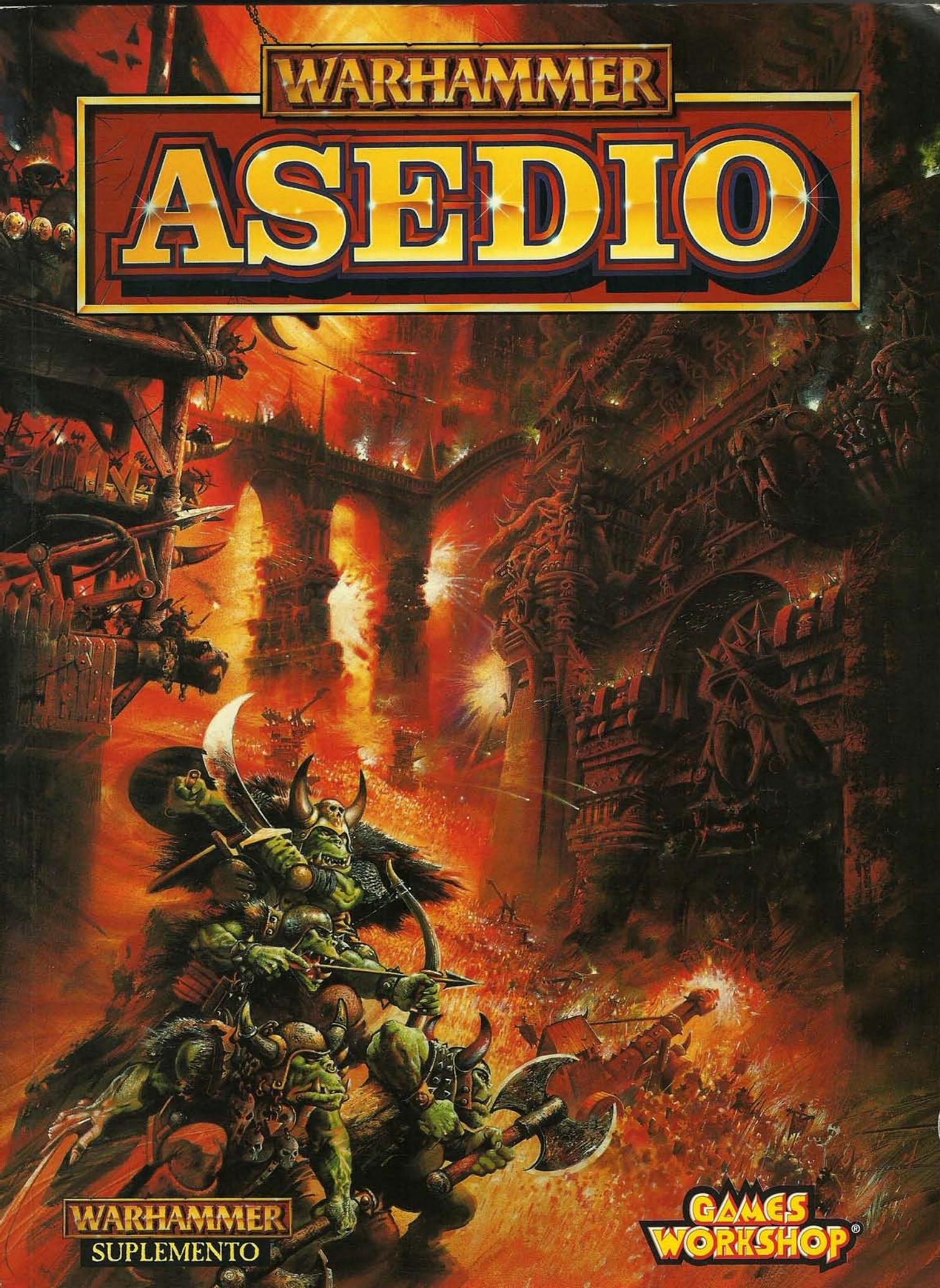


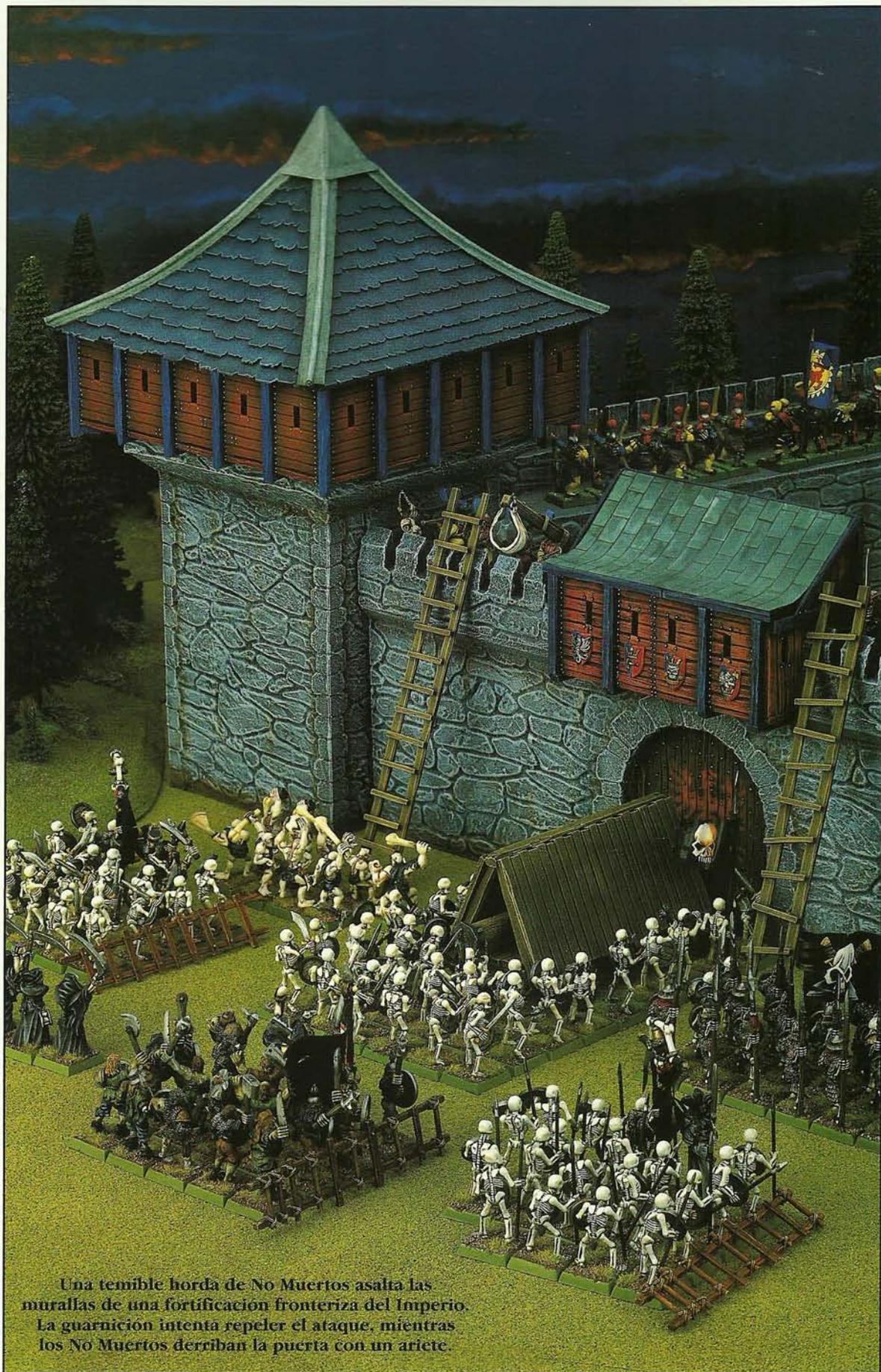
WARHAMMER

ASEDIO



WARHAMMER
SUPLEMENTO

GAMES
WORKSHOP®



Una temible horda de No Muertos asalta las murallas de una fortificación fronteriza del Imperio. La guarnición intenta repeler el ataque, mientras los No Muertos derriban la puerta con un ariete.

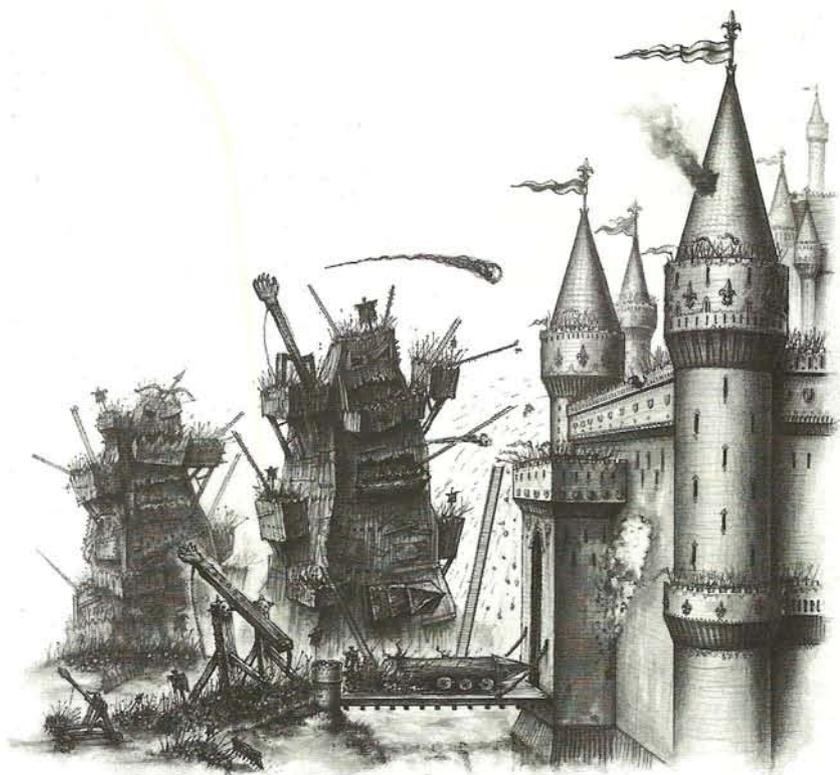
EJÉRCITOS WARHAMMER®

ASEDIO

Por **TUOMAS PIRINEN**
y **NIGEL STILLMAN**

Ilustración de la Portada: **GEOFF TAYLOR**

Ilustraciones Interiores de: **JOHN BLANCHE, ALEXANDER BOYD, WAYNE ENGLAND, DAVID GALLAGHER, MARK GIBBONS, DES HANLEY, TOBY HYNES, NUALA KENNEDY, PAUL SMITH, PHIL STOVIN y JOHN WIGLEY**



PRODUCIDO POR GAMES WORKSHOP

Games Workshop y el logotipo de Games Workshop, Citadel y el castillo de Citadel, y Warhammer son Marcas Registradas de Games Workshop Ltd. en el Reino Unido y Marcas Comerciales en el resto del mundo. Arbaal el Invencible, Bailarín Guerrero, Bretonia, Caballero Andante, Caballero del Grial, Caballero del Reino, Cañón Estremecedor, Corredor de Alcantarillas, Devorador de Almas, Elfa Bruja, Enano del Caos, Eslizón, Khorne, Kroxigor, Naggaroth, Orco Negro, Reino del Caos, Rueda de la Muerte, Saurio y Skaven son Marcas Comerciales de Games Workshop Ltd.

Los "Dados de Dispersión" son un diseño Registrado en el Reino Unido con el número 2017484

Todas las ilustraciones que aparecen en los productos Games Workshop y las imágenes contenidas en ellas han sido producidas por artistas propios o por encargo. El Copyright exclusivo sobre las ilustraciones que éstas contienen es propiedad de Games Workshop Ltd.

Copyright © Games Workshop Ltd., 1998. Todos los Derechos Reservados.

GAMES WORKSHOP LTD.

Willow RD,
Lenton,
Nottingham NG7 2WS
Reino Unido

UN PRODUCTO

**GAMES
WORKSHOP®**

GAMES WORKSHOP S.L.

Motores, 300-304
Polígono Gran Via Sur
08908 L'Hospitalet de Llobregat
Barcelona

CÓDIGO DE PRODUCTO: 03 04 02 99 001

ISBN: 84-88879-15-6

CONTENIDO

EJÉRCITOS WARHAMMER: ASEDIO 4	EQUIPO DE ASEDIO 20
<i>Cómo jugar a Ejércitos Warhammer: Asedio</i> 4	<i>Elección de las Tropas</i> 20
<i>Asalto a una Fortaleza</i> 4	<i>Equipo de Asedio</i> 20
<i>Sitio a una Fortaleza</i> 4	<i>Equipo de Asedio para el Asediado</i> 20
	<i>Equipo de Asedio para el Asediante</i> 22
REGLAS DE ASEDIO 5	LISTA DE EQUIPO DE ASEDIO 27
<i>Anatomía de un Castillo</i> 5	SUMARIO DE REGLAS 28
<i>Murallas</i> 5	NOTAS DEL DISEÑADOR 30
<i>Torres</i> 6	TALLER DE MODELISMO 33
<i>Puertas</i> 6	VIENTOS DE GUERRA 49
<i>Patio de Armas</i> 6	<i>Notas sobre las restricciones al ejército</i> 49
<i>Movimiento</i> 7	<i>Escenario 1 – ¡Busca Ayuda!</i> 50
<i>Formación en Hostigadores</i> 7	<i>Escenario 2 – Choque de Patrullas</i> 53
<i>Movimiento por Murallas y Almenas</i> 7	<i>Escenario 3 – Probar las Defensas</i> 56
<i>Asaltar las Murallas</i> 8	<i>Mapa del Escenario</i> 57
<i>Cargas</i> 8	<i>Escenario 4 – ¡Llegan los Refuerzos!</i> 59
<i>Equipo para Asaltar las Murallas</i> 9	<i>Escenario 5 – Infiltración</i> 62
<i>¡A las Almenas!</i> 10	<i>Escenario 6 – Aprovisionamiento</i> 65
<i>Tomar la Muralla</i> 10	<i>Escenario 7 – Salida</i> 68
<i>Murallas no Defendidas</i> 10	<i>Mapa del Escenario</i> 69
<i>Persecución</i> 10	<i>Escenario 8 – Minar las Murallas</i> 71
<i>Ataques contra el Castillo</i> 11	<i>Escenario 9 – El Asalto Final</i> 74
<i>Cañones</i> 12	<i>Mapa del Escenario</i> 75
<i>Atacar el Castillo en Combate Cuerpo a Cuerpo</i> 13	SITIOS 77
<i>Tablas de Daños</i> 15	<i>Campañas de Asedio</i> 77
CRIATURAS VOLADORAS 17	<i>Turnos de Asedio</i> 77
<i>Reglas Especiales</i> 17	<i>Duración del Sitio</i> 77
MAGIA 18	<i>Inicio del Sitio</i> 78
<i>Atacar una Fortaleza con Magia</i> 18	<i>Otras Posibilidades</i> 78
<i>Otros Hechizos</i> 19	<i>Opciones del Ejército Asediado</i> 79
<i>Unidades Etéreas</i> 19	<i>Buscar Ayuda</i> 79
<i>Objetos Mágicos</i> 19	<i>Contrabombardeo</i> 79
<i>Hechizos de Desplazamiento y Castillos</i> 19	<i>Salida</i> 79
<i>Mágica vs. Mundano</i> 19	<i>Reforzar la Plaza</i> 79
	<i>Construir Equipo de Asedio</i> 79
	<i>Reparar las Defensas</i> 79
	<i>Opciones del Ejército Asediante</i> 80
	<i>Bombardeo</i> 80
	<i>Minar las Murallas</i> 80
	<i>Inanición</i> 80
	<i>Probar las Defensas</i> 80
	<i>Infiltración</i> 80
	<i>Construir Equipo de Asedio</i> 80
	<i>El Asalto Final</i> 80
	FORTALEZAS DEL MUNDO CONOCIDO 81
	GLOSARIO 87





EJÉRCITOS WARHAMMER: ASEDIO

Desde la ciudad fortificada de Praag en el Norte hasta la distante Ciudadela del Crepúsculo en el lejano Sur, poderosos castillos y fortalezas dominan las tierras del Mundo de Warhammer.

Los nombres de muchas de estas fortalezas son la base de numerosas leyendas: nombres como Karaz-a-Karak, la Fortaleza del Amanecer, Pico Tullido, Ghroind la Torre del Norte, la Puerta del Grifo y Castillo Drakenhof son famosos en el mundo entero. En el Mundo de Warhammer se han producido incontables guerras y asedios que han conferido a muchos de estos castillos la fama de inexpugnables, pero otros muchos han caído bajo el asalto de sus enemigos.

Con el Reglamento de Warhammer y las reglas especiales descritas en este libro, podréis participar en el asedio de una fortaleza, bombardeando sus murallas y torres o rechazando los asaltos enemigos con una valerosa defensa de las murallas.

Ejércitos Warhammer: Asedio es un suplemento para Warhammer que os permite recrear un asedio sobre una mesa de juego. Utilizando ejércitos de miniaturas Citadel, podréis sentir la emoción de asaltar una fortaleza, y librar sangrientos combates en las almenas de fortalezas y castillos en cualquier rincón del Mundo de Warhammer. En él encontraréis las reglas completas sobre murallas, torres, puertas y equipo de asedio, además de nueve escenarios creados especialmente para representar diferentes aspectos de un asedio.



Este suplemento está dividido en las siguientes secciones:

Reglas de Asedio. En esta sección se describen las reglas especiales aplicables a todos los asedios, incluidas las reglas para utilizar torres de asedio, arietes y escalas.

Taller de Modelismo. En esta sección se describe cómo construir y pintar tu propia fortaleza, así como diversos consejos para caracterizar tu castillo, construir torres de asedio, arietes, escalas y el resto de equipo de asedio.

Vientos de Guerra. En ella hemos incluido nueve escenarios distintos para representar las diversas situaciones que pueden producirse durante el asedio a un castillo, así como la posibilidad de relacionar estos escenarios para librar una campaña que represente el sitio completo a la fortaleza, desde su inicio hasta su conquista o la retirada del asediante con la consiguiente victoria del defensor.

Fortalezas del Mundo Conocido muestra la gran variedad de castillos y fortalezas existentes en el Mundo de Warhammer, e incluye ilustraciones y descripciones de los tipos genéricos de castillos utilizados por las principales razas que lo habitan.

CÓMO JUGAR A EJÉRCITOS WARHAMMER: ASEDIO

Al librar un asedio son aplicables la mayor parte de las reglas de Warhammer. Sin embargo, existen algunas notables excepciones, que se describen más adelante. Os sugerimos que leáis atentamente estas reglas varias veces antes de librar la primera batalla de asedio.

Un asedio puede librarse de dos formas: como una batalla independiente, efectuando un asalto a una fortaleza; o como campaña, realizando un sitio.

ASALTO A UNA FORTALEZA

Puede librarse la parte más emocionante de cualquier asedio -el asalto- como una batalla independiente. Esto es equivalente a cualquier batalla de Warhammer, excepto porque un jugador está defendiendo una fortaleza, y el otro atacándola. Un Asalto a una fortaleza es muy similar a una batalla de Warhammer, y ha sido diseñada para que sea equilibrada para cualquier combinación de ejércitos.

Si queréis librar un Asalto, debéis leer las reglas especiales sobre *equipo de asedio* y batallas en un castillo, y a continuación librar el Escenario 9, descrito en la página 74.

SITIO A UNA FORTALEZA

Para los generales más ambiciosos, este libro incluye las reglas para librar una campaña, con la que podréis experimentar la emoción de un sitio completo. Se incluyen reglas para minar las murallas, efectuar salidas y reforzar las defensas.

Si se desea realizar un sitio desde las primeras escaramuzas hasta el asalto final, en la página 77 se describen las reglas especiales para crear la campaña. Os sugerimos que libréis varios asaltos antes de intentar un sitio completo.

REGLAS DE ASEDIO

En esta sección se describen las reglas completas para representar los combates que durante un asedio tienen lugar dentro y alrededor de un castillo. Como podréis observar, hemos incluido bastantes reglas nuevas, por lo que es recomendable leer esta sección atentamente antes de iniciar cualquier asalto o sitio.

ANATOMÍA DE UN CASTILLO

En el Mundo de Warhammer los Reyes, Barones, Duques y Señores invierten muchos años y grandes sumas de dinero en construir fortalezas inexpugnables. Las diferencias entre los tipos de fortificaciones que construye cada raza son infinitas, pero todas tienen algunos elementos en común. Hay tres zonas básicas que componen cualquier castillo: las murallas, las torres y las puertas.

MURALLAS

Sólidamente construidas con rocas o ladrillo, las murallas constituyen el elemento principal de cualquier castillo o fortaleza. En Warhammer la parte superior de las murallas debe tener una anchura de aproximadamente 50 mm. De esta forma habrá espacio suficiente en la parte superior de la muralla para colocar dos filas de guerreros trabados en combate, y las miniaturas más grandes como los Ogres podrán colocarse sin dificultades.

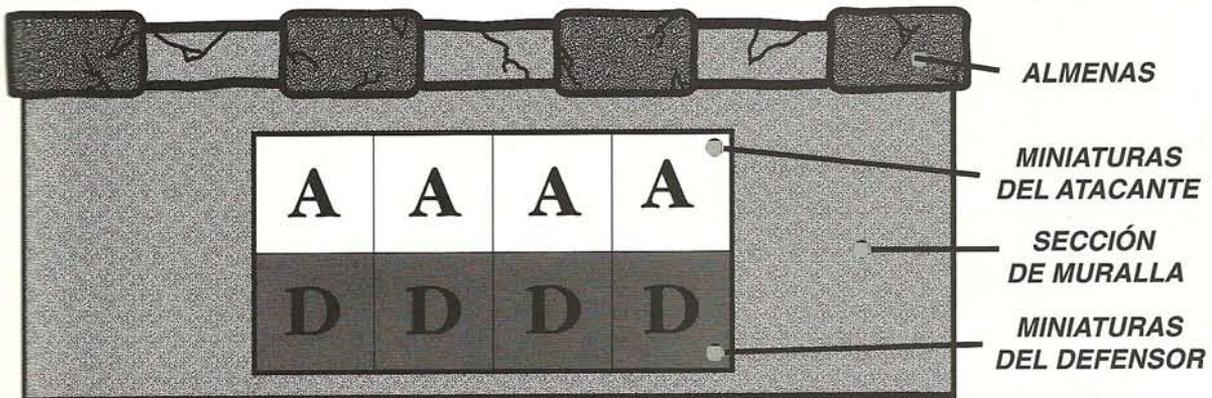
La longitud de muralla comprendida entre dos torres se denomina *sección de muralla*. Cada sección se considera como un objetivo independiente a efectos de las reglas de Asedio. Las murallas muy largas obviamente estarán compuestas por más de una sección. En *Ejércitos Warhammer: Asedio* las murallas muy largas estarán divididas en secciones de aproximadamente 30 cm de longitud. Afortunadamente, la mayoría de castillos prefabricados tienen secciones de muralla de la longitud adecuada.

Las tropas situadas en una muralla se supone que se encuentran *a cubierto detrás de una obstrucción sólida*, por lo que deberá aplicar un modificador de -2 al impactar al dispararles con armas de proyectiles.



Las tropas situadas en las murallas **deben** colocarse en una sola fila. De esta forma también podrán colocarse sobre la muralla los atacantes ¡Esta regla es muy importante! Pueden colocarse tantas miniaturas como se desee sobre la muralla, mientras estén en una sola fila. Los defensores deben colocarse de forma que quede una distancia de aproximadamente 2 cm entre ellos y las almenas. Las tropas que ataquen la muralla deberán colocarse en el hueco que quede, encarados hacia los defensores.

COLOCACIÓN DE LAS TROPAS SOBRE LAS MURALLAS



TORRES

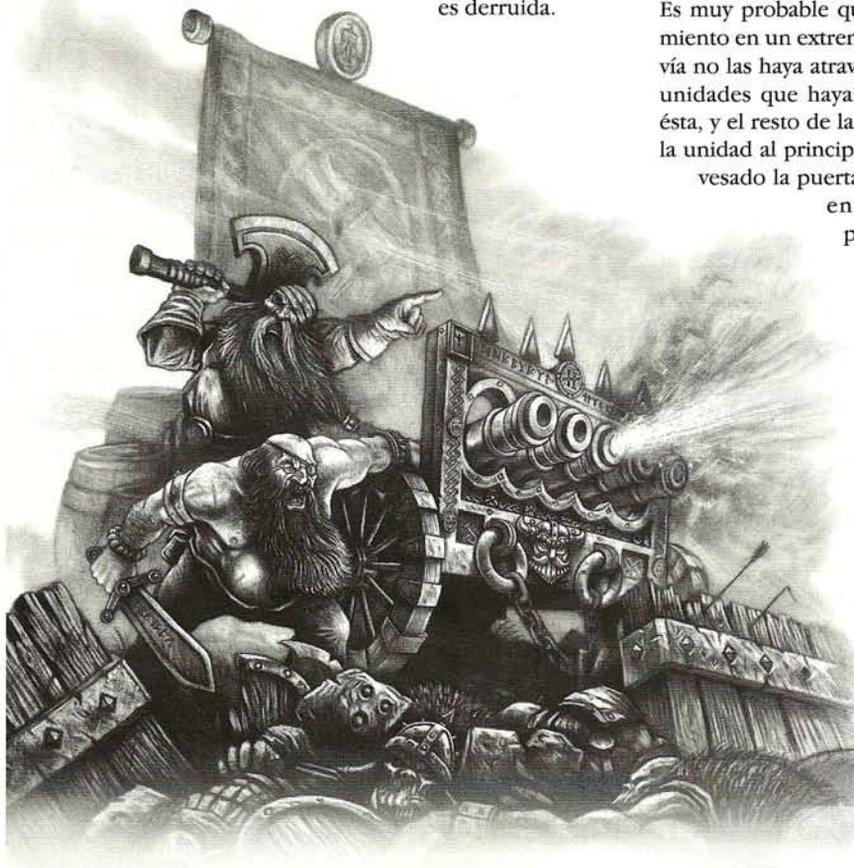
Las torres son los puntos más resistentes del castillo. Pueden ser fácilmente defendidas incluso si las murallas han sido derruidas, y como desde ellas puede dominarse todo el campo de batalla, son el lugar ideal para situar los arqueros y las máquinas de guerra.

En una torre pueden colocarse tantas miniaturas como se desee, respetando las limitaciones del espacio disponible. Las miniaturas situadas en la parte superior pueden colocarse en la torre, pero las tropas situadas en el interior de la torre (para disparar desde las aspilleras, por ejemplo), es más práctico colocarlas en algún lugar conveniente, fuera de la mesa de juego, y anotar cuántas hay en cada piso de la torre. En cada uno de los pisos de la torre pueden colocarse tantas miniaturas como en la parte superior.

En la parte superior de la torre puede colocarse una única máquina de guerra y su tripulación. Hay que tener en cuenta que las máquinas de guerra emplazadas en lo alto de una torre no podrán moverse, excepto para pivotar sobre su posición para encararse en la dirección que vayan a disparar. Las tropas situadas en una torre podrán disparar en cualquier dirección desde las almenas o las aspilleras.

Las tropas situadas en la parte superior de una torre son vulnerables a los proyectiles enemigos, pero se considera que están *a cubierto detrás de una obstrucción sólida*, por lo que todos los disparos de proyectiles dirigidos contra ellas deben aplicar un modificador de -2 al impactar.

Las tropas situadas en el interior de la torre son inmunes a las armas de proyectiles, excepto evidentemente si la torre es derruida.



PUERTAS

En muchos aspectos las puertas son la parte más débil de cualquier fortificación. Aunque sean de hierro, madera o acero, y estén defendidas por gigantescos bastiones, sigue siendo más fácil tirar abajo una puerta que destruir las murallas de una fortaleza. Para evitar este riesgo, en muchos castillos las puertas están flanqueadas por dos torres y defendidas por las mejores tropas de que disponga el comandante de la fortaleza.

Se necesitan como mínimo dos miniaturas para abrir o cerrar las puertas de una fortaleza desde el interior. Esto puede hacerse durante su fase de movimiento, sin que esto afecte de ninguna forma a su capacidad de movimiento. Las puertas no pueden abrirse desde el exterior. El invasor debe derribarlas para poder entrar en la fortaleza.



MOVIMIENTO A TRAVÉS DE LAS PUERTAS DEL CASTILLO

Una única unidad, de cualquier tamaño, puede atravesar las puertas del castillo durante su fase de movimiento sin reducción alguna a su capacidad de movimiento. La unidad no es necesario que cambie de formación para atravesar las puertas, ya que se supone que restablece la formación original una vez atravesada la puerta.

Es muy probable que parte de la unidad termine su movimiento en un extremo de las puertas, mientras el resto todavía no las haya atravesado. En este caso deben colocarse las unidades que hayan atravesado la puerta al otro lado de ésta, y el resto de la unidad en el lado donde se encontraba la unidad al principio para indicar que todavía no han atravesado la puerta. Mientras ambos bandos permanezcan en contacto con las puertas esto es perfectamente aceptable.

Según el tamaño de la puerta, es posible que algunas criaturas, como Gigantes y Dragones, sean demasiado grandes para pasar por la puerta, en cuyo caso es obvio que no puedan entrar en la fortaleza por allí.

PATIO DE ARMAS

El 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 hacia las murallas o las torres desde el patio de armas como se describe más adelante. Las tropas que se encuentren en el patio de armas pueden moverse libremente hacia las torres y las murallas, siempre que éstas no estén controladas por el enemigo.

MOVIMIENTO

Las miniaturas que defienden un castillo deben organizarse en unidades como en una batalla normal de **Warhammer**. En teoría, en un asedio una unidad puede ser tan grande o pequeña como se desee, pero como podréis comprobar, las unidades compuestas por entre cinco y doce miniaturas son las más adecuadas.

Todas las tropas (incluidas las del jugador asediante) pueden adoptar *formación en hostigadores* cuando se encuentran en las murallas o en una torre para facilitar el movimiento. Las reglas aplicables a los hostigadores las hemos reproducido a continuación para facilitar su consulta. También se indican algunas excepciones a las reglas habituales de hostigadores.

FORMACIÓN EN HOSTIGADORES

Las miniaturas de las tropas que desplieguen en *formación en hostigadores* deberán situarse a 5 centímetros las unas de las otras. Si una unidad queda partida a causa de las bajas o alguna miniatura queda aislada por cualquier otra causa, el jugador deberá rectificar esta situación durante su siguiente fase de movimiento.

LIDERAZGO EN FORMACIÓN EN HOSTIGADORES

Al contrario que sucede con las reglas habituales de hostigadores, las tropas pueden seguir utilizando normalmente el Liderazgo de los personajes, y las unidades pueden aplicar las ventajas especiales del General y el Portaestandarte de Batalla si se encuentran a 30 centímetros o menos de ellos.

DISPAROS CONTRA TROPAS EN FORMACIÓN EN HOSTIGADORES

No existe penalización alguna por disparar contra tropas en *formación en hostigadores* situadas en murallas o torres. El encontrarse en formación en hostigadores simplemente les permite moverse más fácilmente por el castillo.

...me pusieron a trabajar en el gran foso junto a otros cautivos. Cuando sus piedras del sacrificio quedaron rodeadas por éste, me obligaron a arrastrar grandes troncos de árbol para construir una empalizada de estacas junto al foso. Mi camarada Igor murió aplastado cuando nos hicieron mover una gran roca para el puesto de guardia ¡Pocos de nosotros seguimos con vida el bendito día en que la Tzarina arrasó Ashgor y nos liberó!

Descripción de Ashgor según el relato de Olag Ivanovich sobre su cautiverio entre los Hombres Bestia.

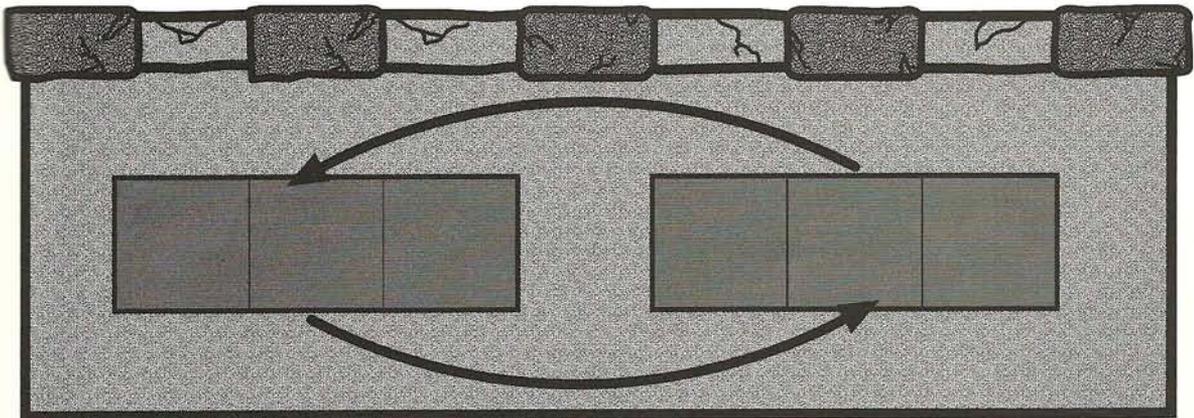
COMBATE CUERPO A CUERPO

Las miniaturas en *formación en hostigadores* que no estén trabadas en combate cuerpo a cuerpo deberán unirse al combate en turnos posteriores si les es posible hacerlo. Las tropas moverán normalmente en su fase de movimiento, sin necesidad de declarar una carga, y no se considerará que hayan cargado. Si no son capaces de trabarse en combate, podrán mover y disparar normalmente a cualquier objetivo durante su fase de disparo. Esto les permite también utilizar armas como aceite hirviendo y rocas.

MOVIMIENTO POR MURALLAS Y ALMENAS

Al moverse por las murallas o el interior de las torres, deben seguirse las reglas habituales de **Warhammer**. Hay que tener en cuenta que en lo alto de las murallas tan sólo puede colocarse una fila de tropas, por lo que si las murallas ya están totalmente ocupadas no pueden colocarse más miniaturas. Sin embargo, las miniaturas pueden pasar las unas por encima de las otras durante su fase de movimiento, siempre que al finalizar éste tan sólo haya una fila de tropas sobre la muralla. Las tropas pueden moverse libremente de una torre o sección de muralla a una sección de muralla o torre adyacente, si en ella queda sitio para colocar las miniaturas.

DOS UNIDADES INTERCAMBIANDO SUS POSICIONES



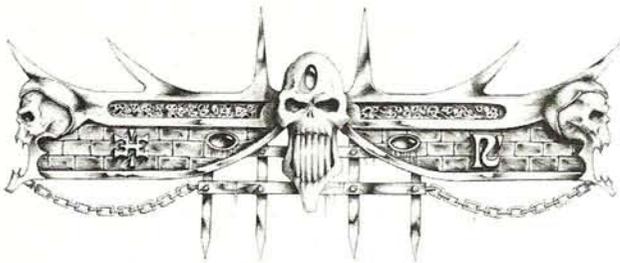
Dos unidades pueden "intercambiar" sus posiciones en la muralla si su capacidad de movimiento les permite atravesar completamente a la otra. Ambas unidades deben finalizar su movimiento de manera que formen una sola línea sobre la muralla.

MOVIMIENTOS DE MARCHA

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

MOVIMIENTO DESDE EL PATIO DE ARMAS A UNA SECCIÓN DE MURALLA O UNA TORRE

Una unidad puede moverse libremente desde el patio de armas hasta una sección de muralla o torre durante su fase de movimiento si puede moverse hasta quedar en contacto con la muralla o torre. Las miniaturas de la unidad pueden colocarse en cualquier punto de la torre o de la sección de muralla. Si no hay sitio suficiente para colocar todas las miniaturas de la unidad en la sección de muralla o torre, el resto deberá quedarse en el patio de armas en contacto con la muralla o torre, donde todavía se considerarán como parte de la unidad. Estas miniaturas deberán colocarse en la muralla o torre en cuanto haya espacio para hacerlo. Ninguna criatura de tamaño grande como un Troll o un Ogro puede entrar en una torre, aunque pueden subir a las murallas. La Caballería no puede entrar en una torre ni subir a una muralla por razones obvias.



MOVIMIENTO DESDE UNA SECCIÓN DE MURALLA O UNA TORRE AL PATIO DE ARMAS

Las unidades también pueden moverse libremente desde una sección de muralla o una torre hasta el patio de armas durante su fase de movimiento, pudiendo adoptar cualquier formación que puedan adoptar normalmente. Para mover desde una sección de muralla o una torre hasta el patio de armas, la unidad debe invertir la mitad de su capacidad de movimiento. El resto del movimiento debe medirse desde la base de la sección de muralla o torre. Si no hay sitio suficiente en el patio de armas para colocar todas las miniaturas (por la presencia de tropas enemigas en el interior del castillo, por ejemplo), las miniaturas que no puedan colocarse deberán permanecer en la muralla o torre. Hay que tener en cuenta que una unidad no podrá moverse desde una sección de muralla hasta el patio de armas si alguna de las miniaturas de la unidad está trabada en combate cuerpo a cuerpo.



MOVIMIENTO EN EL EXTERIOR DEL CASTILLO Y EL INTERIOR DEL PATIO DE ARMAS

En el exterior de la fortaleza y en el interior del patio de armas las miniaturas mueven siguiendo las reglas habituales descritas en el Reglamento de *Warhammer*. Hay que tener en cuenta que las miniaturas situadas sobre las murallas, en una torre, o en el interior del castillo no impiden que las tropas situadas en el exterior del castillo puedan efectuar *movimiento de marcha* aunque se encuentren a 20 cm o menos.

ASALTAR LAS MURALLAS

Los comandantes más aguerridos no dudarán en ordenar a sus tropas que asalten las murallas de un castillo, aunque la mayoría de sus hombres morirán a causa de los proyectiles enemigos, el aceite hirviendo y las rocas arrojadas desde las murallas. Los combates por el control de las murallas son muy sangrientos, y normalmente costarán la vida de docenas de valientes guerreros.

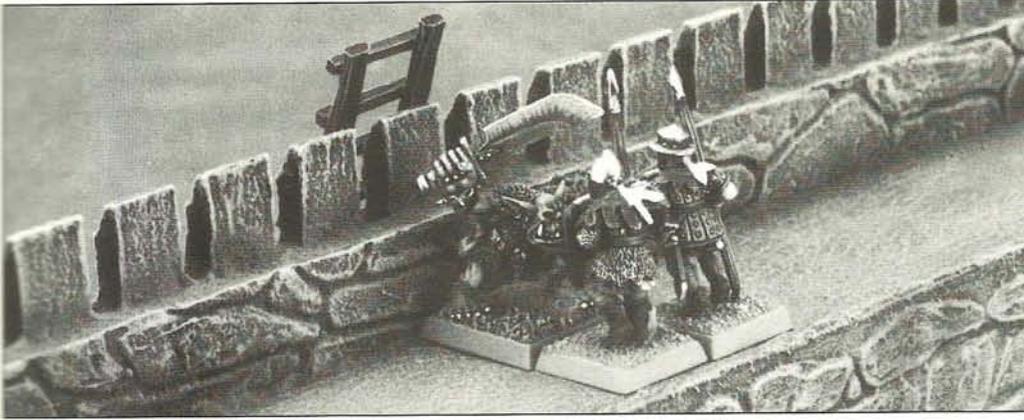
A pesar de ello, muchos generales disfrutaban con estos sangrientos espectáculos. Estos comandantes no dudan en sacrificar sus tropas para presenciar una magnífica batalla. Los Duques de Bretonia en particular no titubean al ordenar a sus hombres de armas que asalten un castillo. Los supervivientes son, evidentemente, firmes candidatos a convertirse en Caballeros Noveles. Cuando se asalten las murallas de una fortificación deben aplicarse las reglas descritas a continuación.

CARGAS

Una unidad puede declarar una carga contra el castillo como si se tratara de una unidad enemiga. La unidad podrá mover hasta el doble de su capacidad de movimiento normal para alcanzar la sección de muralla, torre o puerta. Si la unidad queda en contacto con el castillo y dispone de Escalas, Garfios o una Torre de Asedio, podrá asaltar la muralla durante la fase de combate cuerpo a cuerpo. De lo contrario podrá atacar en combate cuerpo a cuerpo al propio castillo, tal y como se describe más adelante.

REACCIONES A LA CARGA

Las tropas que defienden las murallas 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 una torre de asedio. Los defensores podrán utilizar normalmente sus armas de proyectiles contra una torre de asedio. Los defensores también pueden elegir la reacción especial *¡A las Almenas!*



El Orco está asaltando una muralla defendida. En realidad este Orco estaría situado en la parte superior de la escala, pero debe situarse sobre la muralla para indicar claramente su posición y determinar fácilmente cuántas miniaturas pueden atacarle.

EQUIPO PARA ASALTAR LAS MURALLAS

Para asaltar las murallas pueden utilizarse Escalas, Garfios y Torres de Asedio. Las torres no pueden ser asaltadas utilizando cualquiera de estos medios, pues son demasiado altas.

Escalas: En cuanto una unidad equipada con ellas entre en contacto con la muralla, podrá apoyar las escalas contra la muralla. Esto no reduce su movimiento, y permite a las tropas asaltar la muralla ese mismo turno. Las torres son demasiado altas para ser asaltadas con escalas.

Al inicio de la fase de combate cuerpo a cuerpo, por cada escala una miniatura podrá subir a la muralla, situándose directamente encima del punto correspondiente a su posición en el suelo. Puede elegirse a cualquier miniatura de la unidad para subir por las escalas, lo cual permite a los personajes más poderosos intentar *tomar las murallas* si se considera que las tropas normales no lo conseguirán.

Si la sección de muralla asaltada está ocupada por el enemigo, las miniaturas que suban por las escalas quedarán trabadas en combate cuerpo a cuerpo. Los defensores atacarán siempre en primer lugar (incluso si están equipados con armas a dos manos) y dispondrán de la ventaja de *defender un obstáculo*, por lo que el atacante deberá obtener un 6 natural en la tirada de dado para impactar. Hay que tener en cuenta que esta situación debe aplicarse cada turno hasta que el atacante consiga *tomar la muralla*.

ARAÑAS GIGANTES Y ARAÑAS GIGANTESCAS

Las Arañas Gigantes y las Arañas Gigantescas son capaces de escalar las murallas sin necesidad de utilizar Escalas, Garfios o Torres de Asedio. Esto significa que los Jinetes de Araña son el único tipo de caballería que puede asaltar murallas o torres. Esto les convierte en tropas magníficas para trabar a los defensores del castillo mientras llega el resto de atacantes.

Las Arañas y sus jinetes sufren las penalizaciones habituales por atacar obstáculos defendidos (deben obtener un 6 para impactar), pero atacan en primer lugar el turno en que cargan.

PICAS

Las tropas equipadas con picas generalmente atacan en primer lugar, como se describirá en **Ejércitos Warhammer: Mercenarios** (de próxima aparición), pero al asaltar una muralla con Escalas o Garfios las tropas equipadas con picas pierden esta ventaja, ya que son más un estorbo que una ayuda cuando se sube por una escala.

Garfios: Una miniatura equipada con un garfio que esté en contacto con la muralla podrá lanzarlo. La miniatura podrá hacerlo automáticamente en cuanto entre en contacto con la muralla, sin reducción alguna a su capacidad de movimiento, lo que le permitirá asaltar la muralla ese mismo turno.

Una miniatura equipada con un garfio y cuerda puede escalar las murallas. Cualquier miniatura que escale la muralla deberá colocarse sobre ésta al final de su fase de movimiento, directamente encima del punto correspondiente a su posición en el suelo.

Si la sección de muralla escalada está ocupada por el enemigo, la miniatura quedará trabada en combate cuerpo a cuerpo. Los defensores atacarán siempre en primer lugar (incluso si están equipados con armas a dos manos), y dispondrán de la ventaja de *defender un obstáculo*, por lo que el atacante deberá obtener un 6 natural en la tirada de dado para impactar. Hay que tener en cuenta que esta situación debe aplicarse cada turno hasta que el atacante consiga *tomar la muralla*.

Torres de Asedio: Una vez la torre de asedio entre en contacto con el castillo, las tropas del regimiento que tiren de ella podrán asaltar las murallas. Hasta dos miniaturas pueden atacar simultáneamente las murallas desde una torre de asedio. Estas dos miniaturas deben colocarse sobre el puente levadizo de la torre. El atacante puede elegir qué miniaturas de la unidad que tiraba de la torre asaltan las murallas. Esto permite a los mejores guerreros *tomar las murallas* para sus compañeros.

La torre de asedio niega a los defensores la ventaja de *defender un obstáculo*, por lo que los atacantes atacarán en primer lugar, y no sufrirán ninguna penalización a la tirada para impactar.

Después del turno de carga, los atacantes podrán reemplazar las bajas de la forma habitual, para que siempre haya dos miniaturas asaltando las murallas desde la torre. Las miniaturas pueden elegirse libremente de entre las de la unidad.

¡A LAS ALMENAS!

Las miniaturas que defienden la muralla ante un asalto enemigo podrán efectuar la maniobra especial de reacción a la carga ¡A las Almenas! Esta reacción permite a cualquier miniatura que esté defendiendo la muralla y no esté trabada en combate, mover hasta 5 cm después de que el atacante haya finalizado su movimiento. Este movimiento tiene lugar fuera de la secuencia normal de juego, inmediatamente antes de la fase de combate cuerpo a cuerpo, y representa la reacción de los defensores para cubrir cualquier hueco en sus defensas para detener el asalto del enemigo. Esta reacción además permite a los defensores lanzar rocas y aceite hirviendo sobre el enemigo (excepto si éste dispone de una torre de asedio).

TOMAR LA MURALLA

Cuando el número de miniaturas atacantes sea superior al número de miniaturas del defensor, se considerará que el atacante ha tomado esa sección de muralla. Una vez tomada una sección de muralla, el atacante podrá mover libremente sus miniaturas por ella (dentro de las limitaciones habituales de movimiento en las murallas) y atacar a las miniaturas del defensor sin penalización alguna al impactar y atacando en primer lugar si efectúa una carga.

MURALLAS NO DEFENDIDAS

Si en una sección de muralla no hay ninguna miniatura del defensor, cualquier unidad que asalte esa sección de muralla podrá mover tantas miniaturas como desee y sea físicamente posible (todas las miniaturas deben colocarse en una sola fila) a lo alto de la muralla durante su fase de movimiento.

CHEQUEOS DE DESMORALIZACIÓN DURANTE EL ASALTO A LAS MURALLAS

Las unidades que estén combatiendo en una torre o muralla deberán efectuar sus *chequeos de desmoralización* utilizando el valor del Liderazgo de la unidad sin modificar. El número de filas y los estandartes no tienen efecto alguno en el chequeo, por lo que el bando que haya sufrido más bajas será el que deba efectuar el chequeo. Lo único que afecta al Liderazgo de la unidad es la presencia de un personaje con un atributo de Liderazgo superior, o la presencia del General a 30 centímetros o menos. Hay que tener en cuenta que el número de heridas causadas en combate cuerpo a cuerpo no modificará el valor del Liderazgo de la unidad.

Esta regla es aplicable a todos los combates que tengan lugar en las murallas y torres, incluidos los asaltos con torres de asedio, tropas escalando las murallas con escalas, etc.

Hay que tener en cuenta que las tropas como los Esqueletos que sufren bajas adicionales si son derrotados, perderán una miniatura adicional por cada herida sufrida en combate.

Si ambos bandos sufren el mismo número de bajas, el combate habrá finalizado en empate y ninguno de ellos deberá efectuar un chequeo de desmoralización. Ningún otro factor, como la presencia de músico, afectará al resultado. Como las posibilidades de que una unidad quede desmoralizada son inferiores a las habituales, los combates en el interior de un castillo suelen ser más largos y por tanto más sangrientos, por lo que los asaltos son muy peligrosos.

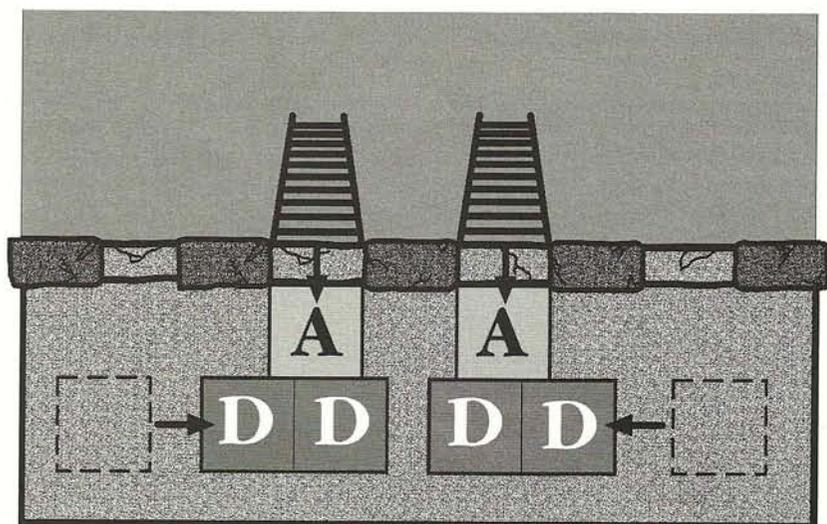
Una miniatura que sea cargada en el patio de armas mientras algunas de sus miniaturas todavía siguen en lo alto de la muralla o el interior de la torre, no podrá aplicar el modificador por filas adicionales. La unidad se considera que está demasiado desorganizada para aprovechar esta ventaja.

PERSECUCIÓN

Las tropas que asalten una muralla desde una torre de asedio, o por medio de escalas o garfios y queden desmoralizadas, huirán alejándose del castillo con todo su regimiento. El regimiento huirá 5D6 cm, siguiendo las reglas habituales de huida. En este caso el regimiento defensor no perseguirá jamás.

En cualquier otro caso de combate en las murallas, deberán determinarse los movimientos de huida y persecución siguiendo el procedimiento habitual. Si el perseguidor obtiene un resultado superior al del defensor, el regimiento que huya será destruido. Simplemente deben retirarse las miniaturas que huyan y dejar las miniaturas que persigan en su posición (habrán aniquilado a sus enemigos en cuanto estos empiecen a huir). Si las tropas que huyen consiguen distanciarse de sus perseguidores, deberán moverse hacia el patio de armas (colocarse en el patio de armas consumirá la mitad de su movimiento) o hacia una sección de muralla o torre adyacente. Las miniaturas que persigan no deben moverse en ningún caso. Si las tropas que huyen no pueden hacerlo hacia ningún sitio, serán destruidas automáticamente.

¡A LAS ALMENAS!



Los defensores se desplazan para interceptar a los atacantes. Cada defensor se desplaza 5 cm en la dirección indicada.

COMBATES EN EL PATIO DE ARMAS O EN EL EXTERIOR DE LA FORTALEZA

Cuando las tropas se encuentran a nivel del suelo, deben aplicarse las reglas habituales de **Warhammer**. Como puede comprobarse, para el atacante es de importancia vital demoler las murallas, ya que así será capaz de aprovechar su superioridad numérica, aplicando los modificadores por filas adicionales y estandartes, ante los cuales los defensores tendrán pocas, o ninguna posibilidad de resistir.

CARGAR DESDE EL PATIO DE ARMAS HACIA UNA TORRE O MURALLA

Las tropas en el patio de armas pueden cargar contra las unidades enemigas situadas en las murallas o en una torre si éstas se encuentran dentro de su ángulo de visión y pueden llegar a ponerse en contacto peana con peana con ellas.

Las cargas deben determinarse normalmente. Si la unidad enemiga no está trabada en combate cuerpo a cuerpo, podrá beneficiarse de estar *defendiendo un obstáculo* (el atacante debe obtener un 6 para impactar), ya que estará defendiéndose en las puertas o las escaleras de acceso a la muralla. En el caso de las torres, a través de la puerta podrán combatir hasta dos miniaturas por bando.

Si la unidad enemiga ya está trabada en combate cuerpo a cuerpo, la unidad que carga podrá atacarla normalmente. Las miniaturas deberán colocarse en el flanco de las miniaturas a las que se desee atacar.

Hay que tener en cuenta que no puede cargarse contra una unidad situada en las murallas si en ellas no hay espacio suficiente para colocar las miniaturas (las murallas están atestadas de guerreros luchando)

CARGAR DESDE UNA TORRE O MURALLA HACIA EL PATIO DE ARMAS

Cualquier unidad situada en las murallas o en una torre, puede cargar contra una unidad enemiga situada en el patio de armas. Las cargas deben resolverse siguiendo el procedimiento habitual, pero teniendo en cuenta que entrar en el patio de armas consume la mitad del movimiento de la unidad. La distancia recorrida debe determinarse desde la base de la muralla. La unidad que carga puede adoptar la formación que desee, siempre que pueda colocarse en el patio de armas. Si la unidad cargada decide *huir*, moverá 5D6 centímetros alejándose de la unidad que carga como es habitual, y la unidad que carga deberá colocarse en el patio de armas como si hubiera movido normalmente.

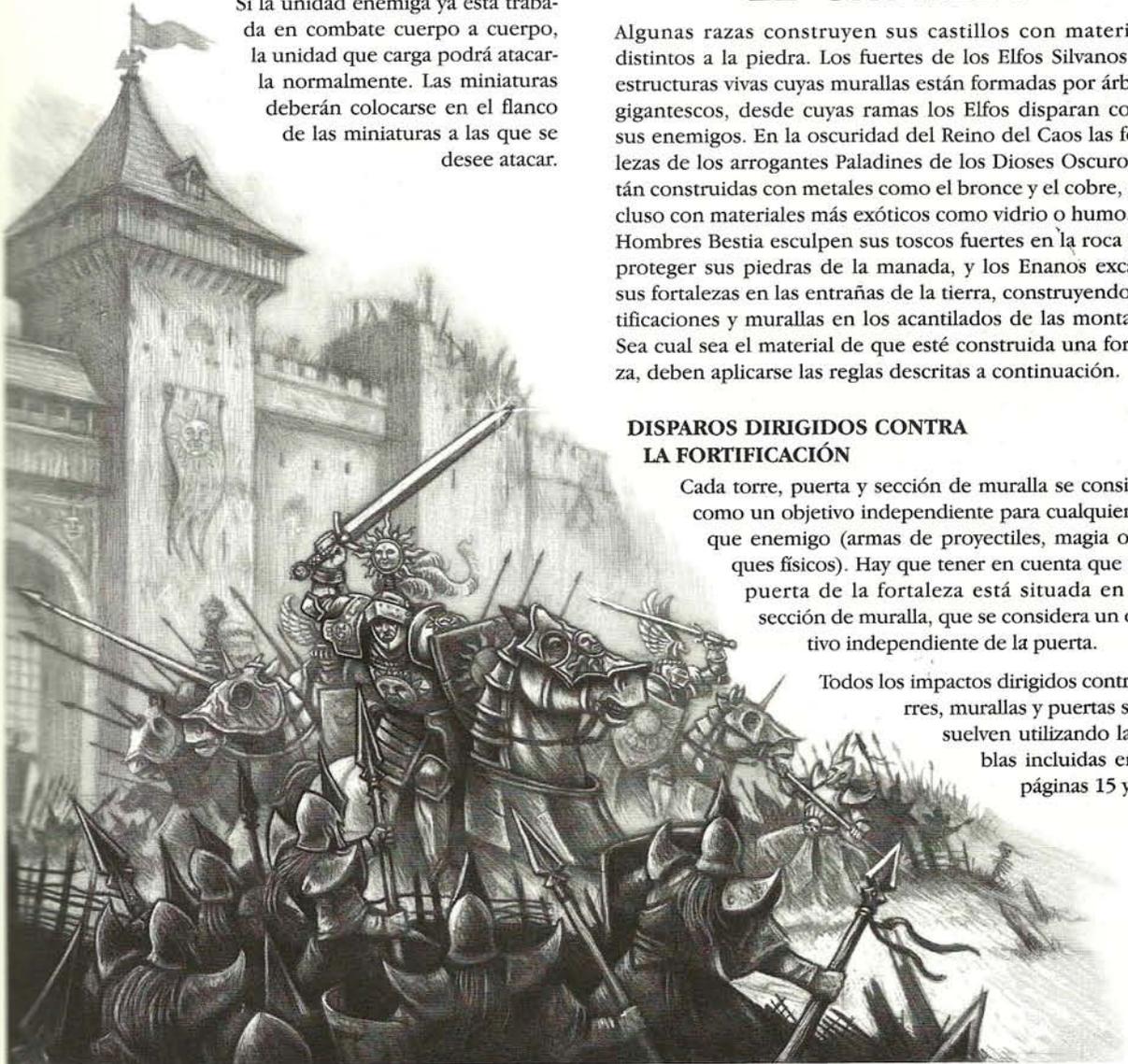
ATAQUES CONTRA EL CASTILLO

Algunas razas construyen sus castillos con materiales distintos a la piedra. Los fuertes de los Elfos Silvanos son estructuras vivas cuyas murallas están formadas por árboles gigantes, desde cuyas ramas los Elfos disparan contra sus enemigos. En la oscuridad del Reino del Caos las fortalezas de los arrogantes Paladines de los Dioses Oscuros están construidas con metales como el bronce y el cobre, o incluso con materiales más exóticos como vidrio o humo. Los Hombres Bestia esculpen sus toscos fuertes en la roca para proteger sus piedras de la manada, y los Enanos excavan sus fortalezas en las entrañas de la tierra, construyendo fortificaciones y murallas en los acantilados de las montañas. Sea cual sea el material de que esté construida una fortaleza, deben aplicarse las reglas descritas a continuación.

DISPAROS DIRIGIDOS CONTRA LA FORTIFICACIÓN

Cada torre, puerta y sección de muralla se considera como un objetivo independiente para cualquier ataque enemigo (armas de proyectiles, magia o ataques físicos). Hay que tener en cuenta que cada puerta de la fortaleza está situada en una sección de muralla, que se considera un objetivo independiente de la puerta.

Todos los impactos dirigidos contra torres, murallas y puertas se resuelven utilizando las tablas incluidas en las páginas 15 y 16.





Para determinar el daño causado por el ataque, deberá determinarse el número de heridas infligidas por el ataque, y sumar al resultado la Fuerza del ataque. Consultad la tabla de daños correspondiente al objetivo para determinar los efectos del ataque. Como puede comprobarse, sólo los ataques más poderosos tienen alguna posibilidad de dañar el castillo.

Un proyectil disparado por un Gran Cañón Imperial impacta en una torre. Para determinar los efectos del cañonazo, el jugador Imperial debe tirar 1D6 (el número de heridas causadas normalmente por un Gran Cañón) y sumar la fuerza del ataque, que en este caso es 10. Una vez calculado el resultado final, debe consultarse la Tabla de Daños en las Torres.

Si el castillo es impactado por un lanzador de rocas o un arma que utilice plantilla de área de efecto, el castillo y las tropas cubiertas por la plantilla serán impactadas automáticamente si el agujero central de la plantilla cubre parte del castillo. Si el agujero central no cubre el castillo, pero otras partes de la plantilla sí, el castillo será impactado si se obtiene un resultado de 4 ó más en 1D6.

DISPAROS DIRIGIDOS CONTRA LAS PUERTAS

Al disparar contra una sección de muralla que también contenga una puerta, deben aplicarse todas las reglas habituales por disparar a una sección de muralla. Hay que tener en cuenta que si esta sección de muralla es destruida, la puerta también quedará destruida.

Tan sólo puede dispararse contra las puertas con cañones y otras armas de tiro tenso. Si un disparo dirigido contra la puerta impacta, deberá determinarse aleatoriamente si ha impactado en la puerta o en la muralla

1D6	Resultado
1-4	Muralla
5-6	Puerta

CAÑONES

Los proyectiles de cañón siguen una trayectoria plana, al contrario que los de los lanzadores de rocas, que siguen una trayectoria curva. A causa de su trayectoria, los proyectiles de cañón es más probable que impacten en obstáculos altos como los castillos que no que pasen por encima de ellos. Después de todo ¡Es muy difícil no impactar a un castillo!

Para representar esto, los cañones (incluidos los Cañones Órgano, pero no los Morteros y el Cañón Estremecedor) impactan automáticamente al disparar contra los castillos (si están dentro de su alcance máximo), aunque deberá tirarse igualmente el dado de Artillería para determinar si se ha producido algún problema.

Los cañones además pueden utilizar una carga adicional de pólvora para destruir las murallas más rápidamente. Esto permite aplicar un modificador de +1 al determinar los efectos del disparo, pero utilizar más pólvora de la necesaria es muy peligroso, por lo que deberá tirarse dos veces el dado de Artillería para determinar si se produce algún problema cada vez que se intente disparar con doble carga de pólvora.

LA FORTALEZA ORCA DE PEÑASCO NEGRO

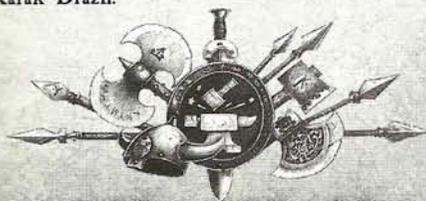
...Y así llegamos a la antaño gloriosa fortaleza cuyo nombre en la lengua antigua era Karak-Drazh. Aunque habían transcurrido cuatrocientos años desde que en sus salas sonó por última vez la canción de los martillos Enanos golpeando los yunques, su recuerdo todavía sigue vivo en nuestras mentes gracias a las sagas y las baladas.

Las profanadas estatuas de nuestros ancestros yacían rotas en el suelo junto a las puertas, abatidas por los crueles invasores. Las murallas y bastiones de Karak-Drazh, que habían sido motivo de orgullo para los ingenieros Enanos, ahora estaban cubiertas de pinchos de hierro y burlonas caras de criaturas malignas, toscamente grabadas en la piedra.

El hedor a suciedad y cadáveres era omnipresente en toda la fortaleza del maldito Señor de la Guerra Orco, y las cabezas de los nuestros habían sido empaladas en los pinchos, con sus barbas afeitadas como insulto final. Muchos de mis compañeros apretaron sus puños de rabia e hicieron terribles juramentos contra los blasfemos pieles verdes.

Yo y mis once compañeros seguimos avanzando valientemente, dispuestos a vengar a nuestros hermanos en nombre de Grimnir y Grugni, el Padre de las Forjas.

Informe de Gimnir Halfhand al Rey Kazador después de un intento fallido de recuperar Karak-Drazh.



CAÑÓN ESTREMECEDOR

El Cañón Estremeceador de los Enanos del Caos está especialmente pensado para demoler fortificaciones. Para representar esto, se considera que tiene una Fuerza de 10 contra castillos, además de causar el doble de daños (2D3 en vez de 1D3).

CAMPANA GRITONA SKAVEN

Las Campanas Gritonas Skaven han sido la causa de la destrucción de numerosos castillos. Al utilizarse contra castillos, cualquier resultado que afecte a los edificios (los resultados de 8-9, 12-13 y 16-17 en la Tabla de la Campaña Gritona de la página 28 del libro *Ejércitos Warhammer: Skaven*) se considera que es de Fuerza 10. Cada torre, sección de muralla y puerta, dentro del área de efecto se considera un objetivo independiente.

ATACAR EL CASTILLO EN COMBATE CUERPO A CUERPO

En general, las murallas, puertas y torres de un castillo son demasiado resistentes y sólidas para que las tropas normales puedan destruirlas, pero existen ciertas excepciones. Algunas miniaturas extraordinariamente poderosas pueden ser capaces de derribar las murallas de un castillo gracias a su gran fuerza y brutalidad. Los Grandes Demonios, Dragones y Gigantes, por ejemplo, son tan grandes y fuertes que representan un grave peligro para la integridad de las fortalezas más sólidas.

Una miniatura puede efectuar un ataque (sólo un ataque, independientemente de los que pueda efectuar normalmente) contra una sección de muralla, una torre o una puerta en cada fase de combate cuerpo a cuerpo. Evidentemente, la miniatura debe estar en contacto con el objetivo, e impactará automáticamente. Hay que tener en cuenta que los carruajes de guerra no pueden atacar una fortaleza, ya que si lo intentaran quedarían irremisiblemente hechos astillas. El mismo razonamiento es aplicable a las Ruedas de la Muerte y las Campanas Gritonas Skaven, aunque en este caso pueden cagar contra las puertas del castillo, en cuyo caso sufrirán 1D6 impactos de Fuerza 7 distribuidos aleatoriamente.



Al atacar el castillo debe determinarse el daño siguiendo el procedimiento habitual, o sea, determinar el número de heridas (generalmente 1), sumar la Fuerza del ataque, consultar la tabla correspondiente y aplicar los efectos indicados en ésta. Debe aplicarse cualquier modificador por arma mágica. Las armas mágicas que hieran automáticamente se considera que tienen F10 al determinar los efectos del ataque.

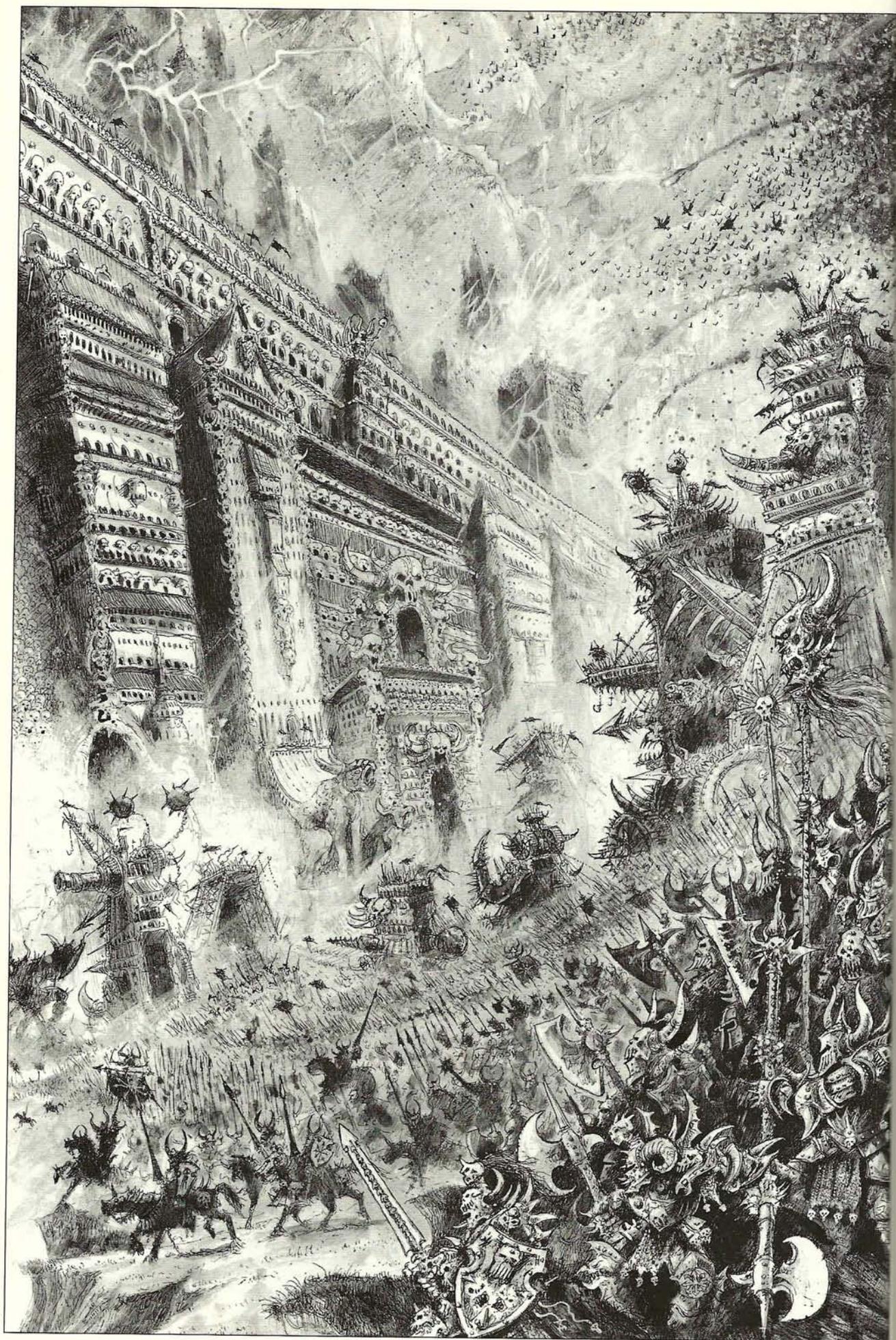
Un Devorador de Almas, el Gran Demonio de Kborne, que posee las Recompensas Demoníacas de Fuerza Demoníaca y Hacha de Kborne ataca la puerta de un castillo. Obtiene un 2 al determinar el daño infligido, y suma su Fuerza 9 al resultado. El resultado final de 11 indica, según la Tabla de Daños en la Puerta, que ha abierto una grieta en ésta.

En general, los ataques en combate cuerpo a cuerpo no son bastante poderosos para destruir murallas o derruir torres, pero son muy útiles para abatir las puertas del castillo y atacar estructuras previamente debilitadas por el bombardeo.

GIGANTES

Un Gigante es una de las criaturas más grandes del Mundo de Warhammer, y es capaz de atacar las tropas situadas en lo alto de las murallas, contra las que podrán utilizar los ataques de *golpear con el garrote*, *golpe de barrido con el garrote*, *agarrar* y *cabezazo*.

Al atacar las murallas, torres o puertas del castillo, un Gigante puede utilizar uno de los siguientes ataques: *golpe de barrido con el garrote* y *golpe con el garrote* (este ataque será de Fuerza 8).



TABLAS DE DAÑOS

Como podrá apreciarse, la mayor parte de los resultados de estas tablas indican que debe aplicarse un modificador a las tiradas posteriores. Estos modificadores deben marcarse de alguna forma, como colocar un poco de lana de vidrio o algo para representar los cascotes en la sección afectada. Hay que tener en cuenta que los modificadores indicados en estas tablas son acumulativos, por lo que sólo hay una forma de destruir un castillo, ir dañando paulatinamente el castillo, hasta que las murallas se vengán abajo, las torres queden derruidas y las puertas sean derribadas.

TABLA DE DAÑOS EN LAS MURALLAS (Fuerza del ataque + número de heridas/impactos causados)

2-12 Ningún Efecto

Las murallas no sufren daños importantes.

13-14 Dañada

La muralla tiembla hasta sus cimientos. Sumad +1 a cualquier tirada posterior en esta tabla.

15-16 Daños Estructurales

La muralla tiembla violentamente. Las tropas situadas en esta sección de muralla no podrán mover ni disparar en su siguiente turno si se obtiene un resultado de 4+ en 1D6. Efectuad una tirada por cada unidad. Las tropas afectadas podrán luchar normalmente en combate cuerpo a cuerpo. Sumad +1 a cualquier tirada posterior en esta tabla.

17-18 Almenas Destruídas

Las almenas de la muralla han sido destruidas. Las unidades situadas en esta sección de muralla sufrirán 1D6 impactos de F4 distribuidos aleatoriamente de la forma habitual. Las tropas en esta sección de muralla ya no podrán considerarse *a cubierto detrás de una obstrucción sólida*, aunque seguirán *defendiendo un obstáculo*. Sumad +1 a cualquier tirada posterior en esta tabla. Si vuelve a obtenerse este resultado, tan sólo deberá aplicarse el modificador adicional de +1.

19 ¡Brecha!

El ataque abre una gran brecha en la muralla de una anchura de 5 cm y 8 cm de altura, por la que cada turno pueden pasar 2 miniaturas. Sumad +1 a cualquier tirada posterior en esta tabla. Si vuelve a obtenerse este resultado, tan sólo deberá aplicarse el modificador adicional de +1.

20+ Muralla Derruida

La muralla empieza a desmoronarse. Las tropas situadas en esta sección de muralla sufren un impacto de F5. Todas las tropas situadas a 10 cm o menos sufrirán un impacto de F3. Retirad la sección de muralla y reemplazadla por ruinas o rocas pequeñas. Los restos de la muralla se consideran un *obstáculo defendido* y los supervivientes estarán *a cubierto detrás de una obstrucción sólida*, pero el enemigo puede atacar esta sección sin utilizar escalas, torres de asedio, etc. Los supervivientes deberán colocarse en el patio de armas, detrás de los restos de la muralla.



TABLA DE DAÑOS EN LAS PUERTAS (Fuerza del ataque + número de heridas/impactos causados)

2-10 Ningún Efecto

Las puertas ni tan sólo tiemblan.

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. Sumad +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. Puede seguirse atacando la puerta para destruirla totalmente, en cuyo caso deberá sumarse +3 a la tirada de dado, además de los modificadores acumulados hasta el momento.

16+ ¡Vía Libre!

¡Las puertas están totalmente destruidas!

TABLA DE DAÑOS EN LAS TORRES (Fuerza del ataque + número de heridas/impactos causados)

2-12 Ningún Efecto

La torre permanece indemne. Tan sólo han sido arrancados pequeños fragmentos de piedra.

13-14 Dañada

La torre tiembla hasta sus cimientos. Sumad +1 a cualquier tirada posterior en esta tabla.

15-16 Daños Estructurales

La torre tiembla violentamente. Las miniaturas situadas en la torre no podrán mover ni disparar en su siguiente turno si se obtiene un resultado de 4+ en 1D6. Sumad +1 a cualquier tirada posterior en esta tabla.

17-18 Almenas Destruídas

Las almenas de la torre han sido destruidas. Las miniaturas situadas en ella sufrirán 1D6 impactos de F4. Las tropas en la parte superior de la torre ya no podrán considerarse *a cubierto detrás de una obstrucción sólida*. Sumar +1 a cualquier tirada posterior en esta tabla. Si vuelve a obtenerse este resultado, tan sólo deberá aplicarse el modificador adicional de +1.

19 Parcialmente Derruida

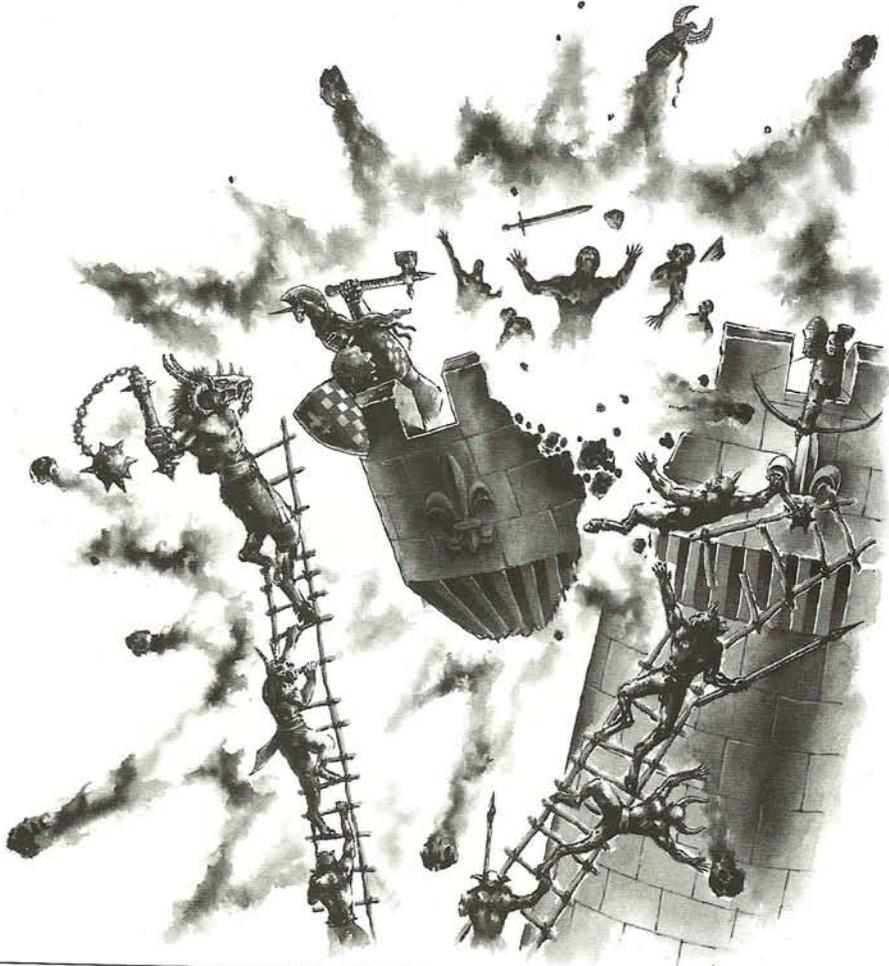
El nivel superior de la torre queda destruido en medio de un ruido ensordecedor. Todas las miniaturas situadas en la torre deberán obtener un resultado inferior a una Iniciativa en 1D6 ó sufrirán un impacto de F5. A partir de ahora tan sólo pueden colocarse miniaturas en el nivel inferior de la torre. Sumad +1 a cualquier tirada posterior en esta tabla. Si vuelve a obtenerse este resultado, tan sólo deberá aplicarse el modificador adicional de +1.

20+ Torre Derruida

Tirad 1D6:

1-3 La torre queda parcialmente derruida como en el caso anterior. Además, las tropas situadas a 10 cm o menos sufrirán un impacto de F3 por los restos que caen. Sumad +1 a cualquier tirada posterior en esta tabla.

4-6 ¡La torre es destruida! Todas las miniaturas en su interior sufren un impacto de F5. Todas las miniaturas a 10 cm o menos sufren un impacto de F3. Retirad la torre y sustituidla por ruinas. La torre todavía se considera *cobertura sólida* y es un *obstáculo defendido*. Colocad los supervivientes en el patio de armas detrás de los restos de la torre.



CRIATURAS VOLADORAS

Las criaturas voladoras representan una grave amenaza para los defensores de un castillo. Es evidente que un Dragón fumoso puede ignorar las murallas más altas y atacar la ciudad que éstas protegen con total impunidad. Tal y como se describe en el Reglamento de **Warhammer**, las criaturas voladoras ignoran los modificadores por defender un obstáculo. Además, las criaturas voladoras siempre atacarán primero cuando carguen contra una muralla defendida, ya que no necesitan escalas, etc. Esto, combinado con su extraordinaria capacidad de movimiento, hace que sean perfectas para aniquilar las tropas que defienden un castillo.

Esto significa que si el asediante utiliza un gran número de criaturas voladoras en un asedio, el defensor perderá todas las ventajas de encontrarse defendiendo las murallas de un castillo. No es divertido invertir mucho tiempo construyendo y pintando un magnífico castillo para un asedio que acabe el primer turno después de que los Grifos y las Serpientes Voladoras del enemigo masacren a todos los defensores.

REGLAS ESPECIALES

Las criaturas voladoras obviamente son mucho más útiles y peligrosas en un asedio que durante una batalla normal de **Warhammer**. Después de todo, ¿qué otras tropas pueden penetrar libremente las defensas enemigas? Como las criaturas voladoras son tan poderosas en un asedio, es necesario modificar su coste en puntos. Por tanto, el valor en puntos de **todas** las criaturas voladoras (y sus jinetes) se **dobra** al organizar un ejército para un asedio. Esto también es aplicable a los escenarios incluidos en este libro.

Otra opción para intentar repeler las criaturas voladoras es hacer lo mismo que la mayoría de comandantes en el Mundo de **Warhammer**: **iconstruir tejadillos!** El jugador asediado puede adquirir cualquier número de tejadillos por un coste de 5 puntos por cada torre o sección de muralla. Este valor en puntos debe descontarse del porcentaje de puntos destinados a adquirir equipo de asedio. Un jugador puede adquirir tejadillos para todas las secciones de muralla y torres de su castillo, o sólo para algunas.



Para representar la protección adicional que reciben las tropas, las criaturas voladoras atacando una torre o sección de muralla protegida con un tejadillo sufrirá las penalizaciones habituales por atacar a enemigos *defendiendo un obstáculo* (deben obtener un 6 para impactar), aunque seguirán atacando en primer lugar cuando carguen.

Construir tejadillos requiere un gran esfuerzo de modelismo, pero en la sección de color de este libro te damos algunos consejos para construirlos, así como numerosas fotografías que pueden servirte de inspiración.



MAGIA

Las fortalezas y castillos son construcciones grandes y sólidas, generalmente protegidas con runas, hechizos o bendiciones contra la magia. En Bretonia las murallas se construyen sobre pequeños cofres que contienen los huesos de algún Caballero del Grial para proteger el castillo de la magia enemiga. Los Shamanes Orcos y Goblins pintan pictogramas para invocar a sus dioses, Gorko y Morko, en las empalizadas de sus toscas fortificaciones. Los Hombres Lagarto graban los glifos sagrados de los Ancestrales sobre los gigantes bloques de piedra que forman sus templos fortificados, y tanto los Altos Elfos como los Elfos Silvanos rodean sus fortalezas con monolitos que absorben la magia hostil. Los que mejor saben proteger sus fortalezas de la magia son los Enanos, que han creado runas de increíble poder para este único fin desde el nacimiento de su civilización.

Todas y cada una de las razas han ideado diversas formas de proteger sus fortalezas de cualquier intento de derribar sus murallas utilizando la magia. De la misma forma que un amuleto colgado del cuello, o una runa pintada con pintura de guerra protege a un individuo de la magia, una gigantesca runa grabada en piedra o un gigantesco talismán enterrado en los cimientos protege una fortaleza con un aura de santidad. Algunos hechiceros incluso llegan a mezclar fragmentos de pergaminos de dispersión

de magia con el mortero que mantiene unidos los bloques de piedra de sus castillos. Es poco probable que un hechizo pueda atravesar las murallas de una fortaleza con todas estas protecciones mágicas, y mucho menos dañarlas. Por esto los hechiceros, que siempre han intentado encontrar algún medio de infiltrarse en una ciudad o fortaleza para llevar a cabo sus fines, se han visto obligados a recurrir a los ejércitos y asediar las fortalezas para poder tomarlos por el método tradicional de derribar las murallas con arietes y máquinas de guerra.

Como saben todos los Enanos, la piedra es resistente a la magia, al igual que el hierro, el bronce, la tierra y los grandes troncos de árbol. Todavía nadie a conseguido hacerse rico convirtiendo ninguno de estos materiales en oro por medio de la magia ¡Ni tan sólo los adoradores del Caos! Estos materiales constituyen la "carne" de la tierra, y son materiales muy resistentes a la magia por su propia naturaleza. Existen hechizos capaces de penetrar estos materiales, pero para conseguirlo deben mantenerse durante largos periodos de tiempo, ¡muchos años más que el más largo de los asedios! Tan sólo los hechizos más poderosos de tipo elemental, creados para agrietar y romper las rocas tienen alguna posibilidad de afectar una fortaleza.

ATACAR UNA FORTALEZA CON MAGIA

Los siguientes hechizos pueden utilizarse para atacar un castillo. Las notas de cada hechizo describen el efecto de estos hechizos sobre los castillos.

MAGIA ¡WAAAGH!: El Pisotón

Este hechizo afecta a las fortificaciones de forma muy similar a una roca disparada por un lanzador de rocas. Si al menos la mitad de la plantilla de *El Pisotón* cubre una sección de muralla o torre, el hechizo causará un impacto de Fuerza 10 que causará 1D4 heridas. Determinar los efectos del hechizo siguiendo el procedimiento habitual y consultando la tabla de daños correspondiente.

ALTA MAGIA: Ataque de Piedra

Si una colina desplazada con este hechizo toca cualquier parte de un castillo, **todas** las murallas, torres y puertas tocadas por la colina sufrirán un impacto de Fuerza 10 que causa 2D6 heridas. Determinad los efectos de estos impactos siguiendo el procedimiento habitual.

ALTA MAGIA: La Tempestad

Todas las secciones de muralla y torres dentro del área de efecto sufrirán un impacto de Fuerza 7 que causa 1D6 heridas. Determinad los efectos de estos impactos siguiendo el procedimiento habitual. *La Tempestad* no afecta nunca a las puertas de una fortaleza.





TRONCO DE HIERRO DEL CLARO DEL REY

Me condujeron hasta el reino de Athel Loren, al lugar desde donde se dominan los accesos a los bosques sagrados. Cuando me quitaron la venda de los ojos, tenía ante mí un árbol gigantesco.

Mis guardianes me dijeron que aquel árbol era Tronco de Hierro, el poderoso roble guardián del Claro del Rey, y una de las fortalezas de las estirpes élficas en el bosque. Era un ser colosal, una fortaleza viviente que no había sido modelada por el hacha ni por el martillo. Un centenar de arbores se ocultaban en la frondosa copa del majestuoso árbol. Entre sus ramas anidaban una docena de Águilas Gigantes, que escudriñaban el horizonte con su aguda vista, en busca de intrusos.

El castillo era tan resistente como cualquiera de los que haya podido ver en los reinos de los Enanos o los Elfos, y aún así el enemigo podría pasar por su lado creyendo que no era más que un viejo y gigantesco roble.

De los viajes de Irathian el Rápido

MAGIA SKAVEN: Llamada a las Grietas

La primera sección de muralla o torre impactada por la *Llamada a las Grietas* sufrirá un impacto de Fuerza 10 que causa 1D6 heridas. Determinad los efectos de este impacto siguiendo el procedimiento habitual.

MAGIA OSCURA: Rayo de Perdición

El *Rayo de Perdición* puede lanzarse contra una única sección del castillo (una única torre, sección de muralla o puerta). Causa un impacto de Fuerza 10 que inflige 1D6 heridas. Determinad los efectos de este impacto siguiendo el procedimiento habitual.

MAGIA DE BATALLA: Explosión

La *Explosión* puede lanzarse contra una única sección del castillo (una torre, sección de muralla o puerta). Causa un impacto de Fuerza 10 que inflige 1D6 heridas. Determinad los efectos de este impacto siguiendo el procedimiento habitual.

MAGIA ENANOS DEL CAOS: Erupción

Si al menos la mitad de la plantilla de *Erupción* cubre una sección de muralla o torre, el hechizo causará un impacto de Fuerza 10 que inflige 1D6 heridas. Determinad los efectos de este impacto siguiendo el procedimiento habitual.

OTROS HECHIZOS

El resto de hechizos simplemente no tienen efecto alguno sobre el castillo. En general es preferible lanzar los hechizos contra las tropas del defensor que intentar atacar el castillo.

UNIDADES ETÉREAS

Ninguna criatura *etérea*, como los Espectros, Espíritus o miniaturas montadas en Corceles Esqueléticos, puede atravesar las murallas de un castillo. El defensor habrá bendecido las murallas con agua bendita, y un sacerdote o hechicero habrá inscrito runas protectoras en la roca.

OBJETOS MÁGICOS

Los objetos mágicos, incluidos los que pueden lanzar hechizos, no pueden afectar a los castillos. La única excepción son las armas mágicas. Los daños causados por éstas debe resolverse siguiendo el procedimiento habitual. Hay que tener en cuenta que las armas que matan automáticamente no tienen efecto alguno sobre los castillos.

HECHIZOS DE DESPLAZAMIENTO Y CASTILLOS

No puede utilizarse la magia para transportar miniaturas por encima de las murallas o hasta las almenas de una fortaleza, ya que las defensas mágicas de los castillos evitan la utilización de estos hechizos. Los hechizos de desplazamiento pueden utilizarse normalmente en el exterior del castillo y en el interior del patio de armas.

MAGIA vs. MUNDANO

En cualquier batalla, las reglas especiales de los objetos mágicos tienen prioridad por encima de las reglas normales. Por tanto, un personaje armado con la *Espada de la Muerte Súbita* atacará en primer lugar incluso si está asaltando las murallas desde una escala.



EQUIPO DE ASEDIO

ELECCIÓN DE LAS TROPAS

Para un asedio, el ejército debe organizarse siguiendo el procedimiento habitual, teniendo en cuenta las restricciones de la lista de ejército y el valor en puntos del ejército. Sin embargo, deben aplicarse algunas restricciones adicionales a la lista de ejército. Cada escenario especifica claramente cuáles son estas restricciones.



Para organizar el ejército para un asedio, debe consultarse el orden de batalla del escenario y el libro **Ejércitos Warhammer** correspondiente. El orden de batalla describe qué tropas pueden elegirse para organizar el ejército, y el libro de ejército indica su equipo, opciones y valor en puntos. Hay que tener en cuenta que siempre deben respetarse los porcentajes de puntos destinados a cada categoría de tropas y las restricciones indicadas en el libro de ejército.

Los objetos mágicos tan sólo pueden incluirse si así lo indica el orden de batalla. Esto incluye tanto a los estandartes mágicos para los portaestandartes como a los objetos mágicos para los personajes.

EQUIPO DE ASEDIO

El equipo de asedio es uno de los elementos más importantes de **Ejércitos Warhammer: Asedio**. Tanto el atacante como el defensor pueden invertir hasta el 25% del valor total en puntos de su ejército para adquirir equipo de asedio, que se describe más adelante. Como se trata de un porcentaje, la adquisición de equipo de asedio no afecta al porcentaje en puntos que puede invertirse en los otros tipos de tropas.

El equipo de asedio se divide en equipo de asedio para el asediado, y equipo de asedio para el asediante.

Hay que tener en cuenta que una unidad no puede equiparse con más de una torre de asedio, ariete o ariete cubierto. Además, una misma unidad no puede estar equipada con un ariete y un ariete cubierto.

EQUIPO DE ASEDIO PARA EL ASEDIAO

PUERTA REFORZADA

Como cualquier comandante sabe, el punto más débil de cualquier castillo son las puertas. Por este motivo muchas de las razas del Mundo de Warhammer construyen las puertas de sus fortalezas con los materiales más resistentes de que disponen. Esto incluye reemplazar las puertas de madera por otras de hierro, construir varias puertas consecutivas, o construir un rastrillo. Todo ello puede representarse en el modelo del castillo, o simplemente advertir al adversario que la puerta ha sido reforzada antes del inicio de la batalla.

Si las puertas de la fortaleza han sido reforzadas, deberá aplicarse un modificador de -1 a las tiradas efectuadas en la Tabla de Daños en las Puertas. Por tanto, para obtener un resultado de *Vía Libre!* y poder entrar sin problemas en el castillo, es necesario obtener un resultado de 17+ si las puertas han sido reforzadas, en vez del resultado de 16+ habitual.

Valor en puntos: 20 puntos.

ACEITE HIRVIENDO

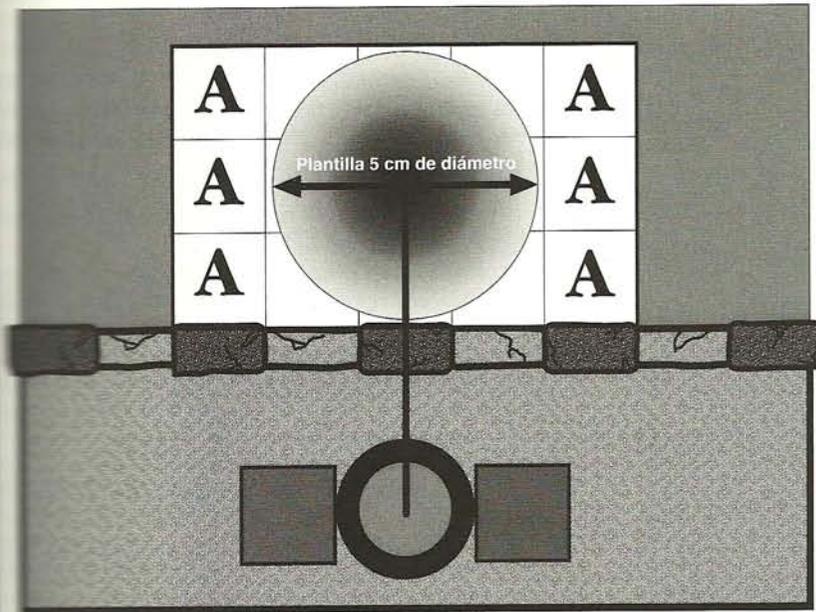
Una de las formas más efectivas de disuadir a los atacantes más perseverantes para que no asalten las fortalezas, es lanzarles encima cosas extremadamente desagradables.

El aceite hirviendo escalda la carne desprotegida, atraviesa la ropa y armaduras y causa heridas muy dolorosas. Además es pegajoso, apestoso y muy desagradable ¡o sea, es el método perfecto de evitar que los atacantes tomen el castillo!

Además de aceite, algunas razas utilizan otras sustancias como bronce fundido, sangre hirviendo, fuego alquímico, ie incluso sopa picante! Evidentemente, a lo largo de la historia de los asedios se han utilizado otras muchas sustancias, como agua hirviendo, arena caliente y plomo.



UTILIZACIÓN DEL ACEITE HIRVIENDO



El aceite hirviendo es arrojado sobre una unidad enemiga. Las nueve miniaturas cubiertas por la plantilla se ven afectadas.

Calderos y Unidades

Cada unidad de infantería puede estar equipada con un caldero como máximo. Cada caldero incluye suficiente aceite para toda la batalla. Los calderos pueden moverse por las murallas a la mitad de capacidad de movimiento de la unidad que lo transporte. Un caldero no puede moverse y utilizarse para arrojar aceite sobre el enemigo el mismo turno.

Si una unidad huye a causa del pánico, abandonará el caldero que probablemente caerá al suelo en medio de la confusión. En este caso deberá eliminarse la miniatura del caldero.

Utilización del Aceite Hirviendo

El aceite hirviendo puede utilizarse durante la fase de disparo como si se tratara de cualquier otra arma de proyectiles. Si la unidad declara la reacción a la carga de *aguantar y disparar*, podrá utilizar el aceite hirviendo contra tropas que estén escalando las murallas con escalas y garfios.

Las miniaturas que estén defendiendo una sección de muralla o una torre pueden arrojar aceite hirviendo sobre sus enemigos en su propio turno, si no están trabados en combate 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.

El aceite hirviendo debe utilizarse durante la fase de disparo como si se tratara de un arma normal de proyectiles. Debe colocarse la plantilla de 5 centímetros de diámetro exactamente debajo del caldero, en la parte inferior de la muralla, tal y como se indica en el diagrama. Todas las miniaturas cuyas bases estén cubiertas, aunque sea parcialmente, por la plantilla serán impactadas. No es necesario efectuar tirada alguna para impactar. Como el aceite hirviendo es un arma de plantilla, los personajes pueden aplicar la regla de *Cuidado Señor!*

Todas las miniaturas impactadas sufren un impacto de F5 que no puede evitarse con una tirada de salvación por armadura. Contra el aceite hirviendo, metal fundido, etc. la dotación de un ariete cubierto recibe una tirada de salvación especial de 4 ó más, ya que el tejadillo del ariete está preparado especialmente para evitar este tipo de ataques.

Valor en puntos: 25 puntos por caldero.

Algunas razas han creado otras sustancias mucho más desagradables para repeler a los asediados más tenaces. En estos casos deben aplicarse todas las reglas del aceite hirviendo, con las excepciones indicadas a continuación.

Sangre Hirviendo: Los Elfos Oscuros disponen de una forma muy repulsiva de repeler los atacantes. Utilizando a esclavos y cautivos como donantes, los Naggarothi llenan sus calderos de sangre mezclada con venenos corrosivos. Esta mezcla es calentada, aderezada con

más venenos, y finalmente arrojada sobre el enemigo.

Cualquier unidad que sufra bajas a causa de la sangre hirviendo deberá efectuar inmediatamente un *chequeo de pánico*.

Sangre Hirviendo: 30 puntos por caldero. Sólo Elfos Oscuros.

Sopa Picante: Cualquier unidad de Halflings puede utilizar la sopa de rabo de buey picante en vez de aceite hirviendo. Ésta es una medida desesperada, utilizada tan sólo en situaciones desesperadas, cuando los Halflings no disponen de otra forma de repeler a los invasores. El efecto de la sopa picante depende de la receta utilizada por el chef que la prepare, por lo que su fuerza debe determinarse tirando 1D6 cada vez que se utilice. Además, la promesa de una sopa picante bien caliente después de la batalla hace que cualquier unidad de Halflings equipada con un caldero de sopa picante tenga un atributo de Liderazgo de 10.

Sopa Picante: 25 puntos por caldero. Sólo Halflings.

Metal Fundido: Los Enanos y los Enanos del Caos utilizan bronce fundido, plomo caliente y otros metales pesados en vez de aceite, ya que sus ciudades fortificadas en las montañas son ricas en metales, mientras que el aceite es mucho más escaso. Cualquier tipo de metal fundido utiliza las reglas del aceite hirviendo, excepto porque causa heridas de Fuerza 6.

Metal Fundido: 30 puntos por caldero. Sólo Enanos y Enanos del Caos.

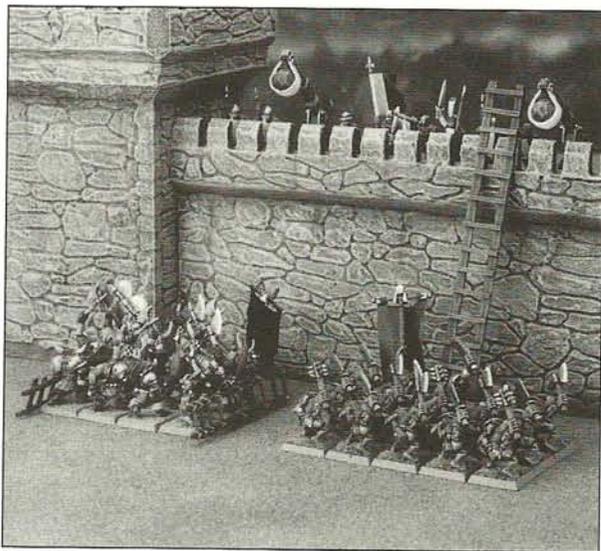
Fuego Alquímico: Los Altos Elfos han desarrollado una fórmula alquímica extremadamente letal denominada Ielthan, que significa Fuego de Muerte en lengua élfica. El fuego alquímico tiene Fuerza 5, inflige 1D3 heridas y causa el doble de ellas en criaturas que se vean especialmente afectadas por el fuego.

Fuego Alquímico: 30 puntos por caldero. Sólo Altos Elfos.

ROCAS

Las rocas son piedras lo suficientemente pequeñas para que un hombre pueda arrojarlas. Pueden arrojarse de una en una, o puede tirarse un cesto lleno de ellas sobre el enemigo. Las razas técnicamente más avanzadas utilizan máquinas para arrojar grandes rocas sobre sus atacantes.

Las miniaturas que defienden una sección de muralla o torre pueden arrojar rocas en su propio turno si no están trabadas en combate cuerpo a cuerpo. Las rocas se arrojan durante la fase de disparo e impiden a la miniatura que las arroja utilizar otra arma de proyectiles en esa misma fase. Para arrojar una roca debe utilizarse la Habilidad de Proyectiles de la miniatura sin modificador alguno por alcance. Como objetivo puede elegirse cualquier unidad enemiga cuyas miniaturas estén en contacto con la misma sección de muralla o torre.



Las tropas de la muralla están equipadas con rocas. Como objetivo pueden elegir a cualquiera de las dos unidades enemigas, pues ambas están en contacto con la sección de muralla que defienden.

Las rocas pueden arrojarse sobre una unidad enemiga asaltando la muralla en combinación con la reacción a la carga ¡A las Almenas!

Una roca causa una herida de Fuerza 4, y por tanto tiene un modificador a la tirada de salvación de -1.

Una unidad puede estar equipada con rocas por un coste de 1 punto por miniatura. Si se decide equipar una unidad con rocas debe equiparse con ellas a todas las miniaturas de la unidad.

Valor en puntos: 1 punto por miniatura

Llenad el foso con los cadáveres de vuestros camaradas. Pisotead sus cuerpos inertes para llegar a las murallas. Derribad las murallas con el peso de los muertos.

Arbaal el Invencible a los Guerreros del Caos durante el Asedio de Praag.

EQUIPO DE ASEDIOS PARA EL 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 son el arma ideal para cualquier general con pocos recursos.

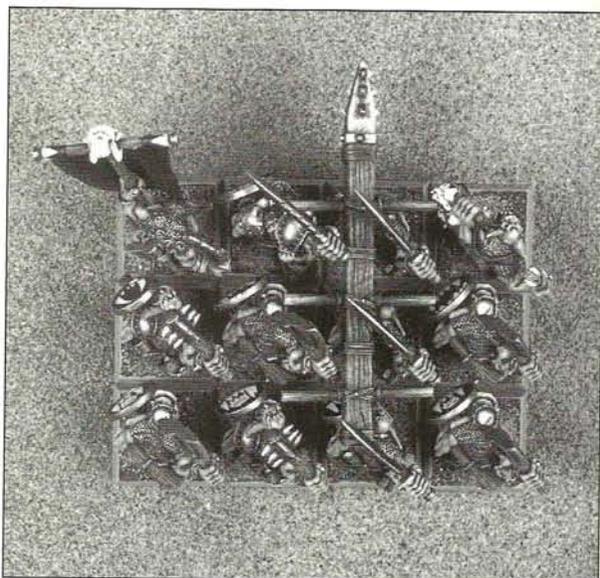
Arietes y unidades

Como mínimo se necesitan cuatro miniaturas de tamaño humano para acarrear un ariete. Las criaturas grandes como Ogros equivalen a dos miniaturas del tamaño de un humano. Cada unidad de infantería del ejército puede equiparse con un único ariete. Las unidades equipadas con arietes pueden moverse normalmente, por lo que pueden efectuar movimientos de marcha, girar, pivotar, etc.

Una unidad equipada con un ariete puede cargar contra las puertas del castillo, una sección de muralla o una torre, y efectuar un único ataque durante cada fase de combate cuerpo a cuerpo. La fuerza del ataque será igual al número de miniaturas que compongan la unidad que acarrea el ariete, hasta un máximo de ocho. Los arietes causan 1D6 heridas por ataque. Las puertas del castillo tan sólo pueden ser atacadas por un ariete por turno.

Los regimientos equipados con un ariete pueden luchar normalmente en combate cuerpo a cuerpo, aunque no pueden utilizar el ariete en el combate. Una unidad puede abandonar el ariete cuando quiera (si ha conseguido hechar abajo las puertas del castillo, por ejemplo). Al hacerlo debe colocarse el ariete en el suelo o retirarse del campo de batalla.

El ariete debe colocarse en la unidad como se indica en la fotografía. El regimiento que lo acarrea puede estar compuesto por las miniaturas que se desee, pero como mínimo se necesitan cuatro para transportarlo. El regimiento puede aplicar el modificador por filas siguiendo el procedimiento habitual.



Un ariete debe situarse en la unidad como se indica en esta fotografía, y se considera una parte intrínseca del regimiento.

Psicología

Una unidad equipada con un ariete lo abandonará si debe huir por no haber superado un *chequeo de pánico, terror, desmoralización*, etc. El ariete debe dejarse en el punto donde la unidad ha fallado el chequeo. Cualquier otro regimiento podrá recoger el ariete abandonado colocándose en contacto con él. Una vez recogido, colocar el ariete en medio de la unidad, como es habitual.

Las unidades sujetas a *estupidez* no pueden acarrear un ariete.

Valor en puntos: 10 puntos por ariete

ARIETE CUBIERTO

Los arietes cubiertos son una versión más grande del ariete normal en la que el ariete está suspendido de un armazón con ruedas. Los arietes cubiertos son perfectos para derribar las puertas de una fortaleza. Están cubiertos con un tejadillo de madera para proteger a la unidad de las flechas, pivotes de ballesta, aceite hirviendo y cualquier otro proyectil que los defensores puedan arrojarles desde las murallas. La cabeza del ariete cubierto muchas veces está esculpida para representar la cabeza de un feroz depredador o un monstruo, como toros, lobos o dragones.

Para utilizar un ariete cubierto deben utilizarse las reglas descritas anteriormente para los arietes, con las siguientes excepciones:

Arietes cubiertos y unidades

Un ariete cubierto debe colocarse en el centro de la unidad, como se indica en la fotografía. La unidad que empuja el ariete cubierto puede estar compuesta por tantas miniaturas como se desee, pero se necesitan un mínimo de seis 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 -3 centímetros.

Proyectiles

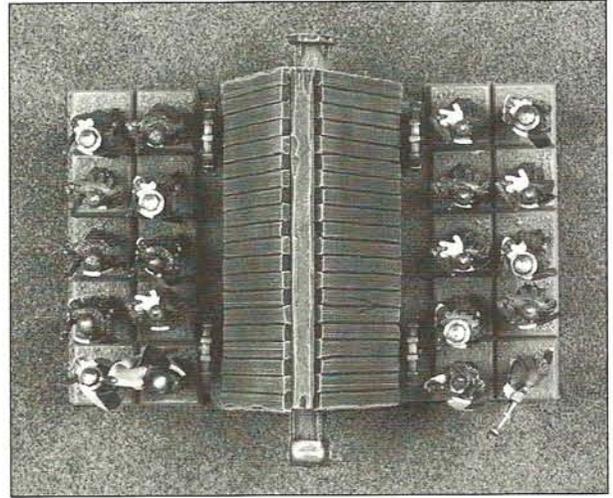
El tejadillo del ariete cubierto ha sido especialmente diseñado para proteger a la unidad que lo empuja de los proyectiles arrojados desde las murallas, las flechas, etc. Todos los proyectiles dirigidos contra una unidad equipada con un ariete cubierto deben repartirse aleatoriamente utilizando la siguiente tabla. Ésta representa a los guerreros apiñándose bajo el tejadillo del ariete cubierto.

1D6	Resultado
1-2	Ariete Cubierto
3-6	Unidad

Un ariete cubierto posee el siguiente perfil de atributos, y puede ser atacado en combate cuerpo a cuerpo.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Ariete Cubierto	Como su dotación	-	-	6-8	7	5	-	-	-

Valor en puntos: 50 puntos por cada ariete cubierto.



En una unidad equipada con un ariete cubierto las miniaturas deben colocarse como se indica en la fotografía. El ariete cubierto es parte intrínseca de la unidad.

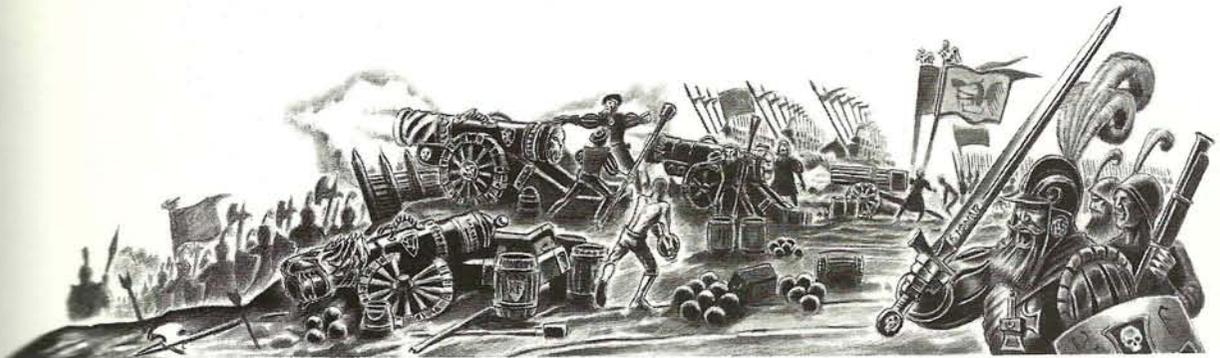
ESCALAS

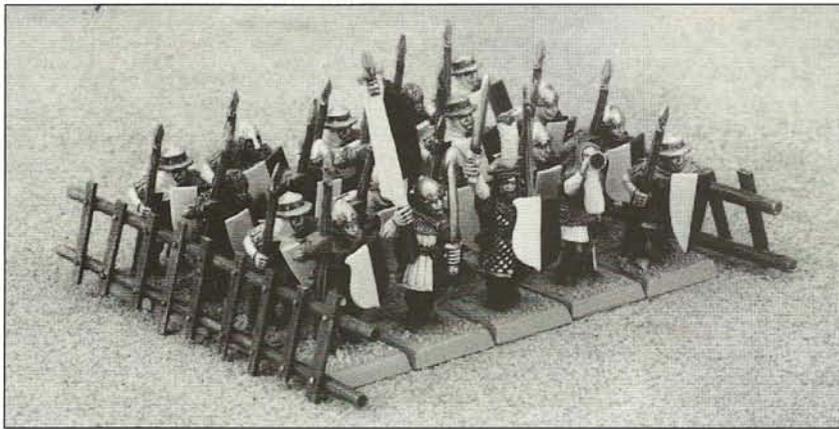
Las escalas son utilizadas por todas las razas del Mundo de Warhammer. Son útiles para robar manzanas, pintar paredes, y asaltar las murallas de un castillo. Las escalas disponen de garfios en un extremo y pinchos en el otro para poder sujetarse firmemente en su posición.

Las escalas se utilizan para asaltar murallas, tal y como se describe en la página 9.

Acarrear Escalas

Cualquier regimiento puede acarrear cualquier número de escalas. Una unidad equipada con escalas no verá reducida su capacidad de movimiento, excepto si está compuesta por menos de cuatro miniaturas por escala, en cuyo caso su capacidad de movimiento se reducirá a la mitad. Cómo mínimo se necesitan dos miniaturas para acarrear una escala, por lo que si la unidad sufre bajas es posible que se vea obligada a abandonar las escalas que no pueda transportar. Las escalas abandonadas deben colocarse sobre el campo de batalla, en el lugar en que hayan sido abandonadas.





Las escalas son una parte intrínseca de la unidad hasta que en ésta no hay suficientes tropas para acarrearlas o la unidad debe abandonarlas al ser obligada a huir, o decide abandonarlas voluntariamente.

Una unidad puede abandonar voluntariamente las escalas, generalmente para evitar que reduzcan demasiado el movimiento de la unidad.

Las unidades sujetas a *estupidez* no pueden acarrear escalas, y ninguna criatura grande como los Ogros puede utilizarlas para asaltar las murallas. Las unidades en *formación de hostigadores* no pueden acarrear escalas.

Si una unidad equipada con escalas huye por cualquier motivo (no supera un *chequeo de desmoralización*, *pánico*, etc.), deberá abandonar las escalas en el lugar donde se encontraba. Cualquier unidad puede recoger las escalas abandonadas moviendo una miniatura hasta entrar en contacto con ellas.

Valor en puntos: 5 puntos por escala.

GARFIOS

Todas las razas del Mundo de Warhammer utilizan garfios de metal atados al extremo de una soga, que generalmente ha sido reforzada con hilo de acero para evitar que puedan cortarla mientras el atacante está trepando por ella.

Las unidades de *hostigadores* como los Corredores de Alcantarillas Skaven han utilizado los garfios con gran éxito en el pasado. Los garfios son especialmente adecuados para los regimientos más pequeños, para los que las pesadas escalas no son prácticas.

Garfios y unidades

Cualquier miniatura de infantería que pueda *hostigar* (o que pueda adoptar una formación como la de los hostigadores, como por ejemplo los Bailarines Guerreros), puede estar

equipada con un garfio. Cada miniatura tan sólo puede estar equipada con un garfio. Esto no afecta a su capacidad de movimiento.

Escalar las murallas

Tan sólo una miniatura por garfio puede escalar por la cuerda hasta las murallas. Esto significa que son menos útiles para los regimientos grandes, pero son perfectos para unidades pequeñas de tropas de elite. En las reglas especiales sobre cómo asaltar murallas se describe su utilización con más detalle.

Al equipar una unidad con garfios debe equiparse con ellos a todas las miniaturas que la componen. No

puede equiparse tan sólo parte de la unidad. Tan sólo las unidades que puedan *hostigar* pueden equiparse con garfios.

Valor en puntos: 1 punto por garfio.

MANTELETES

Los manteletes son barreras de madera, aproximadamente de la altura de un hombre, utilizados habitualmente por los asediados para protegerse de los proyectiles enemigos.

En general los manteletes son demasiado aparatosos para que puedan utilizarlos los ejércitos en movimiento, por lo que no pueden utilizarse en las batallas normales de Warhammer. Sin embargo, en los asedios son ampliamente utilizados, ya que son excelentes para proporcionar cobertura a los arqueros mientras neutralizan con sus proyectiles a las tropas con armas de proyectiles que defienden las murallas.

Tan sólo las unidades de infantería equipadas con armas de proyectiles pueden utilizar los manteletes. Al equipar una unidad con manteletes deben adquirirse los necesarios para cubrir a todas las miniaturas de la unidad, no sólo a algunas.

Movimiento

Las unidades equipadas con manteletes no pueden efectuar movimientos de marcha, cargar, ni moverse y disparar. Sin embargo, los manteletes y la unidad equipada con ellos pueden desplegarse 5D6 centímetros más cerca del castillo que el resto de las tropas. Esto representa la habilidad de estas tropas para desplegar más cerca del enemigo ya que gracias a los manteletes los proyectiles del enemigo son inefectivos a esa distancia. Esto permite que los arqueros se acerquen bastante al castillo antes de iniciarse la batalla.



Ninguna unidad abandonará voluntariamente sus manteletes (compondrán su seguridad a cualquier otra cosa), pero si por alguna razón se ven obligados a huir (por no haber superado un *chequeo de pánico, desmoralización*, etc.) abandonarán los manteletes, que deberán retirarse del campo de batalla.

Proyectiles

Las tropas a cubierto detrás de un mantelete se considera que están detrás de una *obstrucción sólida*, por lo que cualquier proyectil dirigido contra ellos deberá aplicar un modificador de -2 al impactar. Hay que tener en cuenta que las tropas de una unidad no pueden aplicar el modificador por terreno si están a cubierto detrás de un mantelete.

Valor en puntos: 1 punto por miniatura en el regimiento.

TORRES DE ASEDIO

Las torres de asedio son las máquinas de asedio más efectivas para asaltar las murallas de un castillo. La torre de asedio sirve de protección contra los proyectiles del enemigo mientras la unidad se aproxima al castillo, y evita a las tropas los riesgos de asaltar las murallas utilizando escalas.

Las torres de asedio son muy comunes y las utilizan casi todas las razas del Mundo de Warhammer. Están construidas con madera, aunque algunos ejércitos utilizan otros materiales: las torres de asedio de los No Muertos son espeluznantes construcciones de huesos y magia maligna, los Enanos del Caos las construyen sobre una estructura reforzada de bronce, y los Elfos Silvanos utilizan árboles vivos. Sea cual sea su aspecto exterior, cualquier torre de asedio se mueve por las siguientes reglas.

Torres de Asedio y unidades

Cualquier regimiento de infantería puede empujar una torre de asedio. Hasta ocho miniaturas pueden colocarse en el interior de la torre, preparados para asaltar las murallas. El



resto del regimiento debe colocarse detrás y alrededor de la torre, empujándola. Las tropas situadas en el interior de la torre de asedio pueden utilizar sus armas de proyectiles durante la fase de disparo, pero no pueden contabilizarse al determinar cuántas miniaturas empujan la torre.

Movimiento

La unidad que empuja la torre de asedio debe colocarse en el interior y alrededor de la torre para representar el esfuerzo de empujar y tirar de la torre. Hay que tener en cuenta que la unidad que empuja la torre nunca podrá aplicar el modificador por filas ya que se considera que está demasiado desorganizada para luchar efectivamente en combate cuerpo a cuerpo. Si es atacada, tan sólo podrán luchar las miniaturas en contacto peana con peana con el enemigo.

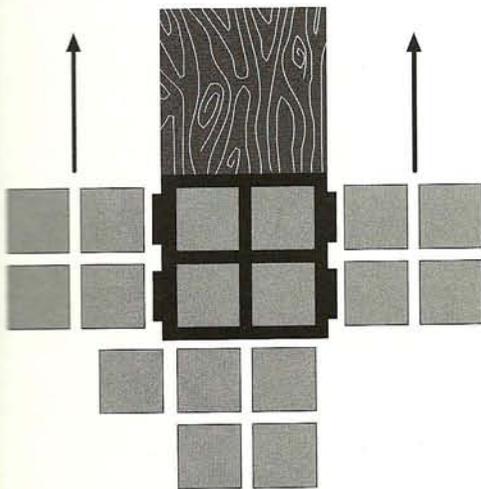
Después del despliegue, pero antes de iniciarse la batalla, la torre de asedio podrá moverse 5D6 centímetros hacia el castillo para representar la protección de la torre, que permite a la unidad que la empuja avanzar más fácilmente que otras tropas bajo una lluvia de proyectiles.

Una torre de asedio mueve a la misma velocidad que la unidad que la empuje (10 cm si son humanos). La unidad que tire de una torre de asedio nunca puede efectuar movimientos de marcha, pero mueve el doble de su capacidad de movimiento al efectuar una carga. Además, la torre de asedio no puede girar ni pivotar, tan sólo mover en línea recta.

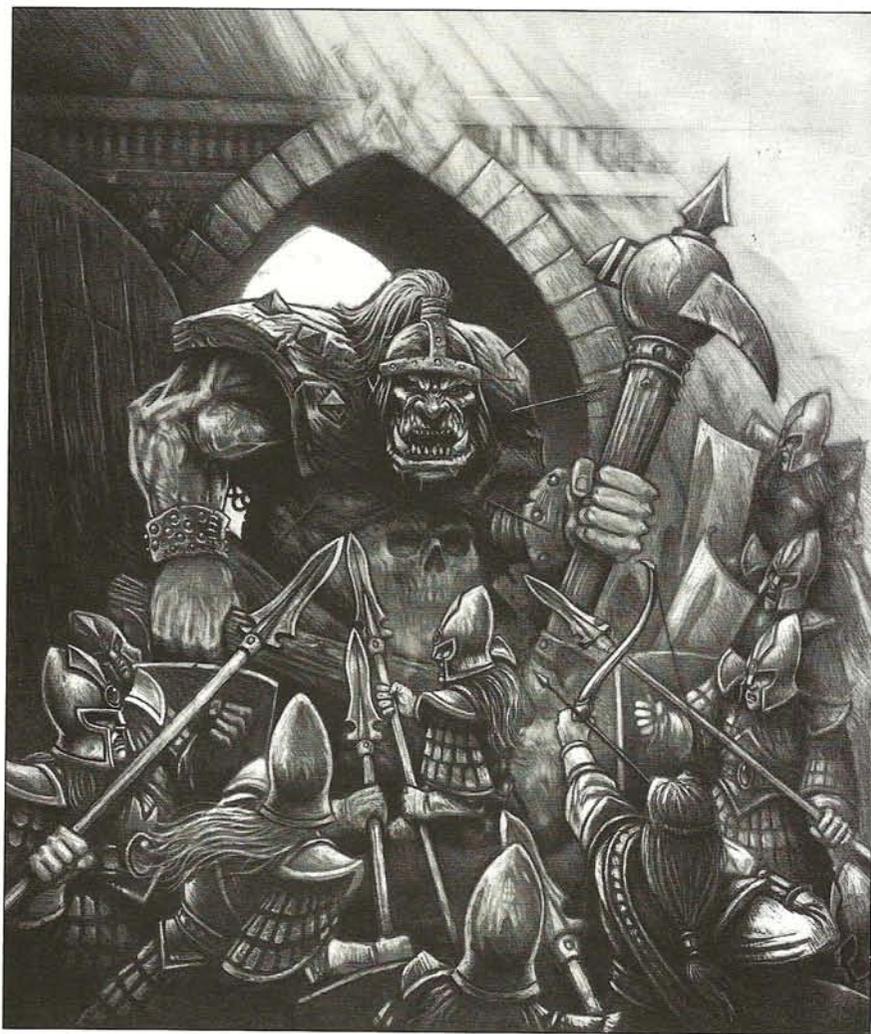
Se necesitan como mínimo diez miniaturas para tirar de una torre de asedio sin que la unidad vea reducida su capacidad de movimiento. Si a causa de las bajas una unidad se ve reducida a menos de diez miniaturas que tiren de la torre, su movimiento se reducirá en 2 cm por cada miniatura menos. Si la unidad sufre tantas bajas que hay menos de seis miniaturas tirando de la torre, la unidad será incapaz de empujar la torre de asedio.

Diez humanos pueden empujar una torre de asedio 10 cm por turno. Nueve humanos pueden moverla 8 cm por turno, y así sucesivamente. Si la unidad está formada por menos de seis miniaturas, no podrá mover la torre de asedio.

TORRES DE ASEDIO Y UNIDADES



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



Ataques contra la Torre de Asedio

Cualquier miniatura en contacto con la torre de asedio podrá atacar la torre. Cualquier ataque cuerpo a cuerpo contra la torre impactará automáticamente. Determinar los daños causados por el ataque siguiendo el procedimiento habitual.

Proyectiles

Como una torre de asedio es más grande que la unidad que tira de ella, las tropas equipadas con armas de proyectiles pueden elegirla como objetivo. La torre de asedio y todas las miniaturas en su interior se consideran un único objetivo al resolver los impactos de armas de proyectiles. Las tropas que disparen a la torre podrán aplicar el modificador de +1 al impactar por ser un objetivo grande. Determinad aleatoriamente dónde impacta cada proyectil, tal y como se indica en la siguiente tabla:

1D6	Resultado
1-2	Dotación
3-6	Torre de Asedio

Si la torre es destruida, todas las miniaturas situadas en su interior deberán obtener un resultado inferior a su Iniciativa en 1D6 ó sufrirán un impacto de F5. Los supervivientes deberán colocarse alrededor de los restos de la torre. Estas tropas y la unidad que tiraba de la torre podrán adoptar la formación que deseen.

Máquinas de Guerra y Torres de Asedio

Al disparar con un arma o efectuar un ataque que utilice plantilla de área de efecto contra una torre de asedio, es posible impactar la torre y la dotación, dependiendo de la colocación de la plantilla. La plantilla debe colocarse siguiendo el procedimiento habitual. Cada miniatura y la torre se consideran objetivos independientes. Las armas como los cañones y lanzavivotes tan sólo pueden impactar en la torre.

Huida y Persecución

Si la unidad que tira de la torre huye, ésta torre permanecerá abandonada hasta que otra unidad entre en contacto con la torre y empiece a tirar de ella. La unidad que tira de la torre nunca perseguirá, ni tan sólo si se trata de tropas con *furia asesina*, como las Elfas Brujas.

Asalto

Cuando una unidad que está tirando de una torre de asedio carga, su capacidad de movimiento se dobla (aunque ésta puede haberse visto reducida a causa de las bajas, tal y como se ha descrito anteriormente). Esto representa el ímpetu y el esfuerzo de la unidad que empuja la torre cuando se encuentra muy cerca de la fortaleza.

El mismo turno en que la torre de asalto entre en contacto con el castillo, la unidad que tira de ella podrá asaltar las murallas. Hasta dos miniaturas por turno pueden atacar desde la torre de asedio. Hay que tener en cuenta que si no había tropa alguna en el interior de la torre en el momento de entrar en contacto con la muralla, el atacante deberá esperar un turno mientras las miniaturas suben por las escalas de la torre.

Las tropas que atacan desde una torre de asedio no deben aplicar las penalizaciones habituales por asaltar una muralla. Además, pueden cargar el mismo turno que la torre entre en contacto con la muralla, y atacarán en primer lugar, como es habitual si las miniaturas han cargado. Los defensores podrán *aguantar y disparar* o ir *¡a las Almenas!*, pero no podrán utilizar aceite hirviendo o rocas. En turnos posteriores, la unidad atacante podrá sustituir sus bajas con otras miniaturas de la unidad, pero ninguno de los bandos se considerará que ha cargado. Las bajas pueden sustituirse por cualquier miniatura de la unidad que tiraba de la torre.

Las tropas que atacan desde una torre de asedio no deben aplicar las penalizaciones habituales por asaltar una muralla. Además, pueden cargar el mismo turno que la torre entre en contacto con la muralla, y atacarán en primer lugar, como es habitual si las miniaturas han cargado. Los defensores podrán *aguantar y disparar* o ir *¡a las Almenas!*, pero no podrán utilizar aceite hirviendo o rocas. En turnos posteriores, la unidad atacante podrá sustituir sus bajas con otras miniaturas de la unidad, pero ninguno de los bandos se considerará que ha cargado. Las bajas pueden sustituirse por cualquier miniatura de la unidad que tiraba de la torre.

Valor en puntos: 100 puntos por torre de asedio.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Torre de Asedio	*	0	-	-	7	4	1	-	-

* El mismo que la unidad que tire de ella.

LISTA DE EQUIPO DE ASEDIO

ADQUISICIÓN DE EQUIPO DE ASEDIO

En un asedio, tanto el ejército asediado como el ejército asediante pueden invertir hasta el 25% del valor total en puntos de su ejército en equipo de asedio elegido de entre los incluidos en la siguiente lista. Hay que tener en cuenta que algunos escenarios limitan o prohíben la adquisición de algunos elementos de equipo de asedio.

Un ejército puede adquirir equipo de asedio siempre que lo permita el orden de batalla del escenario.

EQUIPO DE ASEDIO PARA EL ASEDIAO

Rocas 1 punto por miniatura
Cualquier unidad de infantería del ejército asediado puede estar equipada con rocas.

Aceite Hirviendo 25 puntos por caldero
Cualquier unidad de infantería del ejército asediado puede estar equipada con un caldero de aceite hirviendo.

Puerta Reforzada 20 puntos
El ejército defensor puede decidir reforzar la puerta de su castillo.

EQUIPO DE ASEDIO PARA EL ASEDIANTE

Torre de Asedio 100 puntos
Cualquier regimiento de infantería del ejército asediante compuesto por 10 miniaturas o más puede disponer de hasta una torre de asedio.

Ariete Cubierto 50 puntos
Cualquier unidad del ejército asediante puede disponer de hasta un ariete cubierto.

Ariete 10 puntos
Cualquier unidad del ejército asediante puede disponer de hasta un ariete.

Escalas 5 puntos
Cualquier unidad del ejército asediante puede estar equipada con escalas, excepto las unidades de hostigadores.

Garfios 1 punto por miniatura
Cualquier unidad de hostigadores del ejército asediante puede estar equipada con garfios.

Manteletes 1 punto por miniatura
Cualquier unidad equipada con armas de proyectiles del ejército asediante puede estar equipada con manteletes.

Gilles de Brionne, el más famoso constructor de castillos del reino estaba examinando sus planos y observando el viejo portón del castillo, mientras negaba con la cabeza. El Barón le había ordenado remodelar su castillo siguiendo las últimas tendencias, pero estaba empezando a replantárselo pues el coste estimado por Gilles era muy superior a lo que esperaba.

"No sé qué problema veis con el viejo baluarte" se quejaba el Barón.

"Es demasiado pequeño, Señor, como puede comprobarse con este sistema infalible para calcular las dimensiones exactas que debe tener el baluarte."

"Me lo tendréis que explicar mejor"-dijo el Barón.

"Vos deseáis que una columna de Caballeros montados pueda atravesar las puertas en fila de a dos y con las lanzas levantadas ¿cierto?"-preguntó Gilles.

"Así es -replicó el Barón.- ¡Hemos de ser capaces de efectuar una salida por ese portón con las tropas montadas!"

"Es bien sabido, Señor, que un Caballero montado con la lanza vertical tiene una altura de una vez y media la longitud de la lanza. Por tanto, el arco de la puerta debe tener una altura de al menos una lanza y media. El puente levadizo debe cubrir totalmente la puerta una vez levantado, por lo que también debe tener una longitud de una lanza y media. Por tanto, el foso debe ampliarse hasta que tenga una lanza y media de anchura.

Y lo que es más importante, el rastrillo debe levantarse lo suficiente para no impedir el paso, por lo que en total el baluarte debe tener el doble de altura que el arco de la puerta. Todo ello nos da una altura de tres lanzas para el baluarte, y los bastiones que lo flanqueen deben tener al menos una lanza más de altura. En consecuencia, el nuevo baluarte debe tener al menos el doble de altura que el viejo."

"Entiendo -dijo el Barón.- ¿Y cuál será el coste total?"

"Lo he estimado en veinte barcazas de piedra y doscientos días de trabajo, divididos entre cinco albañiles, lo que al precio actual hacen un total de quinientas coronas de oro. Eso, evidentemente, sin incluir mis propios honorarios, que todavía debemos acordar."

"¡Que venga el Comendador!" -ordenó el Barón. Unos instantes después llegó el Comendador.

"¿Me habéis llamado, mi Señor?"

"Sí. Doblad los diezmos para este año, Gaston, ¡Y suspended el torneo!"

"¡Pero mi Señor, este año la cosecha ha sido muy mala, y el torneo ya ha sido pagado!" -dijo el Comendador.

"Entonces -gritó el Barón.- ¡Llamad al Castellano! -El Castellano se apresuró a acudir.- Alain, tengo una misión muy importante para vos -sonrió el Barón, dándole unos golpecitos en la espalda.- Tenéis que acortar las lanzas."

SUMARIO DE REGLAS

MOVIMIENTO

Las tropas situadas en las murallas y torres de un castillo pueden adoptar *formación en hostigadores*. Esto no proporciona a la unidad ninguna de las ventajas ni desventajas normalmente aplicables a los hostigadores, pero les permite moverse más fácilmente por el castillo.

MOVIMIENTO DE MARCHA

Las tropas que se encuentren en el exterior del castillo podrán efectuar *movimiento de marcha* incluso si hay tropas enemigas a 20 cm o menos, siempre que estas tropas se encuentren en el interior del castillo (en el patio de armas, las murallas o las torres). Las tropas en el interior de la fortaleza pueden efectuar *movimiento de marcha* aunque haya tropas enemigas próximas en el exterior de la fortaleza.

CARGAS Y REACCIONES A LA CARGA

Una unidad puede cargar contra un castillo. Si llega a la base de una muralla, puerta o torre, la carga será válida. Si las tropas que han cargado están equipadas con escalas, garfios o disponen de una torre de asedio, podrán asaltar las murallas.

Las tropas situadas en las murallas pueden declarar cualquier reacción a la carga, y podrán utilizar aceite hirviendo y rocas si utilizan la reacción *¡A las Almenas!*, excepto si el enemigo asalta las murallas con una torre de asedio.

ASALTAR LAS MURALLAS

Las miniaturas que defienden las murallas siempre atacan en primer lugar, y las miniaturas que asaltan las murallas siempre deben obtener un 6 para impactar. Si el atacante utiliza una torre de asedio o es una criatura voladora, no deberán aplicarse estas penalizaciones.

CHEQUEOS DE DESMORALIZACIÓN

Las tropas que luchan en las murallas o torres del castillo efectuarán sus *chequeos de desmoralización* basándose únicamente en el número de heridas. Los *chequeos de desmoralización* se efectuarán sobre el valor del atributo de Liderazgo sin modificar, como si se trata de un *chequeo de pánico*.

EQUIPO DE ASEDIO

Ariete. Las unidades equipadas con un ariete podrán efectuar un ataque de F8 contra una sección de muralla/puerta/torre del castillo. Cada ataque causa 1D6 heridas. Cada unidad puede estar equipada tan sólo con un ariete.

Ariete Cubierto. Deben aplicarse las mismas reglas que para el *ariete*, pero además proporciona a la unidad una tirada de salvación especial de 4 ó más contra aceite hirviendo.

Torre de Asedio. Puede desplazarse tantos centímetros como la unidad que tira de ella. Niega desventajas de asaltar murallas. Despliega 5D6 cm más cerca del castillo que el resto de tropas. Tiene R7 y resiste 4 Heridas. Debe determinarse aleatoriamente dónde impactan los proyectiles (Tirad 1D6: 1-2 Dotación, 3-6 Torre).

Aceite Hirviendo. Utiliza plantilla. Todas las miniaturas cubiertas por la plantilla sufren un impacto de F5 sin tirada de salvación. Un caldero por unidad.

Manteletes. Despliegan 5D6 cm más cerca del castillo. Impide *movimiento de marcha*. Proporciona *cobertura sólida*.

Rocas. F4. Pueden lanzarse a cualquier miniatura en contacto con la muralla.

Puerta Reforzada. -1 a las tiradas de daños en la puerta.

Escalas y Garfios. Permiten asaltar las murallas.



TABLAS DE DAÑOS

Para determinar los efectos de los ataques dirigidos contra el castillo simplemente debe sumarse la Fuerza del ataque y el número de beridas/impactos que cause el ataque, y consultar la tabla correspondiente. Una miniatura tan sólo puede efectuar un ataque por turno en combate cuerpo a cuerpo contra una torre, puerta o sección de muralla

TORRES

- 1D6 Efecto**
- 2-12** Ningún Efecto.
- 13-14** **Dañada.** Sumad +1 a las siguientes tiradas en esta tabla.
- 15-16** **Daños Estructurales.** El próximo turno las tropas en esta torre tan sólo podrán disparar si obtienen un 4+ en 1D6. Efectuad una tirada por cada unidad. Sumad +1 a las siguientes tiradas en esta tabla.
- 17-18** **Almenas Destruídas.** Todas las miniaturas en lo alto de la torre sufrirán 1D6 impactos de F4 y ya no podrá considerarse que están en *cobertura sólida*. Sumad +1 a las siguientes tiradas en esta tabla. Si vuelve a obtenerse este resultado tan sólo deberá aplicarse un +1 adicional.
- 19** **Parcialmente Derruida.** Todas las miniaturas situadas en la torre deberán obtener un resultado inferior a su Iniciativa en 1D6 ó sufrirán un impacto de F5. Sumad +1 a las siguientes tiradas en esta tabla. Si vuelve a obtenerse este resultado tan sólo deberá aplicarse un +1 adicional.
- 20+** **Torre Derruida.** Tirad 1D6:
- 1-3 La torre queda parcialmente derruida como en el caso anterior. Además, las tropas situadas a 10 cm o menos sufrirán un impacto de F3.
- 4-6 La torre queda completamente derruida. Todas las miniaturas en su interior sufren un impacto de F5. Todas las miniaturas situadas a 10 cm o menos sufren un impacto de F3. Las ruinas de la torre se consideran *obstáculo defendido y cobertura sólida*

PUERTAS

Si la puerta es reforzada, aplicad un modificador de -1.

- 1D6 Efecto**
- 2-10** Ningún Efecto. La puerta resiste.
- 11-12** **Grieta.** La puerta se astilla. Sumad +1 a las siguientes tiradas en esta tabla.
- 13-14** **Resquebrajada.** La puerta gime bajo la presión. Sumad +2 a las siguientes tiradas en esta tabla.
- 15** **Destruída.** La puerta queda destruida, dejando el paso expedito al interior de la fortaleza. Sin embargo, todavía quedan algunos trozos, por lo que las tropas tan sólo pueden pasar a su través a la mitad de su capacidad de movimiento. Puede seguir atacándose la puerta para destruirla completamente, en cuyo caso debe aplicarse un modificador de +3 a la tirada, además de los modificadores acumulados hasta ahora.
- 16+** **¡Vía Libre!** La puerta queda totalmetner destruida ¡El acceso a la fortaleza está totalmente libre!



MURALLAS

- 1D6 Efecto**
- 2-12** Ningún Efecto.
- 13-14** **Dañada.** Sumad +1 a las siguientes tiradas en esta tabla.
- 15-16** **Daños Estructurales.** El próximo turno las tropas en esta sección de muralla tan sólo podrán disparar si se obtiene un 4+ en 1D6. Efectuad una tirada por cada unidad. Sumad +1 a las siguientes tiradas en esta tabla.
- 17-18** **Almenas Destruídas.** Todas las unidades en esta sección de muralla sufrirán 1D6 impactos de F4. Esta sección ya no debe considerarse *cobertura sólida*. Sumad +1 a las siguientes tiradas en esta tabla. Si vuelve a obtenerse este resultado tan sólo deberá aplicarse un +1 adicional.
- 19** **¡Brecha!** El ataque abre un gran boquete en la muralla. Sumad +1 a cualquier tirada posterior en esta tabla. Si vuelve a obtenerse este resultado tan sólo deberá aplicarse un +1 adicional.
- 20+** **Muralla Derruida.** La sección de muralla queda derruida. Cualquier miniatura en ella sufre un impacto de F5. Todas las tropas situadas a 10 cm o menos sufren un impacto de F3. Las ruinas de la muralla se consideran *obstáculo defendido y cobertura sólida*.

NOTAS DEL DISEÑADOR

Durante el desarrollo de **Ejércitos Warhammer: Asedio** se nos ocurrieron muchas ideas y opciones. Las más interesantes han sido incorporadas a este reglamento, pero algunas de las más inusuales tan sólo las mencionamos a continuación. Si tú y tu adversario estáis de acuerdo, podéis incluir estas reglas opcionales en vuestras batallas.

Ejércitos Warhammer: Asedio incluye todas las reglas necesarias para recrear el asedio a una fortaleza, pero esto no significa que no puedan probarse e incluirse nuevas reglas u opciones. Podéis crear vuestras propias *reglas de la casa* sobre fosos, puentes levadizos, máquinas Skaven que excaven túneles y asesinos que ataquen al comandante de la fortaleza al amparo de la noche. Incluso podéis inventaros vuestras propias reglas para los diferentes tipos de castillos que construyen las diversas razas del Mundo de Warhammer, o crear vuestros propios escenarios! Existen multitud de ideas y posibilidades que podéis explorar, y muchos asedios históricos o descritos por la literatura que pueden proporcionaros nuevas ideas. Para empezar, a continuación describimos algunas de nuestras ideas.

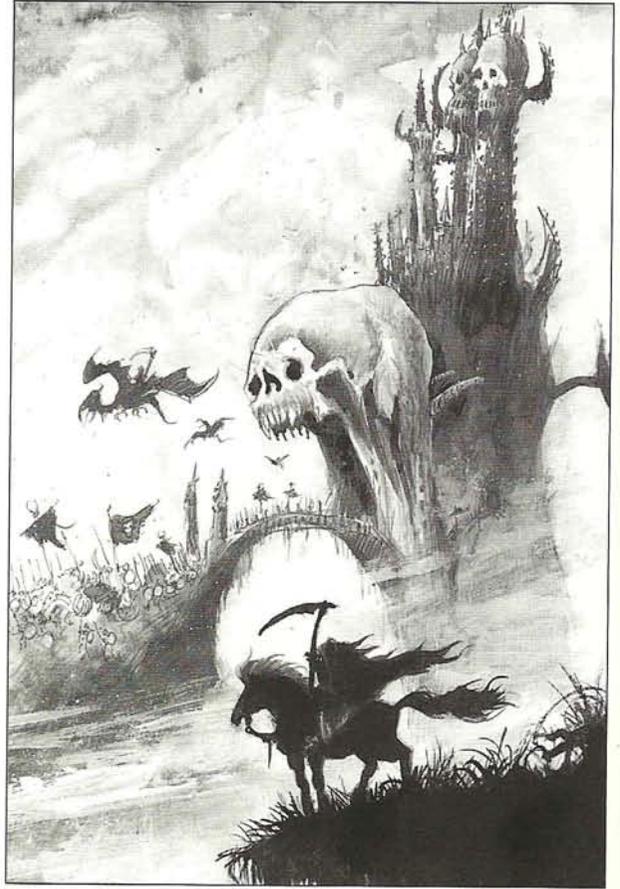
PUERTAS DE LAS TORRES

Las puertas que conducen a una torre generalmente se considera que no representan obstáculo alguno para las tropas. Sin embargo, podéis considerar la posibilidad de incluir *puertas atrancadas* para que las torres sean más difíciles de capturar. Una *puerta atrancada* debe ser destruida antes de que las tropas puedan acceder libremente a la torre. Las *puertas atrancadas* tienen una Resistencia de 5 y resisten 1 Herida. Las puertas son impactadas automáticamente, pudiendo ser atacadas por dos miniaturas simultáneamente durante la fase de combate cuerpo a cuerpo.

Las *puertas atrancadas* pueden abrirse normalmente desde el interior de la torre. Cualquier puerta que comunique una torre con el patio de armas o una sección de muralla puede convertirse en una *puerta atrancada*.

Valor en puntos: 5 puntos por cada puerta atrancada.

Durante el asedio de Montarrio, la fortaleza cambió de manos doce veces. La causa fue la naturaleza traicionera de las Espadas de Tranio, una unidad de mercenarios que participó en el asedio. Su comandante, Tranio el Traicionero, cambió constantemente de bando durante el asedio, aceptando los sobornos de ambos comandantes. Ni una sola vez dejó de cambiar de bando cuando la situación parecía favorecer al otro bando. Finalmente, después de doce semanas de duros combates, ambos ejércitos estaban tan exhaustos que Tranio ordenó a sus hombres que atacaran a los dos ejércitos. Tranio derrotó la guarnición del castillo y a los asediados, saqueando lo que quedaba de sus tesoros y declarándose a sí mismo Príncipe del Castillo de Montarrio.



MÁQUINAS DE VAPOR DE LOS ENANOS

Los Enanos son la raza tecnológicamente más avanzada del Viejo Mundo. Son especialistas en las máquinas propulsadas por vapor, y las utilizan ampliamente en los asedios.

Los Enanos construyen arietes cubiertos y torres de asedio de metal, propulsados por gigantescas máquinas de vapor. Cualquier unidad de Enanos puede disponer de torres de asedio propulsadas a vapor en vez de las normales. Las torres de asedio propulsadas a vapor siempre mueven 15 cm durante la fase de movimiento sin necesidad de que una unidad esté tirando de ella, pero no doblan su capacidad de movimiento al cargar. Por lo demás, siguen las reglas habituales aplicables a las torres de asedio y arietes cubiertos. Un ariete cubierto propulsado a vapor ataca automáticamente cualquier puerta, sección de muralla o torre con la que esté en contacto.

Valor en puntos: 125 puntos por cada torre de asedio propulsada a vapor. 50 puntos por cada ariete cubierto propulsado a vapor.

FORTIFICACIONES DE MADERA

Las fortificaciones construidas totalmente en madera son más endebles que las sólidas murallas de piedra. Cualquier ataque dirigido contra una fortificación de madera deberá sumar +1 en las tablas de daños para determinar los efectos

del ataque. Como las murallas y torres de madera son extremadamente vulnerables al fuego y los ataques ígneos, estos ataques pueden sumar +2 al determinar los efectos del ataque en la tabla de daños.

Las tropas que defienden una fortificación de madera pueden disponer de un 15% adicional de tropas para representar que es más difícil defender este tipo de fortalezas.

TRASFONDO DE LOS ASEDIOS

La mejor forma de organizar un asedio es relacionar los escenarios entre sí tal y como se describe en la sección Vientos de Guerra de este libro. Si se hace así, es recomendable crear un trasfondo o historia que proporcione al asedio mayor trascendencia y personalidad. En nuestras campañas tanto el asediado como el asediante mantienen un diario en el que se relatan las batallas y asaltos que han tenido lugar desde sus respectivos puntos de vista. A continuación hemos incluido algunas ideas que podéis utilizar para crear el trasfondo de vuestras campañas de asedio:

Asediar un Arca Negra de Naggaroth que ha sido varada, y que es defendida por un ejército de Corsarios.

Una invasión a gran escala de Orcos y Goblins contra una fortaleza Enana.

La defensa de una ciudad Imperial del ataque de un Conde Vampiro. Si se abre una brecha en las murallas pueden librarse violentas escaramuzas entre la milicia y los No Muertos por las calles de la ciudad.

Defender un almacén de comida Halfling de las voraces bordas Skaven.

Recrear uno de los asedios históricos que han tenido lugar en el Mundo de Warhammer, como el Asedio de la Puerta del Grifo o el Asedio de Praag.

El intento de un grupo de aventureros Enanos de penetrar en un templo fortificado de los Hombres Lagarto.

Defender con Exploradores, Forestales y Bailarines Guerreros Elfos Silvanos un claro sagrado de los desmanes de una borda de Hombres Bestia.

Recrear las luchas entre dos clanes Orcos por el control de un castillo en ruínas del Imperio.

Dirigir una incursión Skaven contra una colonia minera Enana para intentar conseguir piedra de disformidad.

Una guerra privada entre dos Barones Bretonianos que intentan conquistar el castillo del otro.

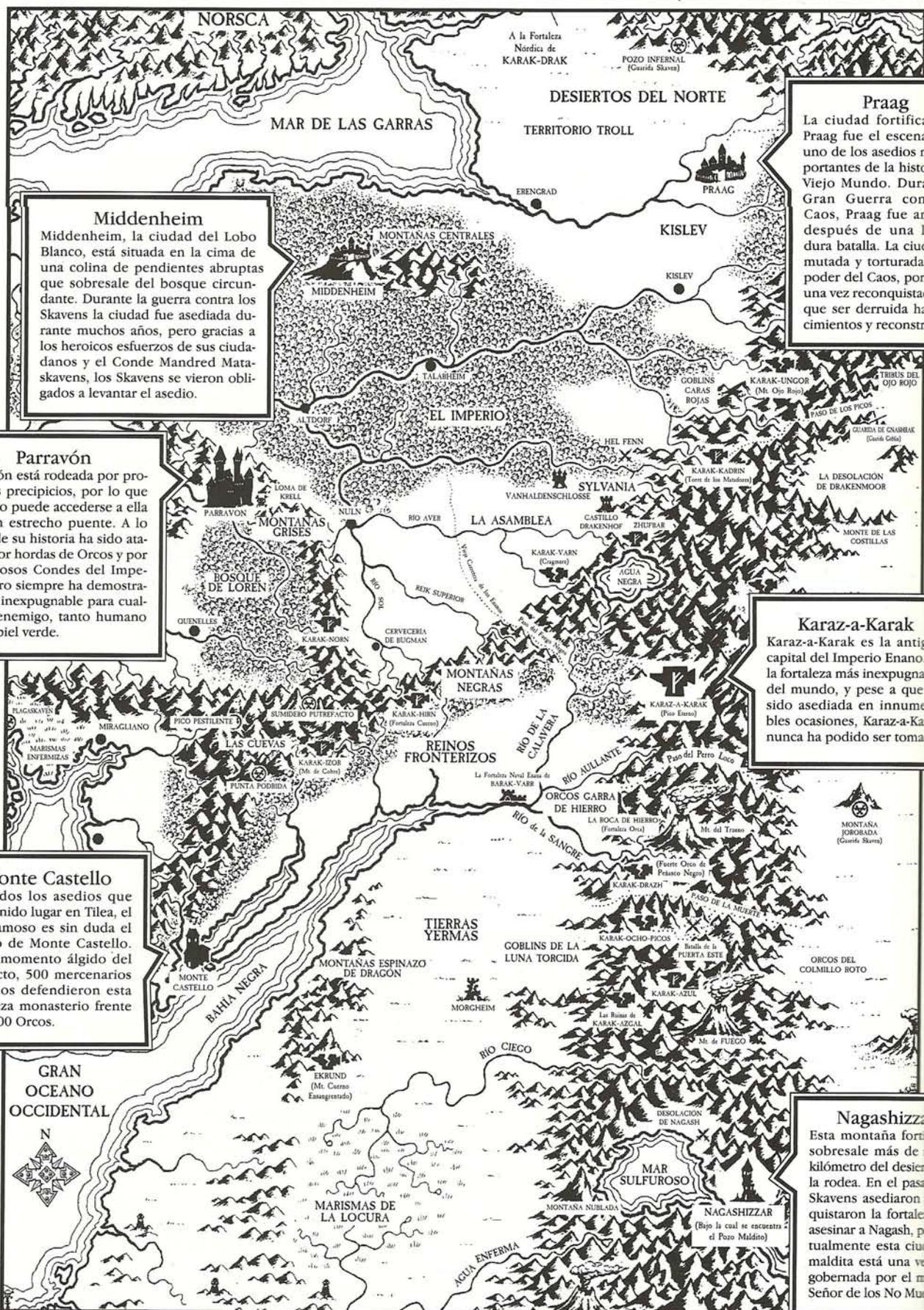
Defender el sepulcro-fortaleza de un Rey Funerario, de saqueadores de tumbas procedentes del Imperio.

Evidentemente, todos estos ejemplos no son más que el principio. El único límite es tu imaginación. La historia del Mundo de Warhammer es tan rica que es una fuente inagotable de ideas y variaciones para organizar nuevas campañas y escenarios, así que no esperéis más y asaltad todos esos castillos!

Thomas



GRANDES FORTALEZAS DEL VIEJO MUNDO



Middenheim
Middenheim, la ciudad del Lobo Blanco, está situada en la cima de una colina de pendientes abruptas que sobresale del bosque circundante. Durante la guerra contra los Skavens la ciudad fue asediada durante muchos años, pero gracias a los heroicos esfuerzos de sus ciudadanos y el Conde Mandred Matakavens, los Skavens se vieron obligados a levantar el asedio.

Praag
La ciudad fortificada Praag fue el escenario uno de los asedios más importantes de la historia del Viejo Mundo. Durante la Gran Guerra contra el Caos, Praag fue arrasada después de una larga y dura batalla. La ciudad fue mutada y torturada por el poder del Caos, por lo que una vez reconstruida no se puede ser derruida hasta los cimientos y reconstruida.

Parravón
Parravón está rodeada por profundos precipicios, por lo que tan sólo puede accederse a ella por un estrecho puente. A lo largo de su historia ha sido atacada por hordas de Orcos y por ambiciosos Condes del Imperio, pero siempre ha demostrado ser inexpugnable para cualquier enemigo, tanto humano como como piel verde.

Karaz-a-Karak
Karaz-a-Karak es la antigua capital del Imperio Enano. En la fortaleza más inexpugnable del mundo, y pese a que ha sido asediada en innumerables ocasiones, Karaz-a-Karak nunca ha podido ser tomada.

Monte Castello
De todos los asedios que han tenido lugar en Tilea, el más famoso es sin duda el asedio de Monte Castello. En el momento álgido del conflicto, 500 mercenarios Tileanos defendieron esta fortaleza monasterio frente a 10.000 Orcos.

Nagashizzar
Esta montaña fortificada sobresale más de un kilómetro del desierto que la rodea. En el pasado los Skavens asediaron y conquistaron la fortaleza para asesinar a Nagash, pero actualmente esta ciudad maldita está una vez más gobernada por el Señor de los No Muertos.

TALLER DE MODELISMO

Warhammer Asedio proporciona una gran variedad de posibilidades para proyectos de modelismo. Construir o perfeccionar la fortaleza, y el equipo de asedio que necesitará el ejército asediante para poder asaltar las murallas y ocupar el castillo.

Una fortaleza (o al menos dos o tres secciones de muralla, un par de torres y una puerta) y una torre de asedio son los elementos básicos que se necesitan en cualquier sitio. Ambos pueden construirse con materiales fáciles de encontrar como tubos de cartón, cartón de embalaje, poliestireno, madera de balsa y pegamento.



▲ Soldados Imperiales defendiendo un castillo asediado por una horda de pieles verdes

Disponer de la maqueta de una fortaleza o castillo te permitirá acceder a una amplia gama de nuevas posibilidades para tus batallas. Puedes comprar un castillo como maqueta o construir tu propia fortaleza utilizando materiales muy comunes que podrás encontrar en cualquier lugar.

El diseño de tu castillo puede ser sencillo si lo prefieres así, o no tienes tiempo para construir una fortaleza más complicada. Sin embargo, rediseñar el aspecto del castillo para que se adapte al carácter de tu ejército contribuirá a que las batallas que libres con él sean mucho más interesantes.

Si tu ejército es de Hombres Lagarto, Elfos Oscuros o Elfos Silvanos, seguro que querrás construir una fortaleza característica de los Hombres Lagarto, los Elfos Oscuros o los Elfos Silvanos para defender. Si no quieres rediseñar la fortaleza según la personalidad de tu ejército, puedes mejorar las defensas, haciéndolo más inexpugnable. Las torres siempre pueden ser más altas, pueden incorporarse tejados, o pueden reemplazarse secciones de muralla por secciones de muralla en ruinas para representar las brechas causadas por los ataques del enemigo.

EL PROYECTO

Antes de iniciar un proyecto de modelismo es recomendable trazar un plan de acción claro y sencillo. Decide exactamete que quieres hacer, límitate a unos cuantos elementos, localiza los materiales que necesites, y finalmente empieza a trabajar en el proyecto y no pares hasta haberlo completado. Siguiendo estas líneas generales podrás terminar cualquier proyecto mucho más rápidamente de lo que te imaginas. Una vez hayas descubierto lo fácil que es, no podrás parar de añadir detalles a tu castillo siempre que puedas.

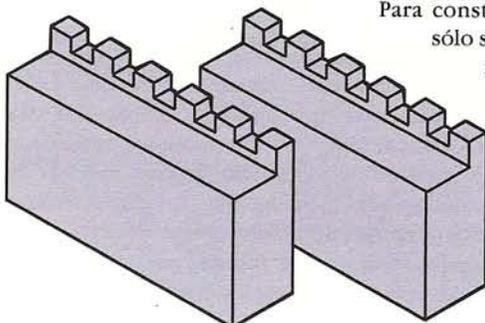
❶ La disposición más sencilla para un asedio es una sección de puerta y dos secciones de muralla a los lados, de forma que ocupen diagonalmente una esquina del campo de batalla.

❷ Añadiendo dos torres al castillo del caso anterior, éste tendrá un aspecto mucho más impresionante. Las torres pueden colocarse a los lados de la sección de puerta, con las secciones de muralla adyacentes a las torres.

❸ Al igual que en el ejemplo dos, esta distribución utiliza dos torres, aunque en este caso las secciones de muralla están conectadas con la parte posterior de las torres, formando una estructura en forma de "U".

❹ Incorporando dos torres más y otra sección de muralla puede formarse un castillo completo que podrá colocarse en cualquier punto del campo de batalla. Para construir un castillo como éste se necesitan tres secciones de muralla, cuatro torres y una sección de puerta.

Dos secciones de Muralla



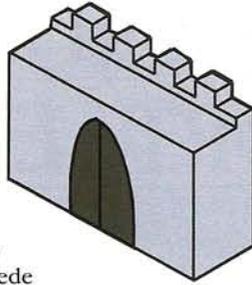
Para construir un castillo básico tan sólo se requieren las secciones de muralla necesarias para poder unir dos bordes

opuestos del campo de batalla. Generalmente habrá suficiente con dos secciones de muralla normales y una tercera que contenga la puerta. Estas secciones deben tener una longitud de 30 cm y una anchura de 5 cm, que es la anchura necesaria para poder colocar dos miniaturas sobre la muralla. Una vez construidas las dos secciones de muralla normales, pueden utilizarse las mismas técnicas para construir tantas secciones adicionales como se desee, y expandir así la fortaleza.

Evidentemente, una vez dispongas de todos los elementos para formar un castillo completo, también podrás reproducir cualquiera de las disposiciones anteriores.

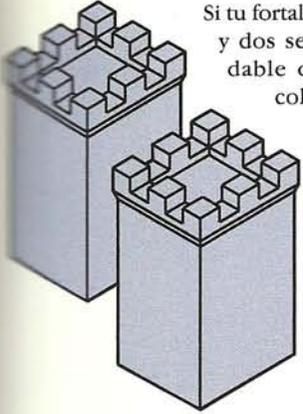
La Puerta

La puerta del castillo no es más que una sección de muralla normal con una puerta bastante grande que la atraviese. Lo bien defendida que esté la puerta depende de cada uno. La puerta puede ser como una torre pequeña flanqueada por dos trozos pequeños de muralla, o puede incluir una torre o bastión a cada lado. La disposición más sencilla es construir la puerta en una sección de muralla normal.



Dos Torres

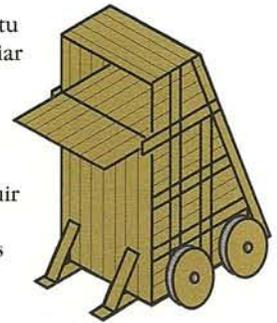
Si tu fortaleza tan sólo dispone de una puerta y dos secciones de muralla es recomendable que construyas dos torres para colocarlas a ambos extremos de la sección de muralla que contiene la puerta del castillo. Dos torres son suficientes para defender la puerta de la fortaleza, y permiten colocar las otras secciones de muralla en contacto con ellas para cerrar los bordes del campo de batalla formando una muralla recta, o una fortaleza en forma de "U" contra uno de los bordes del tablero.



▲ Flemming Christensen y Andrew Sharman disfrutando con una batalla de Warhammer Asedio

La Torre de Asedio

Si dispones de una torre de asedio tu ejército estará preparado para asediar la fortaleza de cualquier enemigo. Una fortaleza enemiga puede asaltarse con escalas y arietes, pero si dispones de una torre de asedio tus posibilidades de conseguir la victoria aumentarán muchísimo pues podrás atacar directamente las murallas sin que los defensores se beneficien de su protección.



HERRAMIENTAS NECESARIAS

Para construir una fortaleza o equipo de asedio necesitarás las siguientes herramientas básicas: cuchilla de modelismo, tijeras, regla, lápiz, espátula y pinceles. Estas son todas las herramientas que necesitas para empezar.



PINCELES



TIJERAS



VARIOS TIPOS DE PEGAMENTO



CUCHILLA DE MODELISMO

HERRAMIENTAS ADICIONALES

Si utilizas materiales difíciles de cortar con una cuchilla de modelismo (como madera de balsa muy gruesa), deberías utilizar una sierra de modelismo que podrás encontrar en cualquier tienda de modelismo.



SIERRA DE MODELISMO

CÓMO CONSTRUIR TU PROPIA FORTALEZA

Si quieres construir tu propia fortaleza es recomendable que en primer lugar decidas exactamente qué tipo de castillo vas a construir: de piedra con torres redondas o cuadradas como los de Bretonia, el Imperio o los Reinos Enanos; o uno más personal como una fortificación Orca o un templo fortificado de los Hombres Lagarto.



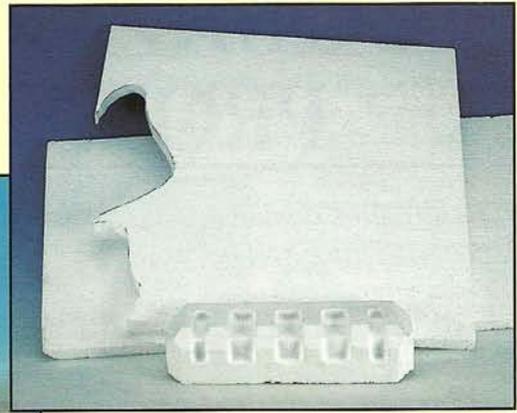
▲ Un ejército Bretoniano defiende las murallas de su castillo para evitar que sean tomadas por una horda No Muerta

¿Qué puede haber mejor que construir un castillo que esté en consonancia con tu ejército? Evidentemente esto puede representar un gran reto a la imaginación en el caso de los ejércitos de Orcos, Skavens, No Muertos, Elfos Silvanos, Hombres Lagarto y Caos, en los que los árboles gigantes, los túneles o las murallas de huesos son habituales. Si no quieres hacer algo tan complicado, siempre puedes suponer que han arrebatado un castillo de piedra a los Humanos, Elfos o Enanos y simplemente redecorarlo un poco.

Incluso en el caso que decidas construir una fortificación especial, los principios básicos del diseño de fortalezas siguen siendo los mismos. Cualquier castillo necesitará murallas, torres y una puerta, independientemente de si están construidas con piedra o con otro material como madera o metal. Por tanto, los elementos básicos que deben construirse y la planificación general del proyecto seguirán siendo los mismos, cambiando tan sólo los pequeños detalles y la decoración.

MATERIALES BÁSICOS

Los materiales básicos para construir una fortaleza son cartón, madera de balsa, poliestireno, tubos de cartón, cinta adhesiva, plasto en pasta y pintura de estucado.



FRAGMENTOS DE POLIESTIRENO



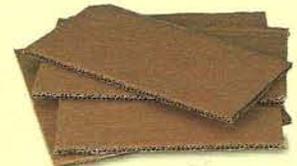
TUBOS DE CARTÓN



CAJAS DE CEREALES



PLASTO EN PASTA



CARTÓN



CINTA ADHESIVA

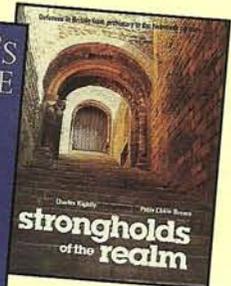
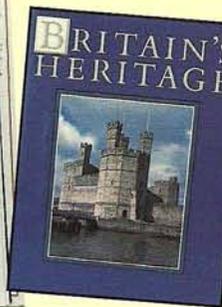
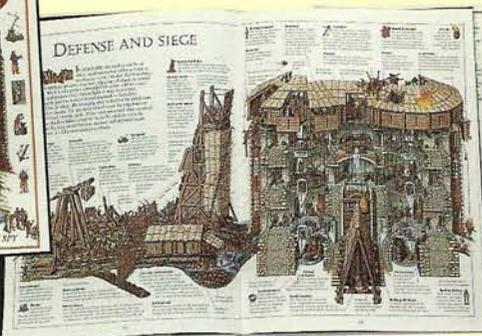
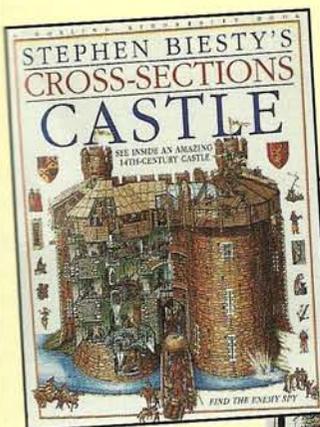
MADERA DE BALSA

La madera de balsa es un tipo de madera muy ligera utilizada habitualmente en modelismo, que puede ser fácilmente cortada, serrada y pegada. Puede adquirirse en cualquier tienda de modelismo y no es demasiado cara. La madera de balsa puede pegarse utilizando cola blanca o superglue.



LIBROS DE REFERENCIA

Es recomendable consultar libros sobre castillos -especialmente los que tengan muchas ilustraciones para niños- para buscar ideas para construir tu castillo. Los detalles más importantes en los que te debes fijar son: la forma de las puertas, almenas, torres y tejados; el color de la piedra; las torres de asedio; y cualquier otro detalle que quieras representar en la maqueta.



CÓMO CONSTRUIR TU PROPIO CASTILLO

Los castillos varían mucho tanto en diseño como en aspecto, pero aunque desees que tu castillo parezca muy real, es preferible que construyas uno lo más sencillo posible. Un castillo compuesto por varias secciones de muralla y torres es todo cuanto necesitas para tus primeros asedios, ya que estas secciones pueden reordenarse fácilmente para formar castillos diferentes. Además, así será mucho más fácil de guardar y en el futuro podrá ampliarse.

MURALLAS

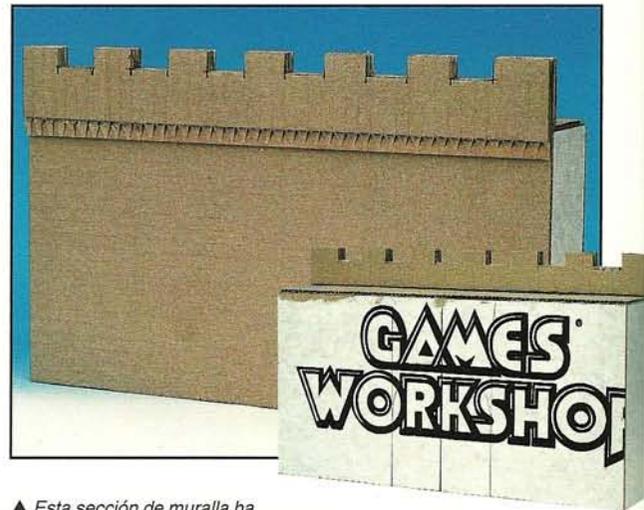
Las dimensiones más prácticas para una sección de muralla son: 30 cm de largo, 5 cm de ancho y 10 cm de alto. Básicamente, una sección de muralla es un bloque alargado que se sostiene sobre un lado. Puede ser sólido (de poliestireno o madera), hueco (de cartón), o incluso puede ser una caja del tamaño adecuado.

Los materiales más adecuados para construir una sección de muralla son el poliestireno, el corcho, el cartón grueso y la madera de balsa. Para que sea más resistente cada sección de muralla debería pegarse en una base fuerte de madera o cartón grueso. Las bases de todo el proyecto deberían cortarse a la vez para asegurarse de que todas tienen el mismo grosor. Si los materiales que estás utilizando son muy finos, refuerza la estructura con contrafuertes, especialmente en la parte interior de la muralla.

Los contrafuertes pueden hacerse con tiras adicionales de cartón, madera o poliestireno que te hayan sobrado de otros proyectos. Pégalos a la muralla a intervalos de aproximadamente 5 cm. Si la sección de muralla es hueca es recomendable reforzarla interiormente con más contrafuertes.

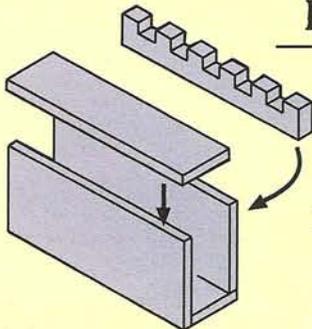
La parte exterior de la sección de muralla debe disponer de almenas para ocultar y proteger a los defensores. En la mayoría de castillos las almenas tienen la altura de un guerrero, con huecos a intervalos regulares desde los que los defensores puedan disparar. La forma de las almenas viene definida por los defensores del castillo. Los Bretoninos, por ejemplo, utilizan almenas cuadradas, mientras que los Hombres Lagar-

to las utilizan con forma de dientes triangulares. Si prefieres la simplicidad, no te preocupes por la forma de las almenas y simplemente coloca una tira de cartón por encima de la cual se pueda disparar.



▲ Esta sección de muralla ha sido construida utilizando un material básico y muy fácil de encontrar: una caja de cartón ondulado del Servicio de Venta Directa de Games Workshop. La caja ha sido desmontada, se han dibujado todas las piezas de la sección, y posteriormente se han cortado con una cuchilla de modelismo y una regla de metal. Finalmente se han pegado para obtener la sección de muralla.

ENCOLA LOS BORDES



Doblar el cartón grueso puede ser difícil y no es posible que no quede bien, por lo que es preferible cortar el cartón y pegar cada trozo con cola blanca. De esta forma los bordes serán más agudos, pero también conseguirás más resistencia.

CINTA ADHESIVA



El cartón ondulado permite obtener castillos muy resistentes, pero en los bordes se verán los huecos de la estructura del cartón. Para evitarlo, pega una tira de cinta adhesiva no transparente a lo largo de todo el borde para cubrir los huecos.

Al pegar la estructura básica puedes utilizar cinta adhesiva para mantener la estructura estable mientras se seca el pegamento. Para los materiales mencionados en esta sección es recomendable utilizar cola blanca. Empieza a pegar los componentes desde la base, y deja secar cada uno de ellos antes de pegar el siguiente. Recuerda que los principios que rigen la construcción de un castillo real también son aplicables a la maqueta: para que el castillo sea resistente, estable y duradero, debe construirse poco a poco.

La estructura básica de una muralla debe ser gruesa y suficientemente resistente para no deformarse al aplicarle pintura texturada o pintura. Una vez secas, estas capas harán aún más resistente y dura la sección de muralla. No corras y dedícale el tiempo que haga falta a cada sección. Incluso es posible que no puedas trabajar más que sobre una parte de cada sección a la vez. Deja secar durante toda una noche en un lugar que no sea demasiado seco ni húmedo, o se combarán los materiales. Deja secar durante un día o dos. La humedad es el peor enemigo de las maquetas.

Cuando la sección de muralla esté texturada y bien seca, puedes pintarla. En primer lugar debes pintarla con un color básico de piedra, como el gris o el marrón arenoso. También puedes imprimarla de blanco o negro y a continuación aplicar el color básico encima. Una vez seca, aplica un color de un tono más claro con la técnica del pincel seco. Los detalles como las piedras muy grandes y las almenas pueden resaltarse con un tono ligeramente diferente para que parezcan de otro tipo de piedra y así la muralla tenga un aspecto más real.

SECCIÓN DE MURALLA CON PUERTA

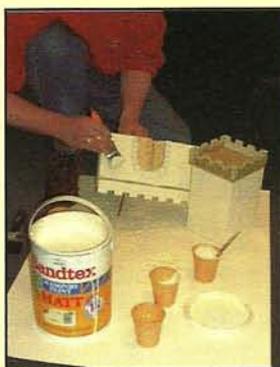
La sección de muralla que contiene la puerta es esencialmente una sección de muralla con un agujero en ella. Este agujero es la puerta, cuya forma, al igual que en el caso de las almenas, pueden contribuir a dar personalidad al castillo. Así, por ejemplo, un castillo Enano o del Imperio tendrá una puerta rectangular con un puente levadizo, mientras que una puerta Bretoniana o Élfica será arqueada, o incluso será un arco muy puntiagudo. Al contruir la sección de muralla que contiene la puerta es importante recordar que es importante construir las almenas en la parte superior para poder defenderla adecuadamente.

La sección de muralla que contiene la puerta debe construirse de la forma habitual, excepto que puede ser un poco más larga. La puerta debe cortarse en la parte frontal de la muralla, o construirse colocando dos secciones de muralla de la mitad de longitud sobre una misma base, dejando una separación de 5-10 cm entre ellas para representar la puerta, y colocar las almenas por encima como si fuera un puente.

El interior de la puerta es un pasadizo tan profundo como gruesa sea la sección de muralla. Este pasadizo debe cubrirse de la misma forma que las murallas, para que parezca de piedra. Puedes modelar o esculpir una arcada para enmarcar la puerta. Esto puede hacerse con cartón y pegarse en la parte exterior de la muralla antes de aplicar la pintura de estucado.

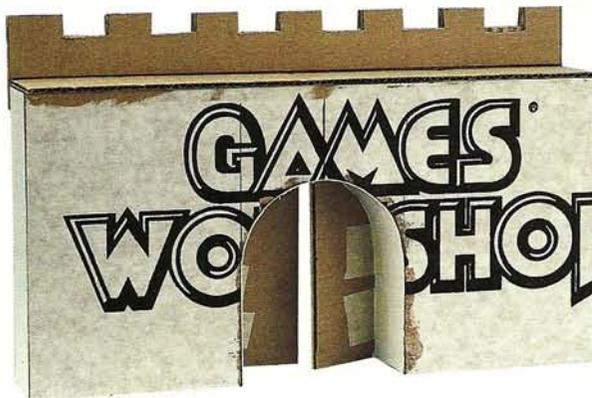
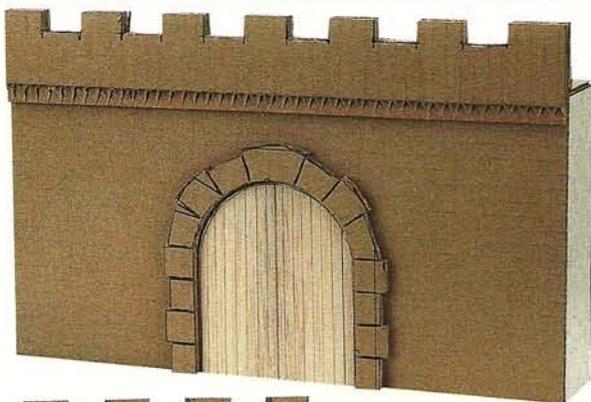
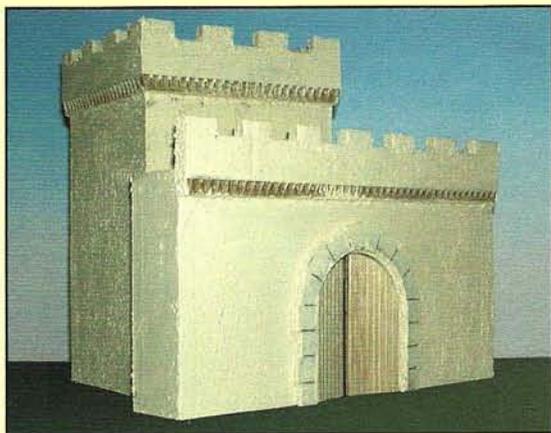
TEXTURA

La forma más sencilla de conseguir que tu castillo parezca realmente de piedra es pintarlo con masilla diluida, o aplicar una capa de pintura de estucado.



◀ Aplicando pintura de estucado o masilla puedes ensuciar mucho. Cubre toda el área de trabajo y utiliza un pincel viejo. Nosotros añadimos un poco de arena a la pintura para que la textura sea más gruesa. Es muy útil tener a mano un palo de madera para poder mezclar bien la arena.

▼ Sección de puerta y torre cubiertas con pintura de estucado



▲ Una vez cortada la forma de la puerta sobre la sección de muralla, pega todos los componentes como si se tratara de una sección de muralla normal. A continuación pega tiras de cartón siguiendo la forma del agujero para crear la arcada de entrada. Finalmente, corta las dos mitades de la puerta en cartón, y revístelas de madera de balsa para que parezca que son realmente de madera.

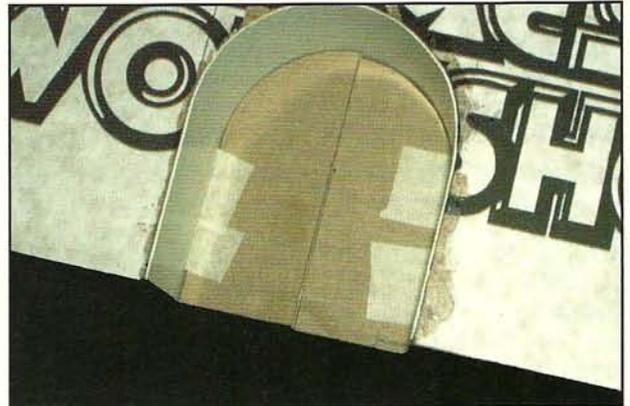
El último detalle para completar la puerta de la fortaleza es hacer las hojas de la puerta. Estas puedes construirlas con tiras de madera de balsa cortadas con la forma de la entrada, o tiras de cartón para representar las planchas de madera.

Las puertas también pueden pintarse con pintura metálica color hierro o bronce para representar planchas de metal grabado o ribeteado. Finalmente deben colocarse bisagras para poder abrir la puerta. Para ello puedes pegar las hojas de la puerta a la pared interior con cinta adhesiva, o hacer auténticas bisagras con clips.

En vez de puerta, puede utilizarse un rastrillo o un puente levadizo para impedir la entrada al castillo. Un puente levadizo puede construirse con tiras de cartón o madera de balsa unidas entre sí. Para subirlo y bajarlo puede hacerse a mano o utilizar un cordel o cadena de joyería que pase a través de un agujero en la muralla, por encima de la puerta.

Un rastrillo puede hacerse con madera de balsa o palillos pegados formando una rejilla, pintados para que parezcan de hierro o madera. El rastrillo debe subirse y bajarse para

bloquear o dejar libre el paso, por lo que es necesario dejar una ranura en la parte superior de la puerta para poder levantar el rastrillo cuando se quiera dejar libre el paso.



▲ Para poder abrir y cerrar las puertas utilizamos cinta adhesiva a modo de bisagra

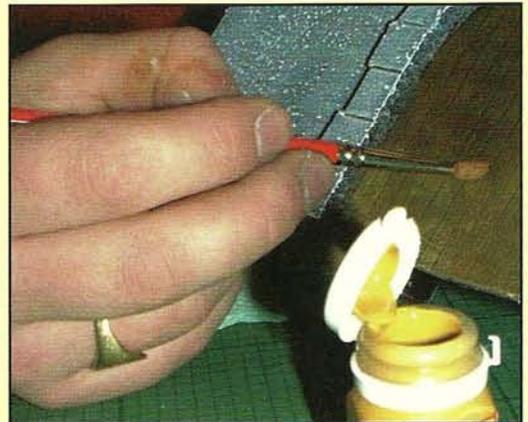
CÓMO PINTAR EL CASTILLO



Para empezar a pintar el castillo, aplica sobre toda la sección una capa de imprimación negra. Puedes hacerlo con pincel, pero con un spray acabarás mucho antes y la capa será mucho más uniforme.

A continuación pinta toda la superficie con el color base, que para la mayoría de castillos será un color gris oscuro. Sin embargo, los castillos del Caos puede ser preferible pintarlos de color marrón o rojo oscuro, y las fortalezas de los Altos Elfos de un color marrón amarillento.

Cuando esta capa base esté bien seca, prepara un color más claro del color base. Moja un pincel viejo en la mezcla y elimina la mayor parte de la pintura con un papel de cocina. Cuando esté casi seco, pasa el pincel, suavemente, por todo el modelo. Verás que deja un poco de color sobre las zonas de relieve del castillo. Repitiendo este proceso sobre toda la sección crearás de forma natural las luces y el castillo tendrá un aspecto más natural. Al utilizar esta técnica no debes presionar demasiado el pincel contra la superficie ya que hay que cubrir sólo el relieve, no toda la superficie. Si quieres, puedes repetir varias veces el mismo proceso, utilizando cada vez un tono más claro del color base.



La puerta se pinta de la misma forma que las murallas. En primer lugar imprime en negro, y una vez seca la imprimación pinta toda la superficie con un color marrón oscuro. A continuación, aplica un pincel seco de un tono más claro de marrón. De esta forma resaltará más la textura natural de la madera de balsa.

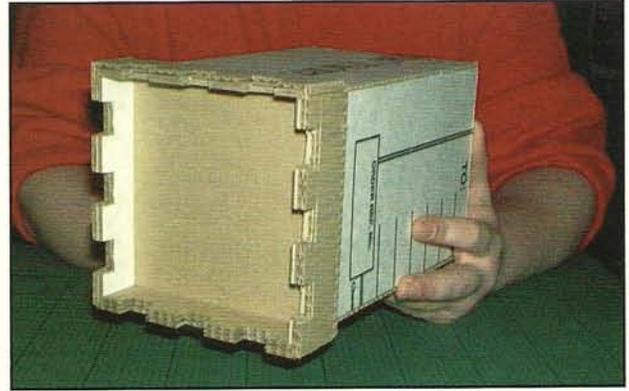
LA TORRE

Antes de empezar a construir una torre debes decidir si la prefieres redonda o cuadrada. Las torres redondas son características de los castillos Bretonianos y Élficos, mientras que las cuadradas son más comunes en los castillos Enanos, del Imperio o de los Hombres Lagarto.

Las torres cuadradas tienen la ventaja de encajar perfectamente con cualquier sección de muralla, mientras que las torres redondas, obviamente, no encajarán tan bien. Por otra parte, las torres redondas pueden construirse fácilmente con tubos de cartón, a los que tan sólo hace falta pegar los detalles y aplicar una capa de pintura de estucado. Las torres cuadradas por el contrario deben montarse pared a pared, como las secciones de muralla.

La mejor forma de construir torres redondas es utilizar tubos de cartón que sean más altos que las secciones de muralla. Monta el tubo sobre una base que pueda acoplarse a la de la muralla, quizás haciendo ángulo para permitir variar la posición en la que se coloque la sección de muralla. Un tubo portaposters cortado por la mitad es perfecto para representar la torre. No es necesario construir almenas en el piso superior, ya que estas torres generalmente están culminadas por un techo cónico que puedes hacer con cartulina y pintarlo como si estuviera cubierto de tejas. Aplica pintura de estucado y pinta el tubo como hemos descrito para las murallas, y pinta o recorta en la superficie las aspilleras y, a la altura de las murallas, coloca una puerta.

Las almenas para las torres cuadradas pueden hacerse cortando un trozo de cartón en forma dentada. Las torres deben ser más altas y resistentes que las murallas, pero pueden construirse exactamente de la misma forma. Las dimensiones adecuadas para una torre cuadrada son 10-15 cm de lado y

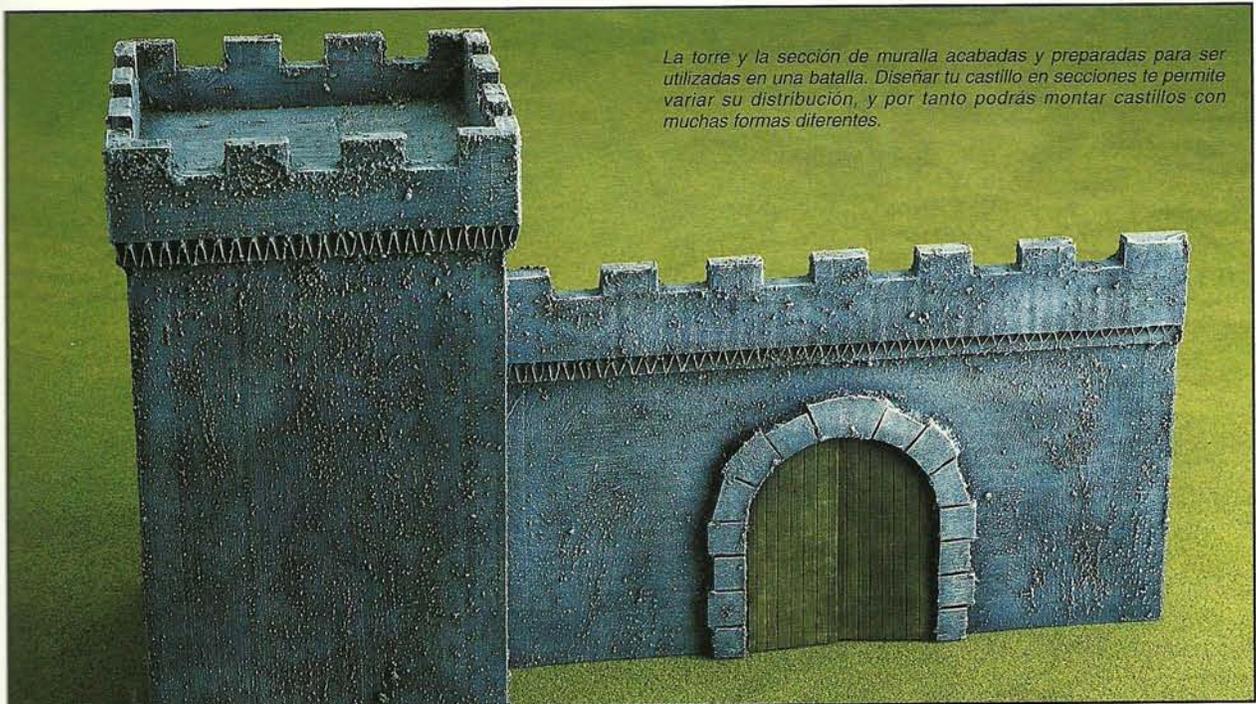


▲ El suelo de la parte superior de la torre debe pegarse a los muros antes de pegar las almenas. Para hacer las almenas hemos pegado dos capas de cartón para aumentar su grosor y resistencia.

15-25 cm de altura, pero pueden variar teniendo en cuenta el tamaño del castillo. Para construir una torre en primer lugar debe hacerse una caja cuadrada u oblonga y pegarla firmemente a una base que permita colocar las secciones de muralla tan cerca de la torre como sea posible. Hay que tener en cuenta que a causa de su forma, las murallas encajarán con las torres cuadradas formando un ángulo recto, mientras que con las torres redondas pueden encajarse en diferentes ángulos.

La parte superior de la torre debe ser plana para colocar las miniaturas del defensor. Esta plataforma puede cubrirse con cuadrados de cartón para representar losas de piedra, o tiras de cartón o madera de balsa para representar planchas de madera. También puede colocarse un cuadrado de cartón para representar la trampilla de acceso. Las almenas deben colocarse alrededor de todos los bordes de la planta superior, siguiendo el mismo procedimiento que en las murallas.

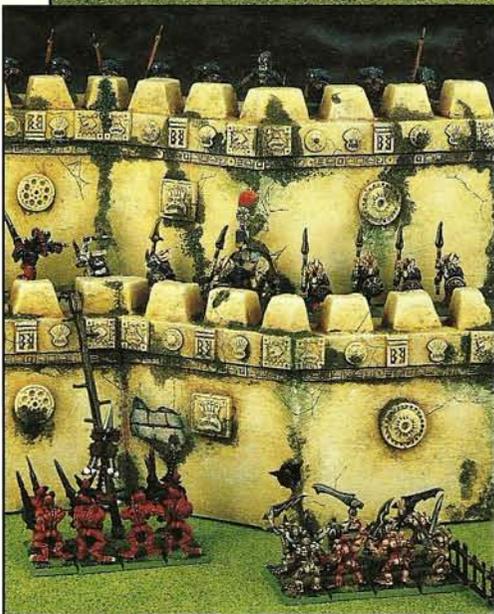
Para acabar, aplica una capa de pintura de estucado y pinta la torre de la misma forma que las murallas. Pinta las aspilleras, y coloca una puerta que permita el acceso a la parte superior de la muralla.



La torre y la sección de muralla acabadas y preparadas para ser utilizadas en una batalla. Diseñar tu castillo en secciones te permite variar su distribución, y por tanto podrás montar castillos con muchas formas diferentes.

FORTALEZAS DEL MUNDO DE WARHAMMER

Los castillos de piedra son característicos de los Enanos, de los Bretonianos y del Imperio, pero puedes crear tu propia fortaleza para que se adapte a tu ejército. Una fortaleza puede estar construida con muchos materiales diferentes, como madera, barro y árboles vivos, por citar tan sólo algunos de los materiales utilizados en el Viejo Mundo. El método para construir fortalezas por secciones sigue siendo aplicable, pero puede variar la manera de hacerlo, su forma, o su tamaño.



◀ Utilizando las mismas secciones de muralla de la fotografía superior, pero apilándolas una encima de la otra, se ha obtenido esta fortaleza de doble muralla defendida por guerreros Saurios y Guardianes del Templo.

▲ Los defensores de esta ciudad templo en ruinas han sido asediados por un ejército Alto Elfo



◀ Nigel Stillman y Tuomas Pirinen libran una batalla de Warhammer utilizando la fortaleza de los Hombres Lagarto



▲ Jinetes de Jabalí Orcos efectuando una salida para atacar a los Hombres Lagarto antes de que derriben las puertas de la fortaleza



◀ Estas secciones de fortaleza Orca han sido construidas con madera de balsa. En este caso era lo más sencillo porque nos quedaban muchos trozos de madera de balsa de otros proyectos. La ventaja de construir fortificaciones Orcas es que son tan toscas y destartaladas que pueden construirse juntando todos los restos que puedas encontrar, al igual que como lo hacen los Orcos.



▲ Un ejército Elfo Silvano ataca una fortaleza Orca

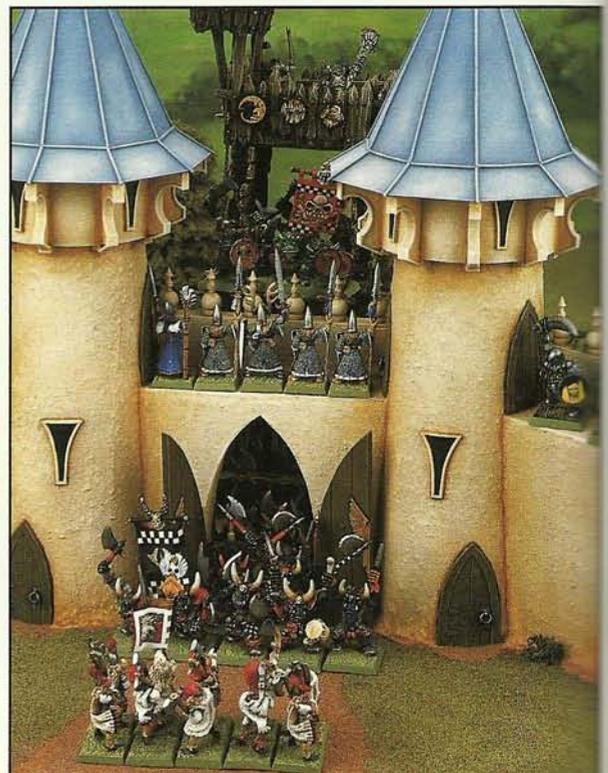


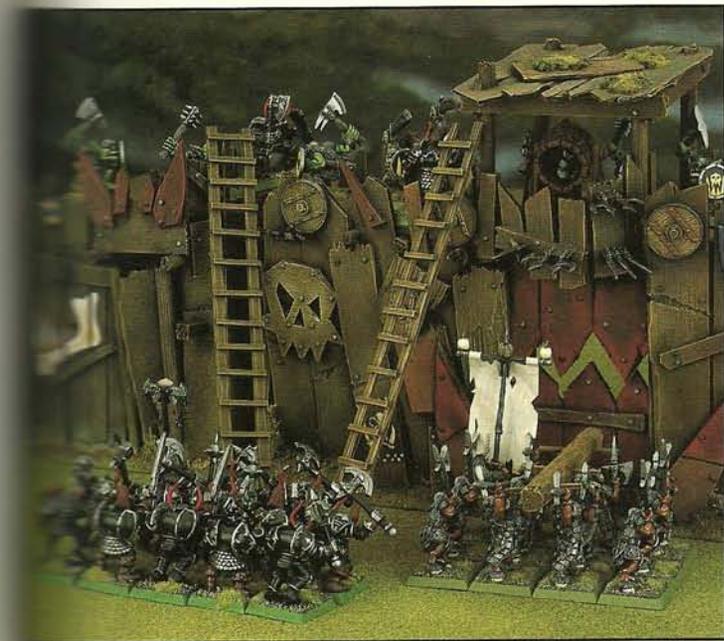
▲ Un ejército No Muerto lanza un asalto masivo contra una fortaleza del Caos

▼ Orcos asaltando una fortaleza de los Altos Elfos



▲ Hombres Bestia defendiendo su piedra de la manada de un ejército Elfo Silvano invasor

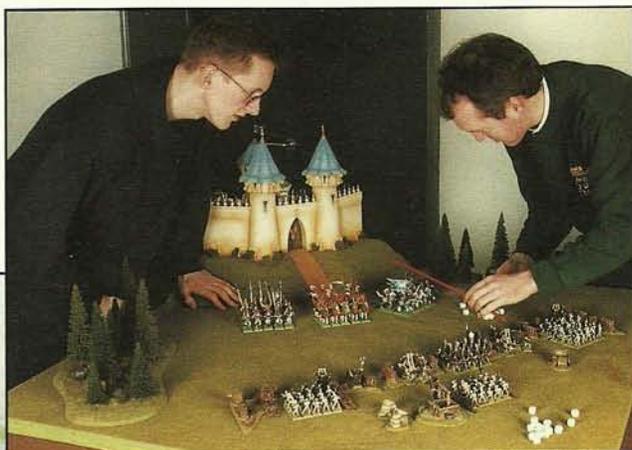




▲ Orcos defendiendo las murallas de su fortaleza ante un ejército del Caos

Arriba a la derecha: Una horda Skaven intenta tomar un castillo Bretoniano derribando las puertas con un ariete cubierto y escalando las murallas con escalas.

► Derecha: Graham Davey y Neil Gunn en medio de una titánica batalla que decidirá el destino de la fortaleza de los Altos Elfos.



▲ Los Caballeros Bretonianos hacen una salida contra el ejército asediante de Elfos Oscuros

► Esta torre de asedio Orca ha sido construida casi completamente con madera de balsa



TORRES DE ASEDIO

Las torres de asedio generalmente se construyen en el lugar del sitio con maderas y troncos que los asediados encuentran entre las ruinas de los edificios o en los bosques próximos, por lo que muchas veces parecen desvencijadas y mal construidas.

Una torre de asedio debe ser tan alta como las murallas de la fortaleza. Si quieren colocarse miniaturas en el interior de la torre para protegerlas de los proyectiles del defensor, la torre deberá ser lo suficientemente ancha para colocar tres o cuatro miniaturas en cada planta.

Para construir una torre de asedio se necesitan como mínimo cuatro ruedas. Las ruedas de plástico de la artillería de Warhammer son adecuadas, pero si se desean más grandes pueden construirse cortando discos de cartón grueso y reforzándolas con madera de balsa para que parezca que son de madera. Pega las ruedas a unos ejes hechos con palillos o madera de balsa, y finalmente pega los ejes a la parte inferior de la torre.

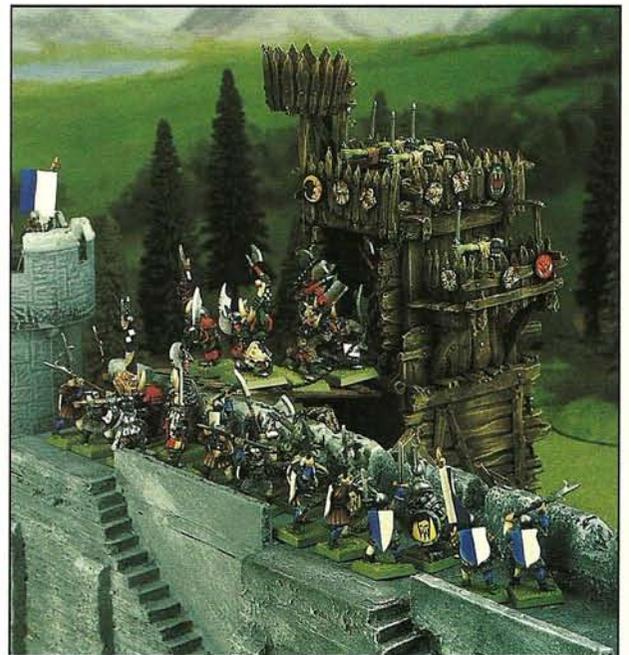
Tan sólo es necesario construir tres de sus cuatro lados, ya que la parte posterior se deja abierta para permitir mover las miniaturas por el interior. Las paredes deben hacerse con tres paneles de cartón o madera de balsa del mismo tamaño, de la misma anchura que la base de la torre y al menos tan altas como las murallas del castillo. Es recomendable hacer agujeros en ellas para representar las saeteras desde las que dispararán las miniaturas parapetadas en su interior.



▲ Detalle del interior de la torre de asedio Orca

◀ Para montar la estructura básica de la torre se han pegado tiras de madera de balsa formando paneles irregulares, que posteriormente se han pegado entre ellos para formar las paredes de la torre de asedio.

► La torre de asedio Orca permite a los guerreros Orcos asaltar con facilidad las murallas de este castillo bretoniano



Decide cuántos niveles tendrá la torre de asedio antes de empezar a hacer agujeros en las paredes. Las torres más sencillas tan sólo necesitan tres niveles: la base, una plataforma central y la plataforma superior. Para el suelo de cada plataforma corta un cuadrado de: cartón o madera de balsa de la misma anchura que la base, y pégalo en la posición adecuada. La plataforma superior debe estar aproximadamente un centímetro más baja que el borde superior de las paredes laterales para proteger las tropas que haya en ella, pero deja un hueco en la parte delantera de la torre para colocar la rampa por la que los asaltantes pasarán de la torre de asedio a las murallas.

Una vez montada la torre, pega más tiras de cartón o madera de balsa sobre el modelo para reforzar la estructura. También pueden pegarse escudos para que sea más impresionante. Has de tener en cuenta que la torre parecerá más real si parece que haya sido construida con maderos viejos. También puedes cortar trozos irregulares de cartulina, papel o lámina de estaño y pintarlos como si fueran pieles de animales que han sido clavadas a la torre para proteger a ésta de las flechas incendiarias.

La rampa es un rectángulo de cartón o madera de balsa, con tiras de cartón o madera de balsa para simular las planchas de madera. Para que la rampa pueda proyectarse hacia delante sin romperse, sujétala a la estructura de la torre con varillas de madera de balsa. Si quieres que pueda subirse y bajarse, coloca un poco de cinta adhesiva o un clip entre la torre y la rampa para que actúen de bisagra. La rampa puede mantenerse vertical hasta llegar junto a la muralla, momento en que podrá bajarse y reposar sobre la muralla mientras los asaltantes atacan las almenas desde ella.

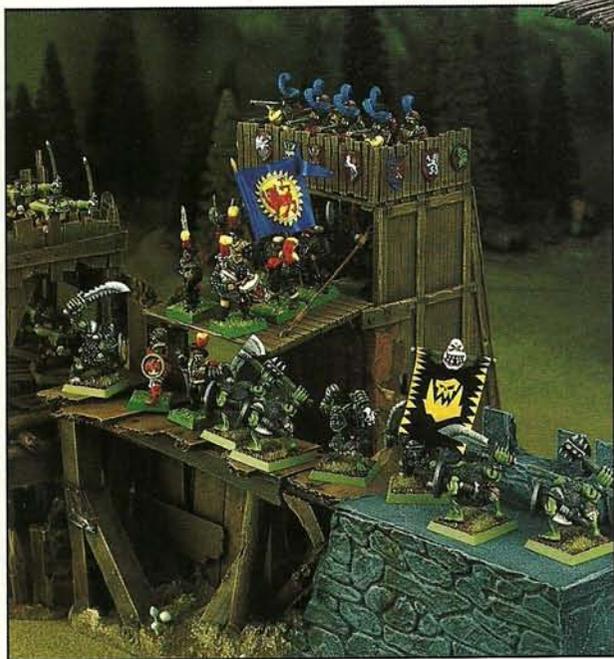
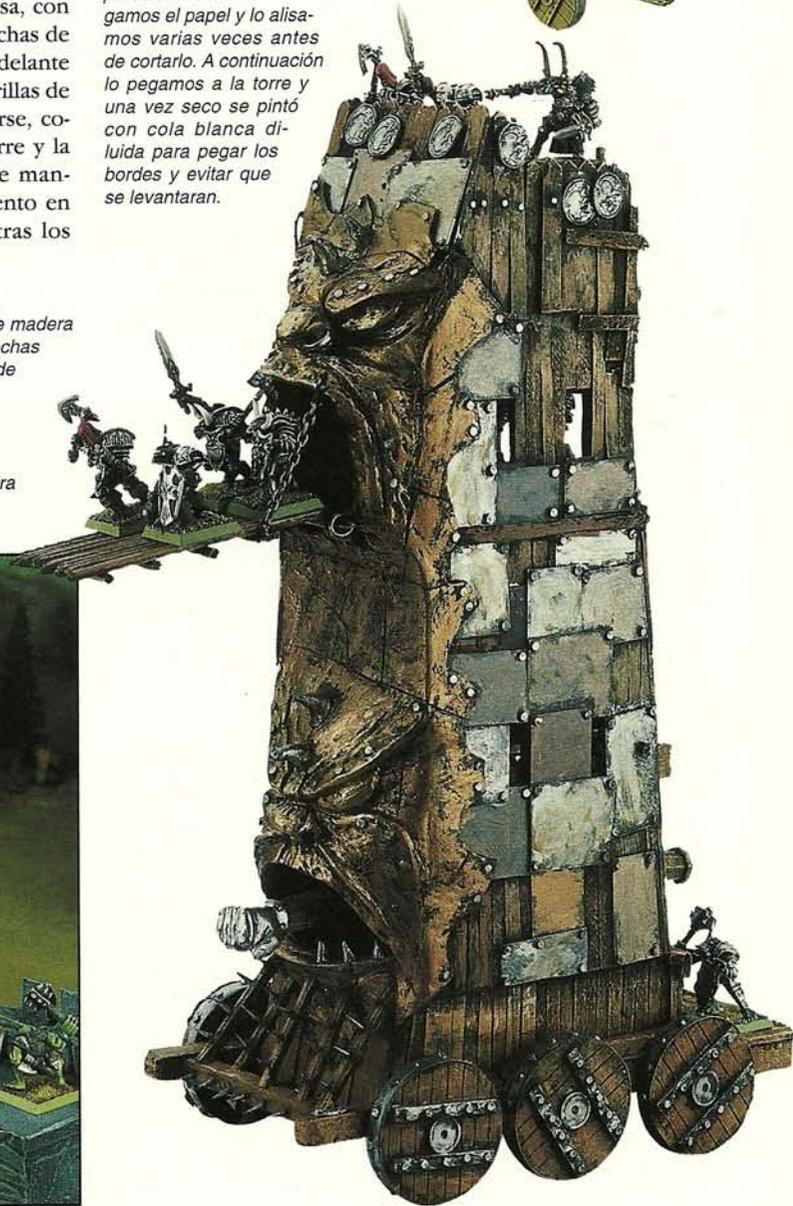
► La estructura principal de esta torre de asedio del Caos es de madera de balsa. Las caras han sido modeladas con masilla. Las planchas metálicas son trozos de lámina de plástico, y las ruedas son de cartón pluma. El puño de metal que representa el ariete es de la vieja miniatura Citadel del Gigante.

▼ Desde la torre de asedio, las tropas del Imperio cargan contra las murallas de esta fortaleza Orca.

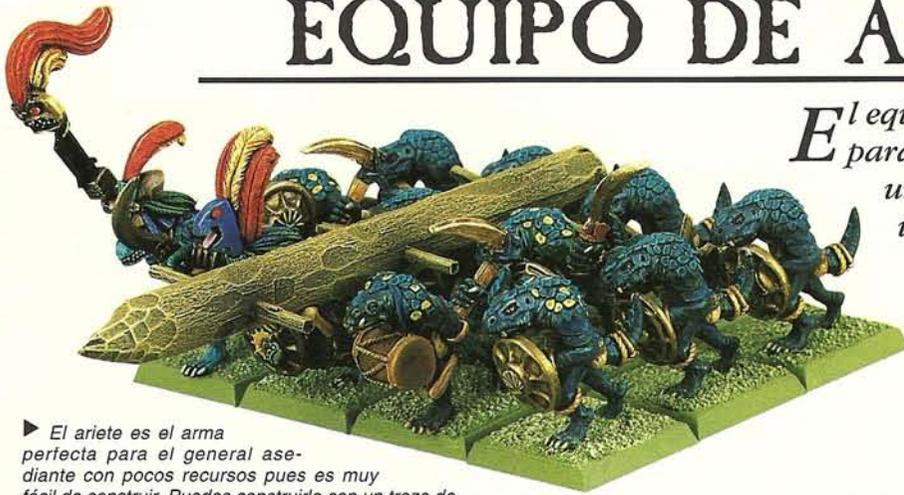
◀ Torre de asedio Imperial antes de pintarla y barnizarla



► La torre de asedio Imperial terminada. Las pieles de la parte delantera han sido hechas con papel de barba. Para que parecieran más reales arrugamos el papel y lo alisamos varias veces antes de cortarlo. A continuación lo pegamos a la torre y una vez seco se pintó con cola blanca diluida para pegar los bordes y evitar que se levantaran.



EQUIPO DE ASEDIO

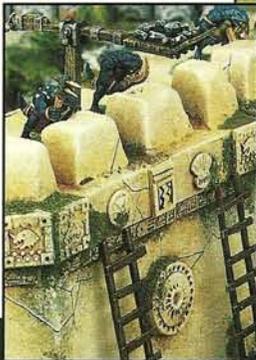


El equipo de asedio es esencial para conseguir la victoria en un asedio. Las defensas de un castillo no estarán completas sin montones de rocas o un caldero de aceite hirviendo en las almenas, preparados para ser arrojados sobre los atacantes.

► El ariete es el arma perfecta para el general asediante con pocos recursos pues es muy fácil de construir. Puedes construirlo con un trozo de madera de balsa, una ramita, o incluso un lápiz.

▼ Mantelete de madera para proteger a los arqueros. Éste fue construido con restos de madera de balsa.

▼ Lanzador de Rocas



▲ Los arietes cubiertos son más grandes y más destructivos que los arietes normales. La cabeza de este ariete es una cabeza de jabalí de plástico. El resto del ariete ha sido construido con trozos de madera de balsa.

◀ Un ejército de incursores Elfos Oscuros equipados con escalas asalta las murallas de un castillo Enano. Los valientes defensores intentan rechazarlos utilizando lanzadores de rocas y calderos de aceite hirviendo.

▼ El ejército defensor puede utilizar los lanzadores de rocas desde las almenas del castillo.



VIENTOS DE GUERRA

En esta sección se describen diversos escenarios que pueden jugarse aplicando las reglas de Asedio. Encadenando estos escenarios puede recrearse la totalidad de un asedio en cualquier lugar del Viejo Mundo.

Ninguno de estos escenarios requiere utilizar un castillo completo, y en muchos de ellos tan sólo se necesita la escenografía básica que puede necesitarse en cualquier batalla de **Warhammer**. En algunos escenarios hemos incluido el mapa del escenario, pero no es necesario utilizar el campo de batalla indicado en ellos. No son más que posibles campos de batalla que podéis alterar libremente.

Todos los escenarios incluidos a continuación pueden librarse como batallas independientes, o pueden encadenarse para crear un sitio completo. En el capítulo Sitios se describe cómo relacionar estos escenarios entre sí para recrear un asedio completo, desde las primeras escaramuzas entre defensores y atacantes hasta el asalto final para capturar la fortaleza.

Hay que tener en cuenta que los nombres y términos utilizados en estos escenarios son muy genéricos, y deben considerarse como tales. Por ejemplo, según la raza que haya construido la fortificación, ésta puede ser un castillo, una fortaleza, una ciudad fortificada, o incluso un Arca Negra de Naggaroth embarrancada.

Estos escenarios han sido probados una y otra vez hasta conseguir que sean lo más equilibrados posible para cualquier raza. Sin embargo, hay ciertas razas que disponen de ventajas evidentes en algunos de ellos: los Bretonianos son expertos efectuando *salidas*, los Enanos son especialistas minando murallas, etc. Algunos escenarios favorecen deliberadamente ciertas razas. Las razas con visión nocturna, por ejemplo, poseen una gran ventaja en el escenario *Minar las Murallas*, que se libra en la oscuridad de los túneles subterráneos.

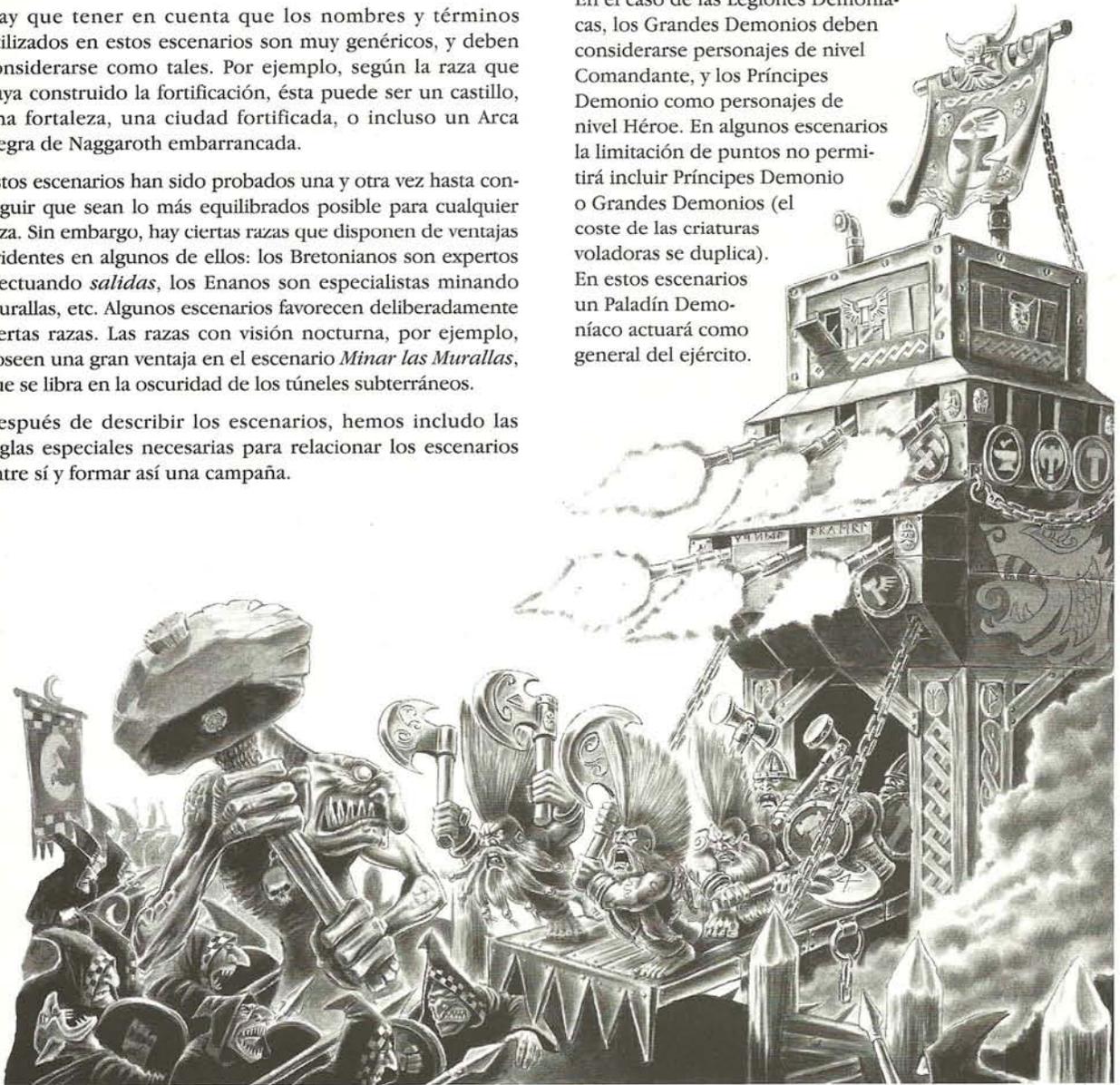
Después de describir los escenarios, hemos incluido las reglas especiales necesarias para relacionar los escenarios entre sí y formar así una campaña.

NOTAS SOBRE LAS RESTRICCIONES AL EJÉRCITO

La mayoría de los escenarios descritos a continuación imponen restricciones a la organización del ejército. Estas restricciones deben aplicarse en combinación con las limitaciones habituales a la organización del ejército. Así, por ejemplo, un ejército del Imperio no puede invertir más del 25% del valor total en puntos del ejército en máquinas de guerra.

Algunos escenarios limitan la elección de personajes. En la mayoría de casos estas limitaciones son autoexplicativas, o requieren tan sólo un poco de imaginación. Normalmente los únicos personajes no permitidos son Hechiceros o Generales. Algunos ejércitos (especialmente los del Caos) no poseen una sola opción como general, en cuyo caso debe considerarse como tal cualquier personaje de nivel Comandante, como por ejemplo un Señor de los Hombres Bestia.

En el caso de las Legiones Demoníacas, los Grandes Demonios deben considerarse personajes de nivel Comandante, y los Príncipes Demonio como personajes de nivel Héroe. En algunos escenarios la limitación de puntos no permitirá incluir Príncipes Demonio o Grandes Demonios (el coste de las criaturas voladoras se duplica). En estos escenarios un Paladín Demoníaco actuará como general del ejército.



ESCENARIO 1 – ¡BUSCA AYUDA!

Percival de Blois, Caballero del Reino, estaba cazando entre los zarzales que había en los límites de su pequeño feudo cuando fueron avistados los Orcos. Los Escuderos que habían estado batiendo los arbustos para que el jabalí saliera de su guarida, regresaron gritando: "¡Qué vienen los Orcos! ¡Qué vienen los Orcos!" Era un grito de alerta que no se había oído en esas tierras desde hacía muchos años. De hecho, no se había oído desde los tiempos en que Percival era joven, cuando no era más que un Caballero Novel. Sin dudarle ni un instante, Percival y sus propios Caballeros Noveles espolcaron sus monturas y fueron a comprobarlo personalmente. En cuanto salieron de los zarzales pudieron verles. Era una gigantesca horda de Orcos, fácilmente identificable por sus grandes y andrajosos estandartes en los que podían verse lunas y soles con sonrisas malignas. Seguramente era un grupo desgajado de la gran horda que hacía poco había assolado las tierras bajas del Imperio, y que después de atravesar las montañas habían iniciado la invasión de las tierras de Bretonia.

Los Orcos todavía estaban bastante lejos, por lo que había tiempo suficiente para organizar la defensa del castillo. Los Orcos sin duda saquearían todo lo que encontrarán a su paso, pero Percival no disponía de suficientes Caballeros para atacarles en batalla campal. Era preferible reunir a todos los campesinos y toda la comida que pudieran detrás de la seguridad de las resistentes murallas del castillo, privando así al enemigo de los tan necesarios suministros, hasta que el Duque reuniera su ejército para acabar con esos hediondos enemigos. Tras tomar esta decisión, Percival se giró hacia sus Caballeros Noveles...

"Alain, Joinville, Gerard, os ha llegado la oportunidad de conseguir vuestras espuelas de Caballero ¡Esta será la misión que deberéis cumplir para ser nombrados Caballeros! Cabalgaréis tan rápido como podáis hasta el castillo del Duque y le diréis que el Castillo de Blois resistirá a la invasión de los Orcos hasta la muerte. Decidle que reúna a sus Caballeros para venir a rescatarnos, o a vengarnos. Yo permaneceré aquí y si es necesario moriré defendiendo mis tierras, así que no os demoreis! Llevad con vosotros tantos Escuderos como creáis necesarios y partid inmediatamente. Si los Orcos os cierran el paso deberéis atravesar sus líneas. No me falléis, hijos míos."



EL EJÉRCITO ASEDIADO BUSCA AYUDA

Una fortaleza siempre se encuentra en una posición elevada, ocupando una posición dominante sobre el terreno circundante. Incluso si la fortificación se encuentra sobre una colina baja, desde sus torres pueden vigilarse las tierras que la rodean. Esto permite a los vigías que observan desde las murallas detectar con mucha antelación la presencia del ejército enemigo, siempre que las condiciones atmosféricas sean las adecuadas, y que el enemigo no se aproxime bajo la cobertura de la oscuridad. También puede detectarse el acercamiento del enemigo por medio de las patrullas de exploradores que recorren las tierras controladas por el Señor del castillo, y de los habitantes de los pueblos que huyen del enemigo y buscan refugio en la fortaleza.

Por tanto, es muy probable que los defensores tengan conocimiento del peligro que les amenaza mucho antes que llegue el grueso de las tropas enemigas, con sus carros de avituallamientos y máquinas de asedio, y empiecen a rodear las defensas. Una vez informado de la presencia del enemigo, una de las primeras acciones que generalmente toma su comandante es enviar un mensajero, probablemente escoltado por un pequeño contingente de tropas, para avisar lo más rápidamente posible a una ciudad vecina, o incluso pedir ayuda al gobernante local para que éste reúna sus tropas si el ejército invasor puede poner en peligro a todo el país.

El mensajero deberá abrirse paso entre las patrullas de exploradores enemigos que avanzan por delante del ejército principal, aunque generalmente intentará evitarlas. La misión de su escolta es vital para conseguir que el mensaje llegue a su destino. En realidad siempre se envían varios mensajeros para aumentar las posibilidades de que al menos uno de ellos tenga éxito y llegue a su destino. La escolta está compuesta por guerreros valientes, dispuestos a sacrificar sus vidas en un ataque de distracción con tal de conseguir que el mensajero pueda llegar a su destino.

Incluso en el caso de que el mensajero consiga atravesar la vanguardia enemiga, es posible que sea perseguido, por lo que la escolta deberá enfrentarse al enemigo para retrasar su avance mientras el mensajero se aleja.

EL ESCENARIO

Este escenario representa un enfrentamiento entre el mensajero y su escolta enviados por el defensor, y la vanguardia del ejército invasor que está dispuesta a interceptarlo.

OBJETIVOS

El objetivo del mensajero es atravesar el campo de batalla y salir por el borde controlado por el enemigo. Si el mensajero lo consigue, habrá atravesado las líneas enemigas y se alejará a toda velocidad para pedir refuerzos.

El objetivo del atacante es impedir que ningún mensajero escape por su borde del campo de batalla.

El resultado de esta batalla decidirá si el ejército asediado podrá recibir refuerzos o no durante el asedio.

EL CAMPO DE BATALLA

Esta batalla tiene lugar en algún punto de las tierras que rodean la fortaleza. El mensajero y su escolta ya han recorrido una considerable distancia antes de encontrarse una patrulla del ejército enemigo. Desgraciadamente, los exploradores del enemigo han sido muy astutos y han detectado al mensajero y su escolta a pesar de sus esfuerzos para ocultar sus movimientos y no ser detectados aprovechando los accidentes del terreno.

ESCENOGRAFÍA

El campo de batalla debe disponerse de la forma habitual, tal y como se describe en el Manual de Batalla de **Warhammer**, con la siguiente excepción.

No pueden utilizarse accidentes de terreno impenetrables.

EJÉRCITOS

Este escenario está diseñado para que se enfrenten un número muy pequeño de miniaturas. Las fuerzas del defensor están formadas tan sólo por el mensajero y la pequeña escolta de tropas de que podía prescindir la guarnición. Las fuerzas atacantes están formadas por una pequeña patrulla del ejército asediante. Cada jugador deberá consultar el Orden de Batalla del escenario para organizar sus tropas para la batalla. El Orden de Batalla indica cuántas miniaturas pueden incluirse en el ejército y de qué tipo de tropas.

REGLAS ESPECIALES

Este escenario debe librarse utilizando las reglas habituales de **Warhammer**, pero con las siguientes excepciones:

Unidades y miniaturas individuales. No deben aplicarse las reglas sobre organización de las unidades. Todas las miniaturas actúan como miniaturas individuales, excepto aquellas que formen una unidad de cinco o más miniaturas del mismo tipo, las cuales deben actuar en unidades, incluso si están equipadas de diferente forma. Si las miniaturas de una unidad están equipadas de forma diferente, los impactos deberán asignarse aleatoriamente entre ellas.

Comandantes. El personaje con el atributo de Liderazgo mayor será quien actúe como general del ejército. Cualquier miniatura situada a 30 cm o menos de su comandante podrá utilizar su atributo de Liderazgo al efectuar los *cheques de liderazgo*. Si más de un personaje tiene el mismo valor del atributo de Liderazgo, antes de iniciar la batalla deberá designarse cuál actuará como general del ejército.

Movimiento de Marcha. Todas las miniaturas del ejército asediado pueden efectuar *movimiento de marcha*, incluso si al inicio de su fase de movimiento se encuentran a 20 cm o menos de alguna miniatura enemiga.

Despliegue Especial. Las tropas que poseen algún tipo de regla especial de despliegue, como los Exploradores Elfos Silvanos, no podrán utilizar sus habilidades especiales de despliegue en este escenario.

Objetos Mágicos. En este escenario ninguno de los dos bandos podrá adquirir objetos mágicos para sus tropas, ya que se trata de un enfrentamiento entre pequeños grupos de tropas normales ¡Los objetos mágicos son demasiado raros para arriesgarse a perderlos!



DESPLIEGUE

El jugador asediado elige el centro de un borde del tablero y despliega al mensajero y su escolta en primer lugar, a 30 cm o menos de este punto. Para conseguir la victoria, el mensajero deberá abandonar el campo de batalla por el punto de salida, situado en el borde opuesto del campo de batalla, por cualquier punto que diste 30 cm o menos del centro del mismo. Las tropas del asediante pueden desplegar en cualquier punto del campo de batalla siempre que se encuentren a 30 cm o más del mensajero o cualquiera de las miniaturas de su escolta.

Quién juega en primer lugar

El jugador asediado será el primero en iniciar su primer turno.

Duración de la batalla

El escenario finalizará cuando un mensajero consiga salir del campo de batalla, o todos ellos mueran, por lo que puede durar cualquier número de turnos. El escenario finalizará con una victoria para el ejército asediado si alguno de los mensajeros abandona el campo de batalla por el punto de salida. De lo contrario la batalla proseguirá hasta que hayan muerto todos los mensajeros, y por tanto el asediante haya impedido cualquier posibilidad de que el asediado reciba refuerzos.

Condiciones de Victoria

Si el mensajero consigue escapar, el bando asediado conseguirá la victoria. Si ninguno de los mensajeros consigue atravesar las líneas enemigas, el asediante habrá conseguido la victoria. Si cualquiera de los mensajeros consigue salir del campo de batalla por el punto de salida se supone que habrá conseguido atravesar las líneas enemigas y los refuerzos pronto estarán en camino.

ORDEN DE BATALLA EJÉRCITO ASEDIANTE

PATRULLA DEL EJÉRCITO ASEDIANTE

La *Patrulla del Ejército Asediante* está compuesta por un máximo de 500 puntos de tropas elegidas de entre las indicadas en la siguiente lista.

Capitán de la Patrulla

El Capitán de la Patrulla puede ser cualquier personaje permitido por la lista de ejército, excepto un hechicero o un general. El Capitán puede estar equipado con cualquier combinación de armas y armaduras permitida por la lista de ejército, aunque no puede estar equipado con ningún objeto mágico, ni puede estar montado en un monstruo, una criatura voladora, un carruaje, o una máquina de guerra.

0-1 Criatura Voladora

Puede incluirse hasta una miniatura de criatura voladora adquirida en la sección de regimientos (no puede ser un personaje ni un monstruo). Puede estar equipado con cualquier combinación de armas y armaduras permitida por la lista de ejército.

0-2 Unidades de Caballería

Pueden incluirse hasta dos unidades de tropas montadas (en monstruos o carruajes no) elegidas de entre las de la lista de ejército correspondiente. Deben estar organizadas en unidades de como mínimo cinco miniaturas. Cualquier unidad puede incluir un Paladín, un portaestandarte y/o un músico.

0-3 Unidades de Infantería

Pueden incluirse hasta tres unidades de infantería elegidas de entre las de la lista de ejército correspondiente. Deben estar organizadas en unidades de como mínimo cinco miniaturas. Cualquier unidad puede incluir un Paladín, un portaestandarte y/o un músico.

ORDEN DE BATALLA EJÉRCITO ASEDIAO

MENSAJERO Y SU ESCOLTA

El *Mensajero y su Escolta* está compuesto por un mensajero, sus lugartenientes y una escolta de tropas excepcionalmente valientes y leales que le protegerán hasta que el mensaje sea entregado. Su valor en puntos no puede ser superior a 500 puntos.

Mensajero Principal

Tan sólo puede incluirse un Mensajero Principal, que puede ser cualquier personaje permitido por la lista de ejército, excepto un hechicero o un general. Puede estar equipado con cualquier combinación de armas y armaduras permitida por la lista de ejército, aunque no puede estar equipado con ningún objeto mágico, ni puede estar montado en un monstruo, una criatura voladora, un carruaje, o una máquina de guerra.

0-1 Mensajero de Reserva

Puede incluirse hasta un Mensajero de Reserva, que debe ser una miniatura de guerrero normal, actuando como miniatura independiente. Puede estar equipado con cualquier combinación de armas y armaduras permitida por la lista de ejército, aunque no puede estar montado en un monstruo o una criatura voladora.

0-2 Señuelos

Pueden incluirse hasta dos mensajeros de señuelo, que son guerreros normales equipados y montados de la misma forma que los mensajeros verdaderos. La peana de los señuelos debe marcarse por la parte de debajo para indicar que son señuelos. Si salen del campo de batalla no se considerará que un mensajero ha conseguido atravesar las líneas enemigas, ya que realmente no llevan ningún mensaje.

0-30 Escoltas

Pueden incluirse hasta 30 miniaturas de tropas elegidas de entre las de la sección de regimientos, organizadas y equipadas de cualquier forma permitida por la lista de ejército. Pueden ser tropas voladoras (tres miniaturas como máximo), tropas de caballería o infantería. Si se incluyen cinco miniaturas o más del mismo tipo (o tres voladores), deberán actuar como unidad.

ESCENARIO 2

CHOQUE DE PATRULLAS

Ugrug, el Señor de la Guerra Orco, observó las tierras que se extendían entre las suaves colinas de Bretonia. "Unas tierras muy ricas que darán un buen botín" –pensó para sí mismo. Mientras se solazaba con esta visión, vio a lo lejos las torres de un pequeño castillo. "Será fácil tomarlo." –pensó, y se giró hacia su Shaman.

"Esta noche los chicos podrán atracarse, en cuanto tomemos eze castillo."

Los gestos y gruñidos de asentimiento fueron unánimes entre los guerreros que le rodeaban, entremezclados con fragmentos de hongos medio masticados. Girándose para observar el castillo, uno de los Shamanes detectó un pequeño grupo de jinetes bretonianos en el linderó del bosque. Mientras estaba mirando, algunos de los jinetes se alejaron del grupo principal, atravesando al galope los pastos, como si intentaran rodear a los Orcos.

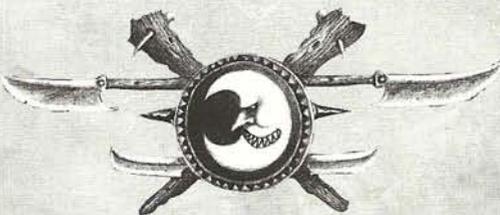
"A por ellos, chicoz. Cogedlez o..." –gritó Ugrug a sus Jinetes de Lobo.

"¡Shagrag! Que tuz chicoz vayan hacia ezos campos y pillen a los humanoz antes que regreen a eze montón de piedraz y nos zierren las puertaz en las narizes."

"Zi, jefe." –gritó Shagrag mientras sus arqueros empezaban a correr hacia el bosque, desplegándose en formación de hostigadores.

Ugrug observó desde su posición dominante como la horda se reunía poco a poco detrás del risco, tirando de los carruajes del tren de asedio en que transportaban el botín y los lanzadores de rocas desmontados. Los Bretonianos estaban reuniéndose una vez más para dirigirse hacia el castillo. Entonces se desgajó un nuevo grupo. Esta vez se trataba de tropas de infantería, que formaron una línea de retaguardia en el borde de los campos, donde la zanja que marcaba la frontera cruzaba el polvoriento camino que conducía al castillo. Los humanos habían visto acercarse a los Arqueros de Shagrag.

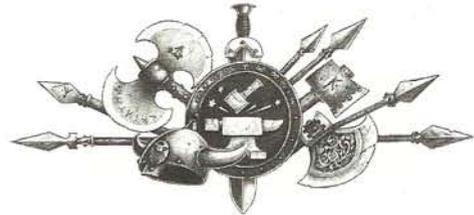
"No la cagues, estúpido –pensó Ugrug.– O me comeré tus higadillos."



LOS EXPLORADORES ENCUENTRAN EL ENEMIGO

Aunque desde las torres de vigilancia de la fortaleza puede descubrirse la aproximación del ejército asediante cuando éste se encuentra todavía a muchos kilómetros de distancia, existen puntos ciegos que no pueden controlarse desde la torre. Los bosques y colinas más lejanas pueden bloquear la visión, una situación que un enemigo avieso aprovechará para aproximarse tanto como sea posible por rutas ocultas antes de ser detectado. También es posible que las condiciones atmosféricas, como la lluvia y la niebla, impidan ver claramente las tierras circundantes, o el enemigo puede decidir aproximarse durante la noche.

Un buen comandante de fortaleza siempre tendrá patrullas de exploradores recorriendo su territorio de día y de noche. Estas patrullas se doblarán cuando se sospeche de la proximidad de una fuerza enemiga. Los exploradores pueden llegar mucho más allá del horizonte de las torres de vigilancia, y patrullar las rutas de acceso que no puedan ser observadas desde el castillo, como valles fluviales, rutas forestales, pasos de montaña y ensenadas aisladas en la costa.



Si el enemigo intenta acercarse por rutas ocultas, las patrullas probablemente se encontrarán con la vanguardia del enemigo, que generalmente estará formada por patrullas de exploradores en busca de una ruta adecuada para el grueso del ejército. La primera prioridad de los exploradores del defensor es informar de cualquier descubrimiento a la fortaleza y dar la alarma. La de los exploradores del enemigo es, obviamente, tratar de impedirlo.

EL ESCENARIO

Este escenario representa un enfrentamiento entre la vanguardia del ejército asediante y una patrulla de exploradores enviada por el defensor. La patrulla de exploradores es la última esperanza para el defensor de retrasar al ejército invasor durante unas horas, mientras se pone en alerta a la guarnición y se inician los preparativos para resistir el asedio.

OBJETIVOS

El objetivo de la patrulla es retrasar el avance del enemigo mientras un mensajero regresa rápidamente a la fortaleza para dar la alarma e informar del peligro que se aproxima.

El objetivo del asediante es rechazar o atravesar las posiciones de la patrulla.

EL CAMPO DE BATALLA

Esta batalla tiene lugar en algún punto de las tierras que rodean la fortaleza. La patrulla enviada por el comandante de la fortaleza ha elegido una posición adecuada para tender una emboscada o resistir el ataque de la vanguardia enemiga.

ESCENOGRAFÍA

Disponer la escenografía del campo de batalla de la siguiente forma:

El jugador asediado elige uno de los siguientes tipos de terreno como elemento principal del campo de batalla. Éste representará el terreno elegido por la patrulla para resistir hasta el final. Este elemento de escenografía debe colocarse exactamente en el centro del campo de batalla.

Un puente o vado (y por tanto las secciones de río o de torrente necesarias para unir dos bordes de la mesa).

Un paso (representado por dos colinas o bosques, con un espacio libre entre ellos).

Un edificio o grupo de edificios.

Un muro de como mínimo 30 cm de longitud.

Un torrente (que una dos bordes de la mesa).

Un área de terreno difícil.

Una bifurcación de la carretera.

Además, cada bando generará aleatoriamente hasta tres elementos de escenografía, que deberán colocarse siguiendo el procedimiento habitual.

Ninguno de estos elementos de escenografía podrá colocarse a 20 cm o menos del elemento central.

No podrá colocarse ningún elemento de escenografía impasable.

EJÉRCITOS

En este escenario se enfrentan dos pequeños contingentes de tropas que representan las patrullas de exploradores de cada ejército. Cada jugador deberá consultar el Orden de Batalla del escenario para organizar sus tropas para la batalla. El Orden de Batalla indica cuántas miniaturas pueden incluirse y de qué tipos de tropas.

REGLAS ESPECIALES

Este escenario debe librarse utilizando las reglas habituales de **Warhammer**, pero con las siguientes excepciones:

Comandantes. El personaje con el atributo de Liderazgo mayor actuará como general del ejército. Cualquier miniatura situada a 30 cm o menos de su comandante podrá utilizar su atributo de Liderazgo al efectuar los *cheques de liderazgo*.

Despliegue Especial. Tan sólo el jugador asediado puede utilizar las reglas especiales de despliegue de sus tropas.

Objetos Mágicos. En este escenario ninguno de los dos bandos podrá adquirir objetos mágicos para sus tropas, ya que se trata de un enfrentamiento entre pequeños grupos de tropas normales ¡Los objetos mágicos son demasiado raros para arriesgarse a perderlos!

Pánico. Las tropas del ejército asediante se han resignado a su suerte y están decididos a luchar hasta la muerte, por lo que serán *inmunes al pánico*.

DESPLIEGUE

El jugador asediado despliega en primer lugar en su área de despliegue, o sea a 30 cm o más del centro de la mesa y a 30 cm o más de los bordes laterales del campo de batalla. Sin embargo, una de sus unidades puede desplegarse fuera de esta área, dentro del elemento de escenografía central, o a 15 cm o menos de él. El jugador asediante despliega a continuación dentro de su propia área de despliegue, o sea a 30 cm o más del centro de la mesa y a 30 cm o más de los bordes laterales del campo de batalla.

Quién juega en primer lugar

El asediante será el primero en iniciar su primer turno.

Duración de la batalla

Este escenario tiene una duración de cuatro turnos. La patrulla de exploradores debe mantener el control del elemento central durante cuatro turnos. Éste es el tiempo que necesitará el mensajero para llegar a la fortificación y dar la alarma, y el tiempo que pueden detener la vanguardia antes de que el grueso del ejército enemigo alcance sus tropas de vanguardia. En ese momento la patrulla del asediado podrá retirarse si ha conseguido sobrevivir.

Condiciones de Victoria

Si una unidad no desmoralizada del ejército asediado se encuentra a 15 cm o menos del elemento central de escenografía al final del cuarto turno, el asediado habrá conseguido la victoria. De lo contrario, la batalla finalizará con una victoria del ejército asediante.



ORDEN DE BATALLA EJÉRCITO ASEDIANTE

VANGUARDIA DEL EJÉRCITO ASEDIANTE

La *Vanguardia del Ejército Asediante* está compuesta por 750 puntos de tropas elegidas de entre las indicadas en la siguiente lista.

Comandante de la Vanguardia

El Comandante puede ser cualquier personaje permitido por la lista de ejército, excepto un hechicero o un general. Puede estar equipado con cualquier combinación de armas y armaduras permitida por la lista de ejército, aunque no puede estar equipado con ningún objeto mágico, ni puede estar montado en un monstruo, una criatura voladora, un carruaje, o una máquina de guerra.

0-3 Criaturas Voladoras

Pueden incluirse hasta tres miniaturas de criaturas voladoras adquiridas en la sección de regimientos (personajes y monstruos no), y equipados con cualquier combinación de armas y armaduras permitida por la lista de ejército. Pueden actuar como miniaturas independientes o como unidad, incluso si están equipadas de forma diferente (en cuyo caso deberán asignarse aleatoriamente los impactos).

0-3 Unidades de Caballería

Pueden incluirse hasta tres unidades de cinco o más miniaturas de tropas montadas (en monstruos o carruajes no) elegidas de entre las de la lista de ejército. Cualquier unidad puede incluir un Paladín, un portaestandarte y/o un músico.

0-3 Unidades de Hostigadores

Pueden incluirse hasta tres unidades de cinco o más miniaturas de tropas de hostigadores (pueden ser de infantería o de caballería) elegidas de entre las de la lista de ejército. Cualquier unidad puede incluir un Paladín, un portaestandarte y/o un músico.

0-3 Unidades de Infantería

Pueden incluirse hasta tres unidades de cinco o más miniaturas de infantería elegidas de entre las de la lista de ejército. Cualquier unidad puede incluir un Paladín, un portaestandarte y/o un músico.

ORDEN DE BATALLA EJÉRCITO ASEDiado

PATRULLA DE EXPLORADORES

La *Patrulla de Exploradores* del ejército asediado está compuesta por un máximo de 500 puntos de tropas que representan una de las patrullas que recorren las áreas próximas al castillo.

Comandante de la Patrulla

El Comandante de la Patrulla puede ser cualquier personaje permitido por la lista de ejército, excepto un hechicero o un general. Puede estar equipado con cualquier combinación de armas y armaduras permitida por la lista de ejército, aunque no puede estar equipado con ningún objeto mágico, ni puede estar montado en un monstruo, una criatura voladora, un carruaje, o una máquina de guerra.

0-3 Unidades de Caballería

Pueden incluirse hasta tres unidades de tropas montadas (en monstruos o carruajes no) elegidas de entre las de la lista de ejército correspondiente. Cualquier unidad puede incluir un Paladín, un portaestandarte y/o un músico.

0-3 Unidades de Hostigadores

Pueden incluirse hasta tres unidades de cinco o más miniaturas de tropas de hostigadores (pueden ser de infantería o de caballería) elegidas de entre las de la lista de ejército. Cualquier unidad puede incluir un Paladín, un portaestandarte y/o un músico.



Infantería

Puede incluirse cualquier número de unidades de infantería elegidas de entre las de la lista de ejército. Cualquier unidad puede incluir un Paladín, un portaestandarte y/o un músico.

ESCENARIO 3

PROBAR LAS DEFENSAS

Percival de Blois, Caballero del Reino, dejó algunos de sus mejores tiradores con los Escuderos para formar la retaguardia en el límite de sus tierras, y regresó rápidamente al castillo. Los campesinos ya habían empezado a correr hacia el pueblo para recoger sus lanzas, alabardas y arcos largos. Todos ellos siguieron a su Señor cuando éste cruzó el puente levadizo y entró en el castillo, que estaba sumido en una febril actividad, pues los sirvientes se apresuraban a trasladar grandes cestos con comida y botas de vino a la gran torre. Los vigías ya habían visto los estandartes de los Orcos desde lo alto de la torre.

Todo el mundo sintió una gran sensación de alivio al ver que Percival regresaba sano y salvo, especialmente las damas. Lady Alice le gritó a su marido desde una ventana de la torre.

“¿Dónde están mis hijos? ¿Están a salvo?”

Percival se levantó la celada del casco para contestarle. “¡No temáis mi Señora, están ganándose sus espuelas de Caballero!”

Desmontó, y estaba a punto de ordenar subir el puente levadizo en cuanto la retaguardia regresara, cuando se fijó en el bastión en ruínas que se levantaba en el otro extremo del foso. El viejo edificio era todo lo que quedaba de las antiguas puertas que habían sido desmanteladas para conseguir piedras cuando su padre reconstruyó el castillo muchos años atrás.

“Tenemos que defender ese bastión” –pensó

Rápidamente, Percival ordenó a algunos de sus hombres de armas y de sus arqueros que ocuparan y defendieran el bastión en ruínas. A continuación llamó a través del patio de armas a otro de sus Caballeros Noveles, un joven muy hábil procedente de un feudo vecino y que era el hijo de un amigo.

“Fulk, Sé que deseáis tener una oportunidad de demostrar vuestro valor al igual que todos los demás, así que tomad el mando de la defensa de ese viejo bastión y resistid tanto tiempo como podáis. Matad tantos Orcos que sus cadáveres bloqueen la entrada, y cuando no podáis resistir por más tiempo, bajaremos el puente para que podáis refugiarnos en el castillo.”

“Dadme vuestra bendición, mi Señor. –replicó el joven Caballero.– Esta es una difícil pero honorable misión. No os defraudaré.”



A pesar de todos los esfuerzos de los defensores por conocer de antemano la aproximación del enemigo, bien enviando patrullas, o simplemente vigilando, el enemigo puede ser más astuto y plantarse ante la fortaleza por sorpresa. Esta situación es más posible que se produzca si el enemigo ha avanzado forzando la marcha aprovechando la cobertura de la oscuridad o de las malas condiciones atmosféricas.

El ejército asediante intentará por todos los medios aprovechar su ventaja rodeando las defensas lo más rápidamente posible. Sin embargo, para ello se requiere bastante tiempo y es posible que el atacante pierda el elemento sorpresa que la buena suerte les ha concedido. El comandante asediante puede intentar probar las defensas de la fortaleza mientras los defensores todavía no están preparados y sus tropas están desorganizadas. Los exploradores del ejército asediante efectuarán un reconocimiento de las murallas y bastiones exteriores para encontrar sus puntos débiles. Muchas murallas han podido ser tomadas porque los defensores habían negligido su conservación, o porque todavía no se había completado su construcción y no eran suficientemente altas para representar un obstáculo. O tal vez las puertas todavía estén abiertas para dejar que los refugiados entren en el castillo.



Las tropas asediadas no dudarán ni un instante en atacar estos puntos débiles antes de que los defensores puedan cerrar el agujero. Incluso si aparentemente no existe ningún punto débil en la fortaleza, un ataque inicial con fuerzas limitadas permitirá probar el valor de los defensores. Quizás su moral sea muy baja y no presenten una gran resistencia. Todo comandante debe emprender todas las acciones posibles que puedan permitirle capturar la fortaleza rápidamente.

EL ESCENARIO

Este escenario representa los combates entre la guarnición de una de las torres de vigilancia de la fortaleza y un grupo de tropas del enemigo.

OBJETIVOS

El objetivo del defensor es resistir tanto como pueda, causando tantas bajas al asediante como le sea posible.

El objetivo del asediante es destruir la puerta de la fortaleza o aniquilar a la guarnición.

EL CAMPO DE BATALLA

El campo de batalla representa una parte de la fortaleza o un bastión de defensa exterior, y el área circundante.

ESCENOGRAFÍA

Colocad las murallas de la fortaleza y las torres tal y como se indica en el mapa de la parte inferior. El bando asediante puede generar aleatoriamente hasta tres elementos de escenografía utilizando la tabla incluida en el Manual de Batalla de *Warhammer*. Estos elementos de escenografía deben colocarse siguiendo el procedimiento habitual en cualquier punto del campo de batalla situado a 60 cm o más de las murallas del castillo, ya que los defensores han creado una zona despejada alrededor del castillo. Otra posibilidad es que el jugador asediado coloque el castillo como prefiera.

EJÉRCITOS

En este escenario se enfrentan dos pequeños contingentes de tropas. Cada jugador deberá consultar el Orden de Batalla del escenario para organizar sus tropas para la batalla. El Orden de Batalla indica el valor en puntos de cada ejército y qué tipos de tropas pueden elegirse.

REGLAS ESPECIALES

Este escenario debe librarse utilizando las reglas habituales de *Warhammer*, pero con las siguientes excepciones:

Comandantes. El personaje con el atributo de Liderazgo mayor actuará como general del ejército. Cualquier miniatura situada a 30 cm o menos de su comandante podrá utilizar su atributo de Liderazgo al efectuar los *cheques de liderazgo*.

Despliegue Especial. Tan sólo el jugador asediado puede utilizar las reglas especiales de despliegue de sus tropas.

Equipo de Asedio. Ambos bandos pueden incluir equipo de asedio en su ejército, tal y como se describe en la sección Equipo de Asedio de este libro. El ejército asediado puede incluir como máximo un Caldero de Aceite Hirviendo, pero puede incluir tantas Rocas como desee.

El jugador asediante puede incluir tantos Arietes, Escalas y Garfios como desee, pero no puede adquirir ningún otro tipo de equipo de asedio.

Castillo. Deben aplicarse todas las reglas sobre castillos descritas en la sección Reglas de Asedio de este libro.

DESPLIEGUE

El ejército asediado despliega en primer lugar, dentro de su zona de despliegue, que está formada por el área delimitada por el castillo, o a una distancia máxima de 20 cm de él. El jugador asediante despliega en segundo lugar, en cualquier punto de la mesa situado a 45 cm o más del castillo.

Quién juega en primer lugar

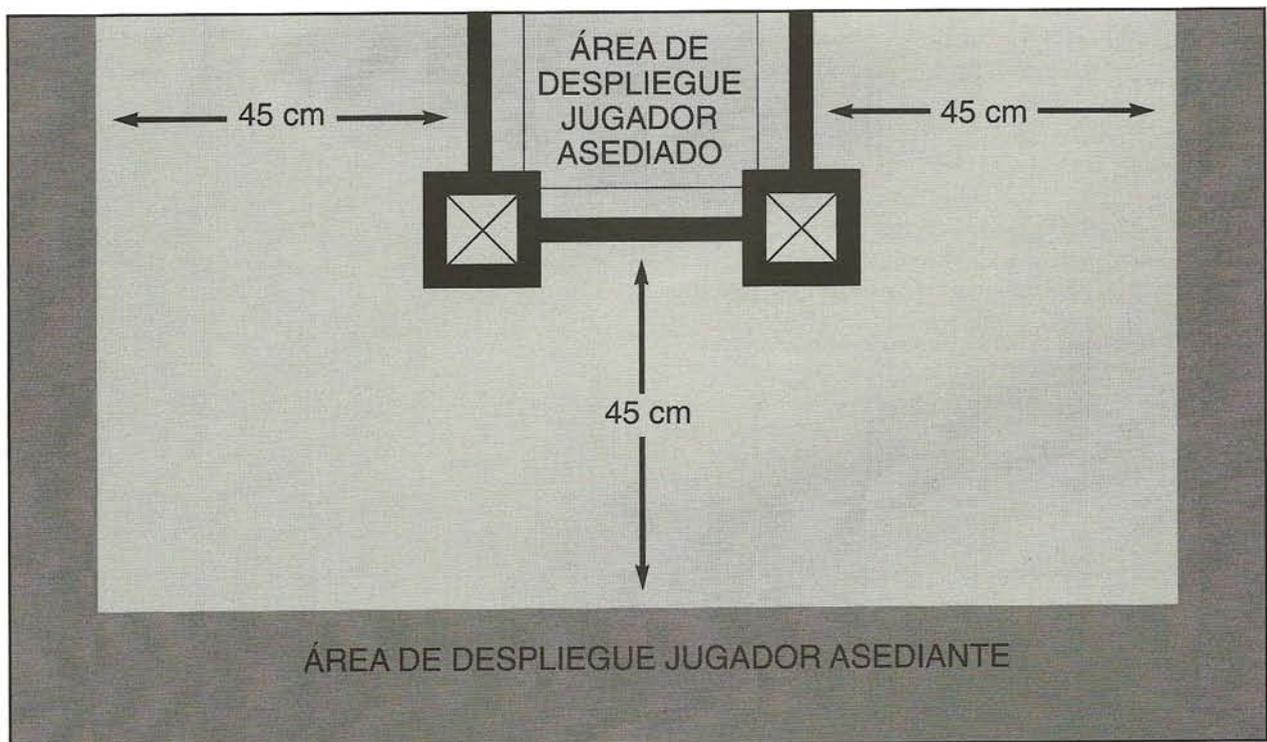
El asediante será el primero en iniciar su primer turno.

Duración de la batalla

Este escenario tiene una duración de cinco turnos, después de los cuales el atacante se retirará. Temiendo que el defensor efectúe una salida, decide consolidar el asedio acabando de cercar la fortaleza.

Condiciones de Victoria

Si el asediante consigue derribar las puertas de la fortaleza o aniquilar a todos los defensores, la batalla finalizará con una victoria decisiva para los atacantes. Si al finalizar el quinto turno la puerta sigue resistiendo y quedan tropas para defenderla, el asediado habrá conseguido la victoria.



ORDEN DE BATALLA EJÉRCITO ASEDIANTE

FUERZA DE ASALTO DEL ASEDIANTE

La *Fuerza de Asalto del Asediante* está compuesta por 1.000 puntos de tropas elegidas de entre las indicadas en la siguiente lista.

Comandante de la Fuerza de Asalto

El Comandante puede ser cualquier personaje permitido por la lista de ejército. Puede estar equipado con cualquier combinación de armas y armaduras permitida por la lista de ejército, aunque no puede estar montado en un monstruo, una criatura voladora, un carruaje, o una máquina de guerra. Sin embargo, puede estar equipado con cualquier objeto mágico que normalmente pueda poseer.

Tropas

Puede incluirse cualquier número de unidades (excepto unidades de criaturas voladoras o de carruajes) elegidas de entre las de la sección de Regimientos de la lista de ejército. Cualquier unidad puede incluir un Paladín, un portaestandarte y/o un músico, y puede portar un estandarte mágico si se lo permite la lista de ejército.

0-1 Máquina de Guerra

Puede incluirse hasta una máquina de guerra elegida de entre las de la sección de Máquinas de Guerra de la lista de ejército

Arietes

Pueden adquirirse tantos arietes como se deseen, y asignar como máximo uno de ellos a cada unidad del ejército. Deben aplicarse las reglas descritas en la sección Reglas de Asedio de este libro.

Escalas y Garfios

Puede adquirirse cualquier número de Escalas y Garfios para equipar las unidades del ejército. Deben aplicarse las reglas descritas en la sección Reglas de Asedio de este libro.

ORDEN DE BATALLA EJÉRCITO ASEDiado

GUARNICIÓN

La *Guarnición* de la fortaleza está compuesta por 500 puntos de tropas elegidas de entre las indicadas en la siguiente lista.

Capitán de la Guarnición

Puede elegirse cualquier personaje permitido por la lista de ejército para actuar como Capitán de la Guarnición. Puede estar equipado con cualquier combinación de armas y armaduras permitida por la lista de ejército y puede estar equipado con cualquier objeto mágico que normalmente pueda poseer. El Capitán de la Guarnición lucha a pie.

Tropas

Puede incluirse cualquier número de unidades (excepto unidades de criaturas voladoras o de carruajes) elegidas de entre las de la sección de Regimientos de la lista de ejército. Cualquier unidad puede incluir un Paladín, un portaestandarte y/o un músico, y puede portar los objetos mágicos normalmente permitidos por la lista de ejército.

Rocas

Pueden adquirirse rocas para cualquier unidad de la Guarnición que defiende el Castillo. Deben aplicarse las reglas descritas en la sección Reglas de Asedio de este libro.



0-1 Caldero de Aceite Hirviendo

Puede adquirirse un único Caldero de Aceite Hirviendo para una de las unidades de la Guarnición. Deben aplicarse las reglas descritas en la sección Reglas de Asedio de este libro.

ESCENARIO 4

¡LLEGAN LOS REFUERZOS!

Los combates por el control de las ruinas del bastión habían durado toda la noche, y a la salida del sol los Orcos y Goblins se habían retirado a sus campamentos para lamerse las heridas.

Poco después de haberse levantado la niebla matinal se oyó un grito procedente de la torre de vigilancia.

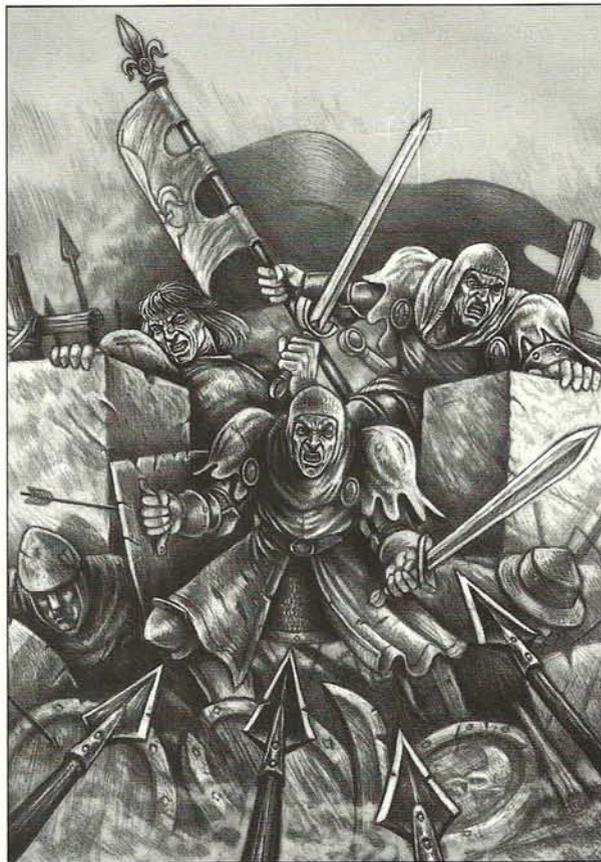
"Se aproximan unos jinetes ¡Son Bretonianos!"

Percival corrió hacia las murallas para comprobarlo. Desde allí pudo ver a varios Caballeros, con sus pendones ondeando en la punta de sus lanzas, alineados sobre la cresta de una colina situada más allá de los campos. "Mis hijos han regresado y han traído con ellos a los refuerzos!" -anunció a sus hombres.

Alain, Joinville y Gerard habían cabalgado sin descansar hasta el castillo del Duque, el cual ya estaba reuniendo un ejército para atacar a los Orcos. Después de informar de la situación al Duque, habían decidido regresar directamente al castillo para ayudar a su familia. El Duque, en su magnanimidad, había enviado con ellos a varios de sus propios Caballeros Noveles. Ahora todos ellos se habían alineado tras las líneas Orcas para intentar atravesarlas. Los centinelas Orcos habían relajado mucho su vigilancia, y todavía no les habían visto acercarse, lo que había permitido a los Caballeros llegar muy cerca de sus líneas. Con una última y arriesgada carga podrían llegar a la seguridad del castillo.

"Preparados para bajar el puente levadizo a mi señal." -gritó Percival a sus hombres de armas que defendían las puertas.

Los valientes Caballeros Noveles se colocaron en formación de cuña y empezaron a avanzar al trote por el camino que conducía al castillo. Los Orcos Negros de una peña que estaba acampada en medio del camino, en cuanto oyeron el ruido de sus armaduras y el grito de batalla de Bretonia, se apresuraron a coger sus armas y formar rápidamente una muralla de escudos para impedirles el paso.



EL ESCENARIO

Este escenario recrea los combates entre las tropas enviadas para reforzar a los defensores del castillo y los asediados.

OBJETIVOS

El objetivo de los refuerzos es atravesar las líneas del ejército asediado para llegar hasta la fortaleza con las tan necesarias tropas y suministros.

El objetivo de las tropas asediadas es impedir que los refuerzos puedan llegar a reforzar las tropas del castillo.

EL CAMPO DE BATALLA

El campo de batalla representa algún lugar cercano a la fortaleza asediada. La columna de refuerzo debe ser detenida antes de que llegue a la fortaleza, ya que al asediado le es imposible mantener el cerco y a la vez evitar la entrada de los refuerzos.

ESCENOGRAFÍA

Los elementos de escenografía deben colocarse siguiendo el procedimiento habitual descrito en el Manual de Batalla de Warhammer.



EJÉRCITOS

Cada jugador deberá consultar el Orden de Batalla del escenario para organizar sus tropas para la batalla. El Orden de Batalla indica el valor en puntos de cada ejército y qué tipos de tropas pueden elegirse.

REGLAS ESPECIALES

Este escenario debe librarse utilizando las reglas habituales de **Warhammer**, pero con las siguientes excepciones:

Despliegue Especial. Las tropas asediantes que puedan utilizar reglas especiales de despliegue podrán aplicarlas siguiendo el procedimiento habitual.

La columna de refuerzo acaba de llegar al campo de batalla, y por lo tanto sus tropas no podrán utilizar las reglas especiales de despliegue de sus tropas.

Comandantes. El personaje con el atributo de Liderazgo mayor actuará como general del ejército. Cualquier miniatura situada a 30 centímetros o menos de su comandante podrá utilizar su atributo de Liderazgo al efectuar los *cheques de liderazgo*.

DESPLIEGUE

Los ejércitos deben desplegar a 60 cm o más el uno del otro, y a 30 cm o más de los bordes de la mesa. Las tropas del ejército asediante despliegan todas sus tropas en primer lugar, y a continuación el jugador asediado despliega la mitad de las unidades de refuerzo, y hasta la mitad de sus personajes. El resto de la columna de refuerzo entrará en el campo de batalla por el borde controlado por el jugador asediado al inicio del turno dos.

Quién juega en primer lugar

El asediante será el primero en iniciar su primer turno. Como está bien informado de la aproximación de la columna de refuerzo, sus tropas ya están preparadas para la batalla.

Duración de la batalla

Este escenario tiene una duración de seis turnos. Si al finalizar el sexto turno la columna de refuerzo no ha conseguido atravesar las

líneas del asediante éste habrá podido reunir suficientes tropas para rechazar los refuerzos e impedirles llegar al interior del castillo.

Condiciones de Victoria

Al final de la batalla deben calcularse los puntos de victoria siguiendo el procedimiento habitual, excepto los puntos por controlar partes del campo de batalla. Además, cualquier unidad de la columna de refuerzo (excepto las tropas voladoras) compuesta por cinco o más miniaturas que salga del campo de batalla por el borde controlado por el asediante proporcionará al jugador asediado 2 puntos de victoria adicionales. Una unidad que llegue al borde del campo de batalla controlado por el enemigo y no esté trabada en combate cuerpo a cuerpo deberá retirarse automáticamente del campo de batalla (habrá conseguido atravesar las líneas enemigas y llegar al castillo).

ORDEN DE BATALLA EJÉRCITO ASEDIANTE

FUERZA DE CONTENCIÓN

La *Fuerza de Contención* del asediante está compuesta por 1.000 puntos de tropas elegidas de entre las indicadas en la siguiente lista.

Comandante

El Comandante puede ser cualquier personaje permitido por la lista de ejército. Puede estar equipado con cualquier combinación de armas y armaduras permitida por la lista de ejército y si ésta lo permite, puede estar montado en un corcel o carruaje, pero no en un monstruo. Sin embargo, puede estar equipado con cualquier objeto mágico que normalmente pueda poseer.

Otros Personajes

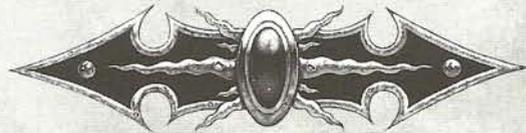
Puede incluirse en el ejército a cualquier personaje permitido por la lista de ejército. Pueden estar equipados con armas mágicas y monturas, pero no pueden montar en monstruos o carruajes.

Unidades

Puede incluirse cualquier número de unidades elegidas de entre las de la sección de Regimientos de la lista de ejército. Cualquier unidad puede incluir un Paladín, un portaestandarte y/o un músico, los cuales pueden poseer los objetos mágicos permitidos por la lista de ejército.

Máquinas de Guerra

Puede incluirse cualquier número de máquinas de guerra en el ejército.



ORDEN DE BATALLA EJÉRCITO ASEDIADO

COLUMNA DE REFUERZO

La *Columna de Refuerzo* está compuesta por tropas rápidas y valientes a las que se les ha encomendado la misión de atravesar las posiciones del ejército asediante y llegar hasta el castillo. Su valor total en puntos no puede ser superior a 1.500 puntos.

Comandante

El Comandante puede ser cualquier personaje permitido por la lista de ejército. Puede estar equipado con cualquier combinación de armas y armaduras permitida por la lista de ejército y si ésta lo permite, puede estar montado en un corcel o carruaje, pero no en un monstruo. Sin embargo, puede estar equipado con cualquier objeto mágico que normalmente pueda poseer.

Otros Personajes

Puede incluirse en el ejército a cualquier personaje permitido por la lista de ejército. Pueden estar equipados con armas mágicas y monturas, pero no pueden montar en monstruos o carruajes.

1+ Unidad de Tropas de Caballería

Si el ejército dispone de tropas de caballería, como mínimo deberá incluirse una unidad en la columna de refuerzo. Cualquier unidad puede incluir un Paladín, un portaestandarte y/o un músico, los cuales pueden poseer los objetos mágicos permitidos por la lista de ejército.

Unidades

Puede incluirse cualquier número de unidades elegidas de entre las de la sección de Regimientos de la lista de ejército. Cualquier unidad puede incluir un Paladín, un portaestandarte y/o un músico, los cuales pueden poseer los objetos mágicos permitidos por la lista de ejército.

Máquinas de Guerra de elevada movilidad

El ejército puede incluir cualquier máquina de guerra que posea una elevada movilidad (generalmente aquellas que posean un atributo de Movimiento de 12 ó más, pero en cada caso deberán decidirlo los propios jugadores) como por ejemplo los carruajes, artillería a caballo, Campanas Gritonas Skaven, Tanques a Vapor y Carros de Guerra del Imperio.

Las máquinas de guerra estáticas o muy pesadas como cañones, lanzadores de rocas, morteros, lanzavirotes, lanzavirotes de repetición, etc., no podrán incluirse en el ejército.

ESCENARIO 5 – INFILTRACIÓN

Alain, Joinville, Gerard y sus camaradas habían llegado sanos y salvos al interior del castillo, pero el señor de la Guerra Orco estaba tan furioso, que había ordenado un nuevo ataque a gran escala contra el bastión exterior. Finalmente éste había tenido que ser abandonado. Desde entonces todo había permanecido extrañamente en calma.

Cayó la noche. Los Orcos estaban haciendo hogueras gigantes de las casas de los campesinos, y el castillo estaba rodeado por un anillo de fuego. De repente, una de las doncellas salió gritando de la letrina. Los hombres de armas llegaron justo a tiempo de ensartar con sus lanzas al Goblin que había escalado por el hueco de la letrina.

“¡Rápido, traed rocas!” –gritó el oficial de los hombres de armas.

Los hombres de armas estaban descendiendo rápidamente por la escalera de caracol con algunas de las rocas que habían acumulado en las murallas para arrojarlas sobre los atacantes. Arrojaron las rocas por los agujeros de todas las letrinas. Los escalofriantes alaridos de los Goblins al ser golpeados por las rocas pudieron oírse retumbar por todo el castillo.



INFILTRARSE EN LA FORTALEZA

El comandante de las tropas asediadas no puede ver el interior de la fortaleza que está asediando, y sin embargo su enemigo sí que puede ver su campamento y observar las líneas de suministros desde las murallas. Esto coloca al asediado en desventaja. Los defensores pueden saber aproximadamente a cuántos atacantes deben enfrentarse, y decidir en consecuencia el racionamiento de los alimentos, si efectuar salidas o no, reforzar las secciones de muralla más vulnerables cuando compruebe que van a ser atacadas, etc. Por el contrario, el asediante desconoce por completo si el defensor está preparado para resistir un asedio muy largo, o si sus tropas están muriéndose de hambre.

El comandante del ejército asediante puede intentar conocer más cosas del ejército asediado infiltrando espías dentro de la fortaleza. Estos pueden limitarse a observar la situación en el interior de la fortaleza, o también pueden sabotear las defensas quemando los almacenes, contaminando el pozo del agua, propagando rumores para desalentar a los defensores (“He odio que después de todo los refuerzos no van a llegar ¡Estamos condenados! ¡Condenados!”), o incluso abrir las puertas para que el resto del ejército tome al asalto el castillo.



Los espías pueden infiltrarse en el castillo de diversas formas. Pueden entrar por las cloacas, escalar las murallas por la noche utilizando garfios, o incluso ocultarse en el interior de barriles que les permitan entrar en la ciudad como suministros. Evidentemente, el asediante intentará hacer creer al asediado que no tiene la intención de dejar que el carro llegue a la fortificación, aunque dejará que se escape en el último momento.

Los defensores deben intentar evitar que ningún espía consiga infiltrarse en sus defensas, pues las consecuencias pueden ser devastadoras para ellos. Muchas veces la única forma de conseguirlo es interceptar a los espías después de que estos hayan conseguido infiltrarse y de que estén a punto de llevar a cabo su siniestra misión.

EL ESCENARIO

Este escenario representa un enfrentamiento entre unos espías que han logrado infiltrarse en la fortificación y los centinelas del ejército asediado que están protegiendo los suministros de comida y munición de la fortaleza.

OBJETIVOS

El objetivo de los espías es sabotear los almacenes de comida y munición. Su intención es incendiar los almacenes y escapar aprovechando la confusión.

La misión de los centinelas es defender los almacenes y evitar que los agentes enemigos consigan sabotearlos.

El resultado de esta batalla determinará si la guarnición pasará hambre o no si el asedio se prolonga.

EL CAMPO DE BATALLA

Esta batalla tiene lugar en algún lugar del interior de la fortificación. La acción tiene lugar durante la noche, cuando la mayor parte de la guarnición y de los habitantes del castillo están dormidos. Los espías ya han escalado las murallas utilizando garfios.

ESCENOGRAFÍA

Deben colocarse las murallas y torres de forma que al menos la mitad del campo de batalla quede dentro de su perímetro. Colocad tantos edificios como podáis en el interior del área delimitada por las murallas, dispuestos para que formen calles. Los edificios deben estar separados por 8 cm o más. Una vez preparado el campo de batalla el jugador asediado deberá designar uno de los edificios más grandes como el almacén.

EJÉRCITOS

En este escenario se enfrentan dos fuerzas compuestas por un pequeño número de miniaturas. Las tropas del jugador asediado están compuestas tan sólo por el Capitán de la Guardia y un pequeño destacamento de centinelas. Las fuerzas del ejército asediante están formadas por un grupo de espías al mando de un maestro de espías. Cada jugador deberá consultar el Orden de Batalla del escenario para organizar sus tropas para la batalla. El Orden de Batalla indica el valor en puntos de cada ejército y qué tipos de tropas pueden elegirse.

REGLAS ESPECIALES

Este escenario debe librarse utilizando las reglas habituales de **Warhammer**, pero con las siguientes excepciones:

Miniaturas Individuales. No deben aplicarse las reglas sobre organización de unidades. Todas las miniaturas se consideran miniaturas individuales a todos los efectos.

Comandantes. El personaje con el atributo de Liderazgo mayor actuará como general. Cualquier miniatura situada a 30 cm o menos de su comandante podrá utilizar su atributo de Liderazgo al efectuar los *chequeos de liderazgo*.

Una Herida como máximo. Ningún ejército puede incluir personajes cuyo atributo de Heridas sea superior a 1.

Pánico. El bando asediante no debe aplicar las reglas habituales sobre pánico ¡Son individuos elegidos especialmente por su gran determinación!

Movimiento de Marcha. Todas las miniaturas pueden efectuar *movimiento de marcha*, incluso si al inicio de su fase de movimiento se encuentran a 20 cm o menos de alguna miniatura enemiga.

Visibilidad Nocturna. La acción tiene lugar durante la noche, por lo que el alcance máximo de todas las armas de proyectiles es de 30 cm, y las tropas situadas a más de 30 cm



de su objetivo no podrán cargar contra éste. Hay que tener en cuenta que los Skavens, Elfos Oscuros, Demonios, No Muertos, Enanos y Enanos del Caos no se ven afectados por esta regla pues poseen una excelente visión nocturna.

Objetos Mágicos. En este escenario ninguno de los dos bandos podrá adquirir objetos mágicos para sus tropas, ya que se trata de un enfrentamiento entre pequeños grupos de tropas normales ¡Los objetos mágicos son demasiado raros para arriesgarse a perderlos!

DESPLIEGUE

Los centinelas despliegan en primer lugar, en cualquier punto dentro del perímetro delimitado por las murallas, o sobre ellas. Los espías despliegan a continuación, en una sección de muralla elegida por el asediante. Si despliegan en una sección de muralla ocupada por centinelas, se asume que inician la batalla en combate cuerpo a cuerpo con ellos. Hay que tener en cuenta que en este caso tan sólo una miniatura debe iniciar la batalla en combate cuerpo a cuerpo con cada centinela, aunque pueden ser más si así se desea.

Quién juega en primer lugar

Los espías son los primeros en iniciar su primer turno.

Duración de la batalla

Este escenario dura hasta que todos los espías han muerto, o el almacén haya sido incendiado.

Condiciones de Victoria

Si consiguen incendiar el almacén, la batalla finalizará con una victoria del jugador asediante. Si mueren todos los espías, finalizará con una victoria del jugador asediado.

ORDEN DE BATALLA EJÉRCITO ASEDIANTE

ESPIAS

El grupo de *Espías* está compuesto por seis miniaturas que representan un grupo de agentes seleccionados para esta misión suicida por el comandante del ejército asediante.

Maestro de Espías

El líder de los espías debe ser un Paladín, que puede estar equipado con cualquier combinación de objetos permitida por la lista de equipo, y debe ir a pie.

0-5 Espías

Pueden elegirse hasta cinco miniaturas de tropas elegidas de entre las de la sección de Regimientos de la lista de ejército. Actúan como miniaturas independientes, y todas ellas deben ir a pie. No puede elegirse ninguna miniatura cuyo atributo de Heridas sea superior a uno.

Regla Especial. Todas las miniaturas están equipadas con antorchas o explosivos para sabotear los almacenes.

Como mínimo dos de los espías deben llegar hasta el almacén para poder incendiarlo. Un espía solo no es capaz de hacerlo ya que un incendio pequeño puede ser fácilmente extinguido. Los dos espías tan sólo necesitan entrar en contacto con el edificio del almacén para utilizar sus antorchas o explosivos.



ORDEN DE BATALLA EJÉRCITO ASEDIADO

CENTINELAS

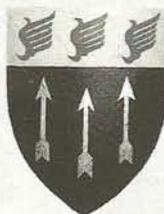
El grupo de *Centinelas* está compuesto por el Capitán de la Guardia y hasta once miniaturas que representan los centinelas.

Capitán de la Guardia

El Capitán de la Guardia debe ser un Paladín, que puede estar equipado con cualquier combinación de objetos permitida por la lista de equipo, y debe ir a pie.

0-11 Centinelas

Pueden elegirse hasta once miniaturas de tropas elegidas de entre las de la sección de Regimientos de la lista de ejército. Actúan como miniaturas independientes, y todas ellas deben ir a pie. No puede elegirse ninguna miniatura cuyo atributo de Heridas sea superior a uno.



REIKSCHLOSSE, FORTALEZA DE LOS EMPERADORES

Sobre el más elevado de los pináculos, el orgulloso estandarte de los Emperadores ondea al viento. En él pueden verse los antiguos símbolos del Imperio: el cometa de dos colas, el Grifo y el martillo de Sigmar. Durante dos mil años ha ondeado sobre los poderosos bastiones de la fortaleza, siempre invencible e inexpugnable. Relucientes cañones de la Escuela de Artillería Imperial de Nuln brillan bajo la luz del sol.

El viento trae consigo el impresionante sonido de las canciones de batalla de la Reiksguard mientras atraviesa las puertas del Castillo Reikschlosse, dispuestos a servir al Emperador en el campo de batalla.

ESCENARIO 6

APROVISIONAMIENTO

Ugrug estaba tan decepcionado por el fracaso de los Goblins en su intento de penetrar en el castillo, que había racionado la comida de todo el contingente de Goblins a la mitad como castigo. Esto a su vez le había dado una idea. Los defensores muy pronto se quedarían sin alimentos, a juzgar por todo lo que se habían dejado en el pueblo. Además, Grub el Shaman le había traído algunas noticias muy interesantes.

"Loz Bretonianoz no beben agua porque no ez como zu bebida, tú ya me entiendez. Elloz no zon como nozotros ¡Zi beben agua enferman y mueren!"

"¿Y qué beben entonzes?" -preguntó Ugrug.

"Pienzo que beben eze líquido rojo que haze que los Goblins ze vuelvan muy alegres. Encontramos un montón de eze líquido en el gran cztablo que quemamos anoche."

"¡Claro! -dijo Ugrug.- Así que crees que en el castillo no dizponen de demaziado de eze líquido."

"¡Zi jefe, ezo es prezisamente lo que quería dezir!" -respondió el jubiloso Goblin, encantado por haber tenido la oportunidad de demostrar su inteligencia ante su amo y Señor.

"De acuerdo, -dijo Ugrug.- No quiero perder a más de los muchachoz, azí que noz ezeremos un tiempo. Pronto ze quedarán zin eze líquido rojo y empezarán a beber agua. Y entonzes enfermarán y empezarán a morirse."

"Y entonzes atacaremos ¡Un gran plan, jefe!" -chilló Grub.

Sin embargo, los Orcos no habían contado con Unki el Enano. Unki estaba acostumbrado a traer cerveza enana al castillo cada dos semanas para reconfortar a los hombres de armas ¡Después de todo era muy nutritiva y saciaba más que un banquete de venado!

En ese momento Unki y sus hombres estaban dirigiéndose hacia el castillo con un carro lleno de barriles. Cuando vieron el humo de las hogueras a lo lejos y el castillo rodeado por los Orcos, se enfurecieron mucho.

"No pienso dejar que un atajo de Orcos se interpongan en mis negocios" -dijo Unki.

"Tiene razón jefe" -replicó uno de sus hombres.

"Sí, -dijo Unki.- Bien chicos, vamos a entregar la cerveza como siempre ¡Nuestros clientes la necesitan más que nunca!"

Cuanto más grande sea una fortaleza, más dificultades tendrá el ejército asediante para rodearla completamente. Muchas veces el ejército asediante debe desplegarse tanto que no disponen de tropas suficientes para vigilar todas las murallas. Sin embargo hay una cosa cierta, todas las puertas estarán defendidas por un fuerte contingente de tropas. Las ciudades con murallas muy largas y múltiples puertas, son las más difíciles de rodear. Un pequeño ejército no podrá mantener un férreo asedio a lo largo de todo su perímetro.

Los asediantes deben intentar que el asedio sea lo más férreo posible para evitar que los defensores consigan suministros del exterior. Si los defensores consiguen suministros podrán resistir durante mucho más tiempo. Si el asediante puede impedir que entre cualquier tipo de suministro, los defensores pronto empezarán a morir de hambre cuando se termine la comida almacenada. Incluso los ejércitos como los No Muertos necesitan recibir suministros durante un asedio: los Vampiros necesitan un aporte constante de sangre fresca y los Nigromantes No Muertos necesitan pociones y hierbas arcanas para mantener su no vida. Sin suministros los defensores irán debilitándose a causa de las desertiones y las muertes causadas por el hambre y las enfermedades. Además los supervivientes estarán demasiado débiles para luchar eficazmente.

Los defensores estarán desesperados por reabastecerse de sus cada vez más escasos víveres. Siempre que parezca que los asediantes bajan la guardia, los defensores intentarán conseguir los tan necesarios abastecimientos de comida y munición. Incluso si los defensores no se atreven a salir en busca de alimentos o a robarlos al enemigo, es posible que algún aliado intente entrar en el fuerte con estos abastecimientos para ayudar a los defensores. Tan sólo es necesario pasar con un carro por algún punto débil de las posiciones del ejército asediante, hacer notar su presencia a los defensores de la fortificación y que las puertas se abran el tiempo suficiente para que el carro entre. A continuación las puertas se cerrarán en las narices de los perseguidores, que además serán recibidos por una lluvia de proyectiles disparados desde las murallas. Obviamente se necesitan hombres valientes y con un gran temple para atreverse a atravesar las líneas del ejército asediante para ayudar a sus camaradas al otro lado de las murallas.

EL ESCENARIO

Este escenario representa el enfrentamiento entre una columna de abastecimiento decidida a llegar hasta la fortaleza y un pequeño destacamento de las tropas que están vigilando un bloqueo de caminos en una de las rutas más indirectas que conducen a la fortaleza. Se supone que el ejército asediante está muy disperso alrededor de las murallas y que las tropas que quieren entrar intentan aprovechar esta oportunidad para reabastecer la ciudad por uno de los puntos débiles del cerco. Este escenario representa tan sólo uno de los numerosos incidentes similares que el ejército asediado efectuará para conseguir reabastecerse.

OBJETIVOS

El objetivo de las tropas que defienden el carro es conseguir que éste consiga atravesar el bloqueo de caminos.

El objetivo del ejército asediante es evitar que el carro con los suministros consiga atravesar el campo de batalla y salir del mismo por el borde controlado por él. Si el carro con los abastecimientos lo consigue, se considerará que ha logrado atravesar el bloqueo de caminos y ha llegado a la fortaleza.

El resultado de esta batalla determinará si el asediante es capaz o no de establecer un férreo cerco a la fortaleza para obligar a la guarnición a rendirse por hambre.

EL CAMPO DE BATALLA

Esta batalla tiene lugar en un camino secundario que conduce por una serpenteante ruta hasta una entrada secreta a la fortaleza. Esta entrada no ha sido detectada por los asediados, que no conocen el área. Tan sólo hay un pequeño contingente de tropas vigilando el bloqueo de caminos. A cada lado de la carretera hay campos de cultivo por donde en última instancia pueden avanzar los carros, aunque de hacerlo su avance será mucho menor que por la carretera.

ESCENOGRAFÍA

Debe colocarse una carretera de al menos 10 cm de ancho que atraviese el campo de batalla por la mitad, uniendo los dos bordes largos. No es necesario que la carretera sea totalmente recta, pero no puede tener curvas cerradas.

El resto del campo de batalla debe disponerse de la forma habitual, tal y como se describe en el Manual de Batalla de **Warhammer**, con las siguientes excepciones.

No pueden colocarse elementos de escenografía impasables.

No pueden colocarse colinas ni bosques en la zona central del campo de batalla.

No puede colocarse ningún obstáculo lineal paralelo a los bordes de la mesa controlados por los jugadores.

EJÉRCITOS

En este escenario se enfrentan dos contingentes pequeños de tropas. Las tropas del ejército asediante están formadas por un regimiento que vigila el bloqueo de caminos, más algunos destacamentos auxiliares. El jugador asediado dispone del carro de abastecimientos y las tropas que lo

defienden. Cada jugador deberá consultar el Orden de Batalla del escenario para organizar sus tropas para la batalla. El Orden de Batalla indica el valor en puntos de cada ejército y qué tipos de tropas pueden elegirse.

REGLAS ESPECIALES

Este escenario debe librarse utilizando las reglas habituales de **Warhammer**, pero con las siguientes excepciones:

Comandantes. El personaje con el atributo de Liderazgo mayor será quien actúe como general del ejército. Cualquier miniatura situada a 30 cm o menos de su comandante podrá utilizar su atributo de Liderazgo al efectuar los *cheques de liderazgo*.

Objetos Mágicos. En este escenario ninguno de los dos bandos podrá adquirir objetos mágicos para sus tropas, ya que se trata de un enfrentamiento entre pequeños grupos de tropas normales ¡Los objetos mágicos son demasiado raros para arriesgarse a perderlos!

DESPLIEGUE

El jugador asediante despliega en primer lugar dentro de su área de despliegue, que se encuentra a 30 cm del centro de la mesa y a 30 cm de cada borde de la mesa. Como mínimo una unidad o destacamento debe desplegar de forma que bloquee el camino. Las tropas del jugador asediado despliegan a continuación en su propia zona de despliegue, a 60 cm o más de la unidad que está bloqueando el camino.

Quién juega en primer lugar

Las tropas del ejército asediador han visto aproximarse el carro, por lo que son las primeras en iniciar su primer turno.

Duración de la batalla

Este escenario dura hasta que el carro salga del campo de batalla por el borde controlado por el jugador asediante, o todas las tropas encargadas de defenderlo hayan muerto en el intento. En este último caso se supone que el conductor y el carro han sido capturados por las tropas asediadas, las cuales se beneficiarán de los suministros capturados.

Condiciones de Victoria

Si el carro consigue atravesar el bloqueo, el bando asediado conseguirá la victoria. Si el carro no consigue pasar, será el bando asediante el que consiga la victoria.



ORDEN DE BATALLA EJÉRCITO ASEDIANTE

BLOQUEO DE CAMINOS

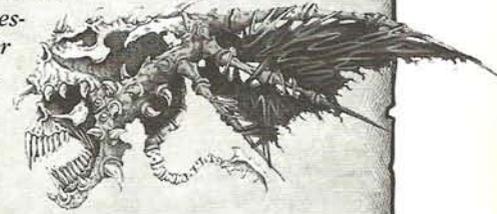
El *Bloqueo de Caminos* del ejército asediante está compuesto por 650 puntos de tropas elegidas de entre las indicadas en la siguiente lista.

Comandante

El Comandante puede ser cualquier personaje permitido por la lista de ejército, excepto un hechicero o un general. Puede estar equipado con cualquier combinación de armas y armaduras permitida por la lista de ejército, aunque no puede estar equipado con ningún objeto mágico, ni montado en un monstruo, criatura voladora, carruaje o máquina de guerra.

0-3 Unidades de Infantería

Pueden incluirse hasta tres unidades de infantería elegidas de entre las de la lista de ejército correspondiente. Cualquier unidad puede incluir un Paladín, un portaestandarte y/o un músico.



ORDEN DE BATALLA EJÉRCITO ASEDIADO

CARRO DE SUMINISTROS Y ESCOLTA

El *Carro de Suministros y su Escolta* están formados por 500 puntos de tropas de tropas elegidas de entre las indicadas en la siguiente lista.

Comandante de la Columna de Abastecimientos

El Comandante puede ser cualquier personaje permitido por la lista de ejército, excepto un hechicero o un general. Puede estar equipado con cualquier combinación de armas y armaduras permitida por la lista de ejército, aunque no puede estar equipado con ningún objeto mágico, ni montado en un monstruo, criatura voladora, carruaje o máquina de guerra.

Carro

Debes incluir un carro tirado por caballos en tu ejército. También es posible incluir otras miniaturas para representar la caravana de abastecimientos. Por ejemplo, un ejército como el de los Skavens podría utilizar una columna de esclavos para acarrerar los suministros. Estos esclavos estarán vigilados por Señores de Esclavos.

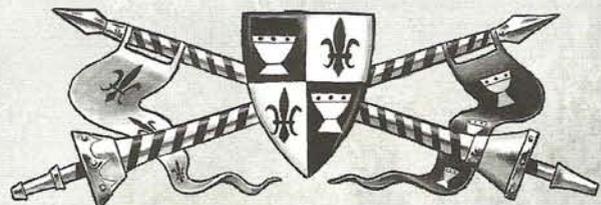
El carro tiene una capacidad de movimiento de 20 cm mientras siga el camino, y no puede efectuar movimiento de marcha. Si se mueve por fuera del camino, su capacidad de movimiento se reducirá a 2D6+5 cm a causa de lo accidentado del terreno. El conductor del carro es inmune a psicología

y a los chequeos de desmoralización. El carro no podrá huir, cargar o perseguir. El carro puede incluirse en el ejército sin coste adicional alguno.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Carro	20	-	-	-	6	5	-	-	-

Escolta

Pueden incluirse hasta tres unidades elegidas de entre las de la lista de ejército correspondiente para escoltar al carro durante esta peligrosa misión. Estas unidades pueden ser de infantería o caballería, pero no pueden ser de criaturas voladoras. Cualquier unidad puede incluir un Paladín, un portaestandarte y/o un músico.



ESCENARIO 7 - SALIDA

Percival y sus hombres atravesaron corriendo el patio de armas para felicitar efusivamente por su valiente acción a Unki y sus Enanos, que acababan de atravesar las líneas enemigas.

"Nunca había visto nada parecido" -dijo Percival.

"Estas situaciones son habituales en las Montañas del Fin del Mundo" -replicó imperturbablemente el Enano.

"Estoy en deuda con vos, Unki, necesitábamos desesperadamente tu cerveza."

"Claro que lo estáis, mi Señor. Me debéis cinco Coronas de oro. Pero podéis pagarme cuando haya acabado el asedio."

Ugrug recorrió furioso el campamento de los Orcos y Goblins. Su intención de hacer rendir por hambre a la guarnición se habían ido al garete por culpa de un puñado de Enanos decididos. Su ejército estaba compuesto por un montón de inútiles.

"Traed aquí los Lanzadores de Rocas y bombardead con rocas ese maldito castillo ¡AHORA!" -gruñó a los Goblins.

Los Goblins montaron apresuradamente los Lanzadores de Rocas y las maderas rotas las repararon atándolas con cuerdas. Era una lástima que todas las casas de los campesinos no fueran más que un montón de ruinas humeantes, pues las maderas podrían haber servido para construir una torre de asedio. Afortunadamente para los defensores, al Señor de la Guerra Orco no se le había ocurrido esta idea antes de ordenar quemar los edificios.

El sonido de los trabajos que tenían lugar en el campamento Orco podían oírse claramente en el patio del castillo.

"Están construyendo catapultas" -informó el Castellano.

Percival observó a los Goblins desde las almenas. "Probablemente también tratarán de construir una torre de asedio si pueden encontrar madera para hacerla. No podemos permitir que esas rocas destruyan los tejadillos. Reune a todos los Caballeros Noveles y a todos los Escuderos que puedan cabalgar ¡Al amanecer haremos una salida con antorchas para quemar esas máquinas infernales!"



EL ESCENARIO

Este escenario recrea un ataque inesperado efectuado por los defensores del castillo. Su intención es atacar algún objetivo vital para el ejército asediante, como por ejemplo sus máquinas de asedio. También puede efectuarse con la intención de aligerar un poco la presión sobre el castillo.

Es vital que las tropas que efectúen el ataque estén compuestas por guerreros valientes y fuertes, dispuestos a arriesgarse para conseguir cumplir sus objetivos. De hecho, a veces será necesario que sacrifiquen sus vidas para poder llevar a cabo la misión. Habitualmente (pero no siempre) son tropas montadas de elite, capaces de atravesar las posiciones defensivas del enemigo con facilidad.

El momento de efectuar el ataque es igualmente importante. El enemigo debe ser tomado por sorpresa para que sea incapaz de reunir una gran cantidad de tropas. Al amanecer es uno de los momentos más adecuados, ya que los centinelas acostumbran a estar cansados y menos atentos.

OBJETIVOS

El objetivo del ejército asediado es destruir las máquinas de asedio del enemigo o sus suministros.

El objetivo de los asediados es impedir la destrucción de sus irremplazables máquinas de guerra y suministros, y rechazar el ataque del ejército asediado.

EL CAMPO DE BATALLA

Esta batalla tiene lugar junto al castillo, entre las trincheras y el campamento del ejército asediante.

ESCENOGRAFÍA

Los elementos de escenografía deben colocarse siguiendo el siguiente procedimiento:

En primer lugar debe colocarse la fortificación tal y como se indica en el mapa del escenario. A continuación cada bando deberá generar aleatoriamente tres elementos de escenografía, que pueden colocarse sobre el campo de batalla siguiendo el procedimiento habitual. Ninguno de estos elementos de escenografía puede colocarse a 60 cm o menos del castillo. Esta zona representa el área despejada creada por los defensores de la fortaleza.

No puede colocarse ningún elemento de escenografía impasable.

EJÉRCITOS

En este escenario se enfrentan las tropas de choque más móviles del defensor contra las líneas defensivas del ejército asediante. Cada jugador deberá consultar el Orden de Batalla del escenario para organizar sus tropas para la batalla. El Orden de Batalla indica el valor en puntos de cada ejército y qué tipos de tropas pueden elegirse.

REGLAS ESPECIALES

Este escenario debe librarse utilizando las reglas habituales de **Warhammer**, pero con las siguientes excepciones:

Comandantes. El personaje con el atributo de Liderazgo mayor será quien actúe como general del ejército. Cualquier miniatura situada a 30 cm o menos de su comandante podrá utilizar su atributo de Liderazgo al efectuar los *cheques de liderazgo*.

Equipo de Asedio. El ejército asediante puede utilizar Man-teletes tal y como se describe en la sección Equipo de Asedio.

Despliegue Especial. En esta batalla ninguna unidad podrá aplicar reglas especiales de despliegue.

Ataque sorpresa. Al inicio del primer turno deberá efectuarse una tirada de 1D6 por cada unidad del ejército asediante. Si se obtiene un 1 la unidad habrá sido tomada por sorpresa y no podrá actuar ese turno.

DESPLIEGUE

El asediante despliega en primer lugar dentro de su zona de despliegue, que se extiende hasta 30 cm del borde de la mesa. Debe desplegar sus tropas orientadas hacia la fortaleza y a 75 cm o menos de ella para representar las posiciones avanzadas del asediante. A continuación debe colocarse un objeto adecuado (un montón de abastecimientos, varias máquinas de guerra, una torre de asedio, etc.) en el borde de su área de despliegue para representar el objetivo de la salida. Este objetivo no podrá moverse durante la batalla.

El jugador asediado despliega a continuación en el interior del castillo. Al inicio del escenario la puerta del castillo está abierta.

Quién juega en primer lugar

El ejército asediado es el primero en iniciar su primer turno.



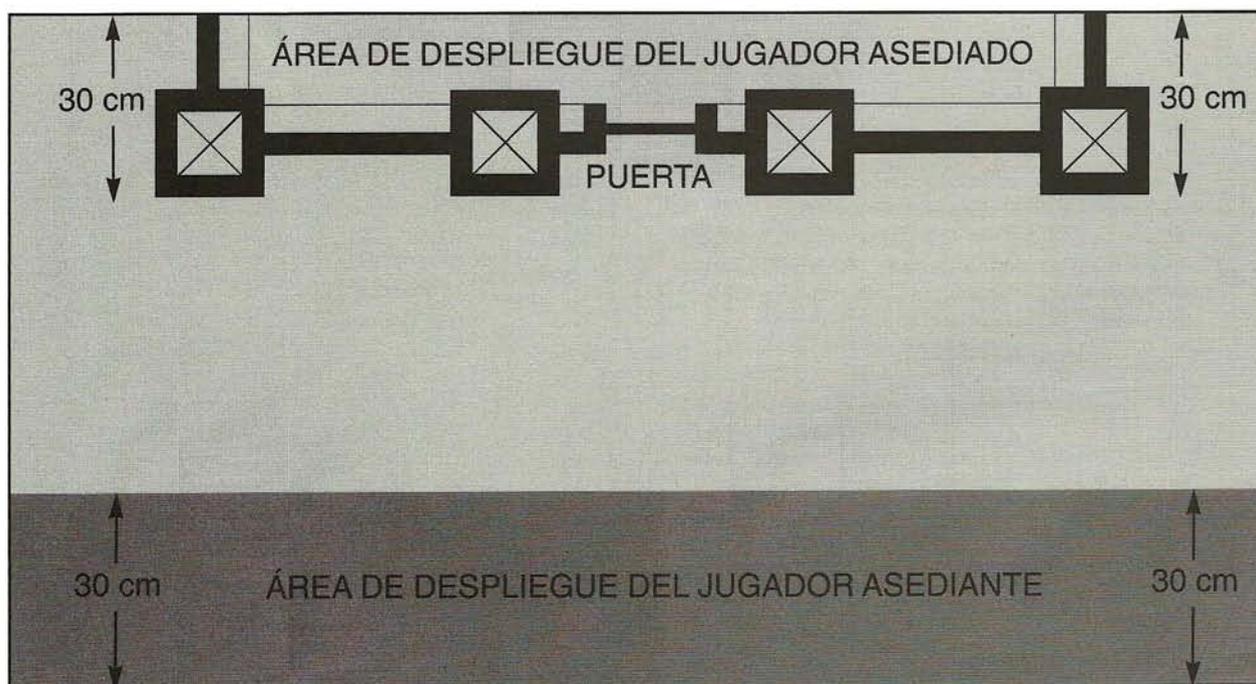
Duración de la batalla

Este escenario dura cinco turnos. El objetivo debe ser destruido antes de finalizar el último turno, ya que posteriormente los asediados habrán reunido suficientes tropas para destruir las tropas que han efectuado la salida.

Condiciones de Victoria

Si el jugador asediado destruye el objetivo, la batalla finalizará automáticamente con una victoria absoluta del asediado. Para conseguirlo deberá mover una unidad de tres o más miniaturas hasta estar en contacto con el objetivo. Por cada fase de combate cuerpo a cuerpo que el asediado permanezca en contacto con el objetivo, deberá efectuarse una tirada de 1D6. Si se obtiene un resultado de 4 ó más habrán conseguido destruir el objetivo. Efectuad una tirada de dado por cada unidad.

Si la batalla prosigue hasta el quinto turno, el asediante habrá conseguido la victoria, pues el grueso de sus tropas ya habrán llegado para rechazar el ataque.



ORDEN DE BATALLA EJÉRCITO ASEDIANTE

PRIMERA LÍNEA DE ASEDIO

La *Primera Línea de Asedio* está compuesta por 1.000 puntos de tropas elegidas de entre las indicadas en la siguiente lista.

Capitán

El Capitán de la Primera Línea de Asedio puede ser cualquier personaje permitido por la lista de ejército. Puede estar equipado con cualquier combinación de armas y armaduras permitidas por la lista de ejército, y puede poseer todos los objetos mágicos que normalmente podría portar. No puede montar en un monstruo, una criatura voladora, un carruaje o una máquina de guerra, pero puede montar en un corcel.

0-1 Personaje

Puede incluirse un personaje adicional en la Salida. Puede ser cualquier personaje permitido por la lista de ejército, equipado con cualquier combinación de armas y armaduras permitidas por la lista de ejército, y puede poseer todos los objetos mágicos que normalmente podría portar. No puede montar en un monstruo, una criatura voladora, un carruaje o una máquina de guerra, pero puede montar en un corcel.

Unidades

Puede incluirse cualquier número de unidades de infantería compuestas por cinco o más miniaturas elegidas de entre las de la lista de ejército. Cualquier unidad puede incluir un Paladín, un portaestandarte y/o un músico, y portar un estandarte mágico si la lista de ejército lo permite.

0-1 Unidad de Caballería

Puede incluirse hasta una unidad de caballería compuesta por cinco o más miniaturas elegidas de entre las de la lista de ejército. Cualquier unidad puede incluir un Paladín, un portaestandarte y/o un músico, y portar un estandarte mágico si la lista de ejército lo permite.

0-2 Máquinas de Guerra

Pueden incluirse hasta dos máquinas de guerra. Las máquinas de guerra dobles como los Jezzail deben contarse como una máquina de guerra por cada grupo de tripulantes.

ORDEN DE BATALLA EJÉRCITO ASEDiado

SALIDA

La fuerza que efectúa la *Salida* está compuesta por 1.000 puntos de tropas elegidas de entre las indicadas en la siguiente lista.

Comandante

El Comandante de la Salida puede ser cualquier personaje permitido por la lista de ejército. Puede estar equipado con cualquier combinación de armas y armaduras permitidas por la lista de ejército, y puede poseer todos los objetos mágicos que normalmente podría portar. No puede montar en un monstruo o una criatura voladora, pero puede montar en un corcel o un carruaje.

0-1 Personaje

Puede incluirse un personaje adicional en la Salida. Puede ser cualquier personaje permitido por la lista de ejército, equipado con cualquier combinación de armas y armaduras permitidas por la lista de ejército, y puede poseer todos los objetos mágicos que normalmente podría portar. No puede montar en un monstruo o un carruaje, pero puede montar en un corcel.

1+ Unidad de Tropas de Caballería

Si el ejército dispone de tropas de caballería, como mínimo deberá incluirse una unidad. Cualquier unidad puede incluir un Paladín, un portaestandarte y/o un músico, y portar un estandarte mágico si la lista lo permite.

Unidades

Puede incluirse cualquier número de unidades elegidas de entre las de la sección de Regimientos de la lista de ejército. Cualquier unidad puede incluir un Paladín, un portaestandarte y/o un músico, y portar un estandarte mágico si la lista lo permite.

0-1 Máquina de Guerra

Puede incluirse hasta una máquina de guerra permitida por la lista de ejército. Esta máquina de guerra debe emplazarse en una torre de la fortaleza.

ESCENARIO 8

MINAR LAS MURALLAS

Estaba siendo un día pésimo para Ugrug. Los Bretonianos habían efectuado una salida con antorchas y habían incendiado sus lanzadores de rocas. Ugrug quería ver como las murallas del castillo caían bajo las rocas lanzadas por sus máquinas de guerra, pero ahora tan sólo tenía unos restos humeantes. El corazón maligno del Señor de la Guerra ardía de rabia. El informe de sus Jinetes de Lobo había sido todavía peor. Un gran ejército Bretoniano se acercaba rápidamente y llegaría al castillo en pocos días.

Ugrug estaba decidido a tomar el castillo y marcharse rápidamente de allí con todo el botín que pudiera obtener. Ya habían empezado a producirse las primeras deserciones entre sus Goblins, e incluso los Shamanes habían empezado a murmurar contra él. Preocupado por todo lo acontecido, Ugrug decidió desahogarse con el primer Goblin que se cruzara en su camino.

“¿Ya haz encontrado la respuesta que te pedí?”
–gruñó al Shaman Grub, que tuvo la desgracia de ser el primero en cruzarse en su camino.

“Zi jefe. Demolición” –sugirió Grub rápidamente, pues esa palabra había sido la primera que le había cruzado por la cabeza.

“¡Demolición! –dijo Ugrug.– ¿Qué ez Demolición?”

“Ez cuando deztrozaz alguna coza, –replicó Grub.– Como derribar murallaz y otraz cozas.”

Ugrug consideró las posibilidades durante unos instantes. “Ezo es, deztrozaz alguna coza ¡Los Orcos pueden deztrozaz cualquier coza, incluso un castillo! De acuerdo... Que los Goblins trabajen día y noche. Quiero que deztrozen las murallaz ¡AHORA!”

Los peones Goblin, supervisados por los Orcos Negros y los Orcos Grandotes que habían sobrevivido, empezaron a cavar una trinchera hacia una de las murallas del castillo. Avanzaban a buen ritmo, sin importarles lo pesadas que fueran las rocas que los Bretonianos arrojaban y que rebotaban en las pantallas que protegían a los obreros. Los Goblins trabajaron muy rápidamente y al atardecer habían conseguido construir un camino de tierra a través del foso. Al acabar el día habían llegado junto a las murallas. Al ver su objetivo tan cerca, los Goblins redoblaron sus esfuerzos, tirando de las grandes rocas que servían de cimientos de la muralla, y apuntalando los huecos con gruesos troncos de madera.

“Jefe, ya eztamos bajo la muralla.” –dijo el Orco encargado de dirigir el trabajo.

Ugrug parecía satisfecho. “Que ze preparen los chicoz. Eze castillo va a ceder bajo los picz de ezos humanos, y nozotros acabaremoz con loz que queden”.

Los asediados pueden decidir minar las murallas de una fortaleza en vez de bombardearlas para abrir una brecha. Para hacerlo deben cavar una zanja (es lo que se denomina hacer una zapa) hasta la base de la muralla. Si la fortificación está rodeada por un foso o una zanja, deberán rellenarlo para construir un camino, y todo eso debe hacerse bajo las pavesas que protegen a los trabajadores de los proyectiles disparados por los defensores.

Al llegar a la base de las murallas, los peones pueden empezar a minar sus cimientos para demoler la muralla. Esto puede conseguirse retirando las rocas que sirven de cimientos, o excavando un túnel bajo la muralla. Para evitar que se derrumbe antes de lo previsto (o sea, sobre los peones que están trabajando) deben apuntalarse con troncos de madera. Cuando la muralla esté totalmente minada, se incendian los troncos y los trabajadores se retiran rápidamente, mientras sus tropas se preparan para asaltar la fortaleza por la brecha.

Minar las murallas requiere mucho tiempo. Si los peones están bien protegidos, a los defensores no les queda más remedio que contraminar los túneles. Para ello deben construir un túnel desde el interior de las defensas para intentar interceptar el túnel excavado por los asediados. Cuando los defensores consiguen llegar al túnel construido por el asediado, un grupo de tropas de choque ataca a los mineros enemigos y captura la mina, defendiéndola para evitar que sigan minando la muralla, o rellenándola de tierra y rocas para evitar que la muralla ceda bajo su propio peso.

EL ESCENARIO

Este escenario representa el enfrentamiento entre los zapadores del asediado que están minando las murallas de la fortaleza y las tropas de choque del asediado que han interceptado el túnel al construir su propia contramina.

OBJETIVOS

El objetivo del asediado es derrotar a los zapadores enemigos y capturar la mina para que pueda ser bloqueada.

Las tropas del asediado deben repeler el ataque para completar el minado de las murallas.

EL CAMPO DE BATALLA

Esta batalla tiene lugar alrededor y debajo de una torre que está siendo minada por el asediado. El campo de batalla debe tener tan sólo un metro por un metro.

ESCENOGRAFÍA

Ambos jugadores deben colocar hasta ocho elementos de escenografía en su mitad del campo de batalla. Estos elementos de escenografía deben ser rocas sueltas, formaciones rocosas o pequeñas colinas abruptas. Deben estar separadas 10 cm o más los unos de los otros. Estos elementos representan terrenos impassables que han tenido que ser rodeados por los zapadores.

GHROND, LA TORRE DEL NORTE

Los pináculos de Ghrond arañan los oscuros cielos de la ciudad, y la gigantesca torre central sobresale aún más por encima de ellos, torva y sólida, pero delgada como una lanza que surge de una estribación montañosa. De ella sobresalen bastiones y torres más pequeñas, constituyendo una fortaleza inexpugnable. El viento arrastra los gemidos de las armas torturadas utilizadas para alimentar la magia oscura de los Naggarothi.

La totalidad de la fortaleza parece contaminar y deformar el desolado paisaje que se extiende a su alrededor. Sus murallas y sus poderosos bastiones han sido construidos con una roca negra de origen desconocido, ominosamente oscura y pulida hasta brillar bajo la tenue luz de las Tierras del Frio.

La sangre rezuma por las murallas. Estacas de hierro con cuerpos empalados decoran las almenas de este siniestro y prohibido lugar, por encima del cual vuelan las Arpias, saciadas de carne cruda.

Descripción de Vladislaus,
un esclavo huido de los Elfos Oscuros.

EJÉRCITOS

En este escenario se enfrentan dos pequeños destacamentos de tropas. El bando asediado está formado por un destacamento de tropas de choque enviado a destruir los zapadores del enemigo. El bando asediante está formado por los zapadores que están trabajando en la mina, pero que también están armados por si se encuentran al enemigo por sorpresa. Cada jugador deberá consultar el Orden de Batalla del escenario para organizar sus tropas para la batalla. El Orden de Batalla indica el valor en puntos de cada ejército y qué tipos de tropas pueden elegirse.

REGLAS ESPECIALES

Este escenario debe librarse utilizando las reglas habituales de **Warhammer**, pero con las siguientes excepciones:

Comandantes. El personaje con el atributo de Liderazgo mayor será quien actúe como general del ejército. A causa de la tierra que separa unas tropas de otras, ninguna miniatura puede utilizar su atributo de Liderazgo.

Pánico. Las reglas habituales sobre *chequeos de pánico* no deben aplicarse en este escenario.

Lucha en los Túneles. Para representar las condiciones excepcionales de la lucha bajo tierra, cualquier miniatura que huya se supone que es atrapada y asesinada, ya que es imposible huir demasiado lejos en los oscuros túneles donde tienen lugar estos combates.

Oscuridad. Todas las tropas deben aplicar un modificador de -1 al impactar en combate cuerpo a cuerpo a causa de la extrema oscuridad que reina en los túneles. Hay que tener en cuenta que los No Muertos, los Elfos Oscuros, los Skavens, los Enanos, los Enanos del Caos y los Demonios no están afectados por esta regla, ya que estas razas están acostumbradas a luchar en la oscuridad.

Objetos Mágicos. En este escenario no pueden adquirirse objetos mágicos ya que se trata de un enfrentamiento entre pequeños grupos de tropas normales ¡Los objetos mágicos son demasiado raros para arriesgarse a perderlos!

Armas de proyectiles. En este escenario no puede utilizarse ningún tipo de armas de proyectiles ya que es demasiado peligroso utilizarlas en unos túneles tan estrechos y oscuros.

Movimiento y Cargas. Como las tropas están combatiendo debajo de la fortaleza, su avance es muy lento. La siguiente tabla indica la capacidad de movimiento de cada tipo de tropa.

Enanos y Skavens	20 cm
Enanos del Caos	18 cm
El resto	15 cm

Las unidades que entren en contacto con el enemigo durante la fase de movimiento se considerará que han cargado y por tanto deberán aplicarse todas las reglas habituales de carga. No es necesario declarar que la unidad va a cargar, ni que la unidad tenga a su objetivo dentro de su ángulo frontal.

DESPLIEGUE

Los asediados despliegan en primer lugar en su mitad de la mesa, pero pueden desplegar en cualquier punto de los túneles. El asediado despliega a continuación en su mitad de la mesa, en cualquier punto de los túneles, pero no pueden desplegar a 30 cm o menos del enemigo.

Quién juega en primer lugar

El ejército asediado es el primero en iniciar su primer turno, ya que toma por sorpresa a los mineros.



Duración de la batalla

Este escenario dura cuatro turnos. Si el asediante consigue la victoria, proseguirá el minado de la muralla, que acabará derrumbándose. Si el asediado consigue la victoria, conseguirá detener el minado de la muralla, y ésta seguirá intacta.

Condiciones de Victoria

Al finalizar el último turno deben calcularse los puntos de victoria sumando el valor en puntos de las tropas supervivientes. El bando que sume más puntos de tropas que sigan con vida en los túneles será el vencedor.

ORDEN DE BATALLA EJÉRCITO ASEDIANTE

ZAPADORES

El destacamento de *Zapadores* del ejército asediante está compuesto por 500 puntos de tropas elegidas de entre las indicadas en la siguiente lista. No pueden incluirse tropas con una altura superior a los tres metros (como los Ogros y los Trolls), ni tropas de caballería.

Comandante de los Zapadores

El Comandante de los Zapadores puede ser cualquier personaje permitido por la lista de ejército, excepto un hechicero o un general. Puede estar equipado con cualquier combinación de armas y armaduras permitida por la lista de ejército, pero no puede poseer ningún objeto mágico. Debe luchar a pie.

0-3 Unidades de Zapadores

Pueden incluirse hasta tres unidades de infantería elegidas de entre las de la lista de ejército correspondiente. Cualquier unidad puede incluir un paladín y/o un músico. No pueden incluirse estandartes en los confinados espacios de los túneles. Cada unidad representa un grupo independiente de trabajadores.

ORDEN DE BATALLA EJÉRCITO ASEDIADO

TROPAS DE CHOQUE

Las *Tropas de Choque* del ejército asediado están compuestas por 500 puntos de tropas elegidas de entre las indicadas en la siguiente lista. No pueden incluirse tropas con una altura superior a los tres metros (como los Ogros y los Trolls), ni tropas de caballería.

Capitán

El Capitán de las Tropas de Choque puede ser cualquier personaje permitido por la lista de ejército, excepto un hechicero o un general. Puede estar equipado con cualquier combinación de armas y armaduras permitida por la lista de ejército, pero no puede poseer ningún objeto mágico. Debe luchar a pie.

0-3 Unidades de Tropas de Choque

Pueden incluirse hasta tres unidades de infantería elegidas de entre las de la lista de ejército, equipadas como se indica en la lista. Cualquier unidad puede incluir un Paladín y/o un músico, pero no pueden utilizarse estandartes en el interior de los túneles.



ESCENARIO 9

EL ASALTO FINAL

Los Orcos y Goblins estaban preparados para iniciar el ataque en cuanto la muralla cediera. Los fragmentos de rocas cayeron rodando hasta el foso, llenándolo como si quisiera facilitar la masacre a los Orcos.

Percival y sus hombres también estaban preparados. La Señora de Blois y todos los no combatientes, incluidos muchos campesinos que se habían refugiado en el castillo, se habían trasladado a la torre. Los Caballeros Noveles tenían la misión de defenderlos con sus vidas. Si no podía evitarse que el castillo cayera en manos de los Orcos, tenían órdenes de incendiar la torre para que todos perecieran en ella. También se había preparado un bebedizo venenoso para que lo tomara la Señora de Blois antes de incendiar la torre.

Percival y el resto de los defensores del castillo formaron una línea de batalla en el patio de armas para cerrar la brecha abierta en la muralla. La lucha iba a ser a muerte. Sin embargo, la brecha era estrecha, por lo que no todo estaba perdido.

Los Orcos entraron por la brecha, tambaleándose entre cascotes y nubes de polvo. Antes de cargar, Percival gritó a sus hombres.

"¡Luchemos hasta el último aliento para cerrar esa brecha con los cadáveres de los Orcos!"

EL ESCENARIO

Este escenario representa una lucha a muerte entre los defensores de la fortaleza y los asediados. Esta batalla decidirá definitivamente el destino de la fortificación. El asediante ha reunido todas sus tropas para el asalto final, y el asediado debe repeler el ataque, o morir en el intento.

OBJETIVOS

El objetivo del asediante es destruir las murallas de la fortificación, matar a todos los defensores y conquistar la fortaleza. El objetivo del asediado es resistir a toda costa y repeler el ataque. Debe sobrevivir el tiempo suficiente o hacer retroceder a los atacantes.

EL CAMPO DE BATALLA

El campo de batalla son las murallas del castillo, sus torres y puertas, y el terreno circundante.

ESCENOGRAFÍA

Colocad las murallas y las torres de la fortificación tal y como se indica en el mapa del escenario. El jugador asediante puede generar aleatoriamente hasta tres elementos de escenografía adicionales, utilizando la tabla incluida en el Manual de Batalla de **Warhammer**. Estos elementos de escenografía pueden colocarse en cualquier punto del campo de batalla que se encuentre a más de 60 cm de las murallas de la fortaleza, por lo que quedará una zona despejada alrededor del castillo.

El mapa del escenario es el adecuado para un ejército asediado de 1.500 puntos. Por cada 500 puntos completos en que el ejército asediado supere este total, deberá incluirse una torre y una sección de muralla adicional.

EJÉRCITOS

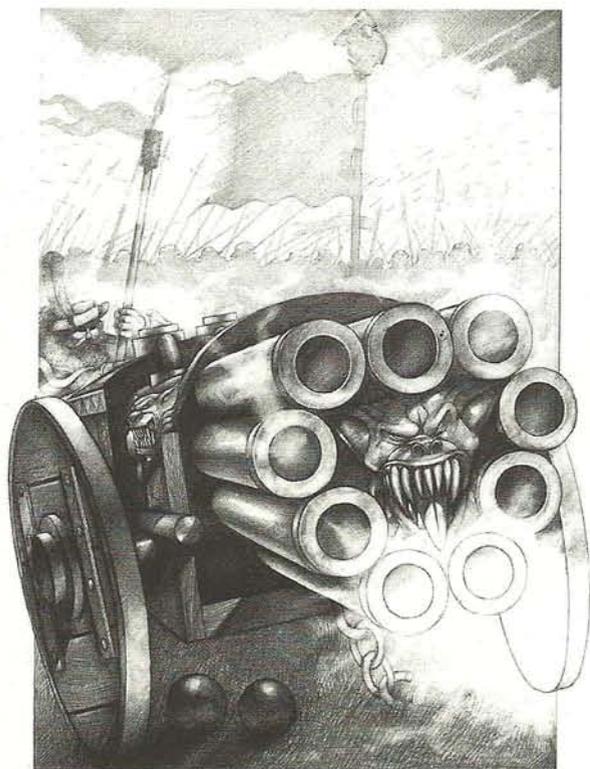
Las fuerzas que toman parte en este escenario representan la totalidad de las tropas que cada bando puede reunir. Cada jugador deberá consultar el Orden de Batalla del escenario para organizar sus tropas para la batalla. El Orden de Batalla indica el valor en puntos de cada ejército y qué tipos de tropas pueden elegirse.

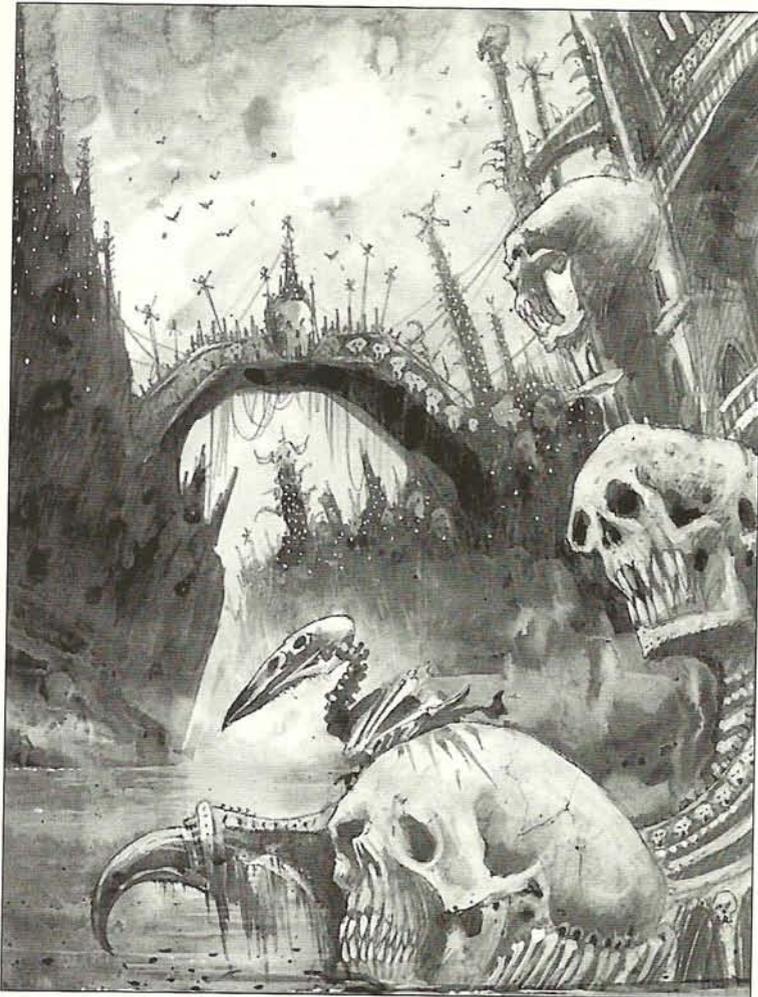
REGLAS ESPECIALES

Este escenario debe librarse utilizando las reglas habituales de **Warhammer**, pero con las siguientes excepciones:

Castillo. Deben aplicarse todas las reglas sobre asaltos a castillos, tal y como se describen en la sección Reglas de Asedio.

Equipo de Asedio. Ambos bandos pueden incluir equipo de asedio en sus ejércitos, tal y como se describe en la sección Equipo de Asedio. En este escenario ambos ejércitos tienen libre acceso a cualquier tipo de equipo de asedio.





DESPLIEGUE

Los asediados despliegan en primer lugar. Pueden desplegar en cualquier punto del campo de batalla situado a 60 cm o más del castillo. Las tropas del ejército asediado despliegan a continuación en cualquier punto de la fortaleza.

Quién juega en primer lugar

El ejército asediado es el primero en iniciar su primer turno.

Duración de la batalla

Este escenario tiene una duración de siete turnos. Si la fortaleza no ha sido conquistada al finalizar el último turno, los atacantes habrán sido rechazados.

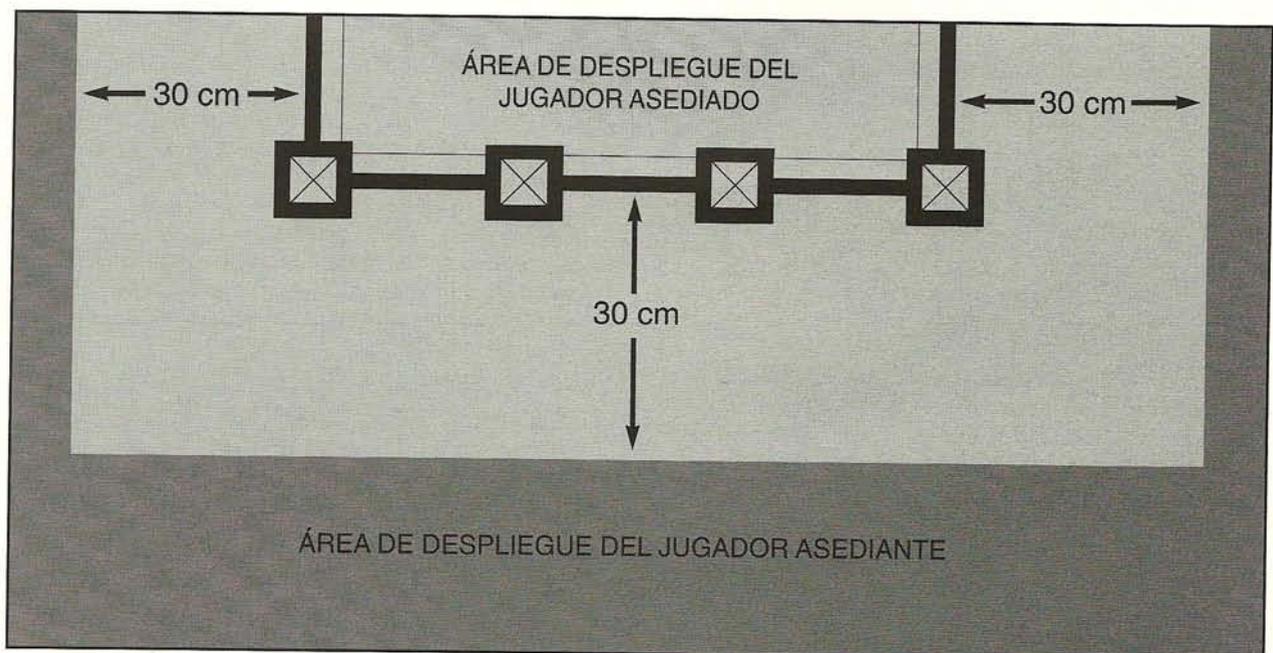
Victoria o Derrota Final

Si el ejército asediante consigue sacar una unidad compuesta por cinco o más miniaturas por el borde de la mesa controlado por el defensor, los atacantes habrán conseguido la victoria. Si al finalizar el séptimo turno el asediante no ha cumplido su objetivo, el ejército asediado habrá conseguido la victoria.

Si se coloca la totalidad de la fortaleza sobre el campo de batalla (o sea, que con las torres y secciones de muralla se forme una fortificación completa), el asediante deberá poseer dos o más unidades compuestas por cinco o más miniaturas en el patio de armas del castillo al finalizar el turno siete.

Despliegue Especial. Las tropas que normalmente puedan aplicar algún tipo de regla de despliegue especial, como por ejemplo los Exploradores Elfos Silvanos, en este escenario no podrán hacerlo.

Hay que tener en cuenta que las tropas montadas en criaturas voladoras no deben contabilizarse al determinar las condiciones de victoria de este escenario, ya que no son capaces de conquistar la fortaleza ellas solas.



ORDEN DE BATALLA EJÉRCITO ASEDIANTE

FUERZA DE ASALTO

La *Fuerza de Asalto* está compuesta por el doble de puntos de tropas que el ejército asediado, por lo que puede organizarse un ejército de cualquier valor total en puntos. Recomendamos que el ejército asediante esté compuesto por 3.000 puntos de tropas elegidas de entre las indicadas en la siguiente lista.

General

El General debe ser el habitual del ejército, tal y como se indica en la lista de ejército. Puede estar equipado con cualquier combinación de armas y armaduras permitida por la lista de ejército, así como poseer todos los objetos mágicos de los que habitualmente pueda disponer, y montar en una bestia de monta, un carruaje o un monstruo.

Máquinas de Guerra

Puede incluirse hasta una máquina de guerra por cada 1.000 puntos del ejército. Por lo tanto, en un ejército con un valor total en puntos de 3.000 puntos podrán incluirse hasta tres máquinas de guerra. Las máquinas de guerra dobles como los Jezzail deben contarse como una máquina de guerra por cada grupo de tripulantes.

Otros Personajes

Puede incluirse cualquier número de personajes permitidos por la lista de ejército. Pueden equiparse con los objetos mágicos que normalmente puedan poseer.

Unidades

Puede incluirse cualquier número de unidades elegidas de entre las de la lista de ejército, con todas las opciones que ésta permita, incluidos los objetos mágicos.

Equipo de Asedio

Puede incluirse cualquier elemento de equipo de asedio para asediantes. En la sección Reglas de Asedio se describe cómo utilizarlos.

ORDEN DE BATALLA EJÉRCITO ASEDIADO

LA ÚLTIMA DEFENSA

El grupo de defensores de la fortaleza está compuesto por la mitad de puntos de tropas que el ejército asediante. Recomendamos que se enfrenten 1.500 puntos de defensores contra 3.000 puntos de atacantes.

Comandante de la Fortaleza

El Comandante de la Fortaleza debe ser el habitual del ejército, tal y como se indica en la lista de ejército. Puede estar equipado con cualquier combinación de armas y armaduras permitida por la lista de ejército, así como poseer todos los objetos mágicos de los que habitualmente pueda disponer, y montar en una bestia de monta, un carruaje o un monstruo.

Máquinas de Guerra

Puede incluirse hasta una máquina de guerra por cada 500 puntos del ejército. Por lo tanto, en un ejército con un valor total en puntos de 1.500 puntos podrán incluirse hasta tres máquinas de guerra. Las máquinas de guerra dobles como los Jezzail deben contarse como una máquina de guerra por cada grupo de tripulantes.

Otros Personajes

Puede incluirse cualquier número de personajes permitidos por la lista de ejército. Pueden equiparse con los objetos mágicos que normalmente puedan poseer.

Unidades

Puede incluirse cualquier número de unidades elegidas de entre las de la lista de ejército, con todas las opciones que ésta permita, incluidos los objetos mágicos.

Equipo de Asedio

Puede incluirse cualquier elemento de equipo de asedio para asediados. En la sección Reglas de Asedio se describe cómo utilizarlos.

SITOS

Si una fortaleza es tan inexpugnable que no puede ser conquistada asaltándola directamente, el atacante debe iniciar un largo asedio, la duración del cual depende tanto de la resolución de atacantes y defensores, como de lo poderosa que sea la fortaleza. El asedio puede durar tan sólo unos días, o prolongarse durante años. Durante el asedio a una fortaleza pueden producirse numerosos enfrentamientos entre las tropas del asediante y el asediado, en los cuales cada bando intenta conseguir alguna ventaja para el asalto final que decidirá el resultado de la contienda.



Cada uno de estos enfrentamientos debe resolverse como si se tratara de una batalla independiente, y representa un acontecimiento más del asedio. Un escenario puede representar, por ejemplo, un intento de hacer llegar abastecimientos a los asediados, de minar las murallas, o la llegada inesperada de refuerzos para ayudar a los defensores de la fortaleza. Cada escenario plantea diferentes problemas tácticos que deben resolver los jugadores.

Muchos de los escenarios que pueden librarse durante un asedio están descritos en este libro. Cada uno de estos escenarios puede librarse como una batalla independiente, o pueden encadenarse para formar la secuencia de un sitio.

CAMPAÑAS DE ASEDIO

Esta sección describe cómo librar estos escenarios de forma sucesiva para crear una campaña entera -que denominaremos Sitio- en la que los jugadores combaten durante un largo período de tiempo por el control de la fortaleza.

Recrear un sitio completo es bastante complicado y requiere bastante tiempo, por lo que os recomendamos que antes de participar en un sitio os familiaricéis con las reglas de Asedio librando batallas independientes. Cuando finalmente libréis el sitio, hacedlo de forma más o menos continuada, jugando por ejemplo, durante todo un fin de semana.

TURNOS DE ASEDIO

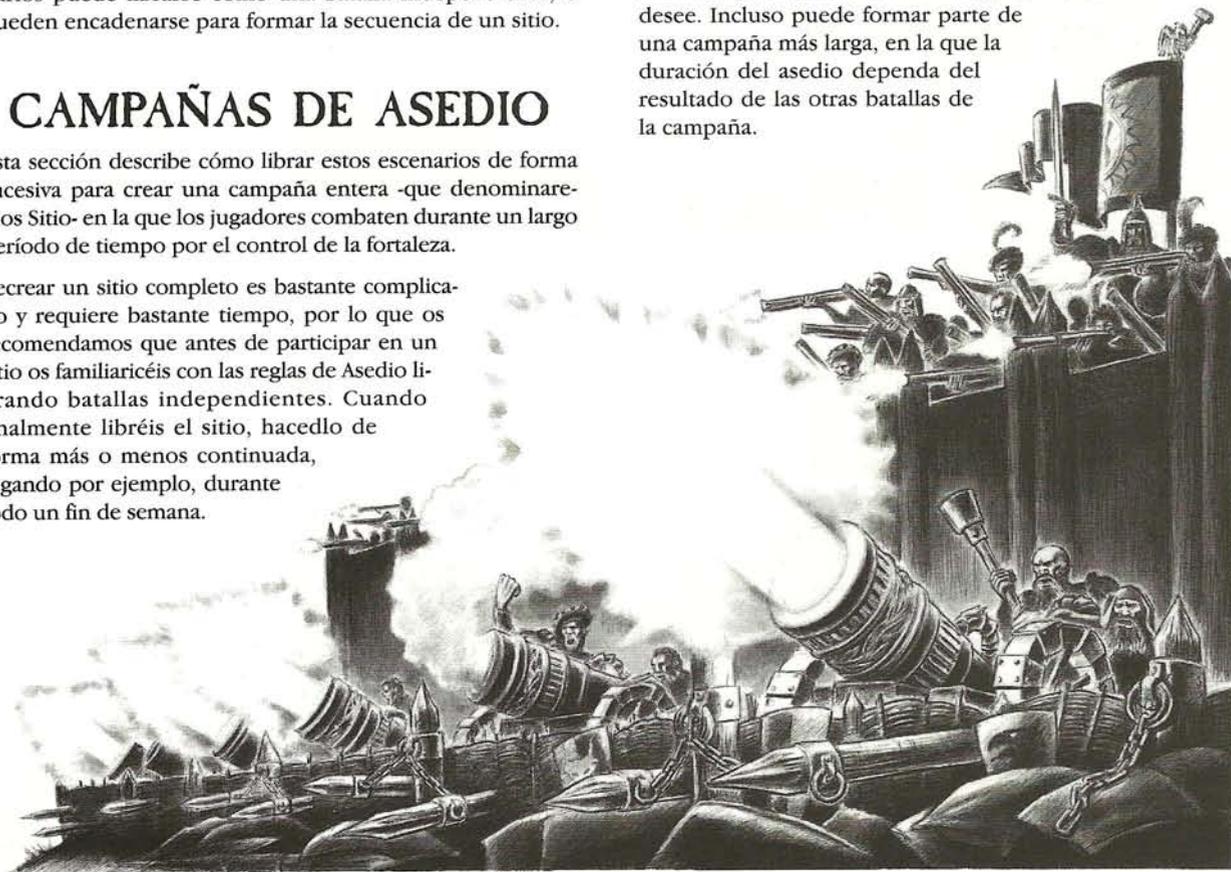
De forma alterna, ambos jugadores deben declarar qué acción emprende su ejército, de entre las opciones permitidas a su bando y que se detallan al final de este capítulo. Cuando ambos jugadores han declarado una opción, habrán completado **un turno de asedio**.

Algunas de estas opciones requieren que se libere uno de los escenarios descritos en este libro, mientras que otras simplemente tienen algún efecto en el escenario final. Es recomendable anotar los efectos de cada decisión y las consecuencias de cada escenario, así como los efectos de los bombardeos como referencia para futuros escenarios durante el sitio.

DURACIÓN DEL SITIO

Una vez ambos jugadores han completado un turno de asedio, debe efectuarse una tirada de 1D6 y sumarse el número de turnos de asedio librados hasta entonces. Si se obtiene un resultado de 7 ó más al asediante se le estará acabando el tiempo, por lo que tendrá que intentar tomar el castillo inmediatamente. Debe jugarse el escenario 9 - *El Asalto Final* - aplicando los resultados de los escenarios librados hasta entonces. El vencedor del *Asalto Final* será el vencedor del sitio.

También puede alterarse la duración del sitio en base al trasfondo de la campaña. Ambos jugadores pueden establecer previamente un número de turnos. Tres turnos antes del *Asalto Final* sería lo ideal, y dos turnos sería el mínimo, pero puede ser tan largo como se desee. Incluso puede formar parte de una campaña más larga, en la que la duración del asedio dependa del resultado de las otras batallas de la campaña.



INICIO DEL SITIO

Un sitio no puede iniciarse con un asalto frontal. En vez de ello lo más probable es que las patrullas enviadas por el comandante de la fortaleza detecten la aproximación del enemigo y envíen un mensaje pidiendo ayuda, o que la vanguardia de los asediados se enfrenten a estas patrullas. Tirad 1D6 para determinar cómo se inicia el sitio. Hay que tener en cuenta que este escenario **no** debe considerarse como parte de un turno de asedio.

1-3 Escenario 2 – Choque de Patrullas

La rapidez con que el asediante avanza hacia el castillo toma a los defensores por sorpresa, lo que les obliga a combatir para frenar el avance del enemigo mientras reúnen todas las tropas para la defensa del castillo.

Si los asediados consiguen la victoria en este escenario, el ejército asediado no habrá podido efectuar los preparativos adecuados, y por tanto dispondrá de 1D6x15 puntos menos en el *Asalto Final* ya que parte de sus tropas no habrán podido refugiarse en la fortaleza.

Una vez librado este escenario, el jugador asediado puede elegir una de las *Opciones del Ejército Asediado* descritas en la página siguiente.

4-6 Escenario 1 – ¡Busca Ayuda!

Los defensores de la fortaleza detectan las columnas del ejército enemigo con bastante antelación, y envían un mensajero en busca de ayuda.

Si el mensajero consigue entregar el mensaje, los aliados del defensor estarán alertados y vendrán a ayudar a la fortaleza. Puede sumarse +1 a la tirada de dado para determinar cuando finaliza el sitio. Además, el jugador asediado podrá elegir la opción *Reforzar la Plaza*.

Una vez librado este escenario, el jugador asediante puede elegir una de las *Opciones del Ejército Asediante*, descritas más adelante.

OTRAS POSIBILIDADES

Evidentemente, existen muchas posibilidades de relacionar los escenarios que las describitas aquí, e incluso podéis crear vuestros propios escenarios. Por ejemplo, no se ha descrito ninguna regla sobre fosos, por lo que si tomáis parte en un sitio a una fortaleza rodeada por un foso, podéis crear un escenario que tenga en cuenta las reglas especiales sobre fosos. Simplemente deben añadirse las opciones correspondientes a las tablas *Opciones del Ejército Asediado* y *Opciones del Ejército Asediante*.

EL ASEDIO MÁS LARGO

El Ritual del Despertar tuvo lugar en Zandri durante la estación de las lluvias, cuando el gran río se había desbordado. Zandesh III se levantó de su sarcófago y salió de su pirámide en ruinas para ser aclamado por sus tropas. Rodeando la pirámide por los cuatro costados, los soldados despertados por el ritual habían formado a la espera de sus órdenes. Nada había cambiado, excepto que el Rey y sus ejército ya no estaban vivos. El Sumo Sacerdote Ptep, un Nigromante No Muerto que había servido a su rey durante muchos años y que había realizado los rituales en la cámara mortuoria cada día durante dos mil años, saludó a su Señor.

“Salve poderoso Rey, Señor de Zandri, gobernante de la eternidad, cuyo reino perdurará millones de años ¡Observad! Vuestro ejército aguarda vuestras órdenes.”

Dos siglos después de haber sido enterrado Zandesh, un rey de otra dinastía había construido su pirámide amurallada parcialmente encima de las ruinas de los monumentos erigidos por Zandesh y, lo que era peor, había robado algunas de las finamente trabajadas rocas de su predecesor para construir su pirámide. Zandesh observó el gran portal de esta tumba con sus ojos de lapislázuli. Abrió sus esqueléticos dientes y mordió las vendas de su boca para hablar.

“¡Este edificio ofende a vuestra majestad! Que se sepa que tan sólo yo gobernaré en Zandri por toda la eternidad. No permitiré la existencia de ningún rebelde ¡Adelante mis legiones, asaltad esa tumba, romped los sellos de sus bóvedas y matad a todos los sacerdotes que encontréis en ella!”

El ejército aclamó a su Señor con el fantasmagórico chasquear de dos mil esqueletos armados levantando sus armas como saludo. A continuación avanzaron, regimiento tras regimiento, entre los cascotes y la arena hacia el gran portal de la tumba de Memnesh IV. Al hacerlo sonó un ensordecedor clamor de antiguas trompetas de cobre en el interior de la pirámide. A lo largo de toda la muralla, los arqueros esqueléticos de Memnesh IV aparecieron a millares. Memnesh había sido un gran guerrero y líder en sus tiempos, y había conquistado muchas tribus en las tierras próximas a su reino. El Sumo Sacerdote del templo mortuorio de Memnesh IV apareció entre las almenas del gran portal.

“Sabed que Memnesh IV ha despertado para iniciar su reinado de millones de años como único gobernante de Zandri ¡Quién osa desafiarle!”

Los Esqueletos de Zandesh III asediaron la tumba fortificada de Memnesh IV durante doscientos noventa y nueve años. En el año trescientos del asedio Zandesh finalmente recuperó los finamente tallados obeliscos que antaño decoraron su tumba. Memnesh, en su insaciable deseo por construir la mejor pirámide que nunca se hubiera erigido, los había robado poco antes de su muerte y había borrado los jeroglíficos que hablaban de Zandesh y los había reemplazado por los suyos propios. La tumba fortaleza de Memnesh fue totalmente saqueada y su cuerpo arrojado a los buitres y a los chacales.

OPCIONES DEL JUGADOR ASEDIADO

El jugador asediado puede elegir una de estas opciones durante su turno en la campaña. Puede elegir cualquiera de las opciones excepto si se especifica lo contrario, y puede elegir la misma opción más de una vez, aunque no puede elegir la misma en dos turnos consecutivos.

BUSCAR AYUDA

Puedes enviar un mensaje de socorro para que tus aliados te ayuden a levantar el sitio. Para conseguirlo el mensajero ha de conseguir atravesar las líneas enemigas.

Debe jugarse el escenario 1, *¡Busca Ayuda!* Si el mensajero consigue atravesar las líneas enemigas, la moral de las tropas asediadas aumentará considerablemente, por lo que podrás aumentar en +1 el atributo de Liderazgo de todas las tropas (hasta un máximo de 10) en todos los escenarios posteriores, pues la ayuda ya estará en camino. Esto no es aplicable en el escenario *¡Llegan los Refuerzos!* Las tropas que se encuentran en el interior de la fortaleza se sienten más seguras al saber que antes o después se levantará el sitio. Además, el jugador asediado podrá elegir la opción *Reforzar la Plaza* de esta lista a partir del próximo turno de asedio.

CONTRABOMBARDEO

Puedes decidir disparar con tus máquinas de guerra emplazadas en las torres y murallas de la fortaleza, o utilizar tus arqueros para disparar una lluvia de proyectiles sobre el enemigo.

Debes elegir una de las siguientes opciones: Disparar Armas de Proyectiles o Bombardeo.

Los ejércitos del Caos no pueden elegir ninguna de las dos opciones. Los ejércitos de Skavens, Altos Elfos, Bretonianos, Elfos Oscuros, Elfos Silvanos y Hombres Lagarto no pueden elegir la segunda opción.

1. Disparar Armas de Proyectiles

En el *Asalto Final*, una unidad del ejército asediante (máquinas de guerra y carruajes no) sufrirá 2D6 impactos (los Elfos Silvanos pueden sumar +2, ya que son expertos disparando con arco). Estos impactos deben resolverse como si hubieran sido causados por cualquier arma de proyectiles disponible en el ejército, como Arcos, Ballestas, etc., pero no por armas especializadas como Globos de Viento Envenenado o proyectiles mágicos, como la *Flecha Lluvia de Muerte*. El defensor elige cuál es la unidad afectada.

2. Bombardeo

Tirad 6D6. Por cada resultado de 6 obtenido, el enemigo perderá 25 puntos del valor total en puntos del ejército en el *Asalto Final*. Los ejércitos de Enanos, Enanos del Caos y el Imperio, deberán obtener un resultado de 5 ó más ya que disponen de máquinas de guerra más poderosas que cualquier otro ejército.

SALIDA

Puedes ordenar a tus tropas de elite que destruyan algún elemento vital del ejército enemigo.

Elige uno de los siguientes objetivos: Máquinas de Guerra, Equipo de Asedio o Munición y Suministros. Debe jugarse el escenario 7, *Salida*. Si consigues la victoria deben aplicarse las siguientes penalizaciones al ejército asediante, según el objetivo elegido.

1. Máquinas de Guerra: El jugador asediante no podrá elegir la opción *Bombardeo* mientras dure el sitio.

2. Equipo de Asedio: El jugador asediante no podrá invertir más del 10% de sus puntos en equipo de asedio.

3. Munición y Suministros: El coste de las máquinas de guerra del jugador asediante en el *Asalto Final* se doblará para representar las dificultades de reemplazar la munición perdida y las máquinas dañadas.

REFORZAR LA PLAZA

Tan sólo puedes intentar reforzar la plaza si has conseguido la victoria en el escenario *¡Busca Ayuda!*

Debe jugarse el escenario 4, *¡Llegan los Refuerzos!* Por cada unidad de diez o más miniaturas que atraviese las líneas del asediante, en el *Asalto Final* dispondrás de 50 puntos adicionales (hasta un máximo de 250 puntos).

Hay que tener en cuenta que debes volver a jugar el escenario *¡Busca Ayuda!* una vez más antes de poder volver a elegir esta opción.

CONSTRUIR EQUIPO DE ASEDIOS

Puedes decidir construir más equipo de asedio en previsión del inevitable asalto final.

Tira 1D6 y multiplica el resultado por 25. El resultado final indicará el número de puntos adicionales que podrás invertir en equipo de asedio en el *Asalto Final*. Esto incluye puertas reforzadas, tejadillos, rocas, calderos de aceite, etc.

REPARAR LAS DEFENSAS

Esta opción permite al jugador asediado reparar los daños causados en sus defensas.

Puedes reparar totalmente una torre, sección de muralla o puerta antes del inicio del *Asalto Final*. No deberá aplicarse ninguno de los efectos sufridos en esa sección, incluso si la muralla ha sido destruida. Si el asediante en este turno de asedio ha elegido Bombardeo, Minar las Murallas o Probar las Defensas debe elegirse la sección a reparar después de resolver sus efectos. Los Enanos y Enanos del Caos pueden reparar una sección de muralla, torre o puerta adicional si obtienen un resultado de 4 ó más en 1D6.

OPCIONES DEL EJÉRCITO ASEDIANTE

El jugador asediante puede elegir una de estas opciones durante su turno en la campaña. Puede elegir cualquiera de las opciones excepto si se especifica lo contrario, y puede elegir la misma opción más de una vez, aunque no puede elegir la misma en dos turnos consecutivos.

BOMBARDEO

Puedes decidir bombardear la fortificación enemiga con tu artillería pesada de asedio para derruir las murallas antes de asaltar la fortaleza.

Los ejércitos de Elfos Silvanos, Bretonia, Hombres Lagarto, Elfos Oscuros, Altos Elfos y el Caos no pueden elegir esta opción.

En el *Asalto Final* cada sección de muralla y torre (pero no las puertas) sufrirá un impacto de F10 que causa 1D3 puntos de daño. Esto representa los efectos del bombardeo. Sus efectos deben resolverse antes de desplegar las tropas. Los ejércitos de Enanos, el Imperio y Enanos del Caos tiran 1D6-1 para determinar los puntos de daño causados por cada impacto, en vez del 1D3 habitual.

MINAR LAS MURALLAS

Puedes decidir minar las murallas. Es una maniobra arriesgada, pero si lo consigues podrás destruir una sección de muralla entera.

Debe jugarse el escenario 8, *Minar las Murallas*. Si consigues la victoria en este escenario, en el *Asalto Final* una sección de muralla sufrirá 1D6 impactos (1D6+1 si los asediantes son Enanos o Skavens, que son mucho mejores mineros) de F10, cada uno de los cuales causa 1D6 puntos de daño. Determinad los efectos siguiendo el procedimiento habitual. El asediante puede elegir la sección de muralla afectada, pero no puede minar la sección de muralla que contiene la puerta. Determinad los efectos antes de desplegar las tropas.

INANICIÓN

El punto más débil de cualquier fortaleza es el estómago de sus defensores. Si quieres esperar tu oportunidad antes de asaltar la fortaleza e impedir que el enemigo reciba suministros, debes jugar el escenario 6, *Aprovisionamiento*.

Si consigues la victoria en este escenario, el jugador asediado perderá 1D3 guerreros (1D3-1 en el caso de Enanos y Enanos del Caos; 1D6 en el caso de Halflings) de cada unidad (excepto máquinas de guerra y carruajes) a causa de los efectos de la inanición. Determinad los efectos antes de desplegar las tropas para el *Asalto Final*.

En los ejércitos No Muertos, cualquier Nigromante o Vampiro en el ejército asediado sufrirá 1 Herida a causa de la inanición (¡o falta de sangre!) al inicio del *Asalto Final* si obtienes un resultado de 4 ó más en 1D6. El resto de No Muertos son inmunes a los efectos de la inanición.

En los ejércitos de Orcos y Goblins cualquier baja sufrida por las unidades de Orcos, en vez de retirarse de la unidad de Orcos, puede retirarse de cualquier unidad de Goblins del ejército, ya que los pieles verdes más grandes se comen a sus primos más pequeños.

PROBAR LAS DEFENSAS

Si lo deseas puedes enviar parte de tus tropas a atacar un punto débil de la fortaleza o una fortificación exterior.

Debe jugarse el escenario 3, *Probar las Defensas*. Si consigues la victoria en este escenario, las puertas de la fortaleza estarán destruidas al iniciar el *Asalto Final*. Esto representa tus constantes esfuerzos por intentar abrir una vía de entrada al interior de la fortaleza.

INFILTRACIÓN

Puedes decidir enviar espías e infiltrados al interior de la fortaleza enemiga para destruir sus abastecimientos y almacenes. Si decides hacerlo debes jugar el escenario 5, *Infiltración*.

Si consigues la victoria en esta batalla, en el *Asalto Final* el coste del equipo de asedio adquirido por el asediado será el doble del habitual.

CONSTRUIR EQUIPO DE ASEDO

Puedes decidir construir más equipo de asedio en previsión del inevitable asalto final.

Tira 1D6 y multiplica el resultado por 15. El resultado final indicará el número de puntos adicionales que podrás invertir en equipo de asedio en el *Asalto Final*. Esto incluye escalas, garfios, arietes, arietes cubiertos, torres de asedio, etc.

EL ASALTO FINAL

En cuanto lo desees puedes asaltar la fortaleza. Si decides hacerlo deberá jugarse el escenario 9, el *Asalto Final*. Esta opción no puede elegirse hasta que como mínimo se hayan librado dos turnos completos de asedio.

¡El resultado de esta batalla determinará el destino de la fortaleza, y el vencedor del sitio!



FORTALEZAS DEL MUNDO CONOCIDO



CASTILLO DE UN BARÓN BRETONIANO

En Bretonia pueden encontrarse muchos tipos de terrenos diferentes, por lo que los castillos pocas veces presentan la misma estructura. Algunos están "colgados" de un risco y son prácticamente inaccesibles excepto para los atacantes más decididos; otros están contruidos en tierras bajas y llanas, generalmente rodeados por un foso que es fácil de defender y muy difícil de atravesar. Los castillos contruidos en una isla en medio de un pantano son bastante comunes; y en la costa es habitual encontrar castillos contruidos al borde de los acantilados o en islas próximas a la costa, pues éstas son unas excelentes posiciones defensivas para un ejército que quiera vigilar la llegada por mar de invasores.

Chateau Gallarde

(Según la balada del trovador del mismo nombre)

Álzase en la tierra de Lyonesse,
un castillo en una tierra de Orcos infestada,
una torre desafiante sobre una roca ves,
de cuatro torres rodeada.

Aquellos que sus murallas escalar intentéis,
tan sólo la muerte encontraréis.

El Barón con su caballo en la torre reposa,
¡junto a quince ovejas y su esposa!

Hay miles de castillos repartidos por toda Bretonia, de los cuales el del dibujo no es más que un ejemplo. Su estructura básica está centrada alrededor de una torre, que es la parte más antigua del castillo. La torre está rodeada por tres de sus lados por un patio amurallado en cuyo interior se levantan las caballerizas, los dormitorios de los sirvientes, la cocina, la herrería y los almacenes, formando el cuarto lado del patio. El portón está flanqueado por dos pequeñas torres, y en las esquinas de la muralla se levantan grandes bastiones.

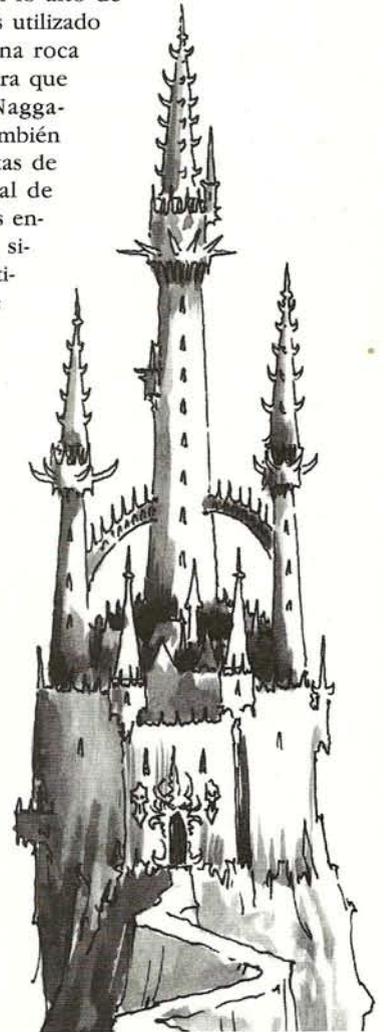
El foso o barranco que rodea el castillo puede atravesarse tan sólo por un puente levadizo. Además del puente, la puerta está protegida con una reja de hierro denominada rastrillo, que puede levantarse o bajarse para bloquear el paso a los invasores.

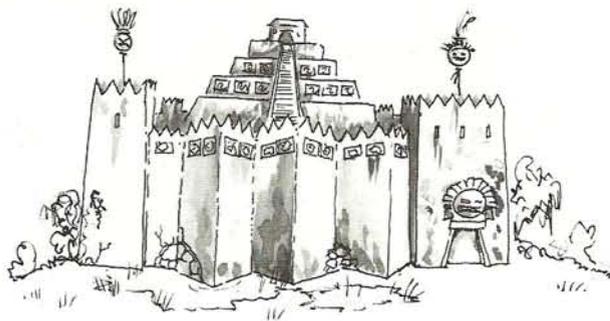
FORTALEZAS DE LOS ELFOS OSCUROS

Los Elfos Oscuros siguen la antigua tradición de los Elfos, pero sus fortalezas acostumbran a tener bastiones o torres muy altas contruidas en lo alto de

una roca. El material más utilizado en su construcción es una roca volcánica de color púrpura que es muy abundante en Naggaroth. Los Elfos Oscuros también utilizan gigantescas puertas de hierro con rastrillos igual de pesados para defender las entradas. Las puertas están situadas en lo alto de la fortificación, y tan sólo puede accederse a ellas por un estrecho camino; o están situadas en la base del risco, normalmente para permitir el acceso a la fortaleza desde el mar, de forma que las naves y las bestias marinas puedan entrar en el interior de las malignas fortalezas de sus malignos hechiceros.

Las torres de sus fortalezas son muy altas y normalmente están decoradas con grotescas esculturas que sobresalen de la estructura principal, dándole a la fortaleza un aspecto característico de tener "cuernos" al recortarse su silueta contra el sol poniente.





FUERTES DE LOS HOMBRES LAGARTO

El fuerte del dibujo está basado en el templo fortificado de Xtzl, un ejemplo típico de fuerte de los Hombres Lagarto construido en lugares remotos, lejos de las grandes ciudades. Aunque los Hombres Lagarto son capaces de construir las fortificaciones más inaccesibles del Mundo de Warhammer, muchas veces para defender sus ciudades tan sólo utilizan laberintos de marjales atravesados por múltiples senderos.

Muchas ciudades disponen de fuertes que sirven de puestos avanzados en la jungla. La guarnición de estos fuertes está compuesta principalmente por Guerreros Saurios, e incluso es posible que dispongan de una residencia para Magos-Sacerdotes menores. Los rasgos más característicos de estas fortificaciones son las almenas en forma de "dientes de cocodrilo" y las zigzagueantes murallas en forma de "serpiente avanzando" para crear enfiladas.

Los fuertes de los Hombres Lagarto muchas veces se encuentran en pésimo estado de conservación, medio cubiertos por la jungla. Están contruidos con un tipo de piedra caliza muy abundante en Lustria, que se erosiona muy rápidamente en un clima tropical. Consecuentemente, los gigantescos Kroxigors constantemente están arrastrando titánicos bloques de piedra para sustituir los bloques más erosionados, siguiendo las indicaciones de los Eslizones.

Las puertas de los Fuertes son más estrechas en la parte superior que en su base. Generalmente son un simple marco de troncos reforzado con placas de bronce o cobre, pero también pueden encontrarse rastrillos de losas de piedra. Todas las entradas disponen de sistemas defensivos que pueden variar, pueden ser desde rocas que caen sobre los sorprendidos invasores, hasta pozos con serpientes o estacas.

**...AL ACERCARSE EL RESURGIR DE
TOPAC, EL SEÑOR XLAL ORDENÓ LA
CONSTRUCCIÓN DE UN RECINTO
AMURALLADO ALREDEDOR DEL
ALTAR A SOTEK IMITANDO LA
FORMA SERPENTIFORME DEL DIOS.**

**DURANTE CIEN CICLOS SOLARES
LOS KROXIGORS TRABAJARON BAJO
LA DIRECCIÓN DE INHUI, JEFE DE
LOS ESLIZONES.**

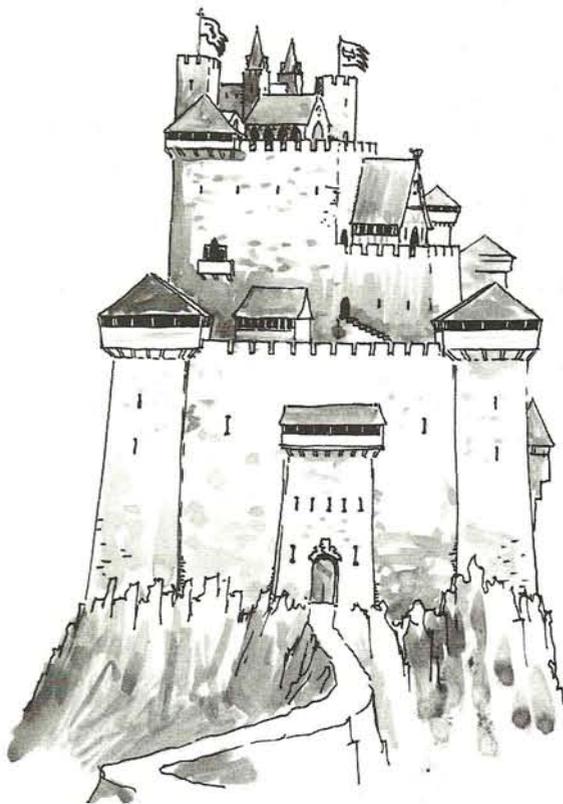
**DE LA INSCRIPCIÓN SOBRE LA FUNDACIÓN
DEL FUERTE DE TRAXCAN**

CASTILLOS DE LOS CONDES IMPERIALES

Los castillos del Imperio se caracterizan por sus gigantescas torres cuadradas y por los torreones con tejados cónicos. Los Condes Imperiales muchas veces utilizan tejas vitrificadas con galones amarillos y negros, o incluso con el motivo del águila imperial para demostrar su opulencia y estatus dentro del reino.

La puerta del castillo del ejemplo también tiene una techumbre de este tipo, y tiene la función añadida de servir de residencia a las tropas que viven permanentemente en el interior del castillo. Para acceder al castillo debe pasarse un puente levadizo que atraviesa un profundo foso o zanja, y tres puertas protegidas con rastrillos.

Los castillos Imperiales generalmente están situados en lo alto de riscos o acantilados, y muchas veces junto a las grandes vías fluviales por donde suben las barcazas con abastecimientos, que son izados al castillo con cuerdas y poleas.



La mayoría de los castillos Imperiales se levantan sobre antiguas construcciones Enanas abandonadas, que les sirven de cimientos. Una vez acabados, estos castillos son gigantescos, capaces de albergar pueblos enteros en su interior. Las poternas son elementos característicos de estos castillos, al igual que las mazmorras y los pasadizos secretos pueden servir para lanzar ataques sorpresa contra un ejército invasor que haya conseguido destruir sus defensas.

Hacia el Este, en Ostland y especialmente en Kislev, es más común encontrar castillos de madera. Estos castillos están contruidos con grandes troncos de árboles apilados unos encima de los otros y cubiertos con tejados de madera. En Kislev las fortalezas normalmente están rematadas por cúpulas en forma de cebolla, siguiendo una tradición ancestral.



FUERTES ORCOS

El fuerte del dibujo representa un típico fuerte Orco, y está basado en la fortaleza del Señor de la Guerra Grotrag en las Tierras Yermas. Los fuertes Orcos son primitivos y simples tanto en su distribución como en su construcción. Muchas veces no son más que una gran torre rodeada por una empalizada, ambas de forma rectangular, como una tosca burla de las poderosas fortificaciones del Imperio y Bretonia

Las puertas del fuerte son toscas construcciones hechas con grandes troncos atados, reforzadas con bandas de hierro y cubiertas de letales pinchos. Las murallas están construidas con grandes rocas, cascotes o barro, y generalmente están erizadas de estacas y maderas que sobresalen para hacer desistir a los asaltantes. La parte exterior está cubierta de una mezcla de barro y excrementos que les da un aspecto marrón arenoso, y además está cubierta de glifos.

Los Fuertes generalmente son capturados y recapturados una y otra vez a causa de las continuas guerras entre tribus rivales, y por tanto sufren numerosos desperfectos, lo que obliga a reconstruirlos constantemente. A consecuencia de ello los fuertes tienen una estructura desvencijada, aunque sus murallas son tan gruesas que pueden resistir el ataque de los arietes. Los fuertes Orcos también sirven de refugio para las diversas tribus dispersas de pieles verdes cuando se reúnen bajo el liderazgo de un poderoso Señor de la Guerra.

El Fuerte

*(Extraído de un extraño cántico Orco
de la tribu del Ojo Rojo)*

Exizten nueve y zezenta tipoz de fuertes
Orcos tribalez,
¡Y todoz elloz son cuadrados!
Zi quieres zaber el truco,
Conztrúyelo rápido y gruezo,
¡Y con media tonelada de eztiércol,
habráz terminado el trabajo!

Estribillo: ¡Ey! ¡Fuera de miz murallaz!

Nota - La traducción es mucho mejor
que el original.

FORTALEZAS DE LOS SEÑORES DEL CAOS

Cuando un territorio cae bajo la sombra del Caos todo es posible. El efecto corruptor del Caos deforma el propio terreno, y por tanto los castillos de los Señores del Caos desafían todas las leyes de la naturaleza y la cordura.

Sus castillos muchas veces consisten en murallas muy altas, con malignas caras demoníacas esculpidas en ellas. Las murallas están construidas en ángulos imposibles y decoradas con barrocos y grotescos dibujos que glorifican a los dios del Caos que adoran los defensores del castillo. Las murallas acostumbran a ser de piedra negra, o incluso de bronce o hierro. Mientras que estos materiales no pueden ser trabajados por los artesanos mortales, nada es imposible para el Caos.

Los fosos pueden estar llenos de lava ardiente, o incluso de sangre hirviente, y sus cimientos pueden estar hechos de cráneos y huesos. En el patio de armas muchas veces hay estatuas erigidas a la gloria del Caos, y pozos en los que moran terribles Engendros del Caos y otras criaturas monstruosas que las tropas del Señor de la Guerra conducen a la batalla.

En el interior de las murallas se encuentra la torre del Señor del Caos, una negra y gigantesca construcción desde donde el Señor del castillo piensa y urde sus planes de conquista del Viejo Mundo.



FORTIFICACIONES DE LOS ELFOS SILVANOS

Las fortificaciones de los Elfos Silvanos generalmente están formadas por varios árboles gigantes huecos en su interior, comunicados entre ellos a la altura de las ramas mediante pasarelas. Los Elfos Silvanos utilizan su habilidad de cantar a los árboles para que las ramas al crecer formen plataformas y pasarelas. Estos árboles mantienen su follaje, ocultando estas fortificaciones de la vista. Los troncos de los árboles son tan gruesos, que en su interior pueden vivir un gran número de Elfos.

Las puertas y ventanas quedan disimuladas como si fueran grietas y nudos del tronco del árbol, por lo que es muy difícil distinguirlas. Desde ellas los guerreros Elfos son capaces de realizar ataques por sorpresa y retirarse rápidamente a la fortificación, sin que el enemigo llegue a saber de dónde ha salido el enemigo o por dónde se ha marchado. A las plataformas superiores también puede accederse mediante escaleras de cuerda y lianas.

El dibujo inferior muestra una muralla arbórea creada mediante el Cántico de los Árboles. Este proceso permite crear un efecto de enrejado similar al mimbre, pero mucho más resistente, y como está formado de madera viva, va haciéndose más y más fuerte a medida que el árbol va creciendo y haciéndose más viejo.



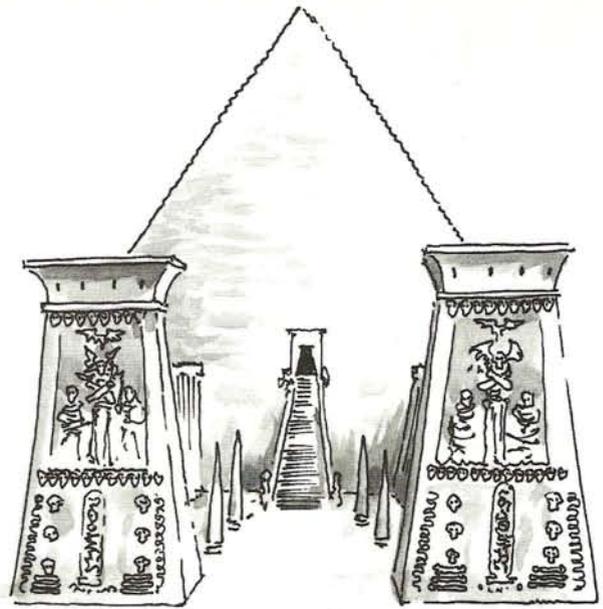
El Bosque de Yrilliath

Tres formidables árboles unidos como si sólo fuera uno,

A su alrededor hay numerosas enredaderas entretejidas.

Invisibles, las grandes salas de Yrilliath se extienden entre su frondoso follaje. Siete docenas de arcos pueden disparar desde la Sala del Olmo.

De las leyendas de la Estirpe del Olmo



FORTALEZAS DE LOS NO MUERTOS

Las primeras fortalezas de ladrillo y barro erigidas por los habitantes de Nehekhara hace mucho tiempo que se han convertido en polvo, y sus fortalezas de piedra han sido cubiertas por las tormentas de arena. Pero no importa, pues estas fortificaciones de los vivos no son útiles para los habitantes No Muertos de estas tierras. Los ejércitos de No Muertos de Nehekhara están compuestos por los regimientos de esta olvidada civilización, que fueron enterrados para servir a sus señores en su no vida.

Las fortalezas de Nehekhara son los gigantes sepulcros que han perdurado a pesar del paso del tiempo. La pirámide de la fortificación del ejemplo actúa como la torre principal. A sus cámaras interiores tan sólo puede accederse a través de peligrosos y fuertemente defendidos pozos de entrada.

El camino que conduce a la entrada muchas veces está flanqueado por dos grandes bastiones, que originalmente formaban parte del templo erigido a la entrada de la tumba. Estos bastiones contienen cámaras y escaleras que conducen al tejado plano, desde donde los No Muertos pueden organizar la defensa de la fortaleza.

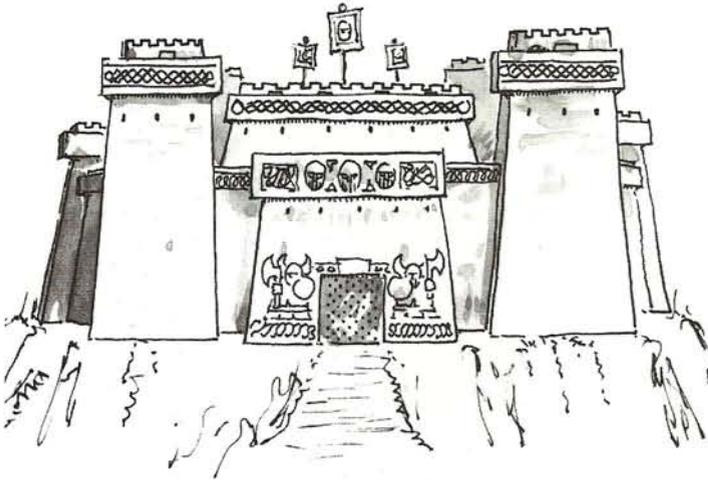


Los sepúlcros de las pirámides muchas veces no tienen ninguna entrada evidente, sino descomunales bloques de piedra que pueden cerrar la entrada mediante un flujo de arena, sellando la entrada para atrapar a los intrusos, que finalmente acabarán uniéndose a la guarnición esquelética de la tumba.

Las tumbas fortificadas generalmente se encuentran en condiciones ruinosas. Algunas están tan deterioradas que los saqueadores de tumbas han podido entrar fácilmente en ellas. De hecho, estas fortificaciones generalmente sólo son asediadas por aquellos que intentan robar los tesoros de los reyes funerarios.

FORTALEZAS ENANAS

La fortaleza del dibujo inferior está basada en los planos de una fortificación Enana menor, como las que los Enanos construyeron para defender las regiones mineras en las Montañas del Fin del Mundo durante el Gran Imperio Enano. Muchas de ellas todavía perduran en estas montañas, y como a los Enanos les gusta seguir un diseño determinado si se ha comprobado que funciona, en el Viejo Mundo pueden encontrarse gran número de fortificaciones con exactamente el mismo diseño. Sin embargo, actualmente la mayoría se encuentran en ruinas y otras razas han construido sus propias fortificaciones sobre sus cimientos. Las más formidables fueron talladas en la propia roca, construyéndose tan sólo las defensas más exteriores, utilizando para ello gigantescos bloques de piedra transportados hasta el lugar.



La planta de una fortaleza Enana suele ser rectangular, aunque en las fortalezas más grandes también es habitual que las murallas sigan el contorno natural de la montaña. A veces la fortificación no es más que una gigantesca puerta que conduce a salas subterráneas que los Enanos han excavado a lo largo de muchos años.

Las entradas a la fortaleza muchas veces están flanqueadas por estatuas gigantescas de los ancestros de sus habitantes, y en las murallas pueden verse bajorrelieves de las cabezas de estos ancestros. Los puentes levadizos y fosos no son demasiado habituales en las fortalezas Enanas, pues estos prefieren defender la entrada a sus fortalezas con pesadas puertas de hierro y bronce. Algunas de estas puertas deben accionarse mediante complicados sistemas de poleas y palancas, como si se tratara de un rastrillo.

FUERTES DE LOS ENANOS DEL CAOS

Los fuertes de los Enanos del Caos surgen como gigantescos bastiones de las desoladas llanuras de las Tierras Oscuras. Construidos con gigantescos bloques de lava volcánica, estas fortificaciones presentan en sus murallas las características almenas escalonadas. El camino que conduce a la fortaleza está flanqueado por estatuas de Lammasus y Grandes Tauros, y las propias puertas de la fortaleza son ridículamente grandes, como gesto de menosprecio y arrogancia, así como forma de ostentación.

FORTALEZAS DE LOS ALTOS ELFOS

Esta ilustración está basada en la fortaleza de Tor Isil, y es un ejemplo característico de los pequeños fuertes defensivos de Ulthuan. Los fuertes de los Altos Elfos como éste se construyen sobre las colinas de la accidentada costa de la isla, y muchas veces se les añaden bastiones exteriores para proteger a las naves ancladas en la rada, y caminos de acceso hasta el embarcadero. Las técnicas de construcción utilizadas aprovechan astutamente la mampostería para construir torres y balcones que parecen desafiar las leyes de la gravedad.



La mayoría de las fortalezas de los Altos Elfos están formadas por un núcleo de torres muy altas comunicadas por murallas o pasarelas elevadas. Estos castillos son prácticamente inexpugnables. Su función principal es servir de atalayas, por lo que los nobles Altos Elfos aprovechan las torres para crear observatorios para una de sus principales aficiones, la astronomía. Aunque esta función tiene poca utilidad en la defensa del castillo, en el pasado los nobles Altos Elfos utilizaban las torres para situar en ellas sus Dragones. Desde esta privilegiada posición estas maravillosas criaturas podían lanzarse sobre el enemigo, aumentando su velocidad a medida que descendían silenciosamente sobre los enemigos de su Señor para vomitar sobre ellos su aliento de fuego.

La piedra más utilizada en la construcción de los castillos de los Altos Elfos es el mármol blanco de Ulthuan, pues su pulida superficie no ofrece agarraderas adecuadas para aquellos que intenten escalar las murallas. Para defender la entrada al castillo los Elfos construyen estrechas y altas puertas de bonce o madera, decoradas con oro y plata.

TOL UMHAR

¡Recuerda sus altas y blancas torres!
 ¡Admira los antiguos bajorrelieves de los Dioses Élficos de antaño!
 ¡Contempla una vez más la miriada de luces de diferentes colores!
 ¡Y no olvides las cien lanzas con punta de plata que defienden sus orgullosas murallas!
 Recuerda el eco de los argéteos cuernos de guerra convocando a los guerreros a la defensa de Tol Umhar

OTROS REINOS HUMANOS

Los castillos Tileanos consisten en una alta, y generalmente inclinada, torre, y un edificio bastante grande con galerías columnadas y tejados de tejas de terracota. Ambas están comunicadas por medio de un patio, rodeado por murallas de piedra blanca. Es habitual que las murallas estén decoradas con pinturas. Desde que Leonardo de Miragliano perfeccionó la técnica para construir torres inclinadas, éstas se han propagado por Tilea y muchos Príncipes han derruido sus viejas torres para reconstruirlas siguiendo este nuevo estilo.



Los grandes líderes de los Norses y sus hombres viven en construcciones de madera que tienen una forma similar a un drakkar invertido, con tejas de madera que parecen escamas de dragón. Este edificio está rodeado por una empalizada de troncos y una zanja. En el interior de esta empalizada se encuentran las cabañas de los guerreros Norses y sus familias.

En Catai las fortalezas parecen pagodas muy altas, creciendo piso tras piso sobre unos cimientos ciclópeos.

En Arabia las fortificaciones se yerguen como sólidos bloques de piedras que surgen de entre la arena del desierto. Las torres están culminadas por una cúpula de tejas vitrificadas.

FUERTES SKAVEN

La mayoría de las fortalezas Skaven son subterráneas. Las pocas fortificaciones Skaven que hay en la superficie generalmente son fuertes o templos abandonados que se encuentran prácticamente en ruinas, y que los Skavens han ocupado después de matar a sus propietarios originales contaminando sus pozos, envenenando sus reservas de comida y propagando terribles enfermedades.

Estas ruinas están infestadas por los hombres rata, que viven en frágiles chozas de madera. La madera podrida es apuntalada y parcheada con maderas mordisqueadas, hasta que la estructura es suficientemente gruesa y resistente para resistir cualquier ataque. Sin embargo, a causa de la persistente podredumbre que corroe los cimientos del fuerte, estas estructuras muchas veces ceden por su propio peso y deben construirse nuevas fortificaciones sobre las anteriores, creando un denso estercolero.



Bajo el montón de maderas podridas, en el interior de la estructura del fuerte, se extienden los túneles de la guarida Skaven. Este fétido y húmedo laberinto de túneles es casi imposible que pueda ser capturado por un ejército invasor.

Los Skavens prefieren disponer de muchas entradas y rutas de escape, la mayoría de las cuales son muy difíciles, sino imposibles de detectar. Las puertas, si existen, son toscas puertas de madera podrida con refuerzos de metal. Los túneles Skaven están protegidos por docenas de trampas, como bolas con pinchos, pozos llenos de alimañas, globos de viento envenenado y otras trampas demasiado desagradables como para ni tan sólo pensar en ellas.

FORTALEZAS DE LOS HOMBRES BESTIA

Aunque los Hombres Bestia pocas veces construyen alguna cosa, se sabe que a veces fortifican las piedras de la manada de su tribu. En estas fortificaciones pueden resistir el ataque de cualquier fuerza enemiga que haya invadido el bosque donde se encuentra su guarida, o incluso lanzar ataques sorpresa contra tribus rivales.

Los fuertes de los Hombres Bestia están contruidos en colinas bajas, donde generalmente erigen sus piedras de la manada. A su alrededor levantan una empalizada con grandes troncos de árbol, formando un círculo, con los titánicos monolitos de piedra que marcan las tumbas de los grandes Paladines Hombres Bestia actuando de puntos fuertes.

Las murallas muchas veces están decoradas con cadáveres en descomposición empalados en estacas de madera que atraen a las Arpiás para que ayuden a defender el fuerte. El terreno que rodea la fortaleza está cubierto de trampas simples pero efectivas. Para bloquear el paso por las puertas utilizan grandes bloques de piedra. Una vez construido el fuerte, quedan muchos trozos de roca dispersos que los Hombres Bestia pueden utilizar para lanzar contra los atacantes.



GLOSARIO

ACEITE HIRVIENDO

Aceite, metal o alquitrán caliente que se arroja sobre el enemigo cuando éste intenta saltar las murallas. El líquido caliente atraviesa cualquier armadura y se adhiere a la piel de sus víctimas.

ALMENA

Cada uno de los prismas que coronan las murallas, utilizados por los defensores como cobertura. Los huecos entre una almena y la siguiente permiten disparar desde ellos contra los atacantes.

ARIETE

Viga de madera larga y resistente, generalmente el tronco de un árbol gigantesco. El extremo se afila o refuerza con piezas de metal. El ariete es acarreado por los atacantes para intentar derribar la puerta de la fortaleza y entrar en ésta.

ARIETE CUBIERTO

Ariete montado sobre un armazón con ruedas y cubierto con un mantelete.

ASPILLERA

Abertura en un muro para que los arqueros y las dotaciones de los cañones puedan disparar sin exponerse a su vez a los proyectiles del enemigo.

ATALAYA

Torre construida en un lugar elevado, para registrar desde ella el terreno circundante y dar aviso de lo que se descubre.

BALUARTE

Construcción defensiva de madera u otro material que sirve para formar los cimientos del castillo.

BARBACANA

Defensa exterior que generalmente sirve para defender la puerta o el cuerpo de guardia.

BASTIÓN

Punto fuerte en las defensas. Generalmente es una torre que sobresale de las murallas, como las que sirven para defender la puerta.

BRECHA

Rotura o abertura en la muralla causada con un ariete, artillería o por haber sido minada.

CIUDADELA

Fortificación permanente próxima a un pueblo o ciudad, pero que no engloba en su interior.

CONTRAFUERTE

Estructura de piedra que sirve para dar más resistencia a la muralla.

CUERPO DE GUARDIA

Torre o edificio fortificado por el que debe pasarse para acceder al interior de la fortaleza. Los guardias viven en el cuerpo de guardia y accionan los mecanismos del puente levadizo y el rastrillo.

EMPALIZADA

Troncos de madera afilados por un extremo, colocados uno junto al otro para formar una cerca o fortificación.

ESCALAS

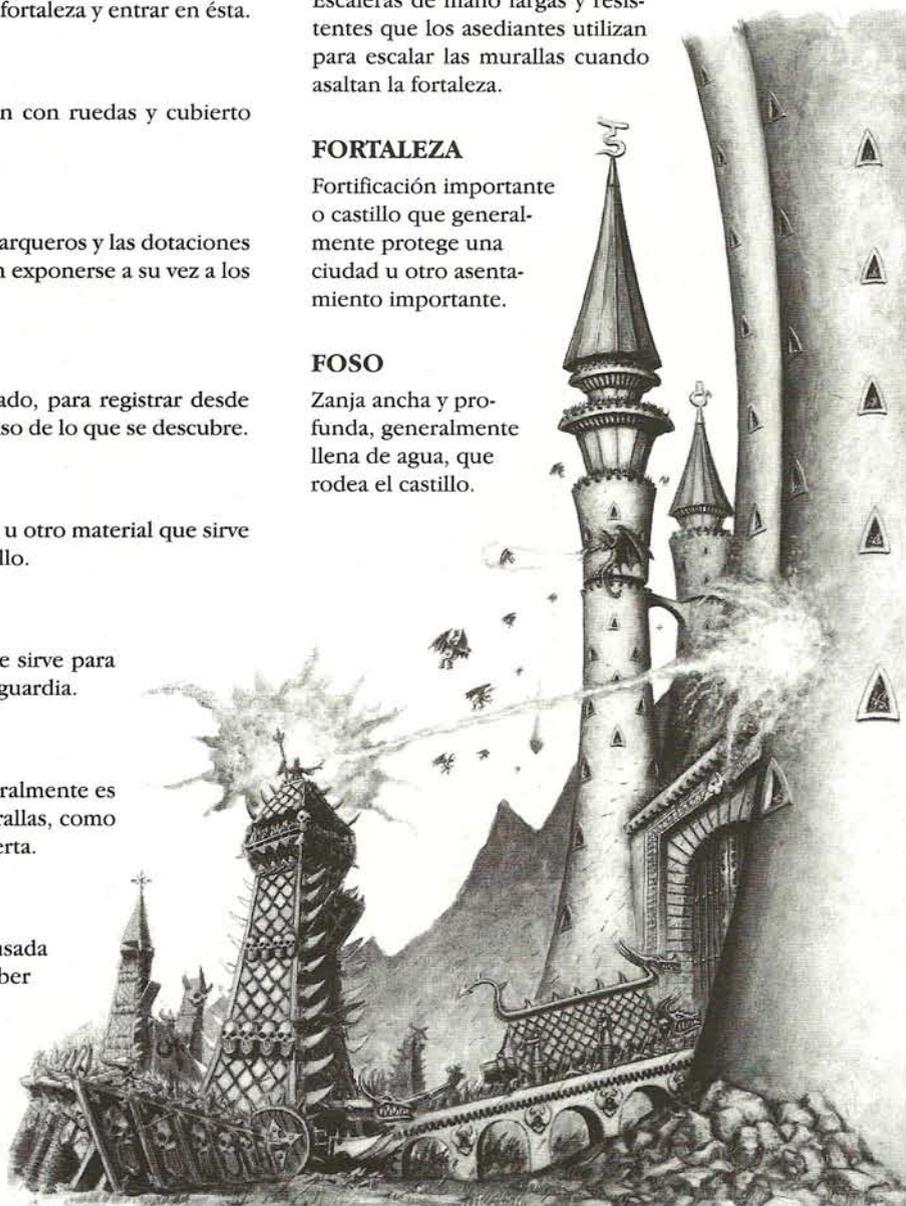
Escaleras de mano largas y resistentes que los asediados utilizan para escalar las murallas cuando asaltan la fortaleza.

FORTALEZA

Fortificación importante o castillo que generalmente protege una ciudad u otro asentamiento importante.

FOSO

Zanja ancha y profunda, generalmente llena de agua, que rodea el castillo.



FUERTE

Pequeña fortificación militar, generalmente sin defensores permanentes.

GARFIOS

Ganchos de hierro unidos al extremo de una cuerda que pueden lanzarse por encima de las almenas para intentar engancharlos en un saliente y escalar las murallas.

GAVIONES

Cestos grandes de mimbre llenos de tierra y piedras utilizados como cobertura por las dotaciones de artillería del ejército asediante.

LETRINA

Retrete pequeño construido en la propia muralla, con un pozo que permite verter las inmundicias y excrementos al foso.

MANTELETE

Techumbre de madera, a veces cubierta con pieles o piezas de metal, que proporciona cobertura a los asediantes mientras utilizan arietes cubiertos. También se utiliza este término para definir un tablero grueso de madera que sirve para proteger a las dotaciones de los cañones y a los arqueros.

MINA

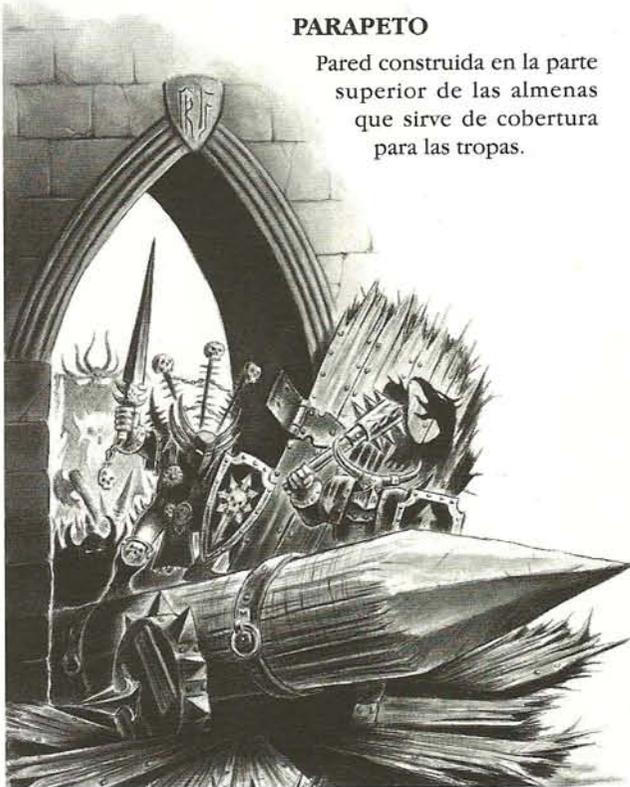
Túnel excavado bajo las murallas o torres de una fortaleza para minar sus cimientos y abrir una brecha.

MURO

Defensa provisional construida con tierra compactada, cascotes y madera.

PARAPETO

Pared construida en la parte superior de las almenas que sirve de cobertura para las tropas.



PATIO DE ARMAS

Área despejada que queda en el interior de las murallas, donde pueden formar las tropas y guardarse los caballos, carros y suministros.

PAVÉS

Escudo muy grande que puede apuntalarse para proporcionar cobertura.

POTERNA

Puerta pequeña y oculta en las murallas de la fortaleza a través de la cual los defensores pueden salir para atacar al enemigo por sorpresa.

PUENTE LEVADIZO

Puente de madera que puede levantarse para impedir que el enemigo atraviese el foso y entre en la fortaleza. También puede bajarse para permitir entrar o salir a las tropas del defensor. Generalmente se levanta o baja mediante un sistema de cadenas y poleas.

RASTRILLO

Reja de madera reforzada con bandas de metal y remaches que puede levantarse o bajarse para bloquear el paso por una puerta. Los defensores pueden disparar a través de los agujeros de la reja.

TEJADILLO

Muros gruesos de madera con aspilleras para disparar y techos de madera o pieles. Los tejadillos se construyen de forma temporal sobre las almenas para proporcionar cobertura adicional a los defensores.

TORRE

Las torres son los puntos fuertes de cualquier fortaleza. Generalmente son más altas que las murallas y están situadas en las esquinas, donde las murallas forman un ángulo, o como defensa de la puerta.

TORRE DE ASEDIO

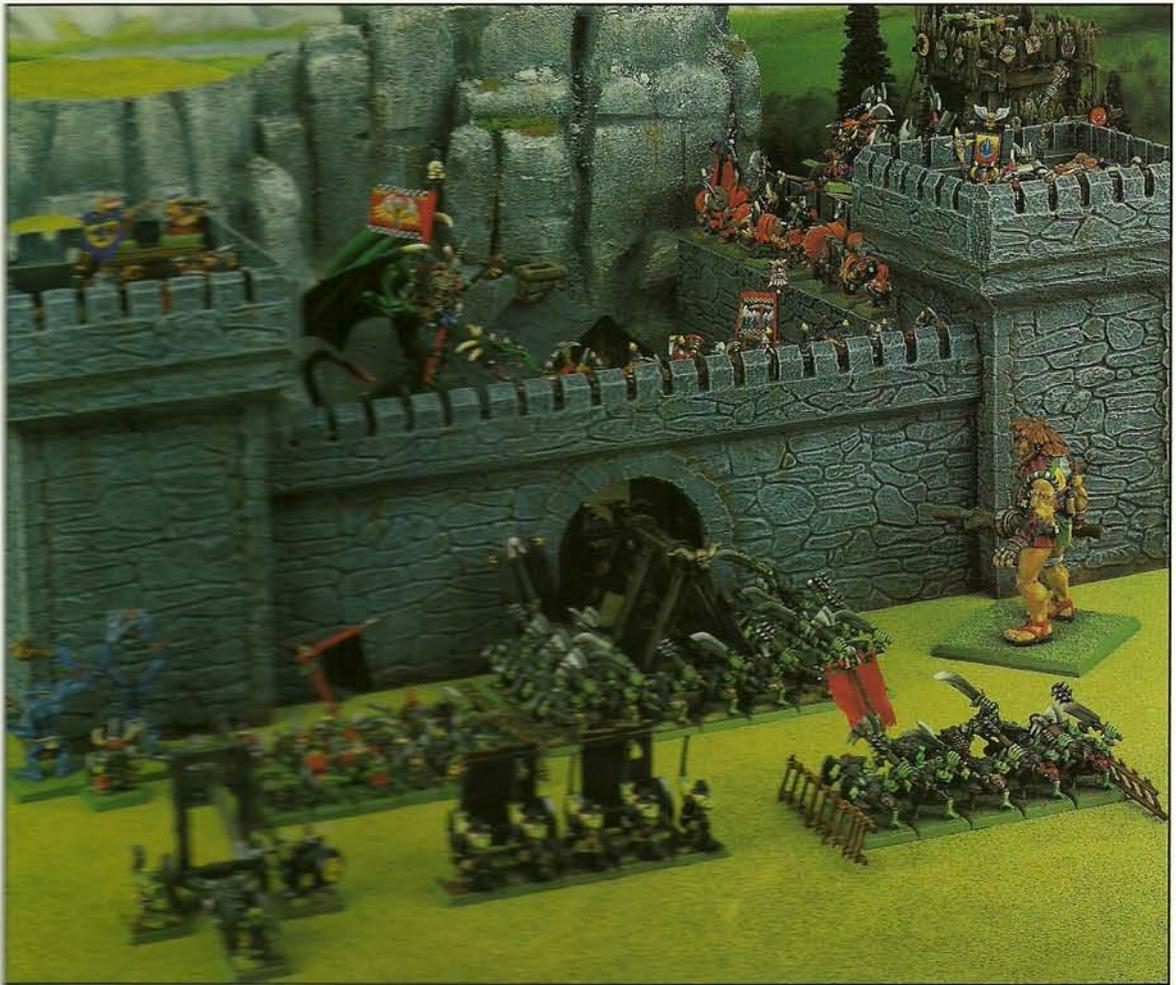
Torre alta y resistente, normalmente construida en el lugar del asedio por los asediantes con las maderas que puedan encontrar. Permite a los asaltantes atacar las murallas desde el mismo nivel que el enemigo, llegando hasta él por medio de una rampa. La torre protege a las tropas que asaltan y sirve como plataforma elevada para las tropas con armas de proyectiles. A veces se monta un ariete en la parte inferior de la torre para derribar la muralla o las puertas. Las torres de asedio habitualmente están montadas sobre ruedas.

TORRE DEL HOMENAJE

Torre o edificio alrededor del cual se construye toda la fortificación.

TRONERAS

Agujeros en el suelo de una torre o muralla que permiten a los defensores disparar directamente hacia abajo, sobre las cabezas de los enemigos que se hayan acercado demasiado a las murallas o haya conseguido llegar junto a las puertas.

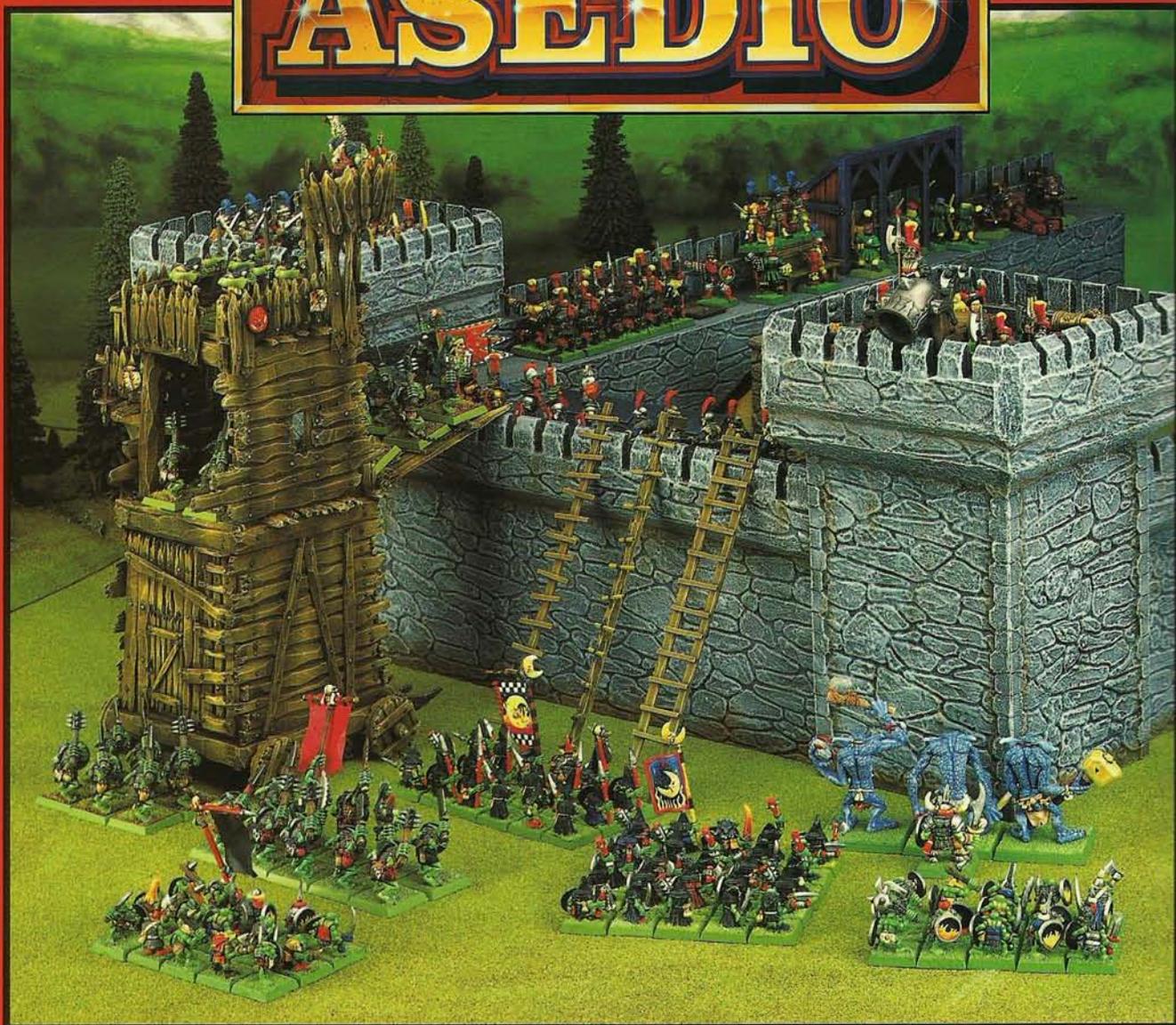


El Señor de la Guerra Orco Azbag el Carnicero dirige el ataque a una fortaleza de los Enanos



Una partida de guerra de Hombres Bestia surge de improviso para atacar un castillo Bretoniano

WARHAMMER ASEDIO



Este libro contiene las reglas completas para recrear sitios y asaltos a fortalezas en el Mundo de Warhammer. Demuestra tu habilidad como asediante ordenando a tus tropas que asalten con torres de asedio las murallas del castillo enemigo, o demuestra tu pericia defendiendo tu propia fortaleza utilizando rocas y calderos de aceite hirviendo. Hemos incluido nueve escenarios y numerosos consejos de modelismo para que puedas construir tu propio castillo.

ÉSTE NO ES UN JUEGO COMPLETO. ES NECESARIO DISPONER DE WARHAMMER, EL JUEGO DE BATALLAS FANTÁSTICAS PARA EMPLEAR EL CONTENIDO DE ESTE SUPLEMENTO

ISBN 84-88879-15-6



5 011921 984145

Games Workshop S.L.
Motores 300-304
Pol. Gran Vía Sur
08908 Hospitalet de Llobregat
Barcelona

UN PRODUCTO
**GAMES
WORKSHOP**

Citadel, el Castillo de Citadel, Games Workshop, el logotipo de Games Workshop y Warhammer son Marcas Registradas de Games Workshop Ltd. en el Reino Unido y Marcas Comerciales de Games Workshop Ltd en el resto del mundo. El Copyright exclusivo del contenido de este producto es propiedad de Games Workshop Ltd. Copyright © 1998. Todos los Derechos Reservados.

Games Workshop Ltd.
Willow Road,
Lenton,
Nottingham, NG7 2WS
Inglaterra

CÓDIGO DE PRODUCTO
03 04 02 99 001



MINIATURAS
CITADEL



Impreso
en España

2.750 Pta