden disparar desde el interior de una torre

Tropas situadas en la parte Superior de la Torre:

Las tropas situadas en la parte superior de una torre pueden ser designadas como objetivo de cualquier ataque de proyectiles (incluyendo proyectiles mágicos), pero a consecuencia de estar rodeados por piedra y la enorme altura de las torres, los proyectiles enemigos tienen un -2 adicional a causa de estar tras cobertura sólida.

Máquinas de Guerra en Torres:

Sólo se puede colocar una única máquina de guerra en la parte 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.

Además, en caso de que haya una máquina de guerra en la parte superior de una torre, no podrá situarse ninguna otra unidad en la parte superior hasta que la máquina de guerra sea destruida o inutilizada.

Murallas

Son los grandes muros que recorren el perímetro del castillo o fortaleza, y comunican unas torres con otras. Son la gran línea defensiva contra aquellos que quieren asaltar el castillo o fortaleza.

Hablaremos de *sección de muralla* para referirnos a todo lo que acontezca en las reglas que haya en las Murallas. Una *sección de muralla*, a efectos de juego son 30 cm.

Las murallas deben tener en su parte superior una anchura de al menos 50 mm. De esta forma, se podrán situar tanto las tropas defensoras como atacante encima de la muralla sin que las miniaturas puedan sufrir una catastrófica caída.

Tropas situadas encima de una Sección de Muralla:

Las tropas situadas en una sección de muralla se sitúan en una única fila.

Pueden ser designadas como objetivo de cualquier ataque de proyectiles, pero a consecuencia de estar cubiertos por las almenas, los proyectiles enemigos tienen un -2 adicional a causa de estar tras cobertura sólida. Esto sucede siempre que el ataque de proyectiles venga desde el exterior de la fortaleza.

Patio de Armas

Es el área delimitada por las murallas de la fortaleza, en el cual se deben de aplicar las reglas habituales de Warhammer (es decir, lo relativo a movimiento, magia, disparo y combate cuerpo a cuerpo). Las tropas situadas en esta parte del castillo pueden moverse libremente hacia las murallas, torres y al exterior del castillo siempre que no estén ocupadas por el enemigo.

De nuevo, ocurre que los diferentes castillos o escenarios de los jugadores, incluyan ciertas zonas que no sean propiamente el "patio de armas". Puede que se trate de plazas o de zonas de barracones o incluso la avenida principal de una ciudad amurallada, y por lo tanto sería más conveniente aplicar las reglas normales del Reglamento que las propias de Asedio.

Accesos

Las diferentes partes de una fortaleza están comunicadas entre sí por los accesos. Existen dos tipos de accesos: puertas (ya descritas) y escaleras (pueden ser rampas o escaleras).

La distancia a estos elementos se miden siempre hasta el extremo más cercano del mismo.

Cada una de las secciones de muralla poseen una escalera (es decir, una escalera cada 30 cm). Como con los otros elementos, si la escenografía no posee el elemento bien especificado, hay que ponerse de acuerdo en su ubicación al principio de la batalla.

Si existen elementos de muralla de menos de 30 cm deberá determinarse con antelación que tipo de acceso tiene y desde donde.

Fosos

El más común y antiguo de los métodos para aumentar la capacidad defensiva de una muralla o castillo. Un foso no es más que una zona excavada alrededor del Castillo y que en la gran mayoría de las ocasiones se rellenaba de agua.

El foso no puede ser atravesado por ningún tipo de unidad.

De esta forma el ejército asediante sólo puede acceder directamente a la puerta de entrada (normalmente con un puente levadizo) o cruzar el foso con algún método.

Para cruzar el foso el ejército atacante deberá estar provisto de *fajinas* (ver en material de asedio).

2. Movimientos

Las unidades que defienden un castillo deben organizarse en unidades tal y como es habitual en una batalla normal de Warhammer Fantasy.

El tamaño de la unidad puede ser tan grande como el jugador quiera. Pero, como se podrá comprobar, las unidades más pequeñas serán más fáciles de manejar en el interior de un castillo.

Formación Abierta:

Toda unidad (incluidas las atacantes) que se encuentre en una sección de muralla o torre, deben de adoptar esta formación automáticamente sin ninguna reducción a su capacidad de movimiento.

Mientras la unidad esté en dicha formación, deberá tener todas sus miniaturas a una distancia máxima de 3cm unas de las otras como si fueran hostigadores. Sin embargo no se beneficiarán del -1 para impactar.

Movimiento a través de la Puerta de un Castillo:

Las tropas no sufren ninguna restricción al mover a través de las puertas de un castillo.

La única excepción es que si una miniatura tiene un tamaño superior al de la Puerta, entonces no podrá pasar por ese punto al interior o exterior de la fortaleza.

Puede darse el caso de que una miniatura en su pose rígida no pueda pasar a través de la puerta (choque un brazo, una lanza, un estandarte), pero debido a que en la realidad podemos inclinarnos, agacharnos, etc, no es obstáculo para que entre.

NOTA: Si se da esa circunstancia, lo mejor es hablar con el rival y llegar a una solución de mutuo acuerdo y un criterio uniforme, ya que se puede argumentar que una miniatura no representa una sola persona o criatura o un grupo de ellas.

Movimiento en las Secciones de Murallas:

Las tropas en esta parte del castillo sólo pueden moverse en una fila. Esto es importante, ya que no se pueden poner en dos filas para impedir al jugador rival que pueda tomar dicha sección de muralla.

Sin embargo una unidad puede pasar "por encima" de otra unidad amiga siempre y cuando no termine su movimiento sobre ninguna miniatura de la unidad sobre la que pasa y sólo haya una fila en la sección de muralla.

Movimientos de Marcha:

La presencia del enemigo a menos de 20cm no afecta a las unidades que se encuentren en las secciones de muralla o en las torres, por lo que siempre podrán efectuar movimientos de marcha.

En realidad no representa una marcha en si misma, pero se puede suponer que los guerreros corren a través de las almenas por diferentes motivos.

Movimiento desde el Patio de Armas a una Sección de Muralla: Torre:

Las unidades de Infantería o de Monstruos (tamaño Ogro según el Reglamento) pueden intentar subir desde el *patio de armas* a una *sección de muralla* solamente moviendo en dirección a la sección que el jugador desee.

Las miniaturas que entren en contacto con la *sección de muralla* podrán ponerse directamente sobre ella sin ninguna penalización (recordar que pueden adoptar la *formación abierta*). Si toda la unidad no puede alcanzar la *sección de muralla*, bien porque no hay más espacio bien porque no tienen capacidad de movimiento suficiente, entonces deberán quedarse en el patio de armas en contacto con la sección de muralla y la unidad no podrá avanzar más hasta que no haya espacio para toda la unidad.

Las unidades sólo pueden acceder a las secciones de muralla y a las torres a través de los diferentes "accesos", ya sean puertas, escalinatas o rampas. De esta forma siempre se mide la distancia desde la unidad hasta el acceso más cercano.

Si no hay accesos visibles en una sección de muralla o torre, se considera que siempre habrá por lo menos una, que se deberá acordar con el rival antes de comenzar la batalla.

Movimiento desde el Patio de Armas a una Torre:

Sólo la infantería puede entrar a las *torres* tal y como se ha descrito anteriormente.

Las unidades de Monstruos (tamaño Ogro), también pueden acceder a las torres, siempre y cuando las torres tengan aperturas del tamaño apropiado para las miniaturas. En caso de que no sea visible en la propia fortaleza esta característica, deberán ponerse de acuerdo ambos jugadores al inicio de la batalla.

Movimiento desde una Sección de Muralla o Torre al Patio de Armas:

Una unidad que desee pasar al *patio de armas*, deberá medir la distancia desde la que están situados hasta la base de la sección.

Además, la unidad podrá adoptar cualquier formación que tenga permitida una vez que llegue al *patio de armas* (no podrá tener la formación abierta ya que no se encuentra en una *sección de muralla* o *torre*).

Si una unidad no puede terminar completamente en el *patio de armas*, entonces las miniaturas que no puedan deberán esperar en la *sección de muralla* o *torre* y la unidad no podrá mover

hasta que pueda tener todas las miniaturas en el patio de armas (puede que haya alguna unidad enemiga en medio).

Tanto para mover hacia una *sección de muralla* o *torre* como para ir al *patio de armas*, la unidad no podrá estar trabada en combate cuerpo a cuerpo.

Movimiento en el Exterior del Castillo y en el Interior del Patio de Armas:

En estos casos se aplican las reglas habituales de Warhammer. Es importante tener en cuenta que las miniaturas situadas en las *secciones de muralla* o en las *torres* o en el interior (patio de armas) no impiden efectuar movimientos de marcha a las tropas que se encuentren en el exterior.

Movimiento entre Torres y Secciones de Muralla:

Una unidad puede mover también de las siguientes maneras:

De un piso a otro dentro de la misma torre. Se invierte toda la capacidad de movimiento de la unidad.

De una torre a una sección de muralla (siempre que el piso de la torre en el que estén de acceso a una sección de muralla, sino deberán bajar o subir primero al piso correspondiente). En este caso la unidad que salga de la torre, deberá medir la distancia desde el "punto de acceso" por el que desee salir. La unidad no puede marchar al efectuar este movimiento.

3. Asaltar las Murallas

Asaltar una muralla, tal vez sea la parte más espectacular de un asedio. Una lucha encarnizada en las almenas de la fortaleza, donde los pocos defensores luchan hasta su último aliento contra una marea de tropas que no dejan de llegar hasta ellos.

Tomar la Muralla

Era uno de los objetivos más importantes en el asedio. Se aseguraban el control de la entrada de refuerzos.

Para tomar la muralla, debe haber más miniaturas atacantes que defensoras en una misma sección de muralla.

Una vez que el atacante ha tomado la muralla, éste podrá mover libremente sus miniaturas por ella (dentro de las limitaciones habituales de movimiento en las murallas) y siempre y cuando no siga trabado en combate.

Además, los atacantes no tendrán que obtener resultados de 6 para impactar y el defensor no se considera tras un *obstáculo defendido* ni obtiene la regla *siempre ataca primero*.

Si en una sección de muralla no hay ninguna miniatura defensora, cualquier unidad que ataque dicha sección, podrá situar sobre ella en la fase de movimiento tantas miniaturas como desee y sea físicamente posible (recordar que todas las miniaturas deben colocarse en fila y que se puede adoptar la formación abierta). La unidad no podrá mover más por el resto del turno.

Veamos ahora distintas acciones para atacar la muralla:

Cargar:

Una unidad puede declarar una carga de la forma habitual contra el Castillo como si fuera otra unidad enemiga. Se siguen todas las reglas pertinentes a la acción de cargar que se describen en el *Reglamento*. Con las excepciones que se detallan a continuación:

Si las tropas que cargan se ponen en contacto con una *sección de muralla* y disponen del equipo de asedio adecuado (ver más adelante en Equipo para *Asaltar las Murallas*) podrá utilizarlo para poner sus tropas en la parte superior de la sección de muralla en la fase de combate cuerpo a cuerpo (*Asaltar la Muralla*). En caso contrario podrá atacar la *sección de muralla* como se describe más adelante.

Las unidades defensoras que estén situadas sobre la *sección de muralla* o *torre* contra la que se ha declarado una carga (da igual si la unidad atacante va a atacar la propia muralla o asaltar la

muralla), podrá reaccionar a la carga de cualquier forma que tenga permitida esa unidad. Además podrá elegir la reacción especial “¡A las Almenas!” que se describe más adelante.

Una unidad que cargue contra una *puerta* o una *torre* jamás tendrá la opción de *Asaltar la Muralla*, por lo que siempre atacaran a la puerta o torre en sí.

Las tropas situadas en una torre sólo pueden reaccionar *Aguantando y Disparando* contra las tropas que carguen contra una torre.

Equipo para Asaltar la Muralla:

Aquí de momento describiremos que efectos tienen los diferentes equipos destinados para asaltar una muralla.

- Escalas:

Al inicio de la fase de combate cuerpo a cuerpo, una unidad con *escalas* podrá utilizarlas. Si decide hacerlo, entonces podrá subir hasta una miniatura por *escala* que tenga la unidad.

El jugador propietario de la unidad decide que miniaturas de entre la unidad son las elegidas para subir hasta la parte superior de la muralla.

Después del turno de carga, el jugador podrá volver a subir, en la siguiente fase de combate, hasta una miniatura por *escala* que posea la unidad. El número máximo de miniaturas que pueden subir hasta la *sección de muralla* estará limitado por las propias unidades que estén en ellas. Una unidad no podrá subir más miniaturas si no hay espacio suficiente para que puedan colocarse en la *sección de muralla*.

- Garfios:

Una miniatura equipada con *garfios* podrá utilizarlos al inicio de la fase de combate cuerpo a cuerpo siempre y cuando se encuentre en contacto con una sección de muralla.

Las reglas para *garfios* son exactamente las mismas utilizadas por las *escalas* (ver más arriba).

- Torres de Asedio:

Una vez la *torre de asedio* entre en contacto con una *sección de muralla* podrá decidir *asaltar la muralla*.

Una unidad que asalte una muralla de esta forma podrá hacerlo de la siguiente forma:

Hasta dos miniaturas de la unidad atacante que no “tiren” de la torre pueden atacar desde la misma. Las miniaturas elegidas para atacar son elegidas por el jugador propietario de entre cualquiera de la propia unidad. Después del turno de carga, el jugador propietario de la torre puede decidir que otra u otras miniaturas pasarán a combatir.

Al igual que sucede con la *escalas*, un jugador no podrá poner más miniaturas en la *sección de muralla*, si no hay espacio físico para poder colocarlas.

- ¡A las Almenas!

Las miniaturas que defienden una sección de muralla que sea objeto de una carga por parte del enemigo podrá elegir esta reacción a la carga.

Esta reacción permite a cualquier miniatura que defienda la sección de muralla y que no esté trabada en combate mover hasta 5cm después de que el atacante haya completado su movimiento de carga. Este movimiento representa el hecho de que los defensores intentan cubrir cualquier hueco en sus defensas e intentar detener el asalto enemigo.

Esta reacción permite a los defensores lanzar rocas y aceite hirviendo sobre el enemigo (excepto si está equipado con una Torre de Asedio).

- Combate por la Muralla:

Los atacantes que se dispongan a asaltar una muralla, se van a encontrar con un gran problema. Sobre todo por el hecho de que subir a través de una escala y hacerse hueco entre los defensores para combatir es una hazaña en si misma.

Si la sección está ocupada por el enemigo entonces se deberá librar una ronda de combate cuerpo a cuerpo. El combate continuará así hasta que el atacante consiga *Tomar la Muralla* (ver más adelante).

Los atacantes, debido a las dificultades inherentes de su posición, sólo conseguirán impactar a sus rivales con resultados de 6. Además, los defensores, gozan de una posición privilegiada, por lo que obtienen la regla especial *siempre ataca primero* y se considera que están *defendiendo un obstáculo*.

Una unidad que ataque desde una *Torre de Asedio* niega todas las ventajas a los defensores. Por lo que los atacantes no necesitan resultados de 6 para impactar y los defensores no obtienen la regla especial *siempre ataca primero* y no se consideran que estén *defendiendo un obstáculo*.

- Chequeos de Desmoralización durante el Asalto a las Murallas:

Las unidades que combaten en un asalto a una muralla tienen por delante un duro enfrentamiento. Sólo las unidades con mayor determinación serán las que terminen resultando victoriosas en el ensangrentado combate que supone tomar una muralla.

En estos combates no afecta el número de filas ni los estandartes ni los músicos. Ni tan siquiera la mayor *potencia de unidad*. Sólo las heridas causadas en combate. Por lo tanto, el bando que haya sufrido más bajas será quien realice el chequeo de desmoralización. Si ha habido el mismo

número de bajas, el combate será un empate y ningún bando tendrá que efectuar *chequeo de desmoralización* alguno.

Las tropas que sufran efectos secundarios por la resolución de un combate, como los **no-muertos** seguirán viéndose afectados por el resultado del combate (recordemos que sólo se cuentan heridas).

- Huir y Persecución:

Las tropas atacantes que estuvieran asaltando la muralla y que hayan fallado su *chequeo de desmoralización* se alejarán del castillo los 5D6 u 8D6cm habituales. La unidad defensora jamás perseguirá (por razones más que obvias).

Si la unidad defensora se ve obligada a huir, entonces se considera que es automáticamente aniquilada por su adversario.

Realmente puede suceder que los defensores se rindan y pidan clemencia o decidan huir lo mejor que puedan de las almenas. En cualquier caso, la unidad defensora deja de tener efecto en la batalla.

4. Combates

- Combates en las Murallas -

Además de los combates que suceden cuando una unidad asalta una muralla, los cuales siguen las reglas que se han descrito anteriormente, existen los combates que tienen lugar en lo alto de las murallas pero cuando el enemigo ha conseguido o bien *tomar la muralla*, o bien está atacando desde otra dirección del interior de la fortaleza. En estos casos se siguen estas reglas:

Las unidades combatientes lucharán tal y como se ha descrito en la sección de *asaltar la muralla*. Sin embargo, se considera que el atacante ha tomado la muralla (ver más atrás).

Las huidas y persecuciones en las secciones de muralla no existen. Una unidad que se vea obligada a huir (sea atacante o defensora), será aniquilada automáticamente.

- Combates en las Torres -

Los combates en las torres se llevan a cabo de la misma manera que se podrían llevar a cabo en los edificios en una batalla normal de WHF. Por lo tanto, se siguen todas las mismas reglas que vienen explicadas en el reglamento para combates en los edificios.

Las bajas sufridas por el defensor pueden ser sustituidas al inicio de la siguiente ronda de combate cuerpo a cuerpo por cualquier miniatura de misma unidad que se encuentre en el mismo piso de la torre.

En los combates en las torres no se huye. Una unidad que se vea obligada a huir por haber sido desmoralizada en combate, será aniquilada completamente.

- Combates en el Patio de Armas -

Las tropas que combaten en el patio de armas, lo hacen tal y como es habitual en WHF. Sin embargo, aquellas unidades que estén en el *patio de armas* y deseen (o puedan) cargar a una *sección de muralla* o *torre*, deberán seguir las siguientes reglas.

- Cargar desde el Patio de Armas hacia una Torre o Sección de Muralla:

Hay que tener en cuenta que toda unidad que ataque desde el *patio de armas*, deberá adoptar automáticamente la *formación abierta* en cuanto llegue a una *sección de muralla* o *torre*. Esto no conlleva ninguna penalización al movimiento de la unidad que carga.

El movimiento de carga se calcula tal y como se ha explicado en el apartado de *Movimiento desde el Patio de Armas a una Sección de Muralla o Torre*.

Si la unidad objetivo no está trabada en combate, podrá beneficiarse de estar *defendiendo un obstáculo* (las tropas estarán defendiendo una puerta o los accesos a la muralla).

Hay que tener en cuenta que no se puede cargar contra una unidad situada en una *sección de muralla*, si en ella no hay espacio suficiente para colocar las miniaturas. Igualmente una unidad que no pueda pasar por la *puerta* o entrada a una *torre*, tampoco podrá cargar.

- Cargar desde una Torre o Sección de Muralla al Patio de Armas:

Una unidad puede cargar desde una *torre* o *sección de muralla* al *patio de armas* de la manera habitual. La distancia se mide hasta la unidad teniendo en cuenta los distintos accesos que existan en la *torre* o *sección de muralla*.

La unidad que carga, lo hará de la misma manera que los *Hostigadores* (ver el Reglamento de WHF), aunque podrá seguir aplicando el modificador por filas.

Si la unidad atacante no tiene espacio suficiente para colocar todas las miniaturas en el patio de armas (puede que el enemigo esté demasiado cerca), entonces no podrá aplicar los modificadores por filas puesto que estará demasiado desorganizada al tener guerreros tanto en el patio de armas como en la sección de muralla o torre.

- Línea de Visión -

Las tropas situadas en un castillo tienen la ventaja añadida de poder tener un campo visual inmejorable. Tanto es así que las tropas situadas en las *torres* y en las *secciones de muralla*, tienen en *línea de visión* a todas las unidades enemigas.

Por el contrario, las unidades que están en el exterior, también tendrán *línea de visión* hacia las unidades situadas en las *torres* y en las *secciones de muralla*, excepto aquellas que se encuentren en los *pisos interiores* de las torres.

Las tropas que se encuentren en el *patio de armas*, no tendrán *línea de visión* contra nada que esté en el exterior de la fortaleza, pero tampoco podrán ser designadas por los disparos de las tropas situadas en el exterior.

Sin embargo, si una *sección de muralla* o *torre* es derruida, las unidades tanto en el interior como en el exterior tendrán *línea de visión a través* de la estructura derruida.

- Andanada -

Una andana, representa a las tropas situadas en el *patio de armas*, dirigir sus disparos por encima de las murallas en dirección al enemigo siguiendo las instrucciones de las tropas situadas encima de la muralla.

Para poder realizar una *andanada*, una unidad equipada con arcos (de cualquier tipo) o ballestas (de cualquier tipo), tiene que estar situada de cara a una *sección de muralla* a 10cm o más de ella. Si en esa *sección de muralla* existen tropas amigas, entonces la unidad podrá disparar en la fase de disparo.

Toda la unidad podrá disparar a las unidades enemigas situadas en el exterior. Sin embargo, la distancia a la que pueden disparar será siempre mayor de la mitad de alcance del arma. Así por ejemplo, una unidad equipada con arcos, sólo podrá disparar a unidades que estén entre 31-60cm de distancia de la unidad.

Una unidad que dispara en andanada, sufre un -1 adicional a la tirada para impactar además de cualquier otro modificador normal que deba aplicar la unidad.

- Ataques contra el Castillo -

Las diferentes razas que habitan en el mundo de Warhammer, tienen sus propias técnicas para construir Castillos y Fortalezas. Los materiales pueden ser bien distintos y aún así ofrecer una buena protección. Sea como sea, todos los castillos se rigen por estas reglas cuando resultan atacados.

- Disparos Dirigidos contra la Fortificación:

Cada *torre*, *sección de muralla* y *puerta* se considera un objetivo independiente para cualquier ataque enemigo. Por lo que el enemigo deberá declarar a cuál de todas piensa efectuar el disparo.

Para determinar el daño causado por un ataque de proyectiles se utiliza la siguiente fórmula:

Número de Heridas Causadas + *Fuerza del Ataque* + *Otros Modificadores*

El *Número de Heridas Causadas* representa los daños que es capaz de causar el ataque. De todas maneras todos los ataques causan al menos 1 Herida, por lo que siempre como mínimo éste será el número de heridas causadas.

La *Fuerza del Ataque* no tiene más misterio. Simplemente ver que Fuerza tiene el arma que ha sido disparada.

Otros Modificadores, viene a ocuparse de aquellas otras reglas especiales que puedan modificar la tirada para causar daños a un castillo (ver las Tablas de Daño más adelante).

Ejemplos:

Un Gran Cañón Imperial que dispare a una torre causará los siguientes daños:

1D6 (nº de heridas que causa) + 10 (Fuerza del cañón) + 0 (no hay otros modificadores), por lo que causará una cantidad de daño comprendida entre 11 y 16.

Una flecha disparada desde un Arco Largo causará a la misma torre los siguientes daños:

1 (nº de heridas que causa) + 3 (Fuerza del arco largo) + 0 (no hay otros modificadores), por lo que causará una cantidad de daño de 4.

Si el Castillo es impactado por un arma que utilice plantilla de área de efecto, el castillo y las tropas cubiertas por la plantilla serán impactados automáticamente (las tropas cubiertas parcialmente serán impactadas con un resultado de 4+). Si el agujero central no cubre el castillo, pero otras partes de la plantilla sí, el castillo será impactado con un resultado de 4+ en 1D6.

En el caso de una unidad equipada con armas de proyectiles, sólo se contará un impacto por unidad, que siempre será el de mayor fuerza (si la hubiera). Para ver si los ataques hacen mella en la sección a la cual hemos disparado, consultaremos las siguientes tablas:

- TABLA DE DAÑOS EN LAS MURALLAS:

2-12	Ningún Efecto
13-14	Dañada: sumad +1 a cualquier tirada posterior en esta tabla.
15-16	Daños Estructurales: las tropas situadas en esta sección de muralla no podrán disparar en su siguiente turno si se obtiene un 4+ en 1D6. Se efectúa una tirada por cada unidad. Sumad +1 a cualquier tirada posterior en esta tabla.
17-18	Almenas Destruídas: las unidades situadas en esta sección de muralla sufrirán 1D6 impactos de F4 y además no podrán considerarse detrás de una cobertura sólida. Sumad +1 a cualquier tirada posterior en esta tabla. Si se vuelve a obtener este resultado, sólo se aplica el modificador de +1 a la tirada en esta tabla.
19	¡Brecha!: el ataque abre una gran brecha en la muralla de 5cm de ancho por 8cm de alto, por la que en cada turno pueden pasar dos miniaturas. Sumad +1 a cualquier tirada posterior en esta tabla. Si se vuelve a obtener este resultado, sólo se aplica el modificador de +1 a la tirada en esta tabla.
20+	Muralla Derruida: la muralla se desmorona. Las tropas situadas en esta sección de muralla sufren un impacto de F5. Todas las tropas situadas a 10cm o menos sufrirán un impacto de F3. Los restos de la muralla se consideran un obstáculo y una cobertura sólida.

- TABLA DE DAÑOS EN LAS TORRES:

2-12	Ningún Efecto
13-14	Dañada: sumad +1 a cualquier tirada posterior en esta tabla.
15-16	Daños Estructurales: las tropas situadas en la torre no podrán disparar en su siguiente turno si se obtiene un 4+ en 1D6. Se efectúa una tirada por cada unidad. Sumad +1 a cualquier tirada posterior en esta tabla.
17-18	Almenas Destruídas: las unidades situadas en la parte superior de la torre sufrirán 1D6 impactos de F4. Además, ya no podrán considerarse detrás de una cobertura sólida. Sumad +1 a cualquier tirada posterior en esta tabla. Si se vuelve a obtener este resultado, sólo se aplica el modificador de +1 a la tirada en esta tabla.
19	Parcialmente Derruida: todas las miniaturas situadas en la torre deberán superar un chequeo de iniciativa (un resultado de 6 siempre es un fallo) o sufrirán un impacto de F5. Sumad +1 a cualquier tirada posterior en esta tabla. Si se vuelve a obtener este resultado, sólo se aplica el modificador de +1 a la tirada en esta tabla.
20+	Torre Derruida: tirad 1D6: 1-3: la torre queda parcialmente derruida como en el caso anterior. Además las tropas situadas a 10cm o menos sufrirán un impacto de F3. 4-6: ¡la torre queda destruida! Todas las miniaturas en su interior sufren un impacto de F5. Todas las miniaturas situadas a 10cm o menos sufren un impacto de F3. Y además las ruinas se consideran cobertura sólida y un obstáculo.

- TABLA DE DAÑOS EN LAS PUERTAS:

2-10	Ningún Efecto
11-12	Grieta: la madera y el metal de las puertas se agrietan. Sumad +1 a cualquier tirada posterior en esta tabla.
13-14	Resquebrajada: las puertas gimen ante la presión a la que se ven sometidas. Suma +2 a cualquier tirada posterior en esta tabla.
15	Destruída: la puerta ha sido destruida y el enemigo ya puede entrar en la fortaleza. Sin embargo algunos trozos de la puerta siguen dificultando el paso, por lo que la capacidad de movimiento de las tropas se reduce a la mitad. Puedes volver a atacar la puerta en la siguiente fase de combate cuerpo a cuerpo para destruirla totalmente. En tal caso se suma +3 a cualquier tirada posterior en esta tabla.
16+	¡Vía Libre! la puerta ha sido destruida. La entrada a la fortaleza está ahora completamente abierta.

- *Disparos Dirigidos contra las Puertas:*

Al disparar contra una *sección de muralla* o *torre* que también contenga una *puerta*, deben aplicarse todas las reglas habituales por disparar a una *sección de muralla* o *torre*.

Hay que tener en cuenta que si esta *sección de muralla* o *torre* queda destruida, la *puerta* quedará también destruida.

Sólo puede dispararse contra las *puertas* con armas de tiro tenso (todas las que no disparen efectuando un arco amplio como los morteros y lanzadores de rocas. Pero sí cañones, pivotes de ballesta, flechas de arco, lanzavirotes, etc...).

Si un disparo dirigido contra una puerta impacta, deberá determinarse si ha impactado en la puerta o en la sección de muralla o torre. Tira 1D6:

1-3: el impacto golpea en la *sección de muralla* o *torre* (tira en la tabla de daños correspondiente).

4-6: el impacto golpea en la puerta, por lo que se deberá tirar en la tabla de daños para puertas.

Un arma de proyectiles que utilice la HP no tiene que tirar 1D6 para ver si impacta en una torre o sección de muralla. Si el disparo impacta, golpea directamente en la puerta. Si falla, no ocurre nada.

- *Cañones:*

Debido al sistema de disparo de un cañón, es muy difícil que falle el tiro contra un castillo. Para representar esto, todos los Cañones (de "tiro tenso") impactan automáticamente al disparar contra los castillos si están dentro de su alcance máximo; aunque deberán tirar el *Dado de Artillería* de todas formas, para ver si se ha producido algún problema.

Además, los cañones pueden utilizar una carga de pólvora adicional para destruir más rápidamente las murallas (lógicamente los tipos de cañones que no utilicen pólvora, no podrán beneficiarse de esta regla). Esto permite aplicar un modificador de +1 al determinar los efectos del disparo. Pero por el contrario, esto tiene un problema; ya que los cañones tienden a explotar más fácilmente.

Un jugador que añada más pólvora a la carga del cañón deberá declararlo antes de dispararlo. Además deberá tirar dos veces el *Dado de Artillería* para determinar si se produce algún problema.

- Atacar al Castillo en Combate Cuerpo a Cuerpo:

Por lo general, destruir un Castillo a base de puñetazos y golpes de armas no suele ser la mejor forma para tirarlo abajo. Sin embargo hay tropas que sí tienen alguna oportunidad de hacer algún daño real como pueden ser los gigantes o los poderosos grandes demonios del caos.

Cualquier unidad que haya cargado contra una torre, puerta o sección de muralla y no vaya a *¡Tomar la Muralla!* puede realizar un único ataque, que será siempre el ataque de mayor fuerza que tenga la unidad (independientemente de los ataques que pudieran realizar), contra la *sección de muralla, torre o puerta*. El ataque impacta automáticamente y se resuelve de la manera habitual que para disparos:

Número de Heridas Causadas + Fuerza del Ataque + Otros Modificadores

Ejemplos:

Un Gigante ataca una sección de muralla. Utiliza el ataque *golpear con el garrote*, por lo que causará los siguientes daños:

2D6 (nº de heridas que causa) + 6 (Fuerza del gigante) + 0 (no hay otros modificadores), por lo que causará una cantidad de daño comprendida entre 8 y 18.

Una unidad de Goblins Nocturnos que ataquen a la misma *sección de muralla* causará los siguientes daños:

1 (nº de heridas que causa) + 3 (Fuerza del goblin) + 0 (no hay otros modificadores), por lo que causará una cantidad de daño de 4.

5. Psicología

Las unidades defensoras situadas en las *torres, secciones de muralla y patio de armas* son *inmunes al pánico*.

Las unidades defensoras que estén en una *sección de muralla o torre* son *inmunes al miedo* (además de ser *inmunes al pánico*). De esta forma se representa lo violento y peligrosos que son los asedios... y lo desesperada que es la situación para los defensores.

Por otro lado, cualquier miniatura defensora que esté situada en una *sección de muralla o torre* y que falle un *chequeo de terror*, la unidad no huirá de su posición. En su lugar, la unidad quedará *acobardada*.

- *Unidades Acobardadas:*

Suele suceder, que los defensores en un asedio sean tropas de lo más resolutas posibles. Tal vez sea su propia naturaleza o tal vez sus propios instintos de supervivencia. Son capaces de enfrentarse sin aparente temor contra sus enemigos. Pero incluso a veces, sucede, que las criaturas más terroríficas suelen hacer temblar los corazones de los valientes defensores igual de bien que lo harían en cualquier otra circunstancia.

Pero a diferencia que en una batalla normal, en los Asedios, un defensor no tiene más salida que quedarse a luchar la mayoría de las veces. Por lo que es más fácil intentar refugiarse tras los muros o en cualquier otro hueco, en el que el defensor pueda sentirse lo más a salvo posible.

Una unidad *acobardada* no podrá mover, disparar o lanzar hechizos hasta el siguiente turno propio. Se supone que los guerreros están demasiado ocupados intentando buscar un lugar seguro o incluso lloriqueando, en vez de estar dispuestos para la batalla.

Sin embargo, una unidad *acobardada* que sea objeto de una carga o que esté trabada en combate (seguramente por la misma unidad que la hizo fallar el *chequeo de terror*), podrá reaccionar, exclusivamente, *manteniendo la posición* y se considera que la unidad habrá fallado un *chequeo de miedo* contra una unidad con menor o igual *potencia de la unidad*.

Las unidades que están combatiendo en una *sección de muralla o torre* se consideran afectadas por la regla especial *¡Muerte o Victoria!* Esta regla se aplica tanto a atacantes como a defensores.

- *¡Muerte o Victoria!:*

En los peligrosos combates que se llevan a cabo en un asedio, no hay ninguno tan peligroso y violento como el que se sucede en lo alto de las almenas de las murallas. Casi todos los generales muestran un especial hincapié en conseguir que sus soldados ocupen o defiendan las murallas. Es por ello, que rara vez los soldados se rendirán una vez iniciado el asalto a una muralla.

Las unidades afectadas por esta regla especial, efectuarán todos los *chequeos de desmoralización* sin que su atributo de liderazgo se vea reducido por el resultado del combate. La unidad, como siempre, podrá coger el liderazgo más alto que pueda conseguir, ya sea el de un oficial o personaje incluido o el del propio general si está dentro de su radio.

Por ejemplo una unidad de Orcos con un Gran Jefe dentro (L8) efectuará los chequeos de desmoralización con la regla tozudos con el atributo de liderazgo del Gran Jefe. Si la unidad estuviera dentro del alcance del liderazgo del general, utilizarían entonces, el valor de este sin modificar también

6. Castillos y Tropas Especiales

Gigantes

- Un gigante que ataque a un castillo (*sección de muralla, torre o puerta*) siempre utilizará el ataque especial *golpear con el garrote*.
- Cuando un gigante ataque a las tropas situadas en una *sección de muralla*, nunca utilizará realizará el ataque saltar arriba y abajo.

Objetivos Grandes

- Todos los *objetivos grandes*, pueden decidir entre atacar a la *sección de muralla* en si o a las tropas situadas encima de ella (las *torres* siguen siendo demasiado altas).
-

Criaturas Voladoras

- Las tropas y monstruos que tengan la capacidad de *volar*, pueden asaltar una *sección de muralla* e incluso una *torre* (lógicamente llegan hasta arriba volando) normalmente y además el defensor no obtendrá la regla especial *siempre ataca primero* ni se considerará que están *defendiendo un obstáculo*. Sin embargo, los *criaturas voladoras*, seguirán necesitando resultados de 6 para impactar a las tropas defensoras.
- Los personajes que monten en una montura con capacidad de *volar*, lucharán de igual manera que las propias *criaturas voladoras*.
- Las *criaturas voladoras* no sufren ninguna penalización por atravesar las *secciones de muralla* y *torres* para llegar a ellas o al interior.

Criaturas Etéreas

- Las *criaturas etéreas* pueden atacar a las tropas situadas en las secciones de muralla y torres de igual manera que las criaturas voladoras.
- Las *criaturas etéreas*, sin embargo, no pueden atravesar ningún elemento de la fortaleza (*puertas, secciones de muralla y torres*) para pasar al interior de la misma. Esto es una excepción a la regla de *movimiento etéreo*, pero se supone que las fortalezas poseen salvaguardas y hechizos que impiden a estas criaturas atravesar los muros de la misma.

El último párrafo también afecta a cualquier miniatura que posea la regla especial de *movimiento etéreo*.

Armas de Aliento

- Las criaturas que tengan esta regla especial no pueden utilizarla contra aquellas miniaturas que se hallen en una sección de muralla o torre a menos que ellas mismas se encuentren en la misma sección de muralla o torre que su objetivo.

7. Castillos y la Magia

Los castillos aparte de ser inmensamente resistentes, también poseen una gran cantidad de salvaguardas, hechizos y runas de protección contra los cuales, los hechiceros enemigos no pueden sobrepasar a menos que fuera un asedio muy prolongado. Por este motivo, la magia tiene los siguientes efectos en una batalla de asedio:

- Los hechiceros (de ambos ejércitos) que estén situados por fuera de la fortaleza sólo pueden elegir como objetivo las siguientes partes de un castillo: parte superior de las torres, parte superior de una muralla (las almenas) y las puertas. Por lo tanto ningún hechizo puede afectar a las tropas que estén dentro de una torre ni a las que están situadas en el patio de armas.

Por supuesto, tampoco tienen efecto los hechizos que permitan mover a una miniatura o unidad hacia el interior de un castillo, en tal caso las miniaturas afectadas por el hechizo se pararán en cuanto entren en contacto con la base de una torre o sección de muralla si se trata de un *movimiento terrestre*. O con las almenas o la parte superior de una torre si se trata de un *movimiento aéreo*.

Tampoco se pueden invocar tropas fuera de las partes del castillo que pueden elegirse como objetivo.

Los hechiceros del ejército que estén situados dentro de la fortaleza no tienen ninguna restricción para la elección de sus objetivos salvo las propias de los hechizos (línea de visión, alcance, etc...).

- Los únicos hechizos que afectan a las diferentes partes de un castillo, son aquellos que causan un daño real a la estructura como lo son todos los *proyectiles mágicos* y algunos otros hechizos que causen impactos. Todo hechizo que no haga daños o que dentro de sus efectos haya alguno que no cause daño, no tendrá efecto sobre cualquier parte del castillo.

APENDICE 1: Equipos de Asedio

El equipo de asedio resulta muy importante tanto para los ejércitos atacantes como para los ejércitos defensores. A unos les permite poder tomar la muralla y evitar la ingente cantidad de disparos, mientras que a los otros les permite causar más bajas a un ejército que no parece acabar nunca.

A) Equipo para el Ejército Asediado

-Foso

La más antigua y habitual forma de reforzar las murallas de un castillo es un foso. Los fosos rodean por completo el castillo por lo que deben modelarse suficientes secciones de foso para rodearlo en su totalidad.

Si el castillo está rodeado por un foso el asediante:

- Dispondrá de un 15% más de tropas respecto al valor habitual.
- Dispondrá de un turno más para tomar el castillo.

El defensor debe informar de antemano al jugador atacante de la presencia del foso, ya que el atacante debe decidir si quiere equipar a sus unidades con *fajinas* única forma de superar el foso (además de que como se ha visto dispondrá de más puntos para distribuir)

El foso es un elemento desequilibrante, por lo que la introducción del mismo debe sopesarse por ambos jugadores. Por supuesto, en aquellos escenarios donde esté presente deberá jugarse con él, pero en los demás casos debería ser una decisión acordada por ambas partes.

- Puerta Reforzada:

Una puerta reforzada permite que las puertas de la fortaleza sean más difíciles de derrumbar, por lo que cualquier tirada efectuada en la *Tabla de Daños en las Puertas*, tendrá un modificador de -1.

- Aceite Hirviendo:

Una de las formas más efectivas de disuadir a los atacantes para que no asalten las murallas, es lanzarles cosas realmente desagradables. Entre ellas se encuentra el Aceite Hirviendo. Aunque como veremos más adelante algunas razas puede que utilicen otras formas iguales o peor de desagradables con el mismo fin: lanzar una lluvia de muerte sobre sus enemigos.

Cualquier unidad de infantería se puede equipar con un máximo de un Caldero de Aceite Hirviendo. La capacidad de movimiento de la unidad que lo porta queda reducida a la mitad.

Además un Caldero no puede moverse y utilizarse contra el enemigo en un mismo turno, por lo que se considera que tiene la regla especial *mover o disparar*.

El Aceite Hirviendo puede utilizarse en la fase de disparo y se considera un arma de proyectiles a todos los efectos (además se supone que tiene "munición" para toda la partida). Se necesitan al menos dos miniaturas para poder utilizar el Caldero, las cuales no podrán utilizar en ese mismo turno cualquier arma de proyectiles que pudieran tener. Además cualquier unidad equipada con un Caldero podrá declarar "Aguantar y Disparar" como reacción a una carga contra la muralla siempre y cuando no lo haga una unidad equipada con una Torre de Asedio.

Si se decide utilizar el Caldero debe colocarse la plantilla de área de 5cm justo debajo del caldero en contacto con la base del castillo. Cualquier miniatura cuya peana tenga totalmente cubierta por la plantilla será impactada automáticamente. Las miniaturas que no estén totalmente cubiertas por la plantilla serán impactadas con un resultado de 4+ en 1D6. Los personajes incluidos en la unidad afectada pueden utilizar la regla de ¡Cuidado Señor!

Toda miniatura impactada por sufre un impacto de Fuerza 5 que niega cualquier tirada de salvación por armadura.

Coste en Puntos: 25 puntos por Caldero.

- Sangre Hirviente:

Los Elfos Oscuros disponen de una forma bastante repulsiva de repeler a los atacantes. Por lo que utilizando a los esclavos como donantes de ocasión, mezclan la sangre de éstos junto con potentes venenos corrosivos. El resultado es algo que la mayoría de tropas no puede soportar.

Sigue todas las reglas del *Aceite Hirviendo*, pero cualquier unidad que sufra alguna baja a causa de la *Sangre Hirviente* deberá efectuar un chequeo de pánico.

Coste en Puntos: 30 puntos por Caldero. *Sólo Elfos Oscuros.*

- Metal Fundido:

Las razas como los Enanos y Enanos del Caos tienden a utilizar metales pesados en sustitución del aceite, ya que en sus ciudades es más fácil de conseguir estos recursos.

Sigue todas las reglas del *Aceite Hirviendo* excepto que los impactos se resuelven con Fuerza 6.

Coste en Puntos: 30 puntos por Caldero. *Sólo Enanos y Enanos del Caos.*

- Fuego Alquímico:

Los Altos Elfos han desarrollado una fórmula alquímica extremadamente letal denominada *Ielthan*, que significa “*Fuego de Muerte*” en la lengua élfica.

Sigue todas las reglas del *Aceite Hirviendo*, el *Fuego Alquímico* se considera un *ataque mágico* y que tiene la regla especial *ataques flamígeros*.

Coste en Puntos: 30 puntos por Caldero. *Sólo Altos Elfos*.

- Rocas:

Este tipo de arma defensiva es muy común en todas las fortalezas. Incluso cuando no tienes ninguna más a mano, siempre puedes esperar que las máquinas de asedio enemigas destrocen un poco más las almenas para conseguir munición.

Las miniaturas que defiendan una sección de muralla o torre y que no estén trabadas ellas mismas en combate cuerpo a cuerpo, pueden decidir lanzar rocas sobre cualquier unidad que esté situada en la base de la torre o de la sección de muralla.

Las rocas también se pueden utilizar contra cualquier unidad que esté asaltando una sección de muralla en combinación con la reacción a la carga *¡A las Almenas!*.

Los disparos de las rocas se efectúan utilizando el atributo de *Habilidad de Projectiles* de las miniaturas que lo lanzan. Cada roca que impacte, lo hace con la misma fuerza que tenga la miniatura +1.

Coste en Puntos: 1 pto/miniatura.

B) Equipo para el Ejército Asediante

- Arietes:

Los arietes no son más que grandes troncos de árbol utilizados para tirar abajo las puertas del castillo. Son fáciles de construir y utilizar, por lo que muchos generales los utilizan cuando no disponen de más medios.

Los arietes necesitan un mínimo de PU4 para poder ser transportados. Sólo las unidades de infantería y de monstruos (tamaño Ogro) pueden equiparse con un ariete, y cada unidad de sólo se puede equipar con un ariete.

Una unidad que sufra de *estupidez*, no podrá portar arietes.

Las unidades equipadas con arietes no sufren ninguna restricción al movimiento. Si en cualquier momento la unidad deja de tener una PU4 entonces deberá abandonar el ariete. Un ariete abandonado debe dejarse en la mesa donde se quedó por última vez o retirarse de la batalla. Cualquier unidad de infantería que entre en contacto con un ariete abandonado puede equiparse automáticamente con él sin ninguna restricción.

Una unidad equipada con ariete puede cargar contra una puerta, sección de muralla o torre y efectuar un único ataque por ronda de combate cuerpo a cuerpo contra dicha parte del castillo. Hay que tener en cuenta que una puerta no podrá ser atacada por más de un ariete al mismo tiempo.

Un ariete tiene el siguiente perfil:

Ariete

Fuerza: igual a la PU de la unidad (hasta un máximo de 8).

Daño: 1D6 Heridas.

Las unidades equipadas con arietes pueden luchar de la forma habitual en combate cuerpo a cuerpo (aunque no pueden utilizar el ariete en el combate).

Una unidad puede decidir abandonar su ariete de forma voluntaria (puede que ya hayan derribado la puerta por ejemplo) o si se ve forzada a huir por cualquier motivo.

Coste en Puntos: 10 puntos.

- Ariete Cubierto:

Un ariete cubierto es una versión mejorada del ariete normal. La mayor ventaja que proporciona un ariete es la protección de la unidad que lo porta contra la mayoría de cosas que el defensor pueda lanzar sobre ellos.

Un ariete cubierto sigue todas las reglas de los arietes descritas anteriormente con las siguientes excepciones:

La PU mínima necesaria para empujar un ariete cubierto es de 8. Además la unidad posee una penalización de -2cm a su capacidad de movimiento.

La unidad que porta el ariete está más o menos a salvo de la mayoría de proyectiles que son lanzados contra ellos gracias al tejadillo que poseen este tipo de arietes. Por ello cada vez que una unidad enemiga dispare contra la unidad que porta un ariete cubierto deberá efectuar una tirada de 1D6:

1-2: el disparo impacta contra el ariete cubierto.

3-6: el disparo impacta en la unidad.

Además la unidad que porta el ariete cubierto recibe una *tirada de salvación especial* de 4+ contra cualquier ataque que reciba por calderos de *Aceite Hirviendo* y similares.

Los arietes cubiertos pueden ser designados como objetivos en combate cuerpo a cuerpo. Poseen el siguiente perfil:

Ariete Cubierto

Fuerza: igual a la PU de la unidad (hasta un máximo de 8).

Daño: 1D6 Heridas.

Resistencia: 7

Heridas: 5

Coste en Puntos: 50 puntos por Ariete Cubierto.

- Escalas:

Las escalas son ampliamente utilizadas en el mundo de Warhammer para todo tipo de usos, pero es a la hora de asaltar una muralla de una fortaleza enemiga cuando cobran mayor importancia. Estas escalas suelen disponer de pinchos y ganchos para afianzarse firmemente en su posición.

Las escalas se utilizan tal y como se comentó en la sección de *Asaltar la Muralla*.

Una unidad de infantería se puede equipar con cualquier número de escalas. La única restricción es que se necesitan **dos miniaturas** para poder llevar una escala. La unidad no tiene ninguna restricción al movimiento por llevar escalas.

Se necesitan cuatro miniaturas por escala para que la unidad mantenga su movimiento. Si no cumple esta proporción, deberán elegir entre abandonar las escalas necesarias para mantener la proporción 4:1 ó sufrir una penalización al movimiento de -2cm por cada miniatura que falte para cumplir la proporción.

Es decir, una unidad de 8 milicianos imperiales (M10) con 4 escalas, sufrirá una penalización de -4cm si no se deshace de alguna escala. Si se deshiciera de una escala, entonces sufriría una penalización de -2cm (faltaría una miniatura más por escala para tener la proporción 4:1). Y si se deshiciera de dos escalas, entonces la unidad no sufriría ninguna penalización al movimiento.

Las unidades que no tengan al menos dos miniaturas por escala, deberá abandonar todas aquellas que sobren. Las escalas abandonadas se dejan en el campo de batalla, para que cualquier unidad de infantería que se ponga en contacto con la escala (y que pueda portarla), se equipe inmediatamente con ella.

Una unidad podrá abandonar las escalas voluntariamente o directamente, cuando se vean obligadas a huir por el motivo que sea.

Una unidad equipada con escalas no tiene ninguna restricción a la hora de combatir cuerpo a cuerpo.

Las unidades sujetas a la regla de *estupidez*, no podrán portar escalas.

Coste en Puntos: 5 puntos por Escala.

- Garfios:

Los garfios son utilizados para que las tropas puedan escalar fácilmente las murallas. Generalmente están hechas de materiales resistentes para evitar que los defensores puedan cortar las cuerdas mientras las tropas están escalando.

Cualquier unidad de infantería que pueda hostigar, se puede equipar con garfios. Los garfios no afectan a la capacidad de movimiento ni de combate de las unidades equipadas con ellos.

Los garfios se utilizan tal y como se comentó en la sección de *Asaltar la Muralla*.

Se debe equipar a toda la unidad con garfios o no equiparse con ninguno.

Coste en Puntos: 1 pto/miniatura.

- Manteletes:

Los manteletes son listones de madera, utilizadas habitualmente por los asediantes para protegerse de los proyectiles enemigos.

Cualquier unidad de infantería equipada con armas de proyectiles puede equiparse con manteletes.

Una unidad equipada con manteletes no puede marchar o moverse y disparar. Sin embargo, los manteletes permiten a la unidad desplegarse 2D6cm más cerca del enemigo. Esto representa la facilidad con la que estas tropas se pueden acercar al enemigo, gracias a que los manteletes hacen más inefectivos los proyectiles enemigos.

Una unidad equipada con manteletes no podrá abandonarlos voluntariamente (las tropas anteponen su seguridad) a menos que decidan cargar (ya sea contra una unidad o contra la fortaleza). Si la unidad se ve obligada a huir por cualquier motivo el mantelete será abandonado. Un mantelete abandonado debe retirarse del campo de batalla.

Una unidad equipada con manteletes se considera a cubierto tras *cobertura pesada*, por lo que las tropas de proyectiles enemigas deberán aplicar el modificador de -2 a la tirada para impactar.

Coste en Puntos: 1 pto/miniatura de la unidad.

-Fajinas

Las fajinas son haces de ramas, troncos, matorrales u otro tipo de maderas, que se utilizan para rellenar fosos y zanjas. Las fajinas son lo suficientemente sólidas para sostener incluso el peso de máquinas de guerra y torres de asedio.

Cualquier unidad de infantería puede equiparse con fajinas con el valor en puntos indicado más adelante. Este coste debe restarse a los puntos destinados a equipo de asedio. Una unidad equipada con fajinas no puede utilizar armas de proyectiles ni escudos.

Una unidad equipada con fajinas que llegue a estar en contacto el foso podrá arrojar sus fajinas al foso durante la fase de combate cuerpo a cuerpo para crear un camino que atraviese el foso. El camino es tan ancho como la unidad y permite a las tropas cruzar el foso utilizando el precario puente creado con las fajinas sin penalización alguna a su capacidad de movimiento.

Colocad un trozo de papel o algo similar sobre el foso para indicar el lugar donde las fajinas han creado un puente por encima del agua.

Si la unidad equipada con las fajinas huye o es desmoralizada en combate cuerpo a cuerpo, dejar á caer las fajinas que podrán ser recogidas por cualquier unidad que entre en contacto con ellas sin reducción alguna a su capacidad de movimiento.

Valor en Puntos: 20 puntos por unidad.

- Torres de Asedio:

Las torres de asedio son las máquinas de asedio más efectivas para asaltar las murallas de la fortaleza enemiga. Las torres suelen estar construidas con madera, pero no es raro ver torres hechas con otros materiales.

Cualquier unidad de infantería se puede equipar con una única torre de asedio. Hasta ocho miniaturas podrán colocarse sobre la torre, mientras el resto de la unidad se coloca detrás y alrededor de la torre para empujarla.

- Tropas de Projectiles en las Torres de Asedio:

Las tropas en el interior pueden utilizar sus armas de proyectiles durante la fase de disparo.

Las tropas de proyectiles que estén situadas dentro de una torre de asedio no se consideran que hayan movido a efectos de las armas que son de *mover o disparar*. Pero debido al traqueteo de la torre mientras se mueve, las tropas aplicarán el modificador habitual de -1 por *moverse y disparar*.

- Movimiento de las Tropas con Torres de Asedio:

Una unidad equipada con una torre de asedio puede efectuar un movimiento adicional de 2D6cm después de haber desplegado ambos ejércitos pero antes de que comience el primer turno.

La torre de asedio tiene la misma velocidad que la unidad que empuja de ella. La unidad no puede efectuar movimientos de marcha, ni girar ni pivotar.

Se necesitan al menos a **diez miniaturas** para poder tirar de una torre de asedio sin problemas. Si a causa de las bajas, la unidad que empuja de la torre, queda por debajo de las diez miniaturas, entonces la capacidad de movimiento se verá reducida en 2cm por miniatura por debajo de diez.

Si la torre de asedio ve su capacidad de movimiento reducida a 0cm o se encuentra por debajo de 6 miniaturas empujando la torre, entonces la unidad deberá abandonar la torre. Una torre abandonada se queda en el sitio donde está, y cualquier unidad de infantería que se ponga en contacto con ella podrá utilizarla a partir de entonces.

Hay que tener en cuenta que las miniaturas en el interior de la torre no cuentan para el número de miniaturas que están empujando la torre, por lo que se podrían ver obligadas a bajar de la torre para empujar de ella.

Cualquier hechizo lanzado contra una unidad que porte una torre de asedio que haga a la unidad avanzar más, ésta sólo lo hará a la mitad de lo que normalmente recorrería. Esto es debido que tirar de una torre de asedio sigue siendo bastante difícil incluso con magia.

- Disparos y Ataques Cuerpo a Cuerpo a tropas que tengan Torres de Asedio:

Una unidad equipada con una torre de asedio, no podrá aplicar el modificador por filas cuando combata en cuerpo a cuerpo (se considera demasiado desorganizada). Además cualquier miniatura puede decidir atacar a la torre de asedio en combate cuerpo a cuerpo.

Las unidades enemigas pueden designar a la torre de asedio como objetivo de sus disparos. La torre de asedio se considera un *objetivo grande*.

Si existen tropas en el interior de la torre, éstas pueden verse impactadas por los disparos enemigos. Por ello tira 1D6:

1-2: el disparo ha dado a una miniatura del interior de la torre.

3-6: el disparo golpea en la propia torre.

Si la torre es destruida, cualquier miniatura en su interior corre grave peligro. Efectúa por cada miniatura en el interior de la torre un *chequeo de Iniciativa* (un resultado de 6 siempre es un fallo), y cualquier miniatura que lo falle sufrirá un impacto de F5. Luego retira la torre y organiza a los supervivientes del interior de la torre junto con su unidad como prefieras.

Cuando un arma o ataque, utilice plantilla de área de efecto (puede ser la plantilla de lágrima también), es posible impactar a la torre y a las miniaturas en el interior dependiendo dónde esté la plantilla. Los cañones y los lanzavirotes sólo pueden afectar a la torre en si.

Una unidad equipada con una torre de asedio que se vea obligada a huir por la razón que sea, deberá abandonar la torre de asedio.

Las Torres de Asedio se utilizan tal y como se comentó en la sección de *Asaltar la Muralla*.

Una torre de asedio tiene el siguiente perfil:

Torre de Asedio

Resistencia: 7

Heridas: 5

Coste en Puntos: 100 puntos por Torre de Asedio. Se puede incluir hasta una Torre por cada 1.000 pto completos de ejército.

APENDICE 2: Máquinas de Guerra

Todos los ejércitos poseen maquinaria de asedio más especializada. Tanto para defenderse en un asedio como para atacar, suele ser común ver enormes lanzapiedras y balistas dispuestas para la batalla entre aquellos ejércitos que, normalmente, desisten de llevar máquinas de guerra a la batalla en otras circunstancias. Sin embargo, muchas veces, la victoria en un asedio, pasa por el número de máquinas de guerra que se pueden disponer.

Para representar esto, cualquier ejército puede equiparse con las siguientes máquinas de guerra por el coste en puntos indicado:

Lanzapiedras... 125 pts

Los lanzapiedras se consideran una unidad singular a la hora de elegirlos para crear la lista de ejército. Los lanzapiedras siguen todas las reglas indicadas en el reglamento para las *catapultas*.

Un lanzapiedras tiene 3 miembros que servirán de dotación. El tipo de dotación depende del ejército en cuestión (ver más adelante).

Balista..... 75 pts

Las balistas se consideran una unidad especial a la hora de elegir las para crear la lista de ejército. Se pueden elegir hasta 2 balistas como una única opción de tropas especiales. Las balistas siguen todas las reglas indicadas en el reglamento para los *lanzavirotas*.

Una balista tiene 2 miembros que servirán de dotación. El tipo de dotación depende del ejército en cuestión (ver más adelante).

- Dotaciones por razas de las Máquinas de Guerra:

Altos Elfos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Guerrero	12	4	4	3	3	1	5	1	8

Equipo: arma de mano.

Bestias del Caos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Ungor	12	3	3	3	3	1	3	1	6

Equipo: arma de mano.

Bretonia

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Campeſino	10	2	2	3	3	1	3	1	5

Equipo: arma de mano.

Condes Vampiro

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Esqueleto	10	2	2	3	3	1	2	1	3

Equipo: arma de mano.

Demonios del Caos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Diablillo Menor	10	3	3	3	3	1	3	1	6

Equipo: arma de mano.

Elfos Oscuros

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Guerrero	12	4	4	3	3	1	5	1	8

Equipo: arma de mano.

Elfos Silvanos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Guardián	12	4	4	3	3	1	5	1	8

Equipo: arma de mano.

Enanos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Guerrero	8	4	3	3	4	1	2	1	9

Equipo: arma de mano y armadura ligera.

Hombres Lagarto

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Eslizón	15	2	3	3	2	1	4	1	5

Equipo: arma de mano.

Imperio

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Miliciano	10	3	3	3	3	1	3	1	7

Equipo: arma de mano.

Mercenarios

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Guerrero	10	3	3	3	3	1	3	1	7

Equipo: arma de mano.

Mortales del Caos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Bárbaro	10	4	3	3	3	1	4	1	7

Equipo: arma de mano.

Orcos y Goblins

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Goblin	10	2	3	3	3	1	2	1	6

Equipo: arma de mano.

Reinos Ogros

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gnoblar	10	2	3	2	3	1	3	1	5

Equipo: arma de mano.

Reyes Funerarios

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Esqueleto	10	2	2	3	3	1	2	1	3

Equipo: arma de mano.

Skavens

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Guerrero	12	3	3	3	3	1	4	1	5

Equipo: arma de mano.