

V Edición Warhammer Fantasy
Villa de Navaridas

EL ASCENSO DESDE EL ABISMO

07/11/2026

Ilustración: fanart
no oficial de @zilarbizar

Organiza:

Colaboran:



AYUNTAMIENTO DE
NAVARIDAS
NABARIDASko
UDALA



Asociación
EL CERRILLO
Elkartea



TXARLI
FACTORY



Aventum
DINAMIZACIÓN • EVENTOS • OCIO ALTERNATIVO

Saludos, querido amante de Warhammer.

Estás a punto de leer las bases de la Campaña: El ascenso desde el Abismo.

Verás que hablamos de *campaña* y no de *torneo*. No es casualidad. Nos gustan los torneos, y mucho; de hecho, sin ellos "Pícnic en Drakenhof" ni siquiera existiría. Pero para esta ocasión queremos proponer algo diferente.

La idea es sencilla: poner a los jugadores en el centro. Queremos un día de reencuentros, de nuevas amistades, de ejércitos espectaculares sobre la mesa, de anécdotas que recordar durante años y de partidas que se disfruten independientemente del resultado.

La intención es que los escenarios y la experiencia sean diferentes a lo que los jugadores hayan experimentado hasta el momento. Su habilidad, y posiblemente su cordura se verán puestas a prueba.

Habrán ganadores y perdedores, porque Warhammer sigue siendo un juego. Pero nos gustaría que, cuando termine la jornada, lo que todos recuerden no sea la clasificación, sino las risas, las conversaciones y el tiempo compartido con otros apasionados de este maravilloso hobby.

No era una noche especialmente oscura. La luz de Morrslieb permanecía oculta tras las nubes e iluminaba lo suficiente como para que la vista de Jurgen Oksteim, una vez acostumbrada a la penumbra, alcanzase varios metros más allá de las murallas de Carroburgo.

-Maldita noche y maldito frío,-pensó, mientras daba un largo trago a su petaca de aguardiente- Otro helador turno de guardia.

Hacía años que la ciudad no sufría un ataque. Sin embargo, los veteranos sabían que era precisamente durante los largos periodos de paz cuando las defensas corrían mayor peligro: la vigilancia se relajaba, las alarmas se oxidaban y los hombres olvidaban que el enemigo nunca desaparecía del todo.

Fue entonces cuando una figura comenzó a dibujarse en la distancia.

Jurgen entrecerró los ojos, convencido al principio de que se trataba de uno de los muchos juegos que las sombras y el alcohol acostumbraban a gastar durante las horas de guardias nocturnas. Pero a medida que la silueta avanzaba y entraba en el resplandor de las antorchas exteriores, sus dudas se disiparon.

Era un jinete.

Cabalgaba encorvado sobre su montura, aferrándose a ella con evidente dificultad. Cuando estuvo más cerca, Jurgen distinguió sus vestimentas sacerdotales, hechas jirones y empapadas de barro y sangre seca. Entre los símbolos de su ajada túnica, destacaba el búho de Verena, diosa de la sabiduría y la justicia.

-¡Alto! ¡Quién va a estas horas de la noche!- gritó Jurgen con un velo de nerviosismo en la voz.

No obtuvo respuesta.

Repitió la orden con mayor firmeza y, cuando el caballo llegó finalmente a la puerta, sujetó las riendas para detenerlo.

La figura montada se desplomó inmediatamente sobre el empedrado.

Jurgen y los hombres que guardaban la puerta acudieron a socorrer al cuerpo tendido en el suelo. Se trataba de una mujer, una sacerdotisa, la cual apenas podía mantenerse consciente. Su rostro estaba pálido y cubierto de suciedad; y su agotamiento era extremo, casi a punto del colapso. Pero en su mirada se adivinaba la determinación de quien se niega a sucumbir antes de cumplir con su deber.

Con un último esfuerzo levantó la vista hacia ellos.

—Llévame al templo... —susurró—. Soy la sacerdotisa Kloss. Necesito hablar con la Canonesa. Tomó una bocanada de aire, como si cada palabra le costase un dolor insoportable.

—Ya vienen... y no nos queda tiempo.

En algún lugar de los Desiertos del Caos, Zarodh, el recién bendecido como "Padre del Abismo" contemplaba las huestes de sus seguidores. Había pasado un año desde su victoria, aquel festín de sangre y muerte en el que había aplastado a sus enemigos y atraído, por fin, la atención de los Dioses Oscuros. Sin embargo, algo atormentaba su mente y su cuerpo desde aquellos días: la sacerdotisa, aquella sacerdotisa.

Desde entonces, la enorme herida que recorría su vientre era un recordatorio agónico de su existencia. La herida no había cerrado y no lo haría hasta que aquella mujer sucumbiera ante él. Se relamió lentamente al imaginar el destino que aguardaba a su alma mortal cuando finalmente la encontrase y acabase con ella.

Zarodh había atraído la atención de los Poderes Ruinosos. Los dones recibidos por ellos habían incrementado enormemente su poder, pero aun así el señor de los demonios seguía estando lejos de sus auténticas ambiciones. Si quería convertirse en el campeón definitivo de los Dioses Oscuros, si aspiraba a desafiar la supremacía de Archaón, aún debía demostrar su valía.

Ahora disponía de los medios para hacerlo. El

ritual comenzó.

A su señal, centenares de almas fueron sacrificadas sobre altares profanos. Durante días, los cánticos blasfemos de sus huestes resonaron por las llanuras del norte mientras la realidad misma comenzaba a desgarrarse. Al principio, aparecieron pequeñas grietas suspendidas en el aire, apenas visibles. Pero con cada sacrificio las grietas crecían en tamaño y número, convirtiéndose en auténticas heridas abiertas en el tejido del mundo.

La legión demoníaca aguardaba al otro lado de aquella oscuridad, dispuesta a seguir a su libertador. Cuando las grietas fueron lo suficientemente grandes, miles de criaturas disformes comenzaron a cruzarlas. Pronto, una marea de garras, colmillos y acero corrupto se extendía más allá de donde alcanzaba la vista.

Las grietas surgirían por todo el Viejo Mundo, en aquellos lugares donde la guerra, el odio y la desesperación ya formaban parte de la vida cotidiana.

La gran cosecha de almas había comenzado.

Y con ese festín, Zarodh ascendería por fin más allá del Abismo, como el elegido de los dioses.

El evento se celebrará en el Ayuntamiento de Navaridas, el sábado 7 de noviembre del 2026, ubicado en la Calle Fabulista de Samaniego. Se recomienda aparcar en batería en la zona del Centro Social. El evento contará con 15 mesas, por tanto, el límite de plazas se establece en 30 personas.

El horario será:

- 8:30 – 9:00 Recepción de jugadores
- 9:00 – 10:30 Primera ronda - Escaramuzas 175 puntos
- 11:00 – 13:00 Segunda ronda - 1500 puntos
- 13:30 – 15:00 Pausa para comer
- 15:30 – 16:00 Descanso
- 16:00 – 16:30 Tercera ronda - Injustas
- 16:30 – 19:00 Cuarta ronda - 2000 puntos
- 19:00 – 20:00 Cierre

“Debes avisar del peligro que se cierne sobre la civilización. Cabalga sin descanso. Sin mirar atrás. Te conseguiré todo el tiempo que pueda, pero me temo que no será mucho. Que Sigmar, Verena o quién maldita sea les ayude, porque para nosotros ya no hay esperanza posible.”

Últimas palabras conocidas del Maestro Ingeniero Klink a la sacerdotisa Kloss.

REGLAS

- La edición será **SEXTA AMPLIADA**, y se podrán resolver las dudas con el Reglamento Anotado. En caso de que haya interpretaciones diferentes para una duda, prevalecerá el criterio de los árbitros. La organización dispondrá de estos documentos y reglamentos, que podrán ser consultados por los/las participantes.
- Se disputarán 4 rondas (siendo la tercera una ronda rápida entre personajes) con diferentes puntuaciones. El primer emparejamiento lo realizará la organización teniendo en cuenta los puntos de composición, jugadores habituales y ejércitos. Los siguientes serán con sistema suizo.
- **Elaboración de listas.** Para la redacción de listas se debe emplear **exclusivamente Army Builder** con los archivos actualizados al día de la publicación de estas bases, del blog de Leyendas en Miniatura. Podéis descargarlos los archivos en este enlace:

<http://www.leyendasenminiatura.com/p/recursos.html>

Las listas deberán presentarse en formato **Army Builder** y **PDF (ambas)**. No se aceptarán listas elaboradas a mano o con cualquier otro tipo de aplicación. Para cualquier duda, podéis consultar con la organización.

- Los jugadores deberán presentar **3 listas diferentes**:
 - Lista para el primer escenario de escaramuzas de 175 puntos.
 - Lista para el segundo escenario de 1500 puntos.
 - Lista para el cuarto escenario de 2000 puntos.

La lista para el primer escenario debe incluir unidades básicas de la lista de 1500 puntos

Las unidades y héroes que aparezcan en la lista de 1500 puntos, deberán aparecer en la lista de 2000 puntos, aunque pueden tener modificaciones, como tamaño de la unidad y/o grupos de mando.

“¡Ah, no! ¡No, no y no! He dicho que esta vez te digo yo las tropas que te van a acompañar, Günter. No me das otro susto.

Un par de magos mínimo. Los lanceros se quedan en casa. Coge los espadachines, que, igualmente, no matarán a nadie, pero tardan un poco más en morir. Y lo del cañón de salvas ni se pregunta. Y porque no tenemos dos. Que si no....”

Theoderic, Conde Elector de Norland a su sobrino Günther.

- Se permitirán las **LISTAS ALTERNATIVAS** de Sexta Ampliada que detallamos a continuación:

Altos Elfos: Patrulla Marina	Elfos Silvanos: La Furia del Bosque
Altos Elfos: Cracia	Elfos Silvanos: Praderas del Sur
Altos Elfos: Avelorn	Enanos: Clan Real
Bretonia: Guerra de Caballeros Noveles	Enanos: Guardias de Undgrin-Ankor
Bretonia: Caballeros Exiliados	Enanos del Caos: Incursión Esclavista
Condes Vampiro: Clan Lahmia.	Hombres Lagarto: Hueste Roja de Tehenhauin
Condes Vampiro: Clan Necarca	Hombres Lagarto: Tierras del Sur
Condes Vampiro: Clan Strigoi	Imperio: Culto de Ulric
Condes Vampiro: Clan Von Carstein (Sylvania)	Imperio: Middenland
Condes Vampiro: Clan Dragón Sangriento	Imperio: Ejército Cruzado
Condes Vampiro: Costa del Vampiro	Imperio: Ejército Sigmarita
Elfos Oscuros: Incursores de Naggaroth	Orcos y Goblins: Tribus Goblin
Elfos Oscuros: Culto de Slaanesh	Orcos y Goblins: Goblins Nocturnos
Skaven: Clan Eshin	Orcos y Goblins: Machotez de Grimgor
Skaven: Clan Moulder	Orcos y Goblins: Whaaagh de las Tierras Yermas
Skaven: Clan Pestilens	Demonios del Caos: Legión Demoníaca
Reyes Funerarios: Quatar	Mortales del Caos: Horda de Archaon

- No se podrán incluir personajes especiales. **SÍ** se podrán incluir unidades de **mercenarios** como singular. **SÍ** se podrán incluir **regimientos de renombre** exclusivamente en el ejército de Mercenarios.
- Se utilizarán los saberes de magia del Reglamento Anotado.

- Las puntuaciones en los escenarios 2 y 4 serán de: 6-0 V. Masacre, 5-1 V. Decisiva, 4-2 V. Marginal, 3-3 Empate. Se utilizará la tabla de 2000 puntos del reglamento anotado.

Diferencia en puntos	Resultado
0-299	Empate
300-599	Victoria marginal
600-1199	Victoria decisiva
>1200	Masacre

- Es **OBLIGATORIO** que todas las miniaturas estén pintadas, mínimo con una capa base y la peana mínimamente pintada y/o decorada.
- Pueden utilizarse miniaturas alternativas siempre y cuando no den pie a confusiones con el rival, es decir, que estén bien representadas. Si tenéis alguna duda consultar con la organización.
- Recomendamos traer las **listas impresas** para poder cotejarlas fácilmente con el rival en caso de duda.

EL ESPÍRITU DEL EVENTO ES AMISTOSO. NO SE TOLERARÁ NINGÚN TIPO DE COMPORTAMIENTO ANTIDeportivo O DESAGRADABLE

El mugriento chamán del rebaño miró los huesos que colgaban de su báculo. Entre los cráneos de distintas razas, distinguió unos huesos muy pequeños, casi diminutos. Boduk esbozó una sonrisa antes de girarse a los estúpidos trolls. “Vamos criaturas. Más rápido. ¿Acaso no queréis vengar a vuestras ranitas?”

REGLAS DE CORTESÍA DEL EVENTO (ESCENARIO 1500 puntos)

- No se podrán usar más de 2 hechiceros. No se incluyen en este apartado personajes como Espectros de los árboles, Sacerdotes...
- Máximo 2 máquinas de guerra. El girocóptero y el girobombardero no cuentan como máquinas de guerra a estos efectos. Los lanzavirotes no élficos, grupos de apoyo Skaven y pequeñas máquinas de guerra similares cuentan como media máquina a estos efectos.
- Máximo 2 pergaminos de dispersión.
- Máximo 2 fuentes de terror.

- No se podrán usar más de 3 carros. Los carros ligeros de Khemri cuentan como medio a estos efectos.
- No se podrán usar más de 2 caballerías pesadas (TSA 3+ o mejor, los Caballeros del Pegaso no cuentan en este límite).
- No se podrán usar más de 2 unidades o personajes voladores.
- Sólo se podrá repetir una vez cada unidad básica.
- No se podrán tener más de 2 unidades de infantería que tengan armas de proyectiles, que estén enfocadas al disparo (no incluyen unidades como carros, caballerías voladoras, caballerías rápidas, personajes...).
- Máximo un objeto portahechizos permitido por lista. Para esto, no se tendrán en cuenta los portahechizos que tengan de por sí las unidades. Sin embargo, en total se podrán llevar máximo 3 portahechizos, incluyendo los propios de las unidades (Tzeentch, Hombre árbol...).

Para la partida a **2000 puntos** se emplearán las **Reglas de cortesía de Sexta Ampliada**, además de:

- **No se podrá repetir unidad singular**

COMPOSICIÓN DE LISTAS

Se premiarán con puntuaciones positivas la confección de ciertas listas (se tomará como referencia la de 1500 puntos), pudiendo obtener hasta un máximo de **5 puntos de clasificación** entre puntos comunes y puntos por facción:

- Llevar **3 héroes distintos**. +1. El portaestandarte cuenta como un héroe diferente.
- Llevar **portaestandarte de batalla**. +1.
- **No repetir** hueco de unidad **especial**. +1.

Además, en caso de incluir algunas de las unidades que mostramos en la siguiente tabla, se recibirán bonificadores en este apartado (acumulables):

ALTOS ELFOS		BESTIAS DEL CAOS	
Guardia del Fénix	+1	Unidad de bestigors 16+	+1
Lanceros Altos elfos	+1	Trolls del caos	+1
BRETONIA		Centigors	+1
Peregrinos y relicario	+1	HOMBRES LAGARTO	
Caballeros a pie	+1	Jefe eslizón	+1
CONDES VAMPIRO		Unidad de saurios 16+	+1
Espectro	+1	IMPERIO	
Carruaje negro	+1	Ingeniero	+1
DEMONIOS		Lanceros/Alabarderos	+1
Unidad de demonios a pie 16+	+1	Unidad grandes espaderos	+1
ENANOS DEL CAOS		MERCENARIOS	
Berserkers	+1	Piqueros 16+	+1
Centauros	+1	OGROS	
ELFOS OSCUROS		Cazador	+1
Lanceros	+1	Tirasobras	+1
Asesino	+1	ORCOS Y GOBLINS	
Guardia negra/Verdugos	+1	Orcos negros 16+	+1
ELFOS SILVANOS		Trolls	+1
Guardia Eterna/Montaraces Bosquesalvaje	+1	Goblins Comunes	+1
Águila (singular)	+1	REYES FUNERARIOS	
ENANOS		Ícono funerario	+1
Matadragones	+1	Guardia del sepulcro 16+	+1
Cañón lanzallamas	+1	Ushabti	+1
GUERREROS DEL CAOS		SKAVENS	
Guerreros del Caos a pie 16+	+1	Maestro del Clan Moulder	+1
Bárbaros del Caos a pie 16+	+1	Ratas ogro	+1

Cualquier duda en este apartado se puede consultar con la organización por mensaje privado. Si vemos que son dudas reiteradas, se expondrán posteriormente en el grupo de Whatsapp que se hará para el evento. **Aunque cumplan con las reglas de cortesía, la organización será libre de rechazar cualquier lista que considere que no es acorde al espíritu del evento.**

CATEGORÍAS Y PREMIOS

- **Campeón del Mundo de Warhammer.** Quien más puntuación haya obtenido contando los puntos de las diferentes categorías: **puntos de batallas, pintura, composición de lista, conversión y trasfondo.**
- **Mejor general.** El que más puntos ha sacado en las 4 partidas.
- **Ejército más popular.** Se valorará pintura, originalidad, conversiones/personalización y la decoración de las peanas. Será por votación popular.
- **Ejército mejor pintado.** Se valorará el pintado del ejército. Por jurado. Hasta **5 puntos**.
- **Mejor conversión.** Opcional. Se podrá presentar por cada participante una unidad o miniatura. Hasta **2 puntos**. En tal caso, será obligatorio enviar una imagen de la conversión previamente a la organización. Únicamente se valorarán las que lleguen al email de picnicendrakenhof@gmail.com. Una conversión puede ser desde un único miliciano con un gorro, hasta una unidad de ocho ratas ogro.
- **Mejor trasfondo.** Opcional. Se podrá presentar un manuscrito en el que se relate el trasfondo del ejército y sus unidades, así como sus personajes. Máximo 2 páginas de PDF (Fuente Arial; tamaño 12; interlineado 1,5). Tendrán que enviarlo antes del 18 de octubre al correo de la organización con el asunto Trasmundo y Nombre del jugador. Se decidirá por jurado. Hasta **3 puntos** de clasificación.

No se repetirán ganadores entre las distintas categorías

No es obligatorio, pero nuestra intención es que cada jugador se presente a todas las categorías. **Sólo se premiarán aquellos ejércitos/unidades pintadas/conversionadas por el propio jugador.** Esperamos honestidad en este aspecto a la hora de presentar los ejércitos. *Ídem* con el trasfondo. Habrá menciones en las categorías de mejor ejército, pintura, conversión y trasfondo.

INSCRIPCIÓN

35 €. Incluye comida, premios, café y picoteo durante las partidas.

- El email de contacto e inscripciones es el siguiente: picnicendrakenhof@gmail.com
 - Nombre
 - Apodo
 - Número de teléfono
 - Ejército
 - Grupo de juego
 - Lugar de procedencia
- Las **plazas estarán abiertas a partir del 7 de septiembre**. Tras la confirmación de la reserva, habrá de plazo **hasta el 7 de octubre** para confirmar totalmente tu plaza, enviándonos al correo tu lista de ejército y pagando la cuota de inscripción vía Bizum con el **nombre e inicial del apellido del participante + evento** (ejemplo: Luis A. evento) al 663019755. A partir de esta fecha si el jugador decide retirarse no se le devolverá el dinero de la inscripción a menos que se encuentre otro jugador que le reemplace.

PARTIDAS

- La escenografía no puede moverse por parte de los jugadores. Los jugadores Elfos silvanos no podrán emplear el bosque en ninguna de las partidas.
- **Elegir lado o empezar.** Al saber cuál es tu contrincante debéis lanzar 1D6. El jugador con el resultado más alto podrá elegir entre en qué lado quiere jugar o si prefiere empezar primero. El otro jugador se quedará con la otra opción. El jugador que haya sacado menor tirada en ese 1D6 será el primero en comenzar a desplegar.
- En caso de abandono contará como masacre para el rival (6-0 y 1500 puntos).
- Las batallas durarán 6 turnos, hasta que un ejército sea arrasado del tablero o un jugador decida rendirse.

A TENER EN CUENTA DURANTE EL EVENTO

Con el fin de recordar todos los apartados, se entregará una **HOJA RESUMEN** a cada jugador.

1. TABLA DE EVOLUCIÓN PERSONAJES

- Tras finalizar el **ESCENARIO 2**, en función del resultado de la batalla, el **GENERAL** de cada ejército deberá tirar 2D6 en las tablas de Victoria o Vergüenza:

RESULTADO DE LA PARTIDA	Victoria	Derrota	Empate
General Vivo	T. Victoria	T. Vergüenza	-
General Muerto/Huído	T. Vergüenza	T. Vergüenza	T. Vergüenza

- Al finalizar el **ESCENARIO 3**, ambos jugadores lanzarán 2D6 para determinar qué consecuencias sufre el **PERSONAJE** que ha participado en dicho escenario. El jugador que haya ganado usará la Tabla de la victoria, y el derrotado la Tabla de la vergüenza.

2D6	Tabla de la vergüenza (derrotado)
2	Muerto. No jugará la siguiente partida. La vida es injusta. Cuanto antes lo asimiles, mejor. Tu rival obtendrá los puntos de victoria del personaje eliminado. Si era tu general, podrás designar otro general para tu cuarta partida.
3	Maltrecho. -1 a la Resistencia
4	Herida en la cabeza. El personaje pasa a sufrir estupidez, aunque sea inmune a psicología.
5	Pérdida de un ojo. -2 HP.
6-8	Cansado. El personaje pierde 1 Ataque.
9	Vieja herida de guerra. -2 Iniciativa.
10	Herida en la pierna. -3 cm al movimiento base (si lleva montura, afecta a su montura).
11	Herida de orgullo. El personaje ve reducido su atributo de Liderazgo en -1 punto.
12	Cicatrices impresionantes. El personaje causa miedo. Y si ya causa miedo, causa terror.

2D6	Tabla de la victoria (vencedor)
2	Frenesí. El personaje gana Furia Asesina.
3	Maestro de Armas: Siempre pelea según iniciativa, incluso si lleva armas a 2 manos.
4	Agilidad marcial. + 1 Habilidad de Armas.
5	Fortalecido. Gana +1 Fuerza.
6-8	Habilidoso. El personaje gana 1 ataque adicional.
9	Rápidos y furiosos. +3 cm al movimiento base
10	Ira de combate. El personaje gana Odio a todo el mundo.
11	Cicatrices impresionantes. El personaje causa miedo. Y si ya causa miedo, causa terror
12	Orgullo fortalecido. +1 Liderazgo (máximo L-10)

2. DISFUNCIONES DEMONÍACAS

Las disfunciones habrá que resolverlas de forma habitual, pero una vez resueltas, y si el hechicero **NO MUERE**, habrá que tirar 1D6. Con un 1 sale una unidad aleatoria de demonios del caos que cargará al hechicero y/o a la unidad en la que se encuentre. Cuando esto suceda, consultar con la organización en el momento. El combate se resolverá en la fase de combate del mismo turno, como si hubiera un tercer jugador. La unidad no da puntos de victoria.

3. MONEDAS DE ORO

Al inicio de la primera partida cada jugador empezará con un número determinado de monedas de oro en función de:

Trasfondo presentado	+10 monedas de oro
Composición de listas	+Nº composición x 5 monedas de oro
Conversión presentada	+10 monedas de oro

Se irán acumulando a medida que recojan más tesoros del campo de batalla. No son transferibles entre jugadores. Se espera honestidad en este aspecto.

-“Y con este apretón ya estaría. Le aseguro que esta caldera está a prueba de bombas. Es imposible que explote.”

-“Bien, eso explícaselo a la nueva tripulación. En su mayoría es escoria que estaba camino del patíbulo. Parece que ya solo los locos o desesperados se atreven a “navegar” en este barco”.

4. TESOROS OCULTOS

A lo largo de los **ESCENARIOS 1 y 2**, en cada mesa aparecerán distintos cofres que los jugadores podrán abrir automáticamente al pasar por su lado (mínimo estar a 1 cm). Una vez la unidad se ha acercado, puede decidir si lo abre o no. **Si decides abrir el cofre, te detienes en ese punto.** Puedes realizar el resto de acciones (disparar, magia, combate...). Al abrirlo, tira 1D6:

1D6	Resultados
1	¡MALDICIÓN! El cofre comienza a destruirse y del fondo aparece un pozo de luz negra del que emergen demonios del caos dispuestos a sesgar cualquier vida cercana. Si estás en el ESCENARIO 1, aparece un único demonio. Si estás en el ESCENARIO 2, aparece una unidad de demonios aleatoria. En ambos casos, los demonios cargan automáticamente a la miniatura/unidad que haya abierto el cofre. No da puntos de victoria. Consulta a la organización en este caso.
2	Vaya...el cofre estaba vacío .
3-4	¡Por Handrich! El cofre albergaba varias monedas de oro que algún mercader había extraviado. Recoges 10 monedas de oro . Acude a la organización a recoger las monedas.
5-6	¡Por las barbas de Grugni! El cofre albergaba una gran cantidad de monedas de oro que algún mercader había extraviado. Recoges 20 monedas de oro . Acude a la organización a recoger las monedas.

Una vez el cofre se ha usado, **no puede volver a usarse y se entrega en ese momento a la organización**

“¿Este hueso es del brazo o de la pierna?”

“¡Qué más da patán! Tú asegúrate de que al menos pones el cráneo en su sitio. Y termina rápido, como nos pillen esos fanáticos desearíamos estar como este”

Dos campesinos montando el relicario de La Primera Lanza de Bretonia.

5. TABERNA: EL PÍCNIC DEL CHEF

¡BIENVENIDO A LA TABERNA GENERAL! Aquí encontrarás diversos grupos de mercenarios y raras reliquias que podrán acompañarte en tus batallas. Puedes canjear tus monedas de oro por objetos mágicos y/o tropas mercenarias que podrás añadir a tus listas. En el caso de las tropas mercenarias, una vez las añadas a tu lista, te acompañarán hasta el final del evento. En el caso de los objetos mágicos, podrás equiparlos en **personajes (máximo 50 puntos)** o **campeones de unidad (máximo 25 puntos)**, aunque tengas tu espacio de puntos dedicado a estos objetos ya completo.

Las tropas y objetos serán recursos **LIMITADOS** y aparecerán en un listado durante el evento. Se ha de pensar bien si gastar monedas de oro en tropas más baratas para el segundo escenario o ahorrar para el cuarto escenario. Dependerá de la habilidad e intuición de cada general.

La taberna podrá visitarse en orden de clasificación al finalizar los ESCENARIOS 1 y 2

Tropas. Habrá disponibles tropas del Imperio, así como de Orcos y Goblins.

- Los ejércitos del "bien" podrán elegir entre los primeros: Altos elfos, Elfos silvanos, Enanos, Imperio y Hombres lagarto.
- Los ejércitos del "mal", podrán elegir de los segundos: Orcos y Goblins, Condes Vampiro, Caos, Bestias del Caos, Demonios, Elfos Oscuros, Enanos del Caos, Skavens.
- Los ejércitos "neutrales" podrán elegir de ambas facciones: Reyes funerarios, Reinos Ogros, Mercenarios.
- Bretonia, por trasfondo, no puede tener mercenarios. Sin embargo, podrá disponer de reliquias específicas.

Máximo 1 tropa mercenaria por general
Máximo 1 objeto mágico por personaje y/o campeón de unidad

<i>"Un asunto terrible el de ese demonio, pero... ¿de cuánto oro estamos hablando?"</i>

<i>Paulus, Pagador de la compañía del Crisol Dorado.</i>
--

6. PORTALES DEL CAOS

En la segunda y cuarta partida podrán emerger demonios de portales del caos de manera aleatoria en alguna de las mesas del evento. La organización lo anunciará de manera aleatoria a lo largo de las partidas. Puede ser en cualquier turno de la partida, y saldrán del marcador que habrá en cada mesa. La unidad verá 360° en el turno que sale y siempre se moverá hacia la unidad que vea más cercana. Si llega a cargar, cargará y combatirá como un tercer jugador. En caso de no ver a ninguna unidad en algún turno posterior al de salida, tirará el dado de dispersión y moverá en esa dirección. La unidad no da puntos de victoria.

Cabe la posibilidad de que la organización haga un anuncio con alguna novedad durante la realización del evento

ESCENARIOS

ESCENARIO 1 - ALGO NO MARCHA BIEN - 175 puntos

Las tropas de vanguardia se dirigen a toda prisa a investigar los primeros signos de energía disforme. Cuando están llegando próximos a la zona, se empiezan a escuchar los primeros gritos. Parece que el enemigo está haciendo lo mismo.

- **Ver reglas de ESCARAMUZAS** en el **Anejo**.
- **OBJETIVO.** Eliminar tropas enemigas.
- Escenario de 80 x 80 cm. Despliegue a 10 cm del borde.
- **ÚNICAMENTE** unidades básicas. No se requiere que se cumpla el mínimo de miniaturas de unidad. *Ejemplo: Se podrían jugar 10 corsarios y 2 ballesteros, siempre y cuando no se supere el máximo de 175 puntos. Cada miniatura puede llevar equipo distinto, pero debe ser fácilmente identificable para el rival.*
- **Máximo 25 miniaturas/lista.** Debe haber **al menos un campeón** de unidad en la lista.
- Habrá cofres con **"Tesoros ocultos"**.
- Cuando la partida finalice, los jugadores cuentan los puntos de su ejército que aún quedan en la mesa. Con la diferencia en puntos de ambos ejércitos, el vencedor se va a la tabla de puntos de clasificación. El perdedor obtiene 0 puntos.

Diferencia puntos	Puntos clasificación
1 - 50 puntos	1 punto
51 - 99 puntos	2 puntos
100 <	3 puntos

ESCENARIO 2 - LAS PRIMERAS GRIETAS EN LA REALIDAD - 1500 puntos

Las primeras brechas en la realidad comienzan a aparecer. Si no son cerradas con rapidez, contingentes de demonios comenzarán a emerger sin control. ¡Hay que cerrarlas cuanto antes!

- El objetivo principal del escenario será **controlar varios objetivos en el tablero al final de la partida**. Estos objetivos representan pequeños portales del caos abriéndose.
- Despliegue habitual. En esta partida **NO** puntuarán los cuadrantes, ni la captura de estandartes, ni la muerte del general. **Tampoco contarán los puntos destruidos de las unidades enemigas. ÚNICAMENTE LAS UNIDADES PROPIAS QUE SE CONSIGAN METER DENTRO DEL RADIO DEL OBJETIVO**. Es decir, no importa las unidades que se aniquilen, lo único que cuenta es cuántas unidades están dentro del radio de los objetivos **al finalizar la partida**.
- **Habrà 4 grietas**, repartidas por la organización. Para controlarlas será necesario estar al menos a **15 cm** del marcador. Se cuentan los puntos de las unidades propias dentro de ese radio. Para contar la unidad entera, **MÁS DE LA MITAD** de las miniaturas de la unidad deben estar dentro de ese radio. Si hay la mitad, o menos, se cuenta la mitad de puntos de dicha unidad propia. Si hay tropas enemigas dentro del mismo marcador se contarán ambas de forma normal.
- Habrá cofres con **"Tesoros ocultos"**.

Al finalizar la partida tirar en la **tabla de EVOLUCIÓN DE PERSONAJES**

ESCENARIO 3 – INJUSTAS - Personaje individual

Distintas fuerzas, por infinidad de razones diferentes, se dirigen a cerrar los portales. Sin embargo, los campeones de cada ejército, libran un duelo a muerte con la esperanza de acabar con una de las mayores amenazas del enemigo y de paso subir la moral de las tropas propias en esta hora tan aciaga.

- La tercera partida será un duelo de justas entre dos personajes. **El jugador ganará tantos puntos para la clasificación como heridas hiciera al rival.** Gana quien deja al rival a 0 heridas. **Heridas realizadas = puntos.**
 - **Injustas.** Antes de iniciar la batalla final, un personaje de cada ejército se batirá en duelo en la liza. Para ello hemos creado un minijuego de justas previo, en el que el ganador recibirá una recompensa para esta partida, y el personaje derrotado, sufrirá consecuencias negativas. **El jugador puede elegir el personaje que prefiera de su lista.** Sin embargo, si elige a su **GENERAL**, y sale **vencedor**, sus tropas se verán inspiradas y ganará **15 cm más** a su rango de **Liderazgo** (30 cm de base + 15 cm). Además de la bonificación que pueda obtener en la Tabla de la Victoria.
 - **No se permitirán armas mágicas ni salvaciones especiales.** Únicamente armas y armaduras mundanas. Si lleva equipadas estas armas o armaduras mágicas, solo se tendrán en cuenta su bonificador mundano: +1 Sv, Arma de mano, +1F por lanza...
 - Se utilizarán los atributos básicos del perfil de cada héroe.
 - El vencedor deberá reducir a 0 el número de heridas del rival.
 - Fases de cada ronda:
1. **Ver quién empieza el combate:** Se suma: **1D6** + valor de la **Iniciativa** + miniatura con **mayor movimiento** de las dos (+1 punto) + si lleva **montura** (+1 punto) + si lleva **lanza de caballería** (+1 punto). El que obtenga el valor más alto comienza el combate. Esto habrá que hacerlo al inicio de cada ronda del combate. Debe tenerse en cuenta que a excepción del resultado del 1D6, el valor de los atributos será siempre el mismo. Así que una vez se calcule, será rápido.

Son lances de justas, no un duelo. Así que cada ronda, se dispondrán de los bonificadores típicos a la carga: +2 F por lanza de caballería o arma a dos manos, +1 F por lanza... etc.

Las monturas **NO ATACAN**.

2. Se elige dónde golpear al rival:

- **CABEZA:** -2 a impactar. Si hiere y el rival no salva: **2 puntos**.
- **EXTREMIDAD:** -1 impactar. - 3 a la salvación por armadura. Si hiere y el rival no salva: **1 punto**
- **PECHO:** Normal. Si hiere y el rival no salva: **1 punto**

Se resuelve como un combate normal, con la tabla habitual de Habilidad de armas y la de Fuerza y Resistencia y salvación por armadura.

DERRIBADO: Cualquier miniatura que haya resultado herida (tras las tiradas de salvación por armadura), automáticamente tiene que hacer un chequeo de derribo. Tira 1D6: Con un 6, la miniatura es derribada y pierde el combate automáticamente.

Al finalizar la partida tirar en la **tabla de EVOLUCIÓN DE PERSONAJES**

ESCENARIO 4 – ¡CERRAD EL PORTAL! - 2000 puntos

Es el momento. El portal se erige en medio del campo de batalla y comienza a abrirse. La ubicación y el momento no es casualidad. Zarodh sabe que es casi imposible que dos fuerzas tan distintas se coordinen para destruir la amenaza. Se dejarán llevar por el odio, la venganza o la ignorancia. En cualquier caso, será su perdición.

- **Batalla campal.** Despliegue habitual. La obtención de puntos de victoria se realiza de la manera habitual: Cuadrantes, estandartes, muerte del general y unidades diezmadas o aniquiladas. Sin embargo, se añade la **opción** de obtener **PUNTOS DE CLASIFICACIÓN adicionales** de la siguiente manera:
- **Objetivo opcional: ¡CERRAD EL PORTAL!**
 - En el centro de la mesa, se erige **un gran portal demoníaco**.

- **Antes de comenzar la partida**, los generales **habrán anotado**, de manera **secreta**, en una tarjeta facilitada por la organización, qué desean hacer: **Destruir el portal o no**. Estas tarjetas serán entregadas a la organización antes de la batalla. Ambos jugadores deben indicar qué desean hacer. No hay manera de contrastar si se dice la verdad o no, y evidentemente (incluso se aconseja) se puede engañar al rival.

- **Portal demoníaco**

- R7 - H6. Impacta automáticamente en CaC.
- Objetivo grande a disparo.
- No impide línea de visión para disparar.

- Durante la partida, ambos jugadores pueden decidir destinar recursos a destruir el portal si así lo consideran, mientras luchan contra el ejército enemigo.

- Al final de la partida, la organización chequeará si el portal ha sido destruido o no, y la elección de cada jugador:

Si el jugador decidió destruir el portal y no ha sido destruido	0 puntos
Si el jugador decidió no destruir el portal, pero éste ha sido destruido	0 puntos
Si el jugador decidió no destruir el portal, y éste sigue en pie	1 punto
Si el jugador decidió destruir el portal, y éste ha sido destruido	3 puntos

- Da igual quién haya hecho más o menos daño al portal. Ambos jugadores se beneficiarán de la consecuencia de haberlo destruido o no.

Ejemplo: En una partida, el jugador A obtiene una victoria decisiva frente al jugador B. Ambos habían anotado que querían destruir el portal y así ha sido. Por lo tanto, el jugador A obtendrá 8 puntos de victoria (5 por la batalla + 3 por destrucción del portal) y el jugador B, 4 puntos (1 por la batalla + 3 por destrucción del portal)

Al final del evento, se contarán los portales destruidos en todas las mesas:

Portales destruidos en mesas	Resultado final de la Campaña: El ascenso desde el abismo
>75%	Los generales habrán conseguido parar el ascenso del Gran Demonio, Zarodh, que habrá sido detenido y su alma será devorada por los dioses del Caos entre carcajadas.
50 % < portales ≤ 75 %	Los generales habrán conseguido parar el ascenso de Zarodh, que es detenido, pero no destruido. La amenaza para el mundo, aunque atenuada, no ha sido eliminada completamente.
25 % < portales ≤ 50 %	Los generales se han dejado llevar por el odio, la codicia y la ambición, y el ascenso se ha llevado a cabo. El demonio ha incrementado su poder y se ha convertido en la mayor amenaza para el mundo. Miles de almas sufrirán las consecuencias.
≤ 25 %	Los generales reunidos para luchar contra esta amenaza han sido los menos indicados. Además de dejarse llevar por sus emociones, se les une una estupidez e ineptitud intrínseca . El mundo está condenado y Archaón tiene por fin un rival digno que le disputará su puesto como Gran Elegido.

Las normas y otros aspectos de este documento pueden ser objeto de modificación por parte de la organización hasta el día del evento. Se avisará de cualquier cambio a las personas inscritas en el momento de cualquier cambio o actualización.

ANEJO. Reglas Escaramuzas

Fases

Para mantener un control de quién está haciendo qué y cuándo, cada turno está dividido en cuatro fases. A esto se le llama **secuencia de turno**.

Secuencia de Turno

1. Recuperación

Durante la fase de recuperación puedes intentar reagrupar a aquellas miniaturas que hayan sido *desmoralizadas* y recuperar a las que hayan quedado *derribadas* o *aturdidas*.

2. Movimiento

Durante la fase de movimiento, puedes mover a los guerreros de tu banda de acuerdo con las reglas descritas en la sección de Movimiento.

3. Disparo

En la fase de disparo puedes disparar con las armas apropiadas, tal y como se describe en las reglas de disparo.

4. Combate Cuerpo a Cuerpo

Durante esta fase, las miniaturas que estén trabadas en combate cuerpo a cuerpo podrán luchar. Ambos bandos luchan en esta fase, sin importar de quién es el turno.

Fase de Recuperación

Durante la fase de recuperación puedes intentar reagrupar a aquellas miniaturas que hayan sido *desmoralizadas* (consulta las reglas en la sección apropiada). Para efectuar un *rebequeo de reagrupamiento* tira 2D6. Si el resultado es igual o menor que el valor de liderazgo del guerrero, este detiene su huida y se reagrupará. Encáralo en la dirección que quieras. La miniatura no podrá moverse o disparar durante el resto del turno, pero las miniaturas que tengan hechizos podrán lanzarlos. Si no supera el chequeo, la miniatura continuará huyendo hacia el borde del campo de batalla más próximo.

Una miniatura no puede reagruparse si la miniatura más cercana a ella es una miniatura enemiga (si esta se halla *aturdida*, *derribada* o *huyendo* no se tiene en cuenta).

Durante la fase de recuperación, los guerreros de tu banda que hayan quedado *aturdidos* pasarán a estar *derribados*; y los guerreros que hayan sido *derribados* pueden ponerse en pie (consulta la sección de Heridas).

Fase de movimiento

Durante la fase de movimiento, las miniaturas se mueven en el siguiente orden:

1. ¡A la Carga!

Si quieres que una miniatura de tu banda cargue contra una miniatura enemiga para atacarla en combate cuerpo a cuerpo, debes hacerlo al inicio de la fase de movimiento, antes de mover el resto de tus miniaturas.

Cuando cargues con una miniatura, declara a tu oponente que lo haces e indica a cuál de sus miniaturas estás atacando.

2. Movimientos Obligatorios

A veces, una miniatura debe moverse de una cierta manera. A eso se le llama **movimientos obligatorios**. Por ejemplo, un combatiente que se desmoralice debe *huir* de sus enemigos y ponerse a cubierto.

Efectúa todos los movimientos obligatorios de todas tus miniaturas antes de efectuar cualquiera de los movimientos restantes.

3. Movimientos Restantes

Una vez has movido a las miniaturas que cargan y a las que deben efectuar movimientos obligatorios, puedes mover el resto de tus guerreros como creas apropiado.

Movimiento

Las miniaturas pueden utilizar toda o parte de su capacidad de movimiento durante esta fase. Pueden subir y bajar (incluyendo *correr* o *cargar*) por escaleras de cualquier tipo y pasar por encima de obstáculos bajos; como, por ejemplo, barriles, cajas, etc.

En circunstancias normales, una miniatura no está obligada a utilizar toda su capacidad de movimiento o a moverse en absoluto. Todas las excepciones se indican más adelante; e incluyen *cargar* y los **movimientos obligatorios**.

Correr

El atributo de Movimiento de las miniaturas representa a un guerrero moviéndose relativamente rápido, pero que puede apuntar y disparar con un arma y, en general, observar lo que ocurre a su alrededor. Si lo deseas, una miniatura puede moverse mucho

más rápidamente: ¡puede correr! Un aventurero que corra puede moverse al doble de su capacidad de movimiento (por ejemplo, 20 cm en vez de 10 cm). Ten en cuenta que correr no es lo mismo que cargar, así que este movimiento no te permite trabar a las miniaturas en combate cuerpo a cuerpo con el enemigo.

Una miniatura sólo puede correr si no hay ninguna miniatura enemiga a 20 cm o menos (si esta se halla *aturdida*, *derribada*, *huyendo* o *oculta* no se tiene en cuenta). Comprueba la distancia después de declarar la carga. Si hay enemigos a 20 cms o menos al inicio del turno, la miniatura se preparara para combatir y no podrá correr. La miniatura podrá correr y situarse a menos de 20 cm de cualquier enemigo al finalizar su carrera.

Cualquier miniatura que corra no podrá disparar en ese turno. Está demasiado concentrada en correr y no está preparada para combatir, ya que habrá enfundado sus armas. Debes declarar que la miniatura está corriendo, ya que, de este modo, ambos jugadores recordarán que esa miniatura no puede disparar en ese turno. Las miniaturas que corren pueden lanzar hechizos de la forma habitual.

¡A la Carga!

Si quieres que una miniatura se trabase con el enemigo en combate cuerpo a cuerpo, debes efectuar un movimiento especial llamado carga. Sin medir la distancia, declara que tu miniatura se lanza a la carga e indica la miniatura enemiga atacada. Puedes cargar contra cualquier miniatura enemiga hacia la que puedas trazar una línea de visión sin obstrucciones.

Una carga es como un movimiento de carrera, por lo que se realiza al doble de la capacidad de movimiento habitual de la miniatura, no obstante, el atacante debe moverse en línea recta por la ruta más directa para ponerse en contacto peana con peana con la miniatura enemiga. Una vez las peanas estén en contacto, las miniaturas quedan trabadas en combate cuerpo a cuerpo. Se considera que las miniaturas están trabadas en combate cuerpo

a cuerpo aunque estén separadas por un muro bajo o un obstáculo que haga imposible que las peanas se toquen físicamente (debido a que se encuentran entre ellas).

Una miniatura puede cargar contra cualquier miniatura que se halle dentro de su distancia de carga; pero no puedes hacerlo contra una miniatura si hay otra miniatura enemiga, que no esté trabada en combate cuerpo a cuerpo, a 5 cm o menos de su ruta de carga (consulta el diagrama). *¡Sin duda*, sería interceptada por el enemigo mientras pasa a su lado!

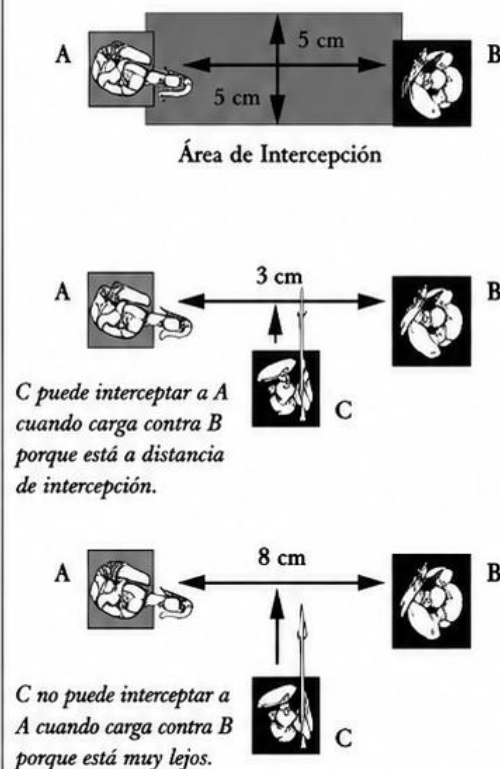
A veces, un guerrero a la carga no puede alcanzar a su enemigo porque has calculado mal la distancia. Si esto ocurre, mueve tu guerrero a la distancia normal hacia el enemigo. A esto se le llama *carga fallida*. La miniatura no puede disparar en el mismo turno que ha fallado la carga, pero puede lanzar hechizos de la forma habitual.

Las miniaturas no pueden trabarse en combate cuerpo a cuerpo excepto mediante una carga. Cualquier movimiento que trabase a un guerrero en un combate cuerpo a cuerpo es una carga por definición.

Cargas contra más de un oponente

Si mediante el movimiento de carga tu miniatura puede ponerse en contacto peana con peana con más de un enemigo, puede cargar contra ambos. Esto puede ser muy desaconsejable, ya que estará combatiendo contra dos enemigos al mismo tiempo!

Interceptar una carga



FASE DE DISPARO

Dejando aparte las excepciones que a continuación detallamos, se aplican las reglas de Warhammer.

Durante la fase de disparo, los guerreros sólo pueden disparar con una de sus armas de proyectiles: eso significa que, por ejemplo, pueden disparar con un arco, una ballesta o lanzar un cuchillo arrojadizo.

Resuelve los disparos de cada guerrero uno por uno. Elige qué guerrero va a disparar, dispara a su objetivo, determina si le impacta o no, y, si lo hace, determina si causa heridas. Después continúa con el siguiente guerrero. Puedes efectuar los disparos en el orden que quieras. Asegúrate de recordar o anotar qué guerreros han disparado ya.

Quien Puede Disparar

Cada miniatura puede disparar una vez por fase de disparo siempre que pueda ver a su objetivo y disponga del arma adecuada. No puede disparar si se halla en las siguientes situaciones: si está trabado en combate cuerpo a cuerpo, si ha corrido o ha efectuado una carga fallida, si se ha reagrupado

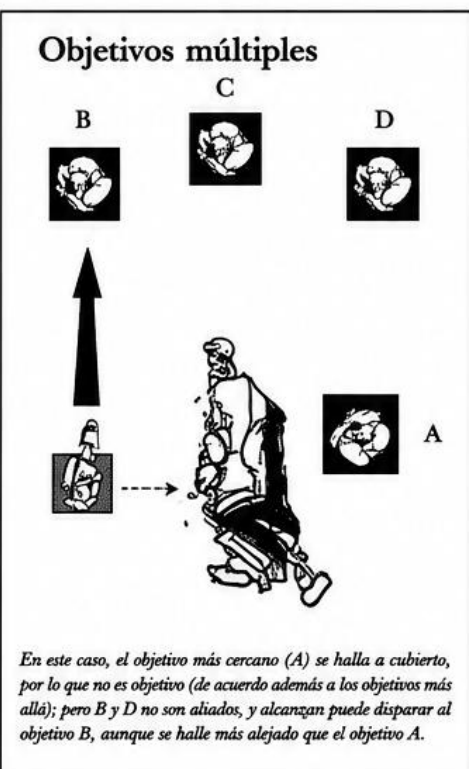
en ese turno o si está aturrido o derribado.

Para disparar contra un objetivo, la miniatura debe poder verlo, y la única manera de comprobar esto es que inclines hasta el nivel de la superficie de la mesa de juego para ver desde el punto de vista de la miniatura. Las miniaturas pueden ver alrededor de ellas (es decir, 360°) y pueden girarse para encarar en cualquier dirección antes de disparar. Ten en cuenta que si la miniatura se gira sobre el mismo punto donde se encuentra, no se considera que se haya movido.

Objetivo más Cercano

Debes disparar contra tu enemigo más cercano, ya que representa la amenaza más inmediata y, por tanto, el objetivo más obvio. Sin embargo, puedes disparar contra un objetivo más lejano si estás libre (no en contacto con la miniatura más cercana está aturrida o derribada (consulta el diagrama inferior). Por ejemplo, puede ser más difícil impactar al enemigo más cercano porque está tras una cobertura; mientras que un enemigo más lejano puede estar en terreno descubierto y, por lo tanto, ser un objetivo más fácil

Puedes disparar contra objetivos que estén *huyendo*, *derribados* o *aturdidos*; pero puedes decidir ignorarlos, ya que no representan una amenaza inmediata. En vez de ello, es preferible disparar contra el enemigo en pie más cercano.



Ten en cuenta que no puedes disparar contra miniaturas que estén trabadas en combate cuerpo a cuerpo, ya que el riesgo de impactar a tus camaradas es demasiado grande.

Disparos desde una posición elevada

Una miniatura situada sobre una posición elevada (o sea, cualquier posición que se halle a más de 5 cm por encima de la superficie de la mesa; como, por ejemplo, uno de los pisos de un edificio), puede escoger libremente cualquier objetivo al que pueda ver y disparar. La excepción a esta regla es si hay enemigos en el mismo edificio y en línea de visión con el atacante. Eso es así, ya que debe disparar contra ellos, ya que representan una amenaza más inmediata.

FASE DE COMBATE CUERPO A CUERPO

Dejando aparte las excepciones indicadas a continuación, el combate cuerpo a cuerpo sigue las mismas reglas que las descritas en la sección principal.

Quién Puede Combatir

Las miniaturas que se hallan en contacto peana con peana están trabadas en combate cuerpo a cuerpo. Esto sólo puede ocurrir cuando un guerrero ha cargado contra su enemigo, puesto que las miniaturas no pueden ponerse en contacto de ningún otro modo.

Toda lucha de este tipo se resuelve en la fase de combate cuerpo a cuerpo. No importa de quién sea el turno, todas las miniaturas trabadas en combate luchan. Un guerrero puede luchar contra los enemigos que se encuentran delante, a sus lados y detrás de él. En realidad, los guerreros están moviéndose constantemente, esquivando, girando e intentando acabar con sus adversarios.

Las miniaturas trabadas en combate no disparan (están demasiado ocupadas luchando por sus vidas). Cualquier disparo a corta distancia que puedan efectuar con pistolas se considera un ataque de arma de combate cuerpo a cuerpo (consulta la sección de

Qué miniaturas pueden combatir

Una miniatura puede combatir cuerpo a cuerpo si su peana está tocando la peana de una miniatura enemiga. Incluso las miniaturas atacadas por el flanco o la espalda pueden combatir cuerpo a cuerpo.

Si un guerrero está en contacto con más de un enemigo, puede elegir a cuál atacar. Si posee más de un ataque puede dividirlos del modo que desee, siempre que lo declare antes de tirar el dado.

Impactar al Enemigo

Para determinar si has logrado impactar al enemigo, tira 1D6 por cada miniatura que combates. Si una miniatura posee más de un ataque, tira 1D6 por cada ataque.

El resultado necesario para impactar al enemigo depende de las habilidades de Armas del atacante y del defensor. Compara la Habilidad de Armas del atacante con la de su oponente y consulta la Tabla Para Impactar de la pág. 69 para saber el resultado mínimo necesario en 1D6.

Impactos Críticos

Si obtienes un resultado de 6 cuando efectúes la tirada para herir (sólo en los disparos y en los combates cuerpo a cuerpo), causarás un **impacto crítico**, que se considera como 2 heridas que no podrán evitarse con una tirada de salvación. Sin embargo, si el atacante necesita un resultado de 6 para herir al objetivo, no puede causar un impacto crítico. Simplemente, su oponente es demasiado poderoso, como para sufrir una herida seria a manos de una criatura tan débil!

Cada guerrero sólo puede causar un impacto crítico por cada fase de combate cuerpo a cuerpo (consulta la sección de Combate Cuerpo a Cuerpo); por lo que, si dispone de varios ataques, sólo el primero resultado de 6 que obtengas en la tirada para herir causará un impacto crítico.

Heridas

La mayoría de guerreros tienen un atributo de Heridas de 1, pero algunos poseen un valor de 2 o incluso más. Si el objetivo posee más de 1 Herida, entonces debes restar 1 de su total cada vez que sufra una herida. Anótalo en la Hoja de Control. Mientras la miniatura disponga de al menos 1 Herida, podrá continuar luchando.

En cuanto el atributo de Heridas de la miniatura quede reducido a cero, debes tirar para determinar la gravedad de sus heridas. El jugador que infligió la herida debe tirar 1D6 por la

herida que redujo el atributo de Heridas de la miniatura a cero; y por cada herida que sufra la miniatura después de esa. Si una miniatura sufre varias heridas en el mismo turno, tira una vez por cada una de ellas y aplica el resultado mayor.

Tabla de Heridas

1D6 Resultado

1-2 Derribado

La fuerza del impacto derriba al guerrero. Coloca la miniatura hace arriba para mostrar que ha sido derribada.

3-4 Aturdido

El objetivo cae al suelo, donde estará aturdido y a poca distancia. Coloca la miniatura boca abajo para mostrar que ha quedado aturdido.

5-6 Fuera de Combate

El objetivo ha sido gravemente herido (o está muerto). Retíralo de parte en los combates de la batalla y es retirado inmediatamente de la partida.

Derribado

Un guerrero que ha sido derribado cae al suelo debido al terrible golpe que ha recibido, a que se ha resbalado o porque se ha arrojado él mismo al suelo para esquivar el golpe. Coloca la miniatura tumbada boca arriba para mostrar que ha sido derribada.

Las miniaturas derribadas pueden arrastrarse 5 cm en la fase de movimiento; pero no pueden luchar en combate cuerpo a cuerpo, disparar o lanzar hechizos.

Si está en contacto peana con peana con un enemigo, una miniatura derribada puede alejarse arrastrándose 5 cm sólo si el enemigo está trabado en combate cuerpo a cuerpo con otro oponente; si no, ha de permanecer donde está. En combate cuerpo a cuerpo no puede responder a los ataques del enemigo; y éste tendrá una excelente oportunidad para darle(s) *fuera de combate*.

Un guerrero que ha sido derribado puede ponerse en pie al inicio de su siguiente turno. En ese turno puede moverse a la mitad de su capacidad de movimiento, disparar y lanzar hechizos; pero no puede cargar o correr. Si está trabado en combate cuerpo a cuerpo, no podrá retirarse; y automáticamente atacará en último lugar, sin importar las armas o la iniciativa. Después de ese turno, el guerrero podrá actuar de la forma habitual aunque no le queden heridas. Si la miniatura su-

fre más heridas, tira de nuevo en la tabla de Heridas; exactamente igual que si hubiera sufrido su última herida.

Aturdido

Cuando un guerrero queda aturdido, ha quedado seriamente herido o temporalmente inconsciente. Pon la miniatura boca abajo para mostrar que el guerrero está *aturdido*. Un guerrero que ha quedado aturdido no puede hacer absolutamente nada. El jugador puede poner la miniatura boca arriba en la siguiente fase de recuperación; y entonces se considera que el guerrero está *derribado*.

Fuera de Combate

Un guerrero que queda fuera de combate también se queda fuera de la partida. Retira la miniatura de la mesa de juego. Es imposible determinar si el guerrero está vivo o muerto, pero a efectos de juego no hay diferencia alguna en este momento.

Huir de un Combate

Un guerrero al que le entre el pánico mientras está combatiendo cuerpo a cuerpo huirá tan rápidamente como pueda, tal y como se describe en la sección de Psicología.

Cuando un combatiente huye de un combate cuerpo a cuerpo, simplemente se da la vuelta y empieza a correr. Sus oponentes impactan automáticamente al guerrero cuando se escapa; y cada uno le infiere 1 impacto que se resuelve inmediatamente.

Ten en cuenta que los guerreros no pueden elegir abandonar un combate cuerpo a cuerpo de forma voluntaria.

Solo ante el peligro

Estar solo y superado en número es una situación un tanto desesperante para cualquier guerrero.

Si tu guerrero está combatiendo él solo contra dos o más enemigos y no hay ninguna miniatura amiga a 15 cm o menos (las miniaturas amigas *aturdidas*, *fuera de combate* o *huyendo* no cuentan), debes efectuar un chequeo de *Instaurar* su Est de combate. El chequeo debe hacerse contra su atributo de Liderazgo con 2D6.

Si el resultado de la tirada de dados es igual o inferior a su liderazgo, superará el tipo.

Si el resultado es superior, el guerrero se retira del combate y huye. Cada uno de sus oponentes logra un impacto automático cuando se da la vuelta para huir. Si la miniatura sobrevive, corre 5D6 centímetros en dirección contraria, alejándose de sus enemigos.

Al inicio de cada uno de sus turnos, el

guerrero que huyó debe tirar 2D6 en la tabla de Heridas exactamente igual que si hubiera sufrido su última herida.

Líderes

Un guerrero a 15 cm o menos de su líder puede utilizar el Liderazgo de este cuando debe efectuar un *chequeo de liderazgo*. Esto representa la habilidad del líder de animar a sus guerreros y llevarlos más allá de sus límites.

Un líder no confiere este bonificador si está *aturdido*, *fuera de combate* o *huyendo*. La visión de un líder corriendo para esconderse puede resultar desmoralizador.

Chequeo de retirada

Un jugador debe efectuar un *chequeo de retirada* al inicio de su turno si una cuarta parte o más de sus tropas (un 25%) están *fuera de combate*. Por ejemplo, una fuerza compuesta por doce guerreros tendrá que realizar un *chequeo de retirada* si tres o más de sus guerreros están *fuera de combate*. Incluso los ejércitos que son *inmunes a psicología* (como los No Muertos) deben efectuarlo.

Si no se supera el *chequeo de retirada*, el ejército pierde automáticamente la batalla. La partida finaliza en ese momento; y los guerreros supervivientes se retiran. Un *chequeo de retirada* no superado es el motivo más frecuente de que finalice un combate.

Si el líder del ejército está *fuera de combate* o *aturdido*, el jugador entonces no podrá utilizar su Liderazgo para efectuar el chequeo; sino que tendrá que utilizar el Liderazgo más alto de entre los restantes guerreros que no estén *aturdidos* ni *fuera de combate*.



"¡Recordad guerreros, luchamos por el honor de esta dama; que es probablemente más de lo que ella hizo nunca!"

Caballero Bretoniano anónimo

ANOTACIONES IMPORTANTES PARA ESCARAMUZAS

- Una miniatura **DERRIBADA** siempre será **impactada automáticamente en CaC**.
- Una miniatura **ATURDIDA** quedará **fuera de combate automáticamente si le atacan en CaC**.
- Se puede aguantar y disparar.
- En el caso de que salga un demonio de un cofre, cargará a la miniatura que lo ha abierto. El demonio desaparece en caso de que lo aniquilen, o en caso de que éste elimine a la miniatura del jugador que ha abierto el cofre.
- En caso de que una miniatura tenga dos o más ataques, se tira normalmente con esos ataques y si hiere más de uno, se elige el resultado de la "Tabla de heridas" más alto.
- Los ejércitos de No muertos y Demonios deberán hacer el chequeo de retirada de tropas cuando pierdan más del 25% de sus efectivos, de la misma forma que el resto de ejércitos.
- En el caso del ejército Ogro, al poder incluir infantería monstruosa como básica, los chequeos de derribo y aturdimiento se realizarán cuando les quede 1 Herida a cada miniatura. Hasta entonces, los ataques efectivos directamente les irán restando heridas.
- En el caso de chequeos de miedo, se harán de forma habitual.
 - Si una miniatura A que causa miedo carga a otra miniatura B, B deberá hacer un chequeo de L. Si lo falla, se quedará impactando a 6.
 - Si una miniatura A quiere cargar a una miniatura B que causa miedo, hará un chequeo de Liderazgo de forma habitual. Si lo supera, carga. Si no lo supera, no carga.
 - Si dos miniaturas A y B, que ambas causan miedo, cargan a una miniatura C, hace chequeo de Liderazgo y lo falla, deberá huir porque tiene menor potencia.
- Recomendamos marcar con *tokens* las miniaturas que se hayan levantado de aturdimiento o derribo en el turno siguiente para saber cuál es. Puede generar confusión si hay varias.