

8ª edición

ASCADOS



Manual de Juego de UndeSeis



ASEDIOS

ESCENARIO

Escenografía:

El castillo se puede desplegar las secciones del castillo en forma de U , o en una línea. En este segundo caso, el borde más externo de la muralla debe estar a 12UM del borde más cercano.(si forma una U, una/dos(2 en el caso de que el valor en puntos del defensor sea mayor o igual a 1000) secciones de muralla se a lo largo de dicho borde del tablero y dos secciones de muralla perpendiculares). Entre las distintas secciones de muralla se colocan las torres.

A continuación se realizarán 1d3+1 tiradas en la tabla de escenografía para situar el resto del campo de batalla. Estos elementos corresponden a los cuadrantes habituales que se encuentran a más de 24UM de la fortaleza. Empezará desplegando la fortaleza el jugador defensor, y a partir de ahí se repartirán los elementos de escenografía de la manera habitual. Cabe destacar que la escenografía no se podrá desplegar a menos de 12UM de la muralla. Para elegir la escenografía consultar la tabla al final de este manual.

Reglas especiales:

Asedio (ver a continuación)

Equipo de asedio:

Ambos ejércitos pueden incluir equipo de asedio como se indica en la sección correspondiente.

Despliegue especial:

Las tropas que poseen algún tipo de despliegue especial (caballería rápida, mineros, exploradores, golem escorpión...) no podrán utilizarlo.

Tamaño del ejército:

El atacante tendrá el doble de puntos que el defensor.

Defensor	Atacante
500	1000
750	1500
1000	2000
1500	3000
2000	4000

Despliegue:

El asediante despliega en primer lugar. Puede desplegar sus tropas orientadas hacia la fortaleza y a



más de 24UM de cualquier parte del castillo. El ejército asediado despliega en cualquier lugar del interior del castillo.

¿Quién juega en primer lugar?

El ejército defensor inicia el primer turno.

Duración de la batalla:

Este escenario dura siete turnos.

Condiciones de victoria:

Si uno de los ejércitos es destruido por entero, el otro será el vencedor.

De otra manera, habrá que contabilizar cuantas secciones del castillo ocupa cada ejército. Cada torre y cada muralla se consideran secciones independientes y el patio se divide en 4 cuadrantes, contando cada uno de ellos como una sección.

Para controlar una sección debe haber una unidad de al menos 5 miniaturas en dicha sección y que no haya ninguna unidad de al menos 5 miniaturas del ejército adversario.

El jugador que controla más secciones al finalizar la partida será el ganador. Si ambos ejércitos controlan la misma cantidad, la batalla se considerará empate.

CASTILLOS Y MAGIA

Los castillos no pueden ser dañados por hechizos; aunque, normalmente, están protegidos por hechizos de defensa, oraciones, runas ¡y por su gran tamaño! es mejor que los hechizos tengan como objetivo a las tropas que defienden las murallas.

REGLAS ESPECIALES ASEDIO

Anatomía de un castillo

Murallas

Las tropas situadas en una muralla se consideran tras cobertura pesada (-2 al impactar en la fase de disparos).

Las tropas en una muralla deben colocarse en dos filas(a menos de que sean Infantería Monstruosa, en cuyo caso solo será en una fila). Los carros y caballería no pueden desplegarse en las murallas.

Torres

Las torres siguen las reglas para edificios del reglamento de la 8a edición de Warhammer. Las tropas situadas en la parte superior de la torre son vulnerables a los proyectiles enemigos pero se considera que están situadas tras cobertura sólida (debe aplicarse un -2 al impactar).

Las tropas en la torre pueden disparar en cualquier dirección desde las aspilleras y las almenas del castillo.

En la parte superior de una torre puede desplegarse una sola máquina de guerra.



Puertas

Las puertas son la parte más débil de una fortaleza. Quien controle la sección de muralla con las puertas podrá decidir abrirlas o cerrarlas como parte de sus acciones en la fase de resto de movimiento. La sección debe estar controlada por una unidad de al menos 5 miniaturas para poder realizar la acción de apertura/cierre de puertas. A pesar de ello, la unidad podrá actuar de forma normal. No se permite abrir y cerrar las puertas en el mismo turno.

Una unidad, sea del tamaño que sea, puede atravesar las puertas del castillo durante la fase de movimiento sin que ello suponga una reducción en su capacidad de movimiento. No es necesario cambiar de formación para atravesar las puertas, ya que se supone que se restablece la formación original una vez atravesada la puerta.

Las miniaturas con la regla Objetivo grande podrán atravesar las puertas del castillo, pero en tal caso se quedará justo delante de la puerta.

Patio de armas

Es el área delimitada por las murallas de la fortaleza. En él deben aplicarse las reglas habituales de Warhammer. Las miniaturas pueden moverse libremente del patio de armas a las murallas y torres como se explica más adelante siempre que estas no estén controladas por el enemigo.

Movimiento en el castillo

Todas las tropas adoptan la formación de hostigadores para moverse por las torres y secciones de muralla del castillo. Esto no implica que se aplique el modificador de -1 al disparar contra estas tropas. El modificador únicamente se debe aplicar en el caso de tropas con la regla especial hostigadores en sus reglas especiales.

Durante la fase de movimientos se puede pasar por encima de otras unidades siempre que al final de la fase de movimientos haya una sola fila de miniaturas sobre las secciones de muralla.

La proximidad del enemigo no afecta a los movimientos de marcha por las murallas o las torres.

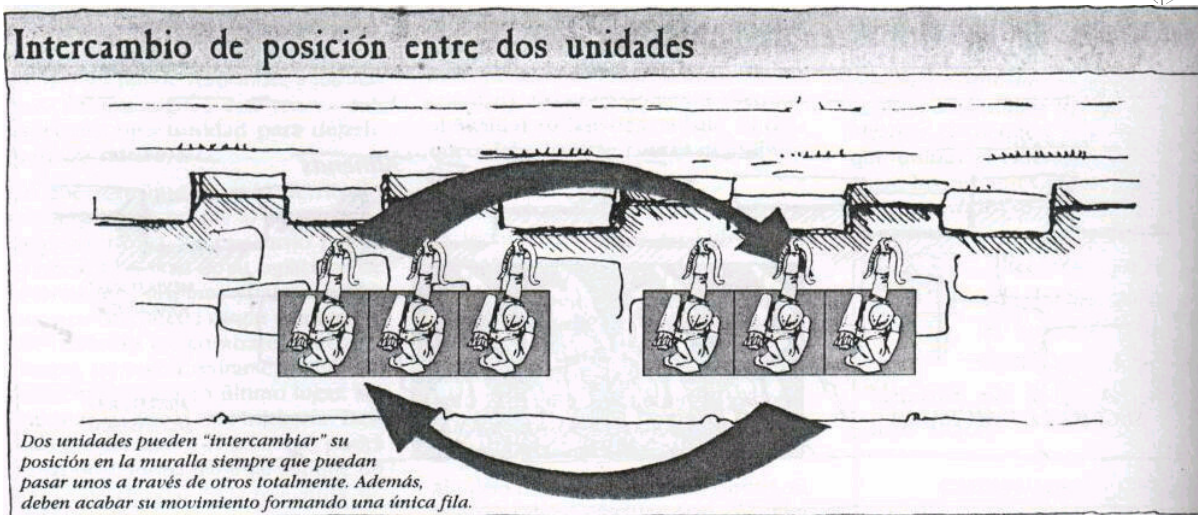
Movimientos desde el patio de armas a una sección de muralla/torre

Una unidad en el patio que entre en contacto con una sección de muralla o torre podrá subir tantas miniaturas como quepan a la sección de destino. Las miniaturas sobrantes se mantendrán en el patio en contacto con la base de la sección.

Movimientos desde una muralla

Las tropas en una muralla pueden moverse al patio de armas midiendo la distancia desde la base de la muralla o a una torre adyacente invirtiendo toda la capacidad de movimiento de la unidad.

Las miniaturas que no puedan acceder a la nueva sección del castillo debido a que no hay espacio deberán mantenerse en la sección de procedencia hasta que haya sitio para ellas en la sección de destino.



Movimientos desde una torre

Las tropas situadas en el interior de una torre pueden dirigirse a una sección de muralla adyacente, al patio de armas o al piso superior de la torre. Las torres situadas en el piso superior de una torre solo pueden moverse al interior de la torre. Los movimientos al patio se miden desde la base de la torre y el resto consumen toda la capacidad de movimiento de la unidad.

Las miniaturas que no puedan acceder a la nueva sección del castillo debido a que no hay espacio deberán mantenerse en la sección de procedencia hasta que haya sitio para ellas en la sección de destino.

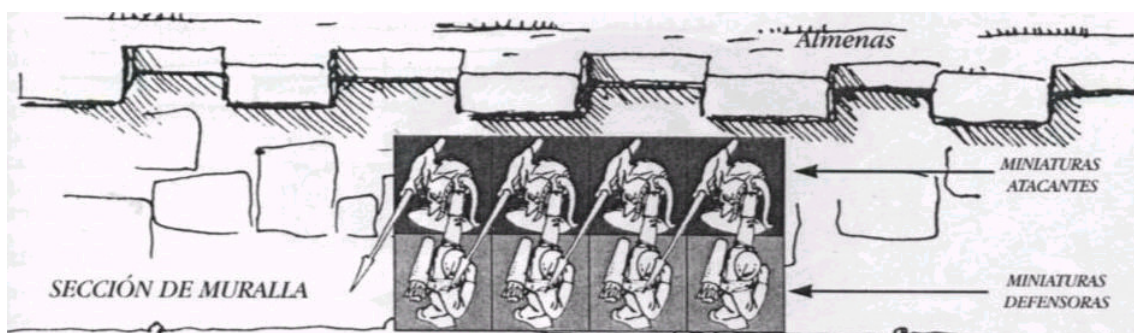
Movimientos en el exterior del castillo y en el patio de armas

Las tropas situadas en el interior del castillo no ven impedidos sus movimientos de marcha por unidades situadas a menos de 8UM que se encuentren fuera de la fortaleza. Lo mismo pasa a la inversa.

Asaltar las murallas

Una unidad puede declarar una carga contra el castillo como si se tratara de una unidad enemiga. Si la unidad queda en contacto con el castillo y dispone de escalas, garfios o torre de asedio, podrá asaltar la muralla (o la torre en el caso de estar equipada con garfios). De lo contrario, podrá atacar Reacciones a la carga en combate cuerpo a cuerpo al propio castillo.

Situación de un enemigo que ha abierto hueco en la muralla:





Reacciones a la carga

Las tropas que defienden el castillo podrán declarar cualquier reacción normal a la carga; y podrán arrojar aceite hirviendo y rocas si su reacción es aguantar y disparar, excepto si el atacante dispone de torre de asedio. También podrá elegir la reacción ¡A las almenas! , pero en ningún caso se podrá reaccionar huyendo a una carga.

Escalas

La fila frontal de la unidad atacante subirá a las almenas. En los turnos posteriores, nuevas tropas subirán para ocupar el lugar de las bajas.

Si la sección está ocupada por el enemigo, las miniaturas que suban entran en combate. Los defensores atacarán siempre en primer lugar (incluso si están equipados con arma a dos manos o el enemigo posee la regla atacar primero) y dispondrán de la ventaja de defender un obstáculo (el atacante necesitará 6 para impactar). Esto se aplicará hasta que los asaltantes tomen el control de la muralla.

Garfios

Funcionan como las escalas y pueden usarse para asaltar torres. Suben tantas miniaturas como espacio hay.

Torres de asedio

Niega a los defensores las ventajas de atacar en primer lugar y obstáculo defendido (ver reglas torre de asedio). Después del turno de carga el atacante podrá reemplazar las bajas de forma habitual.

¡A las almenas!

Reacción a la carga especial que permite mover cualquier unidad a 1UM del atacante (y en la misma sección de muralla) con el fin de cortar el paso y reaccionar tirando rocas y aceite hirviendo.

Tomar las murallas

Cuando el número de miniaturas del atacante supere al número de miniaturas del defensor, se considera que el atacante ha tomado la muralla. Una vez tomada una sección, el atacante podrá mover libremente sus miniaturas y atacar a las miniaturas defensoras sin penalizaciones a la tirada para impactar y atacando en el orden normal.

Secciones no defendidas

Si no hay ninguna unidad enemiga, cualquier unidad que asalte la sección podrá situar sobre ella, durante su fase de movimiento, tantas miniaturas como desea y sea físicamente posible por espacio.

Resolución de combates, chequeos de desmoralización, huida y persecución en las murallas/torres

Para determinar el ganador del combate se tienen en cuenta las bajas, la presencia de estandarte y cualquier objeto mágico que pueda afectar. El defensor recibe un modificador de +1 al resultado del combate por estar defendiendo la muralla.



El bando perdedor deberá realizar un chequeo de desmoralización con su liderazgo sin modificar (solamente deberá tenerse en cuenta la presencia de personajes o del general del ejército). Las tropas que pierdan heridas adicionales como resultado de ser derrotados, perderán miniaturas de la manera habitual, siguiendo las reglas de sus libros de ejército (válido para no muertos, demonios y enjambres). En caso de empate se tendrá en cuenta el músico.

Las tropas asaltantes que queden desmoralizadas huirán normalmente alejándose del castillo. En este caso, la unidad defensora nunca perseguirá.

En todas las demás situaciones la unidad desmoralizada será automáticamente destruida debido a que no tiene facilidad para emprender la retirada.

Unidades voladoras

Las unidades voladoras no sufren los penalizadores de atacar en último lugar e impactar a 6 al cargar contra una sección de muralla o torre.

Combates en el patio de armas

En el patio de armas se siguen las reglas habituales de combate del reglamento de Warhammer.

Una unidad que sea cargada en el patio de armas mientras todavía tenga miniaturas en una muralla o torre no podrá aplicar el modificador por filas.

Cargar desde una torre/muralla al patio de armas

Bajar al patio de armas consume la mitad de movimiento. Una vez en el patio se mide la distancia desde la base de la muralla/torre y se adopta la formación que desee el atacante. La unidad enemiga puede decidir huir como reacción a la carga de manera habitual recordando que si colisiona contra una torre/muralla se considerará automáticamente aniquilada al tratarse de un elemento de escenografía impasable.

Disparo al patio de armas

Si se quiere disparar con una máquina de guerra tipo catapulta al patio de armas, se seguirán las reglas de “Disparo impreciso”.

Rellenar huecos

Los combates en las murallas son muy sangrientos, y suelen haber numerosas bajas. En cada fase de combate puede subir una miniatura por la escala por cada escala libre que haya, de la misma manera el jugador defensor puede rellenar huecos con las miniaturas adyacentes al hueco, siempre y cuando queden miniaturas en la unidad suficientes para cubrir dichos huecos.

Atacar desde el patio de armas a una torre/muralla

En este caso se seguirán las reglas de edificio descritas en el reglamento de warhammer.

Pánico y terror

Todas las tropas situadas en el interior del castillo (patio, murallas y torres) superan automáticamente cualquier chequeo de pánico. Nunca se podrá huir si carga una unidad que causa terror, en este caso se considerará que se ha fallado un chequeo de miedo.



Ataques contra el castillo

Disparos dirigidos contra la fortaleza

Como bien se sabe la parte más débil de un castillo es la puerta, y debido al nuevo reglamento de Warhammer, la única parte del castillo vulnerable a disparos es la puerta, que tendrá el siguiente perfil de atributos:

Muralla/Torre:

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
-	-	-	-	10	10	-	-	-

Reglas Especiales

- Almenas destruidas: cuando a la muralla/torre le queden 3 heridas o menos las unidades situadas en esta sección de muralla sufrirán 1D6 impactos de F4. Las tropas en esta sección de muralla ya no podrán considerarse a cubierto detrás de una obstrucción sólida, aunque seguirán defendiendo un obstáculo.
- Brecha: cuando a la muralla/torre le queden 2 heridas o menos el ataque abre una gran brecha en la muralla por la que cada turno pueden pasar dos miniaturas.

Puerta

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
-	-	-	-	9	6	-	-	-

Reglas Especiales

- Puerta astillada: cuando le quede una herida a la puerta podrá ser atravesada, pero no se podrá marchar a través de ella

Atacar el castillo en combate cuerpo a cuerpo

Sólo podrán atacar en cuerpo a cuerpo a la puerta aquellas unidades que tengan ariete (de cualquier tipo) o aquellas miniaturas que tengan la regla especial "Objetivo grande" (en el combate también aplicarán su "golpetazo atronador"). En el caso de las miniaturas que no dispongan de atributos de ataque solo realizarán 1D3 ataques (para representar como el monstruo aporrea la puerta).

Magia

Ningún hechizo puede atravesar las murallas del castillo desde el exterior; así que ningún hechizo puede tener una zona del patio interior como objetivo (esto también impide levantar miniaturas no muertas en el interior del castillo). Esto también se aplica al interior de las torres. De todas formas si pueden lanzarse hechizos contra las tropas situadas tras las murallas o en la parte superior de una torre. Eso significa que pueden invocarse unidades no muertas sobre las murallas si hay espacio suficiente (si se invocan demasiadas, el exceso se pierde). Las murallas se consideran una barrera mágica que no puede ser cruzada ni mediante hechizos de movimiento, ni por unidades que ignoren el terreno al moverse, como las criaturas etéreas.



Equipo para el ejército asediado

Puerta reforzada

Deberá aumentarse el atributo de heridas en 1 (la puerta pasará a tener 7H).

Valor en puntos: 20 puntos.

Caldero de aceite hirviendo

Cada unidad de infantería puede estar con un caldero como máximo. Cada caldero incluye suficiente aceite para toda la batalla. Los calderos pueden moverse por las murallas/torres a la mitad de la capacidad de movimiento de las tropas que lo transporten. Un caldero no puede moverse y utilizarse para tirar aceite en el mismo turno.

Si una unidad huye o decide moverse a otra sección del castillo, abandonará el caldero, el cual será eliminado del campo de batalla inmediatamente.

El caldero puede usarse en la fase de disparo como si se tratara de cualquier arma de proyectiles. Si la unidad declara reacción a la carga de aguantar y disparar, podrá utilizar el aceite hirviendo contra las tropas que estén escalando las murallas. El caldero no puede utilizarse como reacción a la carga de aguantar y disparar contra criaturas voladoras, a menos que estas estén utilizando su atributo de movimiento terrestre.

Las miniaturas que estén defendiendo una sección de muralla/torre pueden arrojar aceite sobre sus enemigos en su propio turno si la unidad no está trabada en cuerpo a cuerpo. Se necesitan dos miniaturas para utilizar el caldero, las cuales no podrán utilizar ninguna otra arma de proyectiles en la misma fase de disparo.

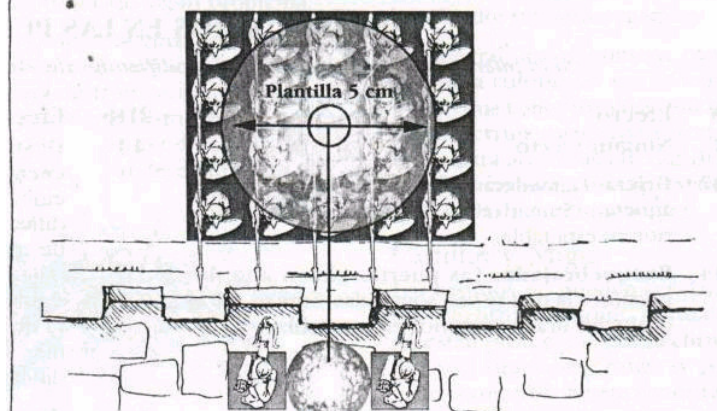
Para utilizar el aceite hirviendo se debe colocar la plantilla pequeña exactamente debajo del caldero, tocando la muralla. Todas las miniaturas tocadas serán impactadas. Se puede utilizar la regla "¡Cuidado señor!".

Todas las miniaturas impactadas recibirán un impacto de F4 sin tirada de salvación por armadura.

La dotación de un ariete cubierto recibe una tirada de salvación especial de 4+ contra el aceite hirviendo.

Valor en puntos: 25 puntos por caldero

Utilización del Aceite Hirviendo



*El aceite hirviendo es arrojado sobre una unidad enemiga.
Todas las miniaturas cubiertas por la plantilla se ven afectadas.*



Rocas

Las miniaturas que defienden una muralla/torre pueden arrojar rocas en su propio turno si no están trabadas en combate. Las rocas se arrojan durante la fase de disparo e impiden la utilización de otras armas de proyectiles. Las rocas se consideran armas arrojadizas con un alcance de 6UM y fuerza 4. También pueden utilizarse como parte de la reacción a la carga ante el asalto al castillo de las tropas enemigas.

Valor en puntos: 1 punto por miniatura

Equipo para el ejército asediante

Ariete

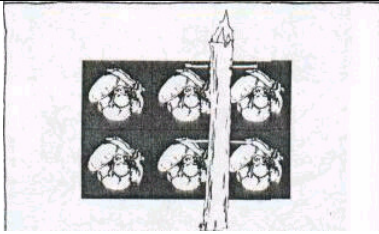
Se necesitan 4 miniaturas como mínimo para cargar con un ariete. Solo las unidades de infantería pueden ir equipadas con ariete y en el caso de infanterías con peana de 40mm (tipo ogro) cada miniatura cuanta por 2. Cada unidad podrá equiparse con un único ariete, el cual no afectará a su movimiento. El ariete debe colocarse en el centro de la unidad.

Las unidades equipadas con ariete pueden cargar contra la puerta, murallas o torres del castillo, efectuando un ataque de fuerza igual al número de miniaturas que compongan la unidad hasta un máximo de ocho. Los arietes causan 1D6 heridas por ataque. Las puertas del castillo solo pueden ser atacadas por un ariete por turno.

Una unidad equipada con ariete lo abandonará al huir, dejándolo en el suelo. Cualquier otra unidad podrá recogerlo poniéndose en contacto con el ariete.

Las unidades sujetas a estupidez no pueden equiparse con arietes.

Valor en puntos: 10 puntos

Colocación de un ariete	
	
<p><i>Como esta unidad tiene una anchura de tres miniaturas, el ariete debe colocarse un poco descentrado.</i></p>	

Ariete cubierto

Funcionan igual que los arietes con las siguientes excepciones:

Un ariete cubierto debe colocarse en el centro de la unidad. Se necesitan un mínimo de 6 miniaturas para moverlo. El regimiento puede aplicar el modificador por filas siguiendo el procedimiento habitual. A causa del esfuerzo que se requiere para empujar un ariete cubierto, la unidad ve reducido su movimiento en -1UM. La fuerza máxima para el ariete cubierto será 9.

Todos los proyectiles dirigidos contra una unidad equipada con un ariete cubierto deben repartirse aleatoriamente: 1-2 Ariete cubierto, 3-6 Unidad. El perfil de atributos del ariete cubierto es el siguiente:

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
El de la unidad	-	-	-	7	5	-	-	-



Valor en puntos: 50 puntos

Colocación de un ariete cubierto
<p><i>Cuando una unidad está equipada con un ariete cubierto, coloca las tropas a su alrededor como se indica. Se considera que el ariete forma parte de la unidad.</i></p>

Torre de asedio

Cualquier unidad de infantería (no hostigadora) puede empujar una torre de asedio. Las miniaturas situadas en su piso superior pueden utilizar sus armas de proyectiles en la fase de disparo.

Después del despliegue, pero antes de iniciar la batalla, la torre de asedio podrá moverse 2D6UM hacia el castillo.

Una torre de asedio mueve a la misma capacidad que las tropas que la empujan y nunca podrá marchar. Pero podrá declarar una carga contra el castillo de la forma habitual. Podrá girar, pero en ese caso invertirá todo el movimiento de esa fase.

Se necesitan 10 miniaturas para empujar la torre de la manera habitual. El resto de tropas de la unidad pueden colocarse en el interior o en la parte superior de esta. Si a causa de las bajas el número de miniaturas que empujan se ve reducido por debajo de 10, el atributo de movimiento disminuirá en 1UM por cada miniatura perdida. En cuerpo a cuerpo es impactada automáticamente.

La torre se considera un objetivo grande y todos los disparos dirigidos contra ella deben resolverse aleatoriamente para determinar si impactan a la torre (3-6) o a la unidad (1-2). Si la torre es destruida, todas las miniaturas de la unidad reciben un impacto de F4. Las tropas que sobrevivan a la destrucción de la torre formarán en el mismo punto donde estaba la torre en cualquier formación que deseen.

La unidad que incluya la torre de asedio nunca perseguirá y al huir abandonará la torre para que otra unidad pueda recogerla poniéndose en contacto.

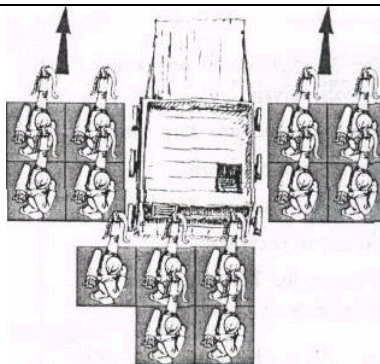
Cuando una torre de asedio entra en contacto con una muralla, se baja la rampa de acceso y todas las miniaturas que haya dentro de la torre o encima de ella pueden formar filas para luchar sobre la rampa. Las miniaturas que combatan desde una torre de asedio siguen las reglas habituales de combate de Warhammer y anulan las características de obstáculo defendido de las almenas. Estas unidades no aplican modificador por filas. El perfil de atributos es el siguiente:

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
El de la unidad	-	-	-	7	4	-	-	-

Valor en puntos: 100 puntos



Torre de asedio y unidades



Las tropas que empujan la torre de asedio deben colocarse alrededor de ella adoptando la formación que se prefiera.

Escalas

Las escalas de asedio no son bastante largas para asaltar las torres de la fortaleza. Cualquier unidad de infantería (no hostigadora) y que no esté sujeta a la regla de estupidez podrá acarrear escalas.

Cuando una unidad equipada con escalas asalta el castillo, la fila frontal de la unidad puede atacar normalmente recordando que deben aplicarse las reglas de obstáculo defendido de las almenas (pegar en último lugar, impactar a 6 y no tener en cuenta potencia y filas en la resolución del combate).

Para utilizar cada una de las escalas se necesitan 2 miniaturas. Si se reduce el número de miniaturas deberá reducirse el número de miniaturas de la fila frontal que se les permite luchar en el cuerpo a cuerpo.

Por ejemplo, una unidad de 15 guerreros se ha equipado con escalas puede utilizar hasta 7 escalas simultáneas si su frontal es de 7 miniaturas.

Valor en puntos: 1 punto por miniatura de infantería, 2 puntos Infantería monstruosas.

Garfios

Cualquier miniatura de infantería que pueda hostigar y los personajes individuales pueden equiparse con garfios. Las unidades equipadas con garfios asaltan el castillo igual que las equipadas con escalas con la diferencia que también pueden asaltar las torres y pueden subir tantas miniaturas como quepan en la torre/muralla.

Valor en puntos: 1 punto por miniatura de infantería, 2 puntos Infantería monstruosas.

Manteletes

Solamente las unidades de proyectiles pueden equiparse con manteletes y estas deberán adquirir el suficiente número para cubrirla por completo.

Las unidades equipadas con manteletes no pueden cargar, marchar o moverse y disparar. Sin embargo, las unidades con manteletes podrán desplegar 2D6UM más cerca del castillo que el resto de tropas. Ninguna unidad abandonará voluntariamente los manteletes. Si por alguna razón se ven obligados a abandonarlos estos se perderán y deberán retirarse de la batalla.

Las tropas equipadas con manteletes se consideran detrás de un obstáculo pesado, por lo tanto, el adversario debe aplicar un -2 para impactarles en la fase de disparo.

Valor en puntos: 1 punto por miniatura de infantería, 2 puntos Infantería monstruosas.



Tabla de estenografía

1D6	Resultado
1	Colina Tira otro 1D6: 1,2 o 3- Colina “normal” 4- Templo de calaveras 5- Ladera pedregosa 6- Yunque de Baúl
2	Edificio
3	Bosque Misterioso
4	Obstáculo Tres secciones de 6UM de uno de los siguientes obstáculos, tira 1D6: 1- Valla 2- Muro 3- Barricada llameante 4- Baluarte bendecido 5- Cerca fantasmal 6- Tira de nuevo
5	Río misterioso
6	Marisma Tira otro 1D3: 1- Ciénaga de vitalidad 2- Arenas movedizas Khemrianas 3- Pantano brumoso

Autor: Ragden

Imágenes : Games Workshop

Portada: Mairalion

Revisado y testado por el equipo de **Un de Seis**

<http://www.undeseis.com>