

REGLAMENTO DE WARHAMMER - ERRATAS Y FAQs

Errata, FAQs y apéndices

ERRATA

Estas correcciones se han incluido en las sucesivas reimpresiones del reglamento cuando se ha considerado confuso o contradictorio algún aspecto del texto del libro.

Página 7. En la sección de "Personajes", la última frase del párrafo deberá cambiarse por: "Algunos personajes, como los impresionantes príncipes demonio del Caos, son tan grandes y poderosos que se atienen a algunas reglas para monstruos".

Página 18. Declaración de cargas, quinto párrafo, la última frase debería cambiarse por: "No puedes medir la distancia entre la unidad que carga y su objetivo antes de declarar la carga, por lo que tendrás que confiar en tu estimación de la distancia que las separa para asegurarte que tu unidad llega hasta su objetivo".

Página 23. "Redirigir una carga", debería estar en mayúsculas, y la primera frase del primer párrafo se reduce eliminando el texto "Si la unidad que recibe la carga huye".

Página 23. "Redirigir una carga". La primera frase del segundo párrafo se debe cambiar a "Si la unidad que carga se cruza con otro enemigo puede declarar inmediatamente una nueva carga contra la unidad enemiga a su paso".

Página 46. En el segundo párrafo de "Maniobras finales" se eliminará la frase "y solamente para colocar más miniaturas en contacto peana con peana con el enemigo".

Páginas 59 y 62. "Cómo maniobrar durante una carga" La segunda frase se recortará eliminando lo siguiente "con un movimiento recto o si este les impidiera trabarse en combate cuerpo a cuerpo con la mayor cantidad posible de miniaturas del objetivo".

Página 67. "Cargar contra los hostigadores". La primera frase se alterará de modo que la unidad que cargue deba entrar en contacto con el hostigador más cercano en su línea de visión.

Página 67. Las notas tipo "tamaño humano" o "aproximadamente del tamaño de un humano" se cambiarán a "potencia de la unidad 1".

Página 75. En el tercer párrafo de la regla "¡Cuidado, Señor!" se eliminarán las palabras "por tanto".

Página 102. En la sección "Unidades enemigas destruidas" se sustituirá el tercer párrafo por "Cada personaje se considera una unidad distinta a estos efectos, y los personajes en monturas monstruosas / carros también se contarán aparte de su montura".

Página 113. En el conjuro "El espíritu de la Forja" se cambiará la última frase: "Los efectos de este conjuro son exactamente los mismos que los de la Regla del hierro ardiente, excepto que la unidad sufrirá 2D6 impactos distribuidos como si se tratara de disparos".

Página 117. El conjuro de "Luz protectora" verá la última frase cambiada a: "Si logra lanzarse, todas estas unidades serán inmunes a la psicología siempre que se queden dentro del alcance, Además, durante la parte del movimiento de reagrupar tropas que huyen, todas las unidades amigas dentro del alcance superarán sus chequeos de reagrupamiento automáticamente, y se reagruparán a pesar de estar por debajo del 25% de sus efectivos iniciales".

Página 121. En la sección "Armas mágicas", segundo párrafo, se acortará la última frase eliminando la palabra "especiales".

FAQs

ESCENARIO DE JUEGO

P. La partida estándar de Warhammer descrita en las páginas 2 y 3, ¿se considera una Batalla campal? Es importante ya que algunas reglas dependen de esta opción (como la regla Emboscada forestal de los Elfos silvanos).

R. Si, se considera una batalla campal (por lo que los Elfos Silvanos del ejemplo obtendrán su bosque adicional). Esto se indica en la página 248 del reglamento de tapa dura, Escenarios, primer párrafo.

MOVIMIENTO

P. ¿Las unidades tienen que detenerse en el momento en que están a 1 cm de las unidades enemigas, o pueden seguir moviendo siempre que se mantengan a 1 cm de todos los enemigos?

R. Las unidades podrán moverse libremente siempre que se mantengan a 1 cm de cualquier enemigo a lo largo de todo su movimiento.

CARGA

P. ¿Puede una unidad declarar una carga sobre otra que se encuentre claramente fuera del alcance de la carga? Por ejemplo, si se encuentra desplegada a 60 cm y no se ha movido todavía. Esto sería útil para apartar a esta unidad del camino de otra que si pueda efectuar una carga.

R. La errata de las reglas de cargas de la página 18 indican: "No puedes medir la distancia entre la unidad que carga y su objetivo antes de declarar la carga, por lo que tendrás que confiar en tu estimación de la distancia que las separa para asegurarte que tu unidad llega hasta su objetivo". Insistimos en "asegurarte". De este modo, declarar una carga que tienes claro que no puede completarse (como cargar sobre una unidad a 60cm) es hacer trampas.

En los casos en los que la distancia de carga no queda tan clara, la decisión queda sobre la conciencia del jugador que carga (ver el apéndice de "Cargas incómodas"). Nuestros jugadores, que sin duda juegan con deportividad, nunca declararían una carga sabiendo que su unidad no puede completarla para obtener una ventaja injusta.

Este juego es como la guerra de verdad, que se juega a contra reloj y bajo circunstancias de mucho nerviosismo, y es sorprendente la elasticidad que cobran

las medidas de los caballeros más honestos y honorables.

H.G.Wells (Little Wars, 1913)

P. Imaginemos que una unidad amiga está trabada en combate cuerpo a cuerpo con una unidad enemiga desde el turno anterior. En el turno actual, otra unidad amiga que se encuentra en frente de la unidad enemiga quiere cargar, pero el frontal de la unidad enemiga está cubierto completamente por la unidad amiga que ya estaba ahí desde el turno anterior. La unidad que todavía no está trabada, ¿puede cargar sobre el flanco de la unidad enemiga?

R. No, sólo puedes cargar a una unidad por el flanco o por detrás si estás en la zona indicada para hacerlo. De este modo, la unidad del ejemplo deberá ganar el flanco de la unidad antes de poder cargar sobre ella.

P. ¿Como debe huir una unidad que es cargada a causa de un movimiento obligatorio (por ejemplo, una carga de una miniatura que se mueve al azar durante la fase de movimiento obligatorio, como un Engendro del Caos)?

R. ¿Como debe huir una unidad que es cargada a causa de un movimiento obligatorio (por ejemplo, una carga de una miniatura que se mueve al azar durante la fase de movimiento obligatorio, como un Engendro del Caos)?

P. Una unidad que cargue, ¿puede pivotar más de lo necesario para aumentar el número de miniaturas en combate cuando está cargando? Esto se conoce como "pivotaje táctico" y puede utilizarse contra unidades de exploradores para disponer caminos de persecución o arrasamiento más favorables, o contra otras unidades más anchas para evitar entrar en contacto con un personaje en una esquina de la unidad, etc.

R. Todas las unidades que carguen (incluyendo a los carros, monstruos, etc.):

- 1.- Deben intentar trabar en combate a tantas miniaturas como sea posible, y
- 2.- Pueden pivotar una sola vez durante el movimiento de carga.

Siempre que se cumplan estos dos criterios, pueden pivotar tanto como deseen. Así que el "pivotaje táctico" es correcto.

REDIRIGIR UNA CARGA

P. Las reglas de Redirigir una carga de la página 23 sólo cubren el caso de unidades enemigas que se interpongan en el camino de una carga. ¿Que ocurre si declaras una carga y, al mover a la unidad, te das cuenta que hay otros elementos que no son enemigos en tu trayectoria de carga?

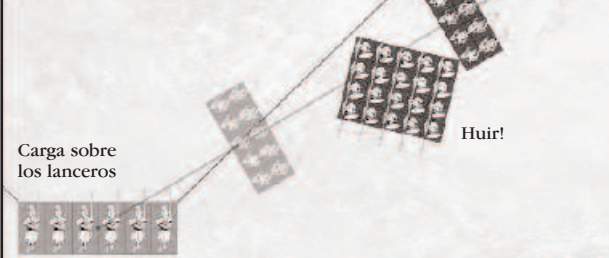
R. Las reglas de carga fallida de la página 21 indican que una unidad puede fallar una carga “si la unidad enemiga ha elegido huir como reacción a la carga o si el jugador ha calculado mal la distancia de carga”. Esto incluye situaciones como cuando una unidad declara una carga y después se da cuenta de que no puede completarla por motivos distintos a otros enemigos interponiéndose en el camino (por ejemplo, no hay suficiente espacio para pasar entre elementos de escenografía, unidades amiga se interponen en el camino, etc.) En tales casos, es una carga fallida y la unidad que carga debe detenerse en contacto con la unidad amiga o el elemento de escenografía que interrumpe su avance, o en medio del terreno difícil que

REDIRIGIR UNA CARGA

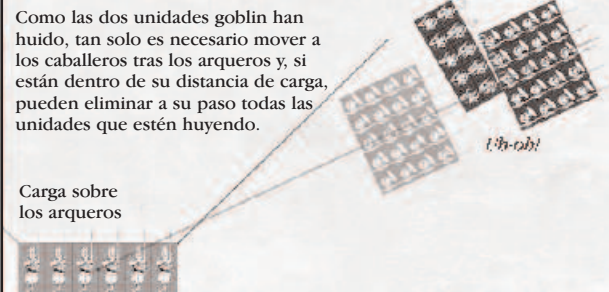
1) Los caballeros declaran una carga contra los arqueros goblin, que reaccionan huyendo.



2) Los arqueros goblin han huido a través de los lanceros goblin, que ahora se encuentran en el camino de la carga de los caballeros. Los caballeros declaran una nueva carga sobre los lanceros (incluso si estos no están dentro de su línea de visión). Los lanceros también reaccionan huyendo.



3) Los lanceros goblin han huido atravesando a los arqueros goblin, y estos están ahora en el camino de la carga de los caballeros sobre los lanceros. Los caballeros declaran una nueva carga sobre los arqueros (incluso si estos no están dentro de su línea de visión).



entorpece el camino, etc. Ten en cuenta que la declaración de reacción de carga de la unidad que la recibía se mantiene.

P. Imaginemos que una unidad carga a la unidad enemiga A, y A huye de la carga, dejando a la unidad enemiga B en la trayectoria de la unidad que carga. Si la carga se redirige sobre B y B decide huir también, la unidad que carga ¿debe perseguir a B o continuar tras su objetivo original, la unidad A?

R. Dado que la unidad que carga ha declarado un nuevo objetivo, tendrá que perseguir a la última unidad que haya cargado (B en el ejemplo anterior).

P. Imaginemos que la unidad cargada huye y otra unidad que está en el camino de la unidad que carga se encuentra oculta a la visión de la unidad que carga. ¿Podrá redirigir la carga sobre esta nueva unidad teniendo en cuenta que no la puede ver?

R. Si, ya que representa que la unidad tropieza sobre el nuevo objetivo mientras se abalanzaba sobre la unidad que huye.

P. ¿Puedes Redirigir la carga sobre un mismo enemigo varias veces? Por ejemplo, la unidad inicial (unidad A) huye a través de la unidad amiga B (que supera su chequeo de pánico), deteniéndose justo detrás de esta. Entonces la unidad atacante podría redirigir su carga sobre la unidad B. La unidad B decide huir, atravesando a la unidad A. ¿En este caso, la unidad que carga podría redirigir su carga de nuevo sobre la unidad A? ¿Y qué ocurre si la unidad que carga no puede ver a la unidad que se interpone en el camino?

R. Si, y el proceso continuará hasta que la situación se resuelva con una carga completa o una carga fallida. Ten en cuenta que las unidades que vuelven a ser cargadas a causa de este proceso no pueden elegir una nueva reacción a la carga, lo que puede llegar a significar que la unidad que carga pueda mover su distancia al completo destruyendo varias de las unidades que escaparon de su carga (ver el diagrama a continuación).

PSICOLOGÍA

P. ¿Las unidades con Furia asesina pueden declarar cargas normalmente, o tienen que esperar para utilizar únicamente las reglas de carga de la página 52?

R. Deben esperar a que todas las unidades que no tengan Furia asesina declaren sus cargas (incluyendo las reacciones a ellas).

P. Si una miniatura que causa Terror carga, ¿cuando mides la distancia hasta el objetivo? Si se hace de forma normal, durante la parte de la fase de movimiento en la que mueven las unidades que cargan que viene a continuación de los movimientos obligatorios, la unidad objetivo ya no está a tiempo de huir.

R. Durante la parte de Declaración de cargas durante la fase de movimiento se declaran todas las cargas y las reacciones a ellas de forma normal. Una vez se ha hecho esto, se miden los alcances para comprobar si las unidades con Furia asesina han de declarar cargas, y ver si las unidades que causan Miedo o Terror están al alcance de sus objetivos, ya que estas reglas de psicología pueden afectar las cargas que se declaren y las reacciones a estas (ver la siguiente pregunta). Una vez se han determinado todas las cargas y sus reacciones, se procede con la secuencia habitual de la fase de movimiento.

P. Siguiendo la respuesta anterior, si una unidad recibe una carga de una unidad que no tiene Furia asesina y declara una reacción a la carga, pero en la misma parte de Declaración de cargas de la fase de movimiento recibe la carga de una unidad con Furia asesina, ¿Puede cambiar su reacción a la carga?

R. Si

P. Las reglas de Furia asesina indican que las "miniaturas" con Furia asesina obtienen +1 ataque. ¿Este cómo se aplica en miniaturas compuestas de distintos elementos, como una miniatura montada o un carro con dos tripulantes y dos miniaturas tirando de él? ¿Y que ocurre con el Odio?

R. Como en el caso de los personajes (ver "Psicología de las monturas" en la página 79), toda la miniatura se ve afectada por la regla de psicología. Esto significa que tanto los jinetes como sus monturas (en el caso de la caballería), la tripulación y las criaturas (en el caso de los carros), o los personajes y los monstruos sobre los que vayan montados, obtienen un ataque por Furia asesina, pueden repetir sus tiradas a causa de Odio, etc. Ten también en cuenta que si uno de los componentes de esta miniatura "múltiple" causa Miedo o Terror causa Miedo o Terror, o se ve afectado por la Estupidez, contagia los efectos al resto de los componentes de la miniatura. Por ejemplo, es posible que únicamente las bestias de tiro de un carro tengan la regla Estupidez, pero si la miniatura falla el chequeo hecho en base a liderazgo de la tripulación, toda ella se verá afectada por los efectos de la regla, incluyendo a la tripulación.

P. Si una unidad carga o recibe una carga de un enemigo que cause Terror, y falla su chequeo, ¿en qué dirección deberá huir?

R. En dirección opuesta a la criatura que cause Terror, como si hubiese fallado un chequeo al principio del turno.

P. Las reglas de la página 49 indican que una unidad debe superar un chequeo de pánico al final de cualquier fase (excepto en la de combate) en la que hayan sufrido un 25% o más de bajas. ¿Se refiere únicamente a miniaturas muertas en combate? ¿Qué ocurre si algunas miniaturas mueren a causa de un carro que buyese a través de su unidad, o por cualquier otra razón que no tenga una relación directa con el combate, pero durante la fase de combate? ¿Han de chequear por pánico si sufren un 25% o más de bajas?

R. No se hará ningún chequeo por el 25% de bajas durante la fase de combate (incluyendo situaciones extrañas cuando se causan bajas por motivos distintos al combate).

ARMAS

P. Una miniatura que utilice una pistola contra un enemigo que cargue sobre ella, ¿puede utilizar otra arma en el combate cuerpo a cuerpo que ocurre con la carga?

R. Si

P. Un personaje equipado con un arma de mano normal y un escudo mágico, ¿se beneficia de la regla "Combatir con un arma de mano y un escudo (infantería)" de la página 56?

R. Si. No obstante esto no ocurriría de estar equipado con un arma mágica y un escudo, mágico o común, ya que las armas mágicas pierden las reglas normales de las armas de mano.

P. El modificador de Fuerza que ofrecen las lanzas y las lanzas de caballería, ¿sólo se aplican sobre la unidad a la que han cargado, o también se aplica a sobre las unidades que les hayan contracargado en un ejemplo como el de la página 45, al final de Persecución de un nuevo enemigo?

R. Contra todos los enemigos, incluso contra aquellos que hayan contracargado. Esto ocurre ya que en realidad las unidades que cargan desde ambos bandos correrían las unas hacia las otras simultáneamente en lugar de mover por turnos.

PERSONAJES

P. Las reglas de Desafíos establecen que los personajes se mueven entre las filas de modo que ambos protagonistas queden enfrentados. En combates grandes que involucren a más de una unidad por bando, ¿es posible disputar un desafío físicamente en contacto el uno con el otro? Si es así, ¿cómo se resuelve?

R. Si se da esta circunstancia, sugerimos utilizar una aproximación más abstracta al Desafío. No mováis los personajes e imaginad que se encuentran en contacto peana con peana.

P. ¿Un personaje montado en un carro combatiendo cuerpo a cuerpo se beneficia del +2 a la tirada de salvación por armadura (o puede utilizar la del carro)? ¿O esto sólo se aplica con los ataques a distancia?

R. Esto funciona como el combate cuerpo a cuerpo al estar montado en un monstruo, con lo que el enemigo puede decidir a quien atacar, y el personaje utilizará su propia salvación por armadura.

HOSTIGADORES

P. Si una unidad de hostigadores recibe la carga de dos o más unidades enemigas desde distintas direcciones, ¿cómo se determina qué unidad les alcanza por el flanco o por la retaguardia, dado que no tienen encaramiento en el momento de declarar la carga?

R. Durante la parte del movimiento de cargas de la fase de Movimiento, el jugador que controla las cargas decide cual de sus unidades carga primero sobre los hostigadores y la avanza. Los hostigadores se alinean de forma normal con la primera carga. A partir de este momento, los hostigadores tienen frontal, retaguardia y flancos, y cualquier otro enemigo que cargue considerará la situación como una carga sobre un combate que ya estuviese en ese lugar desde un turno anterior.

P. ¿Podrías explicar cómo huyen los hostigadores? Podría ser importante para determinar si deben huir a través de enemigos o terreno impasable.

R. Si los hostigadores huyen de un combate, la situación es sencilla, ya que tratan la situación como si fueran una unidad con una formación normal.

Si no es el caso, la situación puede ser un poco más complicada. Primero, el hostigador visible más cercano huye la distancia del resultado de la tirada en dirección contraria al centro de la unidad que le esta cargando. Después, el resto de hostigadores

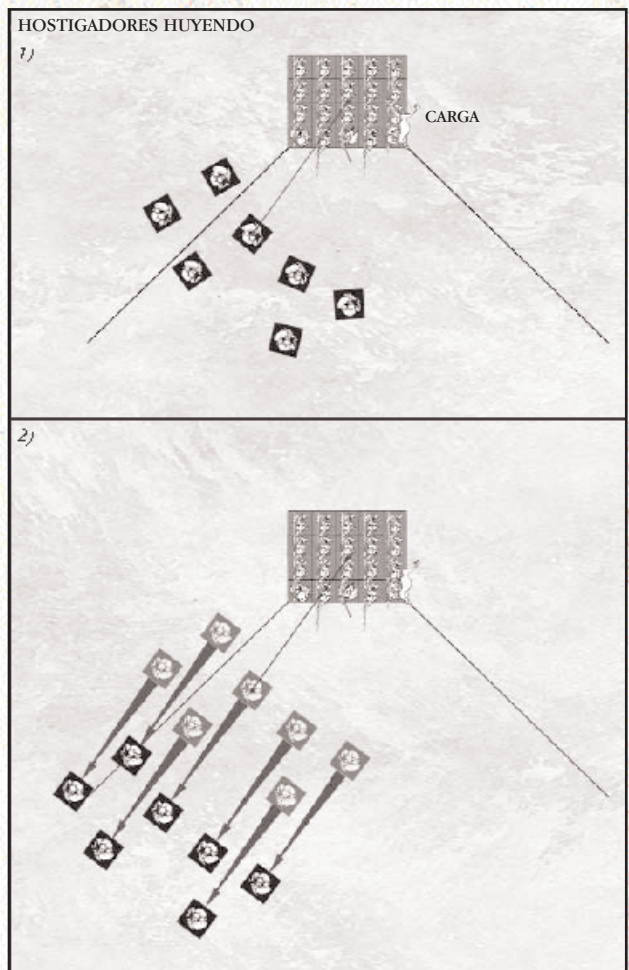
que huyen se mueven la misma distancia en paralelo, en la misma dirección que el primero, intentando mantener la unidad de hostigadores en una formación más o menos similar, como se muestra a continuación.

VARIOS

P. Puede ocurrir que una miniatura compuesta por distintos componentes, como un elemento de caballería, un personaje montado en un monstruo, o un carro, tenga que hacer un chequeo de característica (como el chequeo de iniciativa del conjuro Pozo de sombras). Si la miniatura cuenta con distintos valores para la misma característica a chequear, ¿cual se utiliza?

R. A no ser que se indique lo contrario, se utiliza el mejor valor, es decir, aquel que ofrezca mayores posibilidades de superar el chequeo.

P. Las tiradas de salvación especiales y demás reglas especiales que se aplican a un personaje (incluyendo las que provengan de un objeto mágico o un conjuro), ¿se aplican también al monstruo o carro en el que vaya montado?



R. Dado que tanto el jinete como la montura pueden atacarse por separado, cualquier salvación y demás reglas especiales del personaje (incluyendo las que vengan de objetos mágicos, objetos y demás) no se aplican a la montura, y viceversa. Existen algunas excepciones a la regla en las que se aplican tanto al jinete como a la montura: reglas de Psicología (ver el reglamento, página 79), reglas que el personaje ofrecería a la unidad a la que se incorporase (como Resistencia a la magia), o si la regla en concreto lo especifica (determinados objetos mágicos, la Bendición de la dama, etc.)

P. Para recuperar un estandarte capturado, ¿basta con derrotar a la unidad que se lo lleva como trofeo, o debo desmoralizarla y perseguirla como si quisiera capturar el suyo?

R. Debes desmoralizarla y perseguirla, como si fueras a capturar su estandarte.

P. Una unidad recibe una carga por el flanco, y la única miniatura en contacto con el enemigo es un comandante. ¿Es posible matar más miniaturas aparte del campeón?

R. No

P. En la página 68 del reglamento acerca de los voladores que buyen, determinan que: "si su movimiento termina en un elemento de terreno impasable o sobre enemigos con potencia de la unidad de 5 o mayor que no estén buyendo, resultarán destruidas de la forma habitual". ¿Y si el movimiento de la unidad voladora termina sobre enemigos que no estén buyendo de una potencia de la unidad inferior a 5?

R. La regla indica "de la forma habitual", así que las miniaturas voladoras no serían destruidas, y del modo normal, se moverían hasta quedar libres del enemigo.

P. ¿El cambio en las reglas del modificador por filas de la edición anterior implica que las unidades de Bestias del Caos con la regla de Incursores pueden hacer formaciones de cinco filas con un frontal más estrecho?

R. No, las reglas de Incursores deben jugarse tal como están escritas, así que los Incursores seguirán formando filas de cuatro columnas y no obtendrán el modificador de filas. Esto les hace más vulnerables contra las unidades más pequeñas, pero confiamos en que el aumento del potencial de la regla de Emboscada con la nueva edición lo compense.

EDIFICIOS

P. ¿Las unidades pueden entrar en edificios mediante movimientos distintos del modo normal?

Por ejemplo. ¿Puede desplegarse una unidad dentro de un edificio al principio de la partida, teleportarse (Salto fugaz, etc.), crearse en su interior (Invocación de Nebek), salir de un túnel en su interior, etc.?

R. Si, puede.

P. ¿Puede una unidad entrar y salir de un edificio en el mismo turno?

R. No. Dado que para entrar en un edificio deben efectuar un movimiento normal (que no implique marcha ni reorganización), y que para salir seguirá las reglas de una unidad que vuelve tras una persecución (que implica un movimiento normal). Si entrase y saliese de un edificio en el mismo turno, se consideraría que movería el doble (haciendo dos movimientos normales), lo que no está permitido.

P. ¿Cómo resuelvo los impactos de armas que no tiran para impactar (como las amerradoras) cuando disparan sobre unidades en el interior de un edificio? ¿Sólo inflingiré 1D6 impactos?

R. Dispara el arma de modo normal, determinando el número de impactos que causaría de forma normal. Después tira 1D6 ya que el objetivo está dentro del edificio. El resultado es el número de impactos que finalmente impactan en el objetivo. El exceso de impactos se pierde contra los muros.

P. ¿Cómo resuelvo el fuego de una unidad de Enanos del Caos con trabucos disparando desde dentro de un edificio?

R. Su "zona de fuego" es tan ancha como el costado del edificio desde el que disparan. Los impactos son de Fuerza 3, +1 por cada piso desde el que puedan disparar cinco trabucos.

MAGIA

P. ¿Las reglas para los dobles unos y seises para dispersar conjuros siguen las mismas normas que para hacerlos? Es decir, ¿se consideran los dobles unos y seises antes de repetir las tiradas, a no ser que se especifique lo contrario?

R. Si, antes de repetir tiradas, a no ser que alguna regla específica indique lo contrario.

P. Algunos objetos mágicos permiten que el jugador acumule más dados en la fase de magia. ¿Estos dados son comunes o pertenecen únicamente al mago que posee el objeto?

R. Por lo general esto se especifica en la descripción del objeto, pero en caso de duda se aplica lo siguiente:

Los dados del mago y los de la reserva que no se utilicen podrán acumularse al final de la fase de magia. En la siguiente fase de magia, todos los dados acumulados volverán a la reserva.

P. ¿El conjuro Cometa de Casandora finaliza su efecto en cuanto el cometa impacta en el suelo?

R. Si

P. Una duda acerca del conjuro del Viento aullante. ¿Los conjuros (en concreto los misiles mágicos) y las máquinas de guerra con una fuerza de 4 o menos, pueden dirigirse contra miniaturas protegidas por el Viento aullante?

R. Si, los conjuros y las máquinas de guerra pueden penetrar la protección del Viento Aullante.

P. Si los magos de mi ejército lanzan conjuros como La furia del oso o la Espada ígnea de Rhuin varias veces sobre la misma miniatura, ¿se acumulan los efectos?

R. No, estos modificadores no son acumulativos, ya que se añaden sobre el perfil de atributos de la miniatura, así que no tiene sentido lanzarlos varias veces sobre la misma miniatura.

APÉNDICES

Las siguientes páginas ofrecen algunas observaciones sobre las reglas de juego, y se han colocado aquí de modo que las propias reglas pudiesen mantenerse razonablemente concretas. Por favor, ten en cuenta que esto no son reglas, si no sugerencias útiles que te animamos a utilizar para resolver tus partidas de un modo amigable..

Descuadres

El concepto de “descuadre” se refiere a la situación en la que dos unidades terminan trabadas en combate sin estar totalmente encaradas la una con la otra. Da una sensación extraña, ya que algunas miniaturas estarán mirando las musarañas mientras que sus camaradas estarán luchando por su vida contra una o dos unidades enemigas, tan solo unos metros más allá.

El caso más habitual de descuadre es cuando una unidad está trabada por el frontal con una o más unidades enemigas. Si algunas de estas unidades huye tras el combate y otras no lo hacen, esto puede dejar algunas miniaturas que se encontraban trabadas sin nadie a quien combatir.

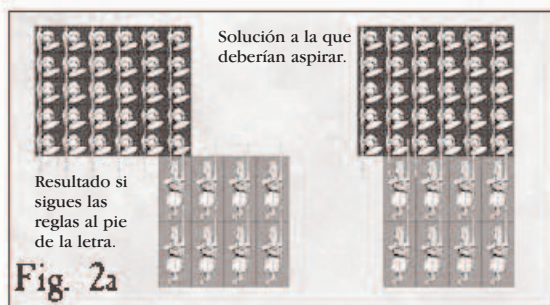
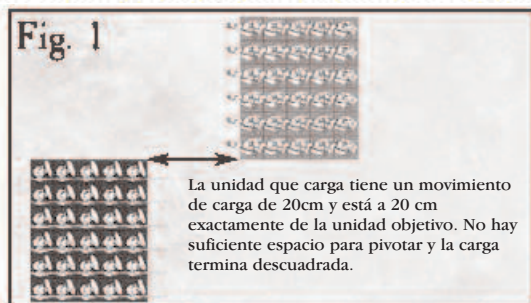
Esto también puede ocurrir durante una carga, si las unidades están muy separadas, exactamente a la distancia máxima de carga (Fig.1). Esta situación haría imposible que la unidad que carga pivotase, ya que este movimiento provocaría que fallasen la carga, así que se ven obligados a cargar de frente. Curiosamente, se puede dar una situación parecida

entre unidades que están demasiado cerca, y la unidad que carga no puede pivotar lo suficiente para llevar el máximo número de miniaturas al combate (Fig.2). En estas situaciones extremas, si quieres ceñirte estrictamente a las reglas tendrás que vivir con el descuadre y seguir con el juego.

No obstante, podrías acordar con tu contrincante una solución de compromiso entre caballeros que evitase los descuadres. La mejor solución suele ser desplazar la unidad que carga (o la unidad que ganó el combate), para poder incorporar más miniaturas en el combate.

Técnicamente, esto no está permitido si seguimos las reglas al pie de la letra, pero si ambos jugadores están de acuerdo, el juego se beneficiará de un mayor realismo y más diversión (¡tiraréis más dados!).

Lo más importante que hay que entender al enfrentarse a este tipo de situaciones, es que los descuadres no forman parte del espíritu del juego y se debe intentar evitarlos a toda costa. ¡Son muy feos!



Cargar a objetivos múltiples

A menudo ocurre que dos o más unidades están alineadas unas junto a las otras de modo que durante una carga sobre una de ellas, las demás se verán involucradas (Fig. 1).

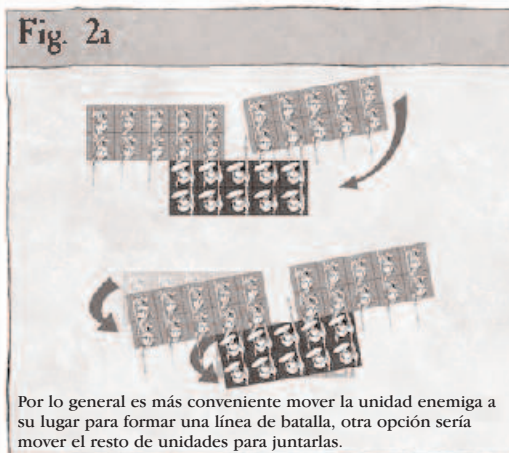
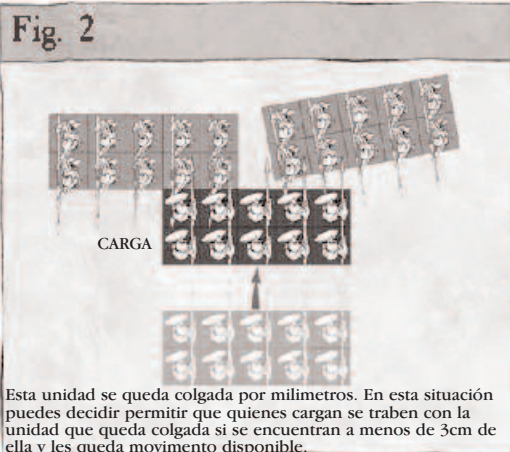
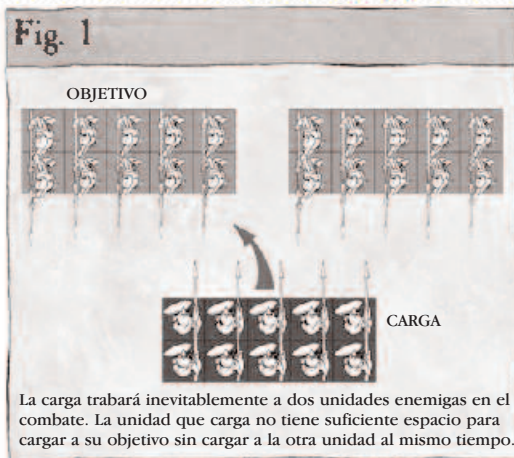
En el ejemplo de la Fig. 1, la carga sobre la unidad de la izquierda involucrará a la otra unidad en el combate. En este caso, el jugador que efectúa la carga debería declarar su carga sobre la unidad con la que pretenda trabar el mayor número de miniaturas. No obstante, dado que es inevitable atraer a las demás miniaturas al combate, también se les permite reaccionar a la carga de forma normal. Es decir, podrán huir, aguantar y disparar o mantener la posición incluso si no son el objetivo de la carga y se verán implicadas en el combate.

Obviamente, lo normal es que las unidades no se alineen perfectamente. Es inevitable que una carga alcance una unidad antes que la otra, aunque sea por unos milímetros. Así que ¿Qué margen ofreces? Si una unidad queda unos milímetros por detrás de la que tiene al lado, ¿evita el combate o se une a él?

El mejor modo de solucionar esto es detener la carga tan pronto como entre en contacto con alguna unidad, y alinear la carga con la unidad de forma normal. Si el proceso de alineamiento te

lleva hasta más unidades enemigas, entonces estas se ven atraídas al combate y todas ellas quedan alineadas en una línea de combate para poder trabar el máximo número de miniaturas posible en el combate. En estos casos puede ser necesario mover todas las unidades, tanto las que cargan como las que reciben la carga, con tal de componer una línea de combate decente. Las unidades alcanzadas durante el alineamiento tienen las opciones habituales para las tropas que reciben una carga: huir, aguantar y disparar o mantener la posición.

Puede ocurrir que una unidad se encuentre fuera del combate por encontrarse una fracción de centímetro más allá de una unidad junto a ella que esté trabada, o en un ángulo ligeramente distinto a la unidad que carga. En realidad, la unidad que carga no se detendría a formar una línea bien definida teniendo al enemigo tan cerca. Así, la unidad que recibiese la carga se movería automáticamente en contacto con la otra si estuviera a menos de 1 cm de la unidad enemiga, asumiendo que quien cargue tuviese suficiente movimiento como para alcanzarles. Mueve la unidad en posición, que suele ser lo más fácil, o desplázalas todas un poco para poder formar una línea de combate.



Cargas incómodas

Los jugadores no pueden medir la distancia hasta su objetivo al declarar sus cargas. El jugador tendrá que aplicar su intuición al declarar la carga, ya que si el objetivo está a demasiada distancia sólo podrá hacer un movimiento normal y perdería cualquier oportunidad que tuviese de disparar armas a distancia. Por lo general, las cargas fallidas son un problema para el atacante, no sólo porque se expone a recibir fuego de unidades que aguanten y disparen, si no porque además puede encontrarse en posición de recibir una carga del enemigo en el próximo turno.

Cuando un jugador declara una carga deber estar suficientemente seguro de poder alcanzar a su objetivo. No se podrá intentar obtener una ventaja declarando una carga que sea evidente que no puede alcanzar a su objetivo. En la mayoría de los casos esto sería un problema, pero es posible lograr alguna ventaja en ciertas situaciones. Cuando sea obvio que una unidad no podrá alcanzar su objetivo, no se podrá declarar la carga.

El movimiento de las cargas suele ser bastante claro en la mayoría de los casos. No obstante, las batallas son lo que son, y se disputan sobre infinidad de terrenos y están sujetas a infinidad de circunstancias extrañas, con lo que las cargas pueden degenerar en unidades perdidas dando tumbos por los prados. Si los jugadores tienen en cuenta las siguientes guías deberían poder salvar la mayoría de las situaciones más complejas.

En cuanto la unidad que cargue entre en contacto con su oponente, el combate ya está comprometido y sólo quedará alinear a los antagonistas si los objetivos se han alcanzado en ángulo. Tened siempre en mente lo que está pasando. Las dos unidades se han enfrentado, y algunos guerreros de ambos bandos se han adelantado trabándose antes que el grueso de sus compañeros que se mantienen detrás, incorporándose gradualmente a una línea de combate irregular que fluctúa con el desarrollo de la batalla. En términos de juego moveremos los combatientes para formar una línea de combate, y por comodidad, suele ser mejor mover a la unidad que carga. De este modo, la unidad que carga se alinearía con su contrincante, pero en ocasiones en las que sería mejor otra opción (por ejemplo, con terreno impasable impidiendo el movimiento) es totalmente correcto mover la unidad cargada para alinearla con la atacante.

Este pivoteo adicional se efectúa de manera automática y sin duda puede provocar que algunas miniaturas avancen más allá de su distancia de carga normal; las reglas lo permiten.

Generosidad

Animamos a que los jugadores jueguen con un espíritu de cooperación, y es mejor permitir un cierto grado de recolocación de tropas que estropear una buena partida. Ante la duda, sé generoso... o tira un dado para decidir en los casos más inciertos.