

REGLAS DE JUEGO

FORTIFICATION



créditos

Director de la colección: Jean Bey.
 Concepción original de las reglas: Jean Bey.
 Concepción de las reglas, elaboración y escritura: Jean Bey, Pascal Petit, Nicolas Raoult, Jérôme Rigal.
 Director artístico : Jean Bey.
 Diseño Gráfico: Jean Bey, Pascal Petit, Franck Achard, Jean-Sébastien Rossbach.
 Ilustraciones : Jean Bey, Paul Bonner, Edouard Guiton, Didier Poli, Paolo Parente.
 Pintura : Vincent Fontaine, Martin Grandbarbe, Eric Nouhaut.
 Fotografía : Jean-Baptiste Guiton / Studio 29.
 Traducción : Héctor Varela (Lord_Hector) y Fernando Santa (Lord Fernion), con la colaboración de Christian González, Miguel Robles "Gringor" y el resto del equipo de traducción de la Conf-Federación Española del Dragón Rojo.
 Agradecimientos : Raphaël Guiton y al equipo al completo.
 Agradecimientos a todos los "testadores" : Frédéric Anger, Séverine Delagarde, Sébastien Gautier, Oliver Georgin, Philippe «Papoux» Le Pape, Jacint Oros, Sylvain Roux, y a todos los que nos han prestado su apoyo.
 Distribución para España: Millennium España.

CONFRONTATION es una publicación de **RACKHAM**.

RACKHAM, el logotipo RACKHAM, CONFRONTATION, WOLFEN y RAG'NAROK son marcas registradas de RACKHAM. Todos los personajes de CONFRONTATION, sus nombres y distintivos característicos también son marcas registradas de RACKHAM.

Copyright © 1996-2003 RACKHAM. Todos los derechos reservados.

Impreso por Fabrègue
 87500 Saint-Yriex la Perche - Julio 2003

Las ilustraciones contenidas en los productos RACKHAM, incluyendo las del presente libreto y las cartas de referencia, son obras o creaciones realizadas por encargo. Los derechos en exclusividad de todas las ilustraciones, miniaturas o productos derivados son propiedad de RACKHAM. Ninguna porción de este libreto puede ser reproducido o difundido, bajo ninguna forma ni por ningún medio electrónico ni mecánico, incluido la fotocopia o la telemática sin una autorización escrita del editor.

más astuto que el resto

No era más que una cuestión de motivación. Cuando el Barón Ozöhno caminó entre sus filas pidiendo voluntario para reemplazar a Prolix en el puesto de vigía del Destroza-Montañas. Grizhou se presentó inmediatamente voluntario...

No comprendía por qué los veteranos no querían ese puesto, ¡el sueldo era mejor y estabas detrás de las líneas!

La instrucción fue rápida, apenas una media hora. Grizhou había sido presentado al Jefe Artillero, un tipo llamado Guigne, y a sus nuevos compañeros: el artillero Salpêtre y los gemelos Adh y Henn. Su papel sería el mismo que el de su desafortunado predecesor: alimentar la boca del cañón Goblin.

Los primeros minutos de la batalla fueron aterradores: los regimientos del Barón hacían frente a una cohorte del Grifo mientras los sirvientes del Destroza-Montañas se movían como diablos para disparar lo más rápido posible.

El primer disparo del cañón estuvo a punto de reventarle los tímpanos. El estrépito de un trueno, la tierra que temblaba, el retroceso del cañón... y el silbido del proyectil que iba a abatirse sobre los discípulos de Merin. ¡Que alegría! Grizhou contaba los segundos, mientras limpiaba apresurado el hueco del ingenio entre cada salva. La explosión lejana y el eco de los aullidos de los heridos le procuraban una intensa sensación de invencibilidad y le hacían olvidar el abominable humo y el olor acre de la pólvora quemada.

La cadencia había comenzado a ralentizarse después de la tercera salva. Grizhou había podido ver la bola elevarse... La sombra del proyectil incitaba al terror allá donde se posaba, sobre todo donde se engrosaba. La masa de metal aullante había atravesado el cielo como un meteoro y en el lugar donde se estrelló no quedó más que un horrible cráter.

Guigne se excitó repentinamente. Grizhou, medio aturdido por las repetidas deflagraciones, no lo entendió inmediatamente. Después su comandante apuntó con el dedo sobre el ala derecha del campo de batalla. A lo lejos, una masa de bronce se clavaba en las líneas de Ozöhno como un trozo de metal en un tronco podrido. ¡Enanos! ¡Los Grifos estaban respaldados por los Enanos!

Un estandarte de No-Dan-Kar se agita a lo lejos y Guigne hizo un gesto insensato: ordenó que recargaran el Destroza-Montañas. Estupefacto, Grizhou hizo que el Jefe Artillero le repitiera la orden, pero había entendido bien: « ¡Dispara al bulto! Rata reconocerá a los suyos... ».

Los sirvientes desplazaron el ingenio con dificultad para reorientarlo mientras que Grizhou se encargaba de la recarga. Adh y Henn estaban aterrorizados... Grizhou estaba casi contento de no entender lo que decían. ¡Por todos los diablos, es así como había muerto su predecesor!

l a s c a r a c t e r í s t i c a s

Puntos de estructura

Ciertas piezas de Artillería ligera, como los cañones de los Bombardeos Enanos, dependen únicamente de los combatientes que los manejan. No existe otro medio para destruirlos que matar a sus Servidores.

Las Máquinas de guerra más importantes poseen por contra una característica que les es propia: los Puntos de Estructura o PE. Para ciertos ingenios, como los carros, que están formados por varias partes (chasis, dotación, etc.), los Puntos de Estructura representan la integridad del conjunto de sus elementos. Para otras Máquinas de guerra, como los cañones, el aparato en si está claramente separado de sus Servidores. En este caso, los Puntos de Estructura representan únicamente el estado del aparato.

Cuando un ingenio asociado a unos Puntos de Estructura es objeto de un disparo o un ataque Cuerpo a Cuerpo, se efectuará un Chequeo de Daños en la tabla especial al final del libreto.

Si el ingenio es el objetivo de un efecto (sortilegio, milagro, etc.) que le produjera una Herida directa, aplica la siguiente regla:

- HERIDA LIGERA : el ingenio pierde 1 PE.
- HERIDA GRAVE : el ingenio pierde 2 PE.
- HERIDA CRITICA : el ingenio pierde 3 PE.
- MUERTO : el ingenio pierde 4 PE.

Peso

La mayor parte de las Máquinas de guerra son ingenios voluminosos y poco maniobrables. Cuanto mayor sea su valor de Peso, más difícil lo tendrán estos para maniobrar o desplazarse.

El símbolo de Peso sirve también para distinguir dos tipos de Máquinas de guerra. El pictograma  representa los Ingenios móviles. El pictograma  representa a los Ingenios inmóviles.

Dotación

Este dato solo se da en las cartas de Máquinas de guerra cuya Dotación es independiente del resto de la estructura. La cifra asociada a esta característica indica el número mínimo de Servidores o de Sustitutos necesarios para el funcionamiento del aparato. Si el número mínimo de Servidores o Suplentes requeridos no están presentes, la Máquina de guerra no puede ser utilizada. Puede ser, sin embargo, desplazada en condiciones normales. Para funcionar con un mayor rendimiento, ciertos ingenios deben ser controlados por un número de Servidores superiores a su valor de dotación. Ese número, junto con las condiciones de uso en caso de número bajo de efectivos, es mencionado en la carta explicativa del ingenio.

s e r v i d o r e s y m á q u i n a s

Sea cual sea el número de Servidores asociados a una

Máquina de guerra, estos están todos representados por la misma carta de la Máquina de Guerra. Si el ingenio está representado por varias cartas de referencia, solo una es colocada en el mazo.

Si la Máquina de guerra es destruida y le quedan algunos servidores vivos, no se retira la carta de la Máquina de guerra del mazo, esta continúa representando los supervivientes.

e l m o v i m i e n t o

Ingenios móviles

Esta categoría agrupa tanto a artefactos ligeros que forman parte del equipo de sus Servidores (como el cañón a vapor de los Bombardeos Enanos) como a los vehículos capaces de transportar a sus Servidores. 

Valor de Movimiento

Ya sean movidos por una fuente de energía propia, o tirados por animales, los Ingenios Móviles utilizan el valor de movimiento inscrito en su carta de referencia.

Peso

Los Ingenios Móviles más ligeros o los más perfeccionados no están sometidos a un valor de Peso. Pueden desplazarse como cualquier combatiente. Para los demás, este valor determina ciertas restricciones debido a que no pueden rodear los obstáculos con la misma facilidad que otros combatientes.

El desplazamiento de tal ingenio se efectúa esencialmente en línea recta y hacia delante. Este tipo de máquina no puede efectuar movimientos marcha atrás. Es posible de todas formas realizar Virajes para cambiar la trayectoria.

Un Viraje es una reorientación efectuada en pleno desplazamiento, gracias al impulso cogido por el vehículo. Cuando se efectúa un Viraje, una Máquina de guerra puede reorientarse 45°.

Una Máquina de guerra puede efectuar un Viraje por cada tramo completo de X cm recorridos. El valor X es igual al valor de Peso del ingenio.

Ejemplo: un carro dispone de una capacidad de Movimiento de 20 y un peso de 10. Puede entonces recorrer hasta 40 cm durante un desplazamiento y efectuar un Viraje cada 10 cm. De todas formas no está obligado a hacer los Virajes justo tras los 10 cm, esta distancia es solo la mínima entre dos Virajes. Puede por lo tanto efectuar el primer Viraje tras haber recorrido 13 cm, el segundo a los 24 y así seguiría, siempre que se desplace siempre 10cm entre cada reorientación.

Una Máquina de guerra que comience la fase de Movimiento estando inmóvil y libre de adversarios puede de todas formas reorientarse en la dirección que quiera antes de moverse. Puede efectuar además los Virajes de la manera descrita más arriba.

Ingenios inmóviles

Este término designa las máquinas que necesitan la intervención de Servidores para ser desplazada. Un Ingenio Inmóvil es reconocible por su pictograma de Peso negro. 

Cuando se forma el mazo, no se colocan las cartas de referencia de los Servidores, sólo las cartas de las Máquinas de guerra son mezcladas con las otras.

El valor asociado al Peso indica la penalización al movimiento sufrida por los Servidores cuando intentan mover la máquina. Esta penalización es reducida en 2 por cada Servidor por encima del primero que se coloque en contacto con el ingenio durante el desplazamiento.

Ejemplo: el Peso de una balista es de 8. Si un solo Servidor intenta moverla, sufrirá un penalizador al movimiento de 8 puntos. Si dos Servidores unen sus fuerzas, el penalizador sería de 6 y pasaría a sólo 4 si un tercer Servidor les ayudara.

El número de Servidores que pueden ayudar a mover una máquina está limitado por el número de figuras que pudieran estar en contacto peana con peana con el Ingenio.

Si no todos los Servidores poseyeran la misma capacidad de Movimiento, el valor que se tendría en cuenta sería el más bajo de entre ellos.

Sólo los Servidores del ingenio pueden participar en su desplazamiento, un Suplente (ver la siguiente sección) o cualquier otro combatiente no puede jamás ser utilizado para mover una Máquina de guerra.

Cuando los Servidores se desplazan con su máquina, pueden Correr, pero no pueden Cargar, ni Trabarse ellos en combate Cuerpo a Cuerpo. Les es imposible efectuar Proezas Físicas o Esquivar. Tampoco pueden disparar ni lanzar sortilegios o implorar milagros. Los Magos podrán siempre efectuar Contra magia y recuperar sus gemas de Maná normalmente. Los Fieles pueden ejercer la Censura.

Un ingenio no podrá desplazarse y disparar durante un mismo turno. Puede sin embargo reorientarse en cualquier dirección, en cuyo caso sufrirá un penalizador de -1 al resultado final de su Chequeo de Tiro. Para poder usar un Ingenio inmóvil, los Servidores deberán estar en contacto con éste.

Cuando la carta de la Máquina de guerra es activada, los Servidores de un Ingenio inmóvil pueden optar por abandonar su máquina para unirse a los combates.

p é r d i d a d e s e r v i d o r e s y d e s t r u c c i ó n

Ingenios móviles

Los Ingenios móviles están representados por una sola carta de referencia. Las características anotadas sobre ésta representan el potencial total del ingenio y tienen en cuenta la presencia de los Servidores y/o bestias de tiro. Estas Máquinas de guerra están asociadas a unos Puntos de Estructura si estos bajan a 0 o menos, el ingenio es destruido.

Ingenios inmóviles

La mayor parte de las máquinas requieren la presencia de un número mínimo de Servidores para ser usadas. Éste está

representado por un número de dotación en la carta de referencia. Si los Servidores no son suficientemente numerosos, el ingenio no podrá funcionar al máximo o no será utilizable. Una figura en contacto con un adversario no podrá participar en la utilización de una Máquina de guerra. Si todos los Servidores de una Máquina de guerra son eliminados, ésta permanece en el campo de batalla mientras le quede al menos 1 Punto de Estructura.

Los Suplentes

Los Servidores de los Ingenios inmóviles pueden, a veces, ser sustituidos en ciertas condiciones. Estos sustitutos son llamados Suplentes. Las condiciones para que un combatiente pueda ser Suplente son indicadas en la carta explicativa del ingenio.

Captura de una Máquina de guerra

Una Máquina de guerra puede ser capturada por el enemigo si ninguna miniatura de su bando se encuentra a menos de 10 cm de ésta. Será suficiente con poner en contacto un número de figuras igual al valor de Dotación del Ingenio. Todos los combatientes deben cumplir los requisitos para ser Suplentes. Cuando una máquina de guerra es capturada, se considera que su bando original es al que se acaba de unir. El Ingenio podrá seguidamente ser recuperado siguiendo las mismas condiciones. Hay que recordar que un ingenio inmóvil sólo puede ser movido por sus Servidores. Un ingenio capturado no puede ser desplazado, sólo podrá ser reorientado.

Ejemplo: un Destroza-Montañas Góblin disponía de cinco Servidores al inicio de la partida. En el cuarto turno, dos de los Servidores son muertos y los otros tres han abandonado la máquina infernal para ir a combatir a 15 cm de ésta. El valor de Dotación del Destroza-Montañas es de 1. Para convertirse en Suplente del Destroza-Montañas un combatiente debe poseer un valor de Tiro de 3 o más y un valor de Disciplina de también al menos 3.

Durante la fase de Movimiento, un Thallion del Grifo se pone en contacto con el Destroza-Montañas. Como cumple los requisitos para convertirse en Suplente, y ya que ningún Góblin se encuentra a menos de 10 cm del ingenio, el Destroza-Montañas pasa entonces al control del jugador Grifo.

Destrucción de un Ingenio inmóvil

Cuando un Ingenio inmóvil se queda sin Puntos de Estructura, es destruido y retirado del terreno.

Los Servidores aún con vida, permanecen en el terreno y continúan siendo representados por la carta de referencia de la Máquina de guerra a la que estaban asociados.

m á q u i n a s d e g u e r r a e n c o m b a t e

Ingenios móviles

El Ingenio en Cuerpo a Cuerpo

Un Ingenio móvil es considerado como una sola entidad. Sus características de Ataque, Fuerza, Defensa y de Resistencia tienen en cuenta la capacidad de combate de los pilotos o de las bestias de tiro. En Cuerpo a Cuerpo, no importa la colocación de los adversarios en contacto con el ingenio,

siempre se utilizan las mismas características, como si el ingenio fuera un solo combatiente. Se aplican por tanto las reglas normales de Cuerpo a Cuerpo. De todas formas el número de dados de combate de que dispone el ingenio puede variar en ciertos casos. Este número puede variar según ciertas reglas especiales.

El tamaño y la estructura de las máquinas de guerra puede variar enormemente de una figura a otra y por lo tanto el número de combatientes con las que puede contactar también variará.

Todas estas indicaciones especiales estarán mencionadas en las cartas de referencia del ingenio.

Movimiento de persecución

Los Ingenios móviles pueden efectuar Movimientos de Persecución de forma normal con la condición de que ningún adversario se encuentre en contacto con el ingenio. Hay que recordar sin embargo que algunas máquinas tienen una movilidad muy restringida. Los Movimientos de Persecución se efectuarán la mayor parte de las veces en línea recta, a menos que el Peso del ingenio sea lo suficientemente bajo como para permitirle efectuar virajes durante el Movimiento de Persecución. Una Máquina de guerra puede también usar su Movimiento de Persecución para reorientarse en lugar de desplazarse.

Destrabarse

Las Máquinas de guerra que posean un valor de Peso no pueden Destrabarse usando para ello su valor de Iniciativa, usarán para ello la regla de Destrabarse por Fuerza descrita al final de este libreto.

Ingenios inmóviles

Los Servidores en Cuerpo a Cuerpo

En Cuerpo a Cuerpo, los Servidores luchan de forma normal usando sus propias características.

Un Servidor trabado en Cuerpo a Cuerpo no puede colaborar en el funcionamiento de la Máquina de guerra.

Movimiento de persecución

Los Servidores del ingenio pueden efectuar movimientos de Persecución de forma normal.

El Ingenio en Cuerpo a Cuerpo

Las figuras en contacto con la Máquina de guerra pueden tomarla como objetivo de sus Ataques. Esta no dispone de ningún dado de combate, pero los adversarios deben de todas formas efectuar los Chequeos de Ataque, un resultado de 1 será un fallo automático.

t i r o c o n t r a l a s m á q u i n a s d e g u e r r a

Cuando un Ingenio inmóvil es blanco de disparos y si tiene algún Servidor en contacto, los disparos se reparten de igual forma que si fuera un Tiro contra una melé.

«Si, si... Acaba pues el encadenamiento mientras que yo recargo... y baja la cabeza, lo voy hacer bajar de su caballo... »

- Lor-Arkhn, el Enajenado.

l a a r t i l l e r í a

Todas las miniaturas cuyo Rango lleve la mención Artillería seguirán las siguientes reglas.

Línea de visión

El ángulo de visión de las Máquinas de guerra es de 180° tomando como referencia el extremo del arma.

Ingenios móviles

Un Ingenio móvil puede desplazarse y disparar durante el transcurso de un mismo turno. Sufre entonces un penalizador de +1 en su Chequeo de Tiro. Puede también efectuar una Carrera y disparar. Sufre entonces un penalizador de +2 en lugar del +1.

El Servidor que efectúa el Tiro puede hacer Tiros Rápidos y Tiros de Precisión como cualquier otro tirador.

En ciertos casos, precisados en la carta de referencia del ingenio, el Servidor que efectúa el tiro no se puede orientar hacia el blanco sin que también el ingenio tenga que variar su encaramiento.

Ingenios inmóviles

Salvo casos excepcionales precisados en la carta de referencia, los Ingenios inmóviles no se pueden mover y disparar el mismo turno.

Para el Chequeo de Tiro, el jugador que controla la máquina de guerra puede escoger el valor de Tiro que quiera de entre los Servidores que se encuentren en contacto con el ingenio.

Si un Servidor o un Sustituto posee un arma de tiro en su equipo, no la podrá usar si participa el mismo turno en el disparo de una Máquina de guerra.

Artillería

La mayor parte de los Ingenios inmóviles son piezas de Artillería. Puede darse el caso de que estén montadas en Ingenios móviles. Un carro puede por ejemplo llevar una balista.

Existen dos tipos de Artillería : Artillería perforante y Artillería de zona de efecto. Cada una de estas dos categorías se subdivide en dos clases: Artillería Ligera y Artillería Pesada.

Estas armas utilizan las reglas de Tiro habituales, pero pueden demostrar ser mucho más devastadoras.

Artillería perforante

Esta categoría agrupa a todas las Máquinas de guerra con el rango « Artillería Ligera » o « Artillería Pesada ». Serían por ejemplo balistas o cañones de pequeño calibre.

Cuando un disparo de Artillería inflija un resultado de MUERTO a un blanco, el proyectil prosigue su trayectoria en línea recta. Toda figura en la trayectoria sufre un Chequeo de Heridas. La Fuerza del Chequeo se reduce en 2 con respecto al chequeo precedente si se trata de Artillería Ligera. Si se trata de Artillería Pesada, la Fuerza no se reduce. El proyectil sigue su curso mientras inflija resultados de MUERTO a los combatientes afectados. Sin embargo no puede llegar más

allá de su alcance máximo.

Artillería de zona de efecto

Esta categoría agrupa todas las Máquinas de guerra con el rango « Artillería Ligera / Zona » o « Artillería Pesada / Zona ». El Chequeo de Tiro se desarrolla en condiciones normales. Si el artillero tiene éxito con el tiro, centra la plantilla de dispersión suministrada con la miniatura sobre el blanco.

Un resultado de 1 en el chequeo indica que el arma se avería, no podrá ser disparada el próximo turno. Cualquier otro resultado de fallo indica que el proyectil se desvía. Hay que centrar la plantilla de dispersión sobre el blanco. La flecha del 1 de la plantilla deberá estar orientada con el eje de la línea del tiro. Se tira un D6 y se comprueba el resultado con los de más abajo:

- 1 : el proyectil se desvía 4 cm.
- 2 : el proyectil se desvía 6 cm.
- 3 : el proyectil se desvía 8 cm.
- 4 : el proyectil se desvía 10 cm.
- 5 : el proyectil se desvía 12 cm.
- 6 : el proyectil se desvía 14 cm.

Seguidamente se tira otro D6 para determinar la dirección de la dispersión en función de los números de las flechas de la plantilla.

Los daños así causados varían según se trate de Artillería Ligera o Pesada.

- Artillería Ligera / Si el tiro acierta en el blanco, éste es automáticamente afectado y sufre una Tirada de Heridas de una Fuerza igual a la del arma. Se tira un D6 por cada miniatura adicional situada, incluso parcialmente, bajo la plantilla. Con un resultado de 4 o más, la miniatura es también afectada y sufre una Tirada de Heridas de una Fuerza igual a la de la mitad del arma redondeando hacia arriba.

- Artillería Pesada / Si el tiro acierta en el blanco, éste es automáticamente afectado y sufre un Chequeo de Heridas de una Fuerza igual a la del arma. Se tira un D6 por cada miniatura adicional situada, incluso parcialmente, bajo la plantilla. Con un resultado de 3 o más, la miniatura es también afectada y sufre una Tirada de Heridas de una Fuerza igual a la del arma.

Tiro sobre miniaturas en altura

Si un ingenio de Artillería con zona de efecto toma como objetivo una miniatura que se encuentre a Nivel 1 o 2, en ambos casos el objetivo es posible.

Si el blanco es alcanzado, se coloca la plantilla sobre él. Todas las figuras tocadas por la plantilla situadas en el mismo Nivel son también afectadas.

Si el tiro se desvía, el proyectil caerá al suelo. Se efectuará un Chequeo de dispersión desde la posición del blanco, pero considerando que el proyectil explota en el Nivel 0.

Tiro en respuesta

Las Máquinas de guerra pueden efectuar Tiros en repuesta en las condiciones normales. Como para los demás tiradores, la dificultad del tiro está fijada en 6. Para resolver un Tiro de

Artillería que necesita el empleo de la plantilla de dispersión, el blanco es situado a la mitad de la distancia que la separa del ingenio para determinar el lugar de impacto del proyectil. Si el blanco se encuentra en un Nivel diferente del que se encuentra la Máquina de guerra, no se tiene en cuenta la altura en la distancia que separa el ingenio del blanco para determinar la posición de este último en el momento del tiro.

mando y huída

Ingenios Móviles

Los valores de Coraje y Disciplina de los ingenios móviles están unidos a los de sus sirvientes.

Un ingenio móvil puede beneficiarse de los bonus ligados a la presencia de un Estado Mayor o utilizar los valores de un Comandante en las condiciones normales.

De la misma manera, las reacciones de estas máquinas de guerra están condicionadas a las de los combatientes que las dirigen. Así, cuando sus Sirvientes se encuentran bajo la influencia del Miedo, un ingenio móvil puede sufrir dos tipos de reacciones. Si no está sometido a un valor de Peso, las reglas de Miedo se aplican normalmente. Si tiene un valor de Peso, el ingenio queda inmediatamente inmovilizado. No se desplazará más, sufrirá los penalizadores ligados al Miedo y no podrá moverse más hasta que sea reagrupado.

Ingenios Inmóviles

Los Sirvientes de este tipo de máquinas de guerra usan sus valores en todas sus tiradas de Coraje y Disciplina. Sin embargo pueden beneficiarse de los bonus ligados a la presencia de un Estado Mayor o utilizar los valores de Mando en las condiciones normales.

Si los Sirvientes de un Ingenio Inmóvil son puestos en fuga, estos abandonan su máquina de guerra. Si consiguen reagruparse y reunirse con su máquina, podrán utilizarla de nuevo.

tabla de daños

Cuando se inflige daño a una máquina de guerra, se consideran dos posibilidades.

Si el ingenio no está unido a unos Puntos de Estructura, todas las tiradas de heridas en su contra deben hacerse en la tabla de heridas del libreto de Confrontation.

Si el ingenio tiene Puntos de Estructura, se debe mirar en la Tabla escrita a continuación.

Tira 2D6. El más bajo localiza el daño.

Recuerda: No se relanza un 6 en una Tirada de Heridas y un 1 no es un fallo automático.

La suma de los 2D6+ FUE del adversario – RES del ingenio indican el nivel de daños en la línea vertical.

El cruce de las dos líneas indican el número de Puntos de Estructura / PE perdidos.

Ejemplo: un carro con la RES de 14, sufre una Tirada de Heridas de FUE 10. El resultado de la Tirada marca un 5 y un 3. Los daños son de 4 (10+5+3-14) y están localizados en la Estructura (3). El carro pierde entonces 1 PE por esta tirada.

DAÑOS	CHASIS / 1	ARMADURA / 2	ESTRUCTURA / 3	MECANISMO / 4-6
0 ó -	0	0	1	1
1 a 5	0	1	1	2
6 a 10	1	1	2	3
11 ó 15	1	2	3	4
16 a 21	2	3	4	4
21 y +	3	3	4	4

Si el resultado es un doble, se convierte en Daño Excepcional. Este tipo de Daño no tiene en cuenta la Fuerza o la Resistencia. Todos los efectos de los Daños Excepcionales se aplican de forma normal. Por ejemplo, no importa que doble obtenga con la ayuda de un arma sagrada se convierte en Muerto y ocasiona la pérdida de 4 PE.

DAÑOS EXCEPCIONALES	
Doble 1:	sin efecto
Doble 2:	sin efecto
Doble 3:	- 1 PE
Doble 4:	- 2 PE
Doble 5:	- 3 PE
Doble 6:	- 4 PE

En función del número de Puntos de Estructura perdidos, una máquina de guerra puede sufrir penalizadores a sus Tiradas de INI, ATQ, DEF, y TIRO. Salvo indicación contraria en la carta de referencias, un Ingenio inmóvil no sufre jamás penalizaciones.

Si el Ingenio ha perdido un cuarto o más de sus Puntos de Estructura, esta penalización es de -1 hasta el fin de la partida.

Si el Ingenio ha perdido la mitad o más de sus Puntos de Estructura, esta penalización es de -2 hasta el fin de la partida.

Si el Ingenio ha perdido tres cuartos o más de sus Puntos de Estructura, esta penalización es de -3 hasta el fin de la partida.

Ejemplo: Un carro posee 8 PS. Si pierde 2 PE, sufrirá un -1 a sus tiradas de INI, ATQ, DEF y TIRO hasta el fin de la partida. Esta penalización aumentará en 1 por cada tramo de 2 PE perdidos.

competencias mecánicas

Irreprimible: Esta competencia es patrimonio de los carros y otros ingenios rápidos. Estas máquinas de guerra son poderosas cuando toman velocidad, que les hace casi imposibles de parar. Cuando una Máquina de Guerra que posee esta Competencia se mueve una distancia superior a su característica de Movimiento y no ha quedado inmovilizado al término de su desplazamiento, puedes poner un marcador en su peana. Este indica que ha tomado velocidad. Este marcador se queda de un turno a otro y solo se retira cuando el ingenio se para o efectúa un desplazamiento menor o igual a su característica de Movimiento.

Una máquina que ha cogido velocidad no puede ser Trabada ni Cargada por los flancos, ni por detrás, salvo por

adversarios cuya Fuerza individual en el momento de la Carga o de Trabarse sea igual o superior a la resistencia de la máquina.

Si el ingenio es Trabado o Cargado de frente cuando ha tomado velocidad, no sufre ningún malus de Carga.

Si una Máquina de guerra Irreprimible posee un marcador al principio de la fase de Movimiento, no puede reorientarse más que efectuando Virajes.

Una Máquina de guerra que posea esta Competencia puede pararse, no importa en que momento de la fase de Movimiento. Sin embargo, una vez que ha parado, no puede desplazarse más durante esa fase de Movimiento.

Una Máquina de guerra, que termine el turno en contacto con un adversario, no se beneficiará de un marcador de velocidad el turno siguiente. Se considera que están en Cuerpo a Cuerpo.

Segadora / X: Algunas Máquinas de guerra están dotadas de terribles hojas en sus costados. Este equipo puede revelarse devastador cuando el ingenio se lanza a lo largo de las filas enemigas, segando a los combatientes como trigo maduro.

Cuando una Máquina de guerra que posea esta Competencia efectúa un desplazamiento, cada combatiente, amigo o enemigo, cuya peana este en contacto, incluso parcialmente por las guadañas representadas en la figura del ingenio, debe efectuar un Test de Iniciativa de dificultad 6. Esta dificultad será de 8 para las figuras ya trabadas en Cuerpo a Cuerpo en el momento de la Carga. La dificultad de este test disminuye en 2 puntos para los combatientes que posean la Competencia Salto.

Si falla el test, sufre una Tirada de Heridas de Fuerza igual a X.

Impacto / X: Algunas Máquinas de guerra están destinadas a derribar las líneas del enemigo, pisoteando despiadadamente a los desgraciados que no pueden apartarse de su camino.

Cuando una Máquina de guerra que tiene esta competencia efectúa una Carga o se Traba, las figuras sufren una Tirada de Heridas donde la Fuerza varía en función de la distancia recorrida por el ingenio antes del choque. Esta Fuerza es igual a X multiplicado por el número de tramos, incluso incompletos, de 10 cm recorridos por el ingenio. La distancia recorrida tomada en cuenta es aquella que va desde el punto de partida del ingenio hasta la primera figura que se encuentra.

Si la Máquina de guerra posee también la Competencia Irreprimible y dispone de un marcador de velocidad al principio del turno, se considera que ha recorrido una distancia igual a su valor de Movimiento multiplicada por 2 en el momento del impacto.

Ejemplo 1: Un carro dotado de la Competencia Impacto/3 carga a un adversario recorriendo 23 cm, son 3 tramos de 10 cm. La fuerza del impacto es de $3 \times 3 = 9$.

Ejemplo 2: Un carro dotado de MOV de 20 y de las Competencias Impacto/3 e Irreprimible dispone de un marcador de velocidad cuando declara una carga. Aquí, cualquiera que sea la distancia que la separe de la figura objetivo de su carga, se considera que ha recorrido una

distancia igual al doble de su característica de Movimiento, o sea 40 cm. El carro ha recorrido entonces 4 tramos de 10 cm y la Fuerza del Impacto es de $3 \times 4 = 12$.

Si una Máquina de guerra que ha tomado velocidad gracias a la Competencia de Irreprimible y que posee la Competencia Impacto es Cargada o Trabada de frente por una miniatura, esta última sufre inmediatamente el Impacto.

Las Tiradas de Heridas causadas por Impacto se efectúan cuando el ingenio entra en contacto con su objetivo. Si las miniaturas en contacto de frente con el ingenio resultan Muertas o Destruídas por el Impacto, la Máquina de guerra puede parar o continuar su desplazamiento (este no cuenta como un Movimiento de Persecución). Si este encuentra una nueva figura, esta sufre igualmente una Tirada de Heridas de la misma Fuerza que el primer Impacto.

Con una Tirada de Heridas infligida gracias a la Competencia Impacto, un resultado doble no es considerado como una Herida Excepcional. La cifra obtenida en los dos dados marca la localización y la suma se suma a la Fuerza del Impacto. Los efectos unidos a las Heridas Excepcionales no se aplican en un Impacto. Solo las miniaturas en contacto delantero con el ingenio sufren el Impacto.

Inalterable: Salvo indicación contraria, una estructura Inalterable esta inmunizada a todos los efectos de juego excepto los Tiros y los Ataques Cuerpo a Cuerpo. Si un Ataque o un Tiro debe tener otro efecto que la pérdida de Puntos de Estructura, ignora este efecto y resuelve la Tirada de Heridas de forma normal. Cuando los Puntos de Estructura llegan a 0 o menos, una estructura Inalterable no es considerada como Muerta, sino Destruída. Esta diferencia es importante frente a algunos efectos que dependen de un resultado de Muerto.

Transporte / X: Algunos carros u otros vehículos disponen de capacidad suficiente para embarcar tropas a bordo. El valor X determina el número de combatientes que pueden tomar asiento en el vehículo. Este número puede sin embargo variar en función del tamaño de los combatientes.

- Los combatientes de talla pequeña cuentan por 1.
- Los combatientes de talla normal cuentan por 2.
- Los combatientes de talla grande cuentan por 3.

Los combatientes que disponen de una montura en su equipo y los combatientes de talla muy grande no pueden ser embarcados en un vehículo.

Un carro poseedor de la Competencia Transporte / 4 puede, por ejemplo, con 4 combatientes de talla pequeña o 2 de talla normal o bien uno de talla grande y uno de talla pequeña.

En tanto que los combatientes se encuentren a bordo de vehículo, sus cartas de referencia no se mezclan con las otras en la constitución del mazo, salvo si ciertas miniaturas que no se encuentran en el carro dependen de esas cartas. Durante la fase de Despliegue, las figuras pueden ser desplegadas en el interior de un vehículo. El jugador debe anunciar que miniaturas están a bordo.

La Competencia Transporte está siempre ligada a un Acceso. Éste determina el lado por el que una miniatura puede entrar o salir del vehículo. Por ejemplo, en un carro en el que el Acceso es Lateral, una figura podrá embarcar situándose junto a un lado, a la derecha o a la izquierda, del ingenio.

Durante la fase de Movimiento, una miniatura que termine su Movimiento en contacto con el Acceso del vehículo puede asimismo entrar dentro, pero solo si éste está inmóvil.

Las tropas embarcadas pueden salir del vehículo en el momento en que la carta del vehículo sea activada. Esta acción sólo es posible si el vehículo esta inmóvil.

Varios casos son posibles:

- Si el vehículo esta inmóvil en el momento en que su carta se activa, los combatientes pueden desembarcar y el ingenio puede desplazarse normalmente. O bien el vehículo puede moverse normalmente y después inmovilizarse para dejar salir a los combatientes.

- Si el vehículo esta en movimiento en el momento en que se activa su carta, gracias a la Competencia Irreprimible por ejemplo, los combatientes no podrán ser desembarcados hasta que sea inmovilizado. El ingenio no podrá moverse más en el mismo turno.

Las miniaturas desembarcadas son dispuestas en contacto al Acceso y pueden moverse inmediatamente. Sin embargo no pueden Correr ni Cargar. No pueden disparar durante el mismo turno. Los Magos y los Fieles pueden usar sus hechizos y milagros de forma normal.

Si una miniatura embarcada no puede ser desembarcada en contacto con el Acceso el vehículo (a causa de obstáculos o de otras figuras), ésta permanecerá en el interior del ingenio.

Si la Máquina de guerra es destruida cuando algún combatiente se encuentre a bordo, estos reciben una Tirada de Heridas de Fuerza igual a la Resistencia del ingenio. Si sobreviven, son puestos en el lugar del vehículo, pero no podrán ni disparar, ni moverse, ni hacer Tiradas de Poder o de Divinación hasta el final del turno.

Defensa / X: Los artilleros de todos los pueblos saben que la peor amenaza que pesa sobre ellos viene del cielo. Esto es porque, una vez desplegado su ingenio, se tienen que proteger de criaturas voladoras plantando largos venablos de acero en el suelo. Algunos llegan incluso a colocar grandes redes sobre ellos para impedir todo paso. Gracias a este dispositivo, ninguna miniatura puede pasar de Nivel 1 ó 2 al 0 en un radio de X cms alrededor de una Máquina de guerra que posea esta Competencia.

« Es bien sabido que las máquinas son el reflejo de su inventor, de sus cualidades, de sus convicciones, pero no así de su trayectoria... »

- Elonia de Ysaine, Barda de Alahan.

competencias de los sirvientes

Artificiero: Para protegerse de los ataques de Exploradores adversarios, los Sirvientes de ciertas Máquinas de guerra entierran cargas explosivas alrededor de su posición.

Cuando es desplegado, un combatiente que posea esta Competencia dispone de dos marcadores: una Trampa y un Señuelo. Estos peones pueden ser colocados a 20 cm o menos de la Máquina de guerra a la que está asociado el combatiente.

A continuación, toda miniatura amiga o enemiga que pase a 5 cm o menos de uno de estos marcadores lo activa. Si se trata de un Señuelo, no pasa nada. Si por el contrario se trata de una trampa, la mina explota. Todas las miniaturas cuya peana se encuentre, incluso parcialmente, en un radio de 10 cm alrededor del marcador sufre una Herida de Fuerza igual a 6. Si más marcadores son activados por una misma miniatura, se resuelven sus efectos uno después de otro. Una mina no puede explotar de ninguna otra forma.

Zapador / X: Al igual que los Artificieros que minan el terreno alrededor de ellos, los Zapadores erigen someras fortificaciones para frenar el avance del enemigo. Por cada Zapador, puedes erigir una barricada a 20 cm o menos del ingenio al que esta asociado. Las dimensiones de una barricada son las mismas que las de una peana de caballería y cuenta como un obstáculo de talla Pequeña de altura igual a 2 cm. Una barricada puede ser destruida: cada una posee una Resistencia de 10 y un número de Puntos de Estructura igual al valor de X.

Mecánico / X: Manipular un cañón, una ballesta o una catapulta no está al alcance del primero que venga. Los sirvientes asociados a estos ingenios conocen muy a menudo cada engranaje de su maquinaria y siempre llevan con ellos todo lo necesario para hacer reparaciones de urgencia. Al acabar el turno, durante la fase de Recuperación de Mana, un Mecánico puede intentar reparar el ingenio al que esta asociado. Para esto, se debe encontrar en contacto con el ingenio y no estar en contacto con un adversario. Lanza un D6: si el resultado es igual o mayor que el valor X asociado a la Competencia, el ingenio recupera 1 Punto de Estructura. Con un resultado de 1, el Mecánico no hace mas que agravar las cosas y el ingenio pierde 1 Punto de Estructura adicional.

Un Mecánico no puede intentar reparar un ingenio que no sea aquel con el que ha sido desplegado. Cualquiera que sea el número de Mecánicos en contacto con su peana, una misma Máquina de guerra no puede ser objeto de más de un intento de reparación por turno. Sea un éxito o no.

nuevas competencias

Amado de los dioses: Cuando los dioses aman, saben dar y ayudar. Para cada una de sus tiradas, excepto las Tiradas de Heridas, un combatiente amado de los dioses considera un resultado de 4 o 5 como igual a 6 y lo puede relanzar. Gracias a esta competencia un resultado de 1 obtenido después de relanzar un 6 se suma al resultado precedente.

Maldito de los dioses: Los dioses de Aarklash se deleitan con la desgracia de aquellos que les han enfurecido. Un Personaje maldito de los dioses no relanza jamás sus 6, en ninguna de sus tiradas.

Concentración / X: El aprendizaje del combate pasa por el espíritu. Existen, se dice, combatientes capaces de concentrarse hasta convertir su voluntad en algo tan afilado como una espada y realizar prodigios que sus cuerpos no les permitirían en otras condiciones. Algunas características de los combatientes poseedores de esta Competencia están representadas en negrita en su carta de referencia. El valor X de esta Competencia indica el numero total de puntos suplementarios que pueden ser atribuidos, no importa cuando y obligatoriamente todos a la vez. Por contra, es imposible usar estos puntos para modificar una tirada ya hecha.

Los puntos obtenidos gracias a la Concentración no se transmiten por Mando. Los efectos de esta Competencia duran hasta el fin del turno.

Maestro arquero / ballestero: El instrumento, la cuerda, el viento, la flecha... son tantos los elementos que un Maestro arquero siente como una extensión de si mismo. Los maestros de este tipo de armas saben extraer el máximo de su arco o ballesta. El alcance de su arma es excepcional y tiene derecho a un Disparo suplementario por turno.

Contraataque: Frente a un adversario capaz de devolver golpe por golpe, incluso el más hábil esgrimista debe temer la muerte. Un combatiente no Personaje que posea esta Competencia puede efectuar Contraataques como si se tratase de un Personaje. Si el combatiente que posee esta Competencia tiene ya la facultad de Contraatacar, la dificultad de las Tiradas de Defensa cuando efectúa un contraataque sólo aumenta 1 punto en lugar de los 2 habituales.

Maestro esgrimista: Un Maestro esgrimista ha trascendido el arte del duelo. ¡Es digno de crear su propia escuela! Cuando un Maestro esgrimista consigue un Ataque, su adversario sufre una penalización de -1 al resultado de su tirada de Defensa. Así, un resultado de 2 se convierte en 1 y es, en consecuencia, un fallo automático. Además es imposible efectuar un contraataque contra un combatiente que posea la Competencia Maestro esgrimista, ni incluso gracias a la Competencia Ambidiestro. Además, en una Tirada de Ataque un resultado 5 es considerado como un 6 y puede ser relanzado. Gracias a esta Competencia un resultado de 1 obtenido después de relanzar un 6 en una Tirada de Ataque no es considerado como un fallo automático.

Encadenamiento: Hay situaciones en las que una avalancha de golpes, incluso desordenados, van mejor que las armas sutiles y complejas.

Los combatientes no Personajes que posean esta Competencia tienen la posibilidad de tener un dado mas en Cuerpo a Cuerpo sacrificando puntos de Ataque y Defensa, como un Personaje. Sin embargo no pueden adquirir más de un dado suplementario de esta manera por fase de Cuerpo a Cuerpo. Cuando un Personaje que se beneficia de esta Competencia decide adquirir mas dados de combate, el primer dado adquirido en cada fase de combate no le cuesta más que un punto de Ataque y Defensa en lugar de dos. El resto serán adquiridos de manera habitual.

Efímero / X: Algunos seres no pueden estar más que un tiempo limitado en un plano de la realidad diferente al suyo.

Otros tienen simplemente una esperanza de vida más corta. Al final de cada turno, un combatiente que posea esta Competencia debe lanzar un D6.

Con un resultado mayor o igual al valor anunciado en / X, sufre una Herida Ligera y debe relanzar el dado. Continúa así hasta que esté Muerto o el dado indique un resultado inferior a X.

Un elemento de juego que disponga de Puntos de Estructura puede estar dotado igualmente de esta Competencia, símbolo de su fragilidad. En ese caso, pierde 1 Punto de Estructura cada vez que el resultado de la tirada sea superior o igual a X. Una miniatura afligida con esta Competencia no puede beneficiarse en ningún caso de una tirada de Regeneración.

Finta: Algunos guerreros practican un estilo de combate todo fineza y sutileza. Dominan unas técnicas de armas tan complejas que sus adversarios no saben si atacar o defenderse. Cuando un combatiente que posee la Competencia Finta tiene éxito en un ataque, puede elegir hacer una Finta en vez de un ataque normal. Antes de que su adversario lance sus dados de Defensa, puede elegir anular un dado de Ataque o de Defensa adverso en lugar de hacer un Ataque normal. Puede elegir cada vez para cada Tirada de ataque con éxito. Si elige hacer un ataque de forma normal, su adversario podrá intentar la defensa si le quedan uno o más dados de Defensa.

d e s t r a b a r s e p o r f u e r z a

Esta nueva regla se suma a las reglas de Destrabarse descritas en el libreto de Confrontation.

Un combatiente que desee Destrabarse de un combate puede intentarlo utilizando su Fuerza en lugar de su Iniciativa. Se aplican las reglas habituales de Destrabarse, pero se debe respetar una condición suplementaria: el combatiente que desee Destrabarse en Fuerza debe ser de un tamaño superior que cada uno de las miniaturas enemigas en contacto con su peana. El valor más alto de Resistencia entre todos sus adversarios se resta de su Fuerza para el test. Si el valor de Fuerza de la miniatura que intenta Destrabarse es negativa el Destrabe es imposible.

En este caso, los penalizadores de las Heridas se aplican a la Tirada de Fuerza.

En caso de éxito o fallo, aplica las reglas normales de Destrabe.

m á q u i n a s a v a p o r e n a n a s e i n g e n i o s d e n a f t a g o b l i n s

Los Enanos de Tir-Nâ-Bor, ingenieros sin par, y los Goblins de No-Dan-Kar, ingenieros plagiadores, han puesto a punto los devastadores ingenios que utilizan, unos el poder del vapor y otros un combustible poco conocido hasta ahora: la nafta.

Cada equipo de este tipo está asociado a una característica indicada en la carta de referencia de su poseedor. En cada fase de la partida en que esta característica entre en juego, no importa que miniatura equipada con una Caldera o un Carburador puede lanzar un D6. Algunos combatientes pueden lanzar varios D6, en este caso el número de dados está indicado tras la característica concerniente.

Esta tirada se llama Tirada de Presión para una Máquina a vapor y Tirada de Inyección para los Ingenios a nafta.

El resultado del dado o los dados representa el bonus obtenido en la característica asociada al equipo. Si en una de estas

tiradas, uno de los dados marca un 1, no apliques el resultado pues se produce un incidente. Lanza inmediatamente un D6 en la « TABLA DE INCIDENTES » para saber qué no ha funcionado en la caldera.

La potencia de éstas es sin embargo limitada: un 6 no permite relanzar una tirada de Presión o de Inyección.

Si uno de estos equipamientos se usa para hacer un Disparo, para modificar el alcance, la Fuerza del proyectil, o cualquier otro parámetro, la Tirada de Presión o de Inyección debe hacerse antes del Chequeo de Tiro. Si se produce un incidente, el Disparo es anulado y el tirador debe hacer una tirada en la Tabla de Incidentes.

En cualquier otro caso en que se use uno de estos ingenios, la Tirada de Presión o de Inyección debe hacerse justo antes de usar el valor concerniente. Por ejemplo, una tirada que afecta a la Fuerza debe hacerse justo antes de la Tirada de Heridas después de un Ataque exitoso. En este caso, si se produce un incidente, tira en la Tabla de Incidentes y aplica los efectos. Si los combatientes mueren por el incidente, todas sus acciones en curso son anuladas. Si el incidente se resuelve con otra cosa que no sea « Explosión », la acción en curso debe ser resuelta normalmente.

t a b l a d e m á q u i n a s a v a p o r y a n a f t a

RESULTADO DEL D6 / INCIDENTE

1. Explosión / El combatiente muere por la explosión de la caldera. Todas las figuras a 5 cm de él sufren un impacto de fuerza 10.

2. Recalentamiento / La caldera tiembla y silba a todo gas, indicando una explosión inminente. Un nuevo recalentamiento provocara una explosión. Ver 1.

3. Estructura fisurada / La caldera pierde los pernos y se fisura. En las siguientes Tiradas de Presión o de Inyección se producirán incidentes con 1 y 2.

4. Válvula dañada / Hay una fuga. Ignora los 5 y los 6 en las siguientes Tiradas de Presión o de Inyección.

5. Fuga / La reserva sufre fugas anormalmente y amenaza pararse de un momento a otro. Una nueva Fuga producirá una Parada del Ingenio. Ver 6.

6. Parada del Ingenio / Una avería bloquea el mecanismo. El combatiente no puede hacer ninguna Tirada de Presión o de Inyección a menos que pase una tirada de 4 o más en un D6 al principio de cada turno.

...

« En los últimos instantes del mundo, bajo un diluvio de fuego y acero escupido por los infiernos, en la tierra resonará el gruñido de las ruedas rodeadas de metal »