

Reglamento de Campaña para Warhammer Ancient Battles

INTRODUCCIÓN

Este documento pretende otorgar un sistema sencillo con el que poder simular campañas militares de la antigüedad usando el reglamento Warhammer Ancient Battles (en adelante WAB). En los diferentes libros y suplementos de WAB (y su hermano mayor, Warhammer Fantasy Battle) han aparecido todo tipo de reglas para dirigir campañas, pero en mi opinión estas aportaciones “oficiales” se quedan muchas veces en aportar unas direcciones iniciales de como diseñar tu propia campaña, pero sin aportar un sistema “ya hecho”. Este documento pretende cambiar eso, refundando diferentes ideas publicadas en Siege & Conquest, WAB 1.0, Lustria (de Warhammer Fantasy) y otras publicaciones en un sistema cohesivo de reglas.

El suplemento supone una campaña con dos jugadores, pero se puede adaptar a más sin complicación. Para jugar una campaña de WAB, además de lo necesario para una partida normal, es necesario un mapa (diseñado tal como se explica en este documento), papel y lápiz; y ganas de jugar!

DISEÑANDO EL MAPA

Escoger el teatro de operaciones

El primer paso para diseñar un mapa es, por supuesto, pensar quién, cuando y dónde va a luchar la campaña. Una opción excelente es basar tu campaña en un conflicto histórico que te apasione, cómo la guerra del Peloponeso, los conflictos de los Diodócos, las campañas de Pirro o Aníbal contra Roma, la conquista de la Galia... Si escoges esta opción tienes medio trabajo hecho, solo tienes que hacer un mapa acorde al período histórico escogido y ya está.

Si optas por hacer un poco de historia-ficción tendrás que usar un poco más de imaginación, pero no hay nada que impida hacer una campaña alucinante sobre qué hubiera pasado si Alejandro Magno hubiese liderado sus pezhetairoi macedonios contra el imperio Chino, por ejemplo. Pese a todo, recuerda que una campaña (o una batalla) de WAB es más interesante cuando tiene un contexto, así que si decides hacer historia-ficción, procura pensar un poco sobre tu escenario y comentarlo con los otros jugadores, creando una narrativa que de vidilla a tus partidas.

Los territorios

Un mapa de campaña tiene cierto número de puntos estratégicos (territorios), conectados por rutas. Un buen número de territorios para una campaña de dos jugadores es 10 territorios. Si quieres decidir el número de territorios al azar, crea 1D6 territorios por cada jugador en la campaña, más cuatro territorios extra. Si tu campaña es histórica, basa los territorios y sus rutas en la historia. Cada territorio pertenece a un tipo concreto, que ofrecerá una ventaja o beneficio a la facción que lo controle. Cada

territorio debe tener un nombre: no solo hace más sencillo dirigir la campaña, sino que es mucho más emocionante, a la hora de jugar una partida, disputar “la batalla de las Termópilas” o “el sitio de Numancia” que no simplemente “batalla en la montaña” o “asedio”.

TIPOS DE TERRITORIOS

Cada territorio pertenece a uno de los ocho tipos detallados a continuación. El tipo de territorio no solo detalla que tipo de terreno y escenografía debes desplegar durante una batalla, sino que también determina el nivel de fortificación del territorio, qué misión se debe jugar en caso de batalla, y permite al jugador reclutar diversos tipos de tropas especiales. Los ocho posibles tipos de territorios son los siguientes:

Capilla: (Fortificación 0) Por cada capilla controlada por tu facción, tu ejército puede incluir dos estandartes de unidad. Misiones: 1-3 – Capturar el Terreno (como Meeting Engagement, pero cada cuarto del tablero ocupado por tu bando otorga 250 puntos de victoria, en vez de 100), 4-6 – Pitched Battle.

Templo: (Fortificación 0) Si controlas un templo, tu ejército puede incluir un estandarte de ejército. Si controlas más de un templo, solo cuenta la primera. Los demás contarán como Capillas. Misiones: 1-3 – Pitched Battle, 4-6 – Ocupar y Mantener (como Pitched Battle, pero antes de empezar la partida se coloca el templo en el centro de la mesa. El bando que lo controle al final de la partida gana 300 puntos de victoria adicionales).

Aldea: (Fortificación 0) Por cada aldea controlada por tu facción, tu ejército puede incluir dos líderes de unidad. Misiones: 1-3 – Pitched Battle, 4-6 – Breakthrough.

Ciudad: (Fortificación 0) Por cada ciudad controlada por tu facción, tu ejército puede incluir un personaje heroico. Misiones: 1-3 – Flank Attack, 4-6 – Skirmish.

Fortaleza: (Fortificación 2) Por cada fortaleza controlada por tu facción, tu ejército puede incluir un personaje heroico, y hasta 12 carros adicionales. Misiones: 1-3 – Pitched Battle, 4-6 – Surprise Attack.

Campo: (Fortificación 0) Tu imperio incluye campos capaces de alimentar caballos. Por cada campo que controles, tu ejército puede incluir hasta 12 jinetes adicionales. Misiones: 1-3 – Pitched Battle, 4-6 – Meeting Engagement.

Montañas: (Fortificación 0) Si tu imperio controla un territorio montañoso, puede reclutar a montañeses a su ejército. Si tu facción no controla un bosque o una montaña, tu ejército no puede incluir hostigadores. Misiones: 1-3 – Defensa del Paso Montañoso (Como Pitched Battle, pero se despliega en los bordes cortos de la mesa, y los bordes largos de la mesa son terreno impasable), 4-6 – Ambush.

Bosques: (Fortificación 0) Los bosques de tu imperio aportan cazadores, y madera para construir máquinas de asedio. Sin un bosque o montaña, tu ejército no puede incluir hostigadores. Además, si controlas un bosque puedes construir máquinas de guerra. Misiones: 1-3 – Ambush, 4-6 – Flank Attack.

LAS RUTAS ENTRE TERRITORIOS

Todos los territorios deben estar unidas a uno o más territorios adyacentes mediante rutas. Una ruta no es más que una línea en el mapa que conecta dos puntos estratégicos.

Todas las rutas tienen un grado (2+, 4+, 5+) que describe cuán difícil es para un ejército transitar por dicha ruta. Una ruta de 2+ tiene buenos caminos y es fácil de cruzar. Una de 4+, en cambio, es más ardua: puede ser muy boscosa o pantanosa, tener nativos hostiles o un clima difícil. Una de 5+, por último, es la más difícil de cruzar de todas: transitar por ella supone una tarea verdaderamente titánica, como cruzar los Alpes en invierno o travesar el desierto árabe.

EMPEZANDO LA CAMPAÑA

Una vez preparado el mapa, cada jugador debe escoger dos territorios no adyacentes, y desplegar en cada uno de ellos un ejército. Estos serán sus territorios iniciales. En el caso de una campaña histórica, lo más correcto es que los territorios de cada jugador se correspondan con aquellos lugares controlados por su facción históricamente.

Los ejércitos iniciales pueden tener cualquier valor en puntos que acorden los jugadores, y pueden variar en composición de unidades entre batalla y batalla sin problema. Cada ejército se elige de acuerdo con la lista de ejército apropiada, con las siguientes restricciones:

Personajes/Líderes: Un ejército debe tener un General, y no puede contener más líderes o personajes adicionales a no ser que la facción controle aldeas o ciudades.

Caballería: Un ejército no puede incluir más de una sola unidad de no más de diez jinetes, excluyendo personajes a caballo, y no puede incluir más salvo que controle campos.

Carros: Un ejército no puede incluir más de cinco carros, excluyendo aquellos conducidos por un personaje, y no puede incluir más salvo que controle fortalezas.

Estandartes: Un ejército no puede incluir estandartes salvo que controle templos y capillas.

Hostigadores: Un ejército no puede incluir hostigadores salvo que controle bosques o montañas.

Máquinas de Guerra: Un ejército no puede incluir máquinas de guerra salvo si controla uno o más bosques.

EL TURNO DE CAMPAÑA

La campaña está dividida en turnos en los que los jugadores podrán mover sus ejércitos, conquistar territorios y batallar con el enemigo.

Al inicio de cada turno, todos los jugadores deben generar sus Puntos Estratégicos (en adelante PE). Cada jugador obtiene 1D3+1 PE por turno. Los PE que no se hayan gastado al final del turno son desechados, con lo que no se puede ahorrar o acumular PE a lo largo de varios turnos.

Tras esto, los jugadores se alternan, gastando sus PE para realizar acciones estratégicas, de la manera siguiente: el jugador A realiza una acción, seguida por el jugador B,

seguida de nuevo por A... continuando así hasta que todos los jugadores han agotado sus PE o no desean realizar sus acciones. Los jugadores pueden realizar cualquiera de las siguientes acciones estratégicas, pagando en PE el coste asignado en la descripción de cada una:

Reorganizar ejércitos: Si un ejército resulta vencido en una batalla, deberás gastar PE para reorganizarlo antes de poder maniobrar o combatir con él. Un ejército derrotado requiere 1 PE para reorganizar, mientras que un ejército debastado requiere 2 PE.

Maniobrar ejércitos: Mover un ejército de un territorio a otro cuesta 1 PE. Los territorios deben estar conectados por una ruta, y el jugador debe igualar o superar el grado de dificultad de la ruta con 1D6. Dos ejércitos de un mismo bando no pueden estar en el mismo territorio a la vez.

Fortificar territorio: Puedes gastar 1 PE para subir en 1 el nivel de fortificación de un territorio, hasta un máximo de 3 en las fortalezas, y de 2 en los demás tipos de territorio. Las fortificaciones adicionales son destruidas si el territorio es capturado por el enemigo.

Construir camino: Puedes gastar 2 PE para reducir en 1 el grado de dificultad de una ruta terrestre. La dificultad nunca puede ser inferior a 2+;

Patrullar costa: Puedes gastar 1 PE para patrullar una ruta marítima. Patrullar la costa te reduce en -1 la dificultad de una ruta marítima para tus ejércitos, pero aumenta en +1 la dificultad de travesía para los ejércitos del enemigo. Los efectos de patrullar la costa duran hasta el final del siguiente turno. La dificultad de travesía nunca puede ser inferior a 2+, ni superior a 6+.

CONQUISTAR TERRITORIOS

Territorios sin dueño o no defendidos

Estos territorios son capturados por cualquier ejército que acabe en ellos su turno (simplemente atravesar el territorio no sirve).

Territorios enemigos o neutrales defendidos

Para capturar estos territorios, el invasor debe primero reducir a zero su nivel de fortificación. El invasor puede gastar 1 PE para disminuir el nivel de fortificación en 1, esto cuenta como una acción estratégica. Una vez su nivel de fortificación llega a 0, pueden ser capturados de la manera explicada en el punto anterior.

Territorios con un ejército enemigo

Cuando dos ejércitos enemigos se encuentran en un mismo territorio, se debe realizar una partida de WAB. El ganador conquista o conserva (según si era atacante o defensor, respectivamente) el territorio, y el ejército vencido debe retirarse a un territorio aliado o neutral adyacente. En caso de empate, el atacante es quien se debe retirar, pero su ejército no es derrotado.

EJÉRCITOS DERROTADOS Y DEBASTADOS

Un ejército se considera derrotado si es vencido en una batalla. Un ejército se considera masacrado si además de ser vencido, pierde el 75% de sus tropas en la batalla.

ÚLTIMA RESISTENCIA

Si un ejército derrotado o debastado es atacado por un ejército enemigo, se deberá jugar el escenario Last Stand. Si el ejército derrotado/debastado es derrotado de nuevo, será destruido definitivamente, todas sus unidades y personajes muertos o en deserción. De lo contrario, el ejército no solo sobrevive, sino que usa el botín y la alegría de la victoria para reorganizarse automáticamente.

GANAR LA CAMPAÑA

En una campaña de dos jugadores, un jugador se hace con la victoria si al final del turno controla el 75% de los territorios del mapa (redondeando hacia arriba). En una partida de tres o más jugadores, un jugador se hace con la victoria si al final del turno controla el 50% de los territorios del mapa (redondeando hacia arriba).

UNIDADES VETERANAS

Si una unidad acaba una batalla en posesión de un estandarte enemigo, dicha unidad pasa a ser veterana. Ponle un nombre adecuado, que cause terror a tus enemigos!

Una unidad veterana puede repetir una vez por batalla todas sus tiradas para impactar disparando o en combate cuerpo a cuerpo. Una unidad veterana que captura más estandartes puede ganar aún más veteranía, permitiendo repetir sus tiradas para impactar dos o incluso tres veces por partida (dependiendo de si a lo largo de la campaña ha capturado uno, dos o más de dos estandartes enemigos), pero nunca podrá repetir sus tiradas más de tres veces por partida.

Si una unidad veterana sufre bajas, en la siguiente batalla podrá desplegar toda su fuerza inicial, pero no podrá tener nunca más efectivos que los que tenía al inicio de la batalla en la que obtuvo su veteranía.

Una unidad pierde su veteranía si resulta desmoralizada o totalmente destruida.

PERSONAJES VETERANOS

Un personaje puede alcanzar veteranía si cumple una de las siguientes hazañas heroicas:

1. El personaje es parte de una unidad que captura un estandarte.
2. El personaje mata al Portaestandarte de Ejército enemigo en combate cuerpo a cuerpo.
3. El personaje mata a un personaje enemigo de importancia igual o superior en un desafío.

Un personaje veterano obtiene los siguientes bonus, en función del número de hazañas cometidas:

1 Hazaña – Élite: El personaje puede repetir sus tiradas de impactar de la misma forma que las unidades veteranas, tantas veces por partida como hazañas heroicas haya cometido a lo largo de la campaña.

2 Hazañas – Líder: El personaje puede añadir +1 a su Liderazgo antes de efectuar un chequeo, una vez por partida.

3 Hazañas – Ataque: El personaje puede añadir +1 a su atributo de Ataques, una vez por partida.

4 Hazañas – Fuerza: El personaje puede añadir +1 a su Fuerza durante un turno, una vez por partida.

5+ Hazañas – Resistencia: El personaje puede añadir +1 a su Resistencia durante un turno, una vez por partida.

Si un personaje veterano muere en una batalla, será enterrado con honores y no podrá volver a usarse el resto de la campaña.

GENERALES VETERANOS

Los generales ganan estatus de veterano como cualquier otro personaje, pero además ganan un bonus extra cada vez que ganan una batalla. Tras vencer una batalla, tira 1D6, el general obtiene la habilidad siguiente:

1. **Comandante Carismático:** Todas las unidades a 12" del general pueden sumar +1 a sus resultados de combate. Esta habilidad dura hasta que una unidad a 12" del general pierda un combate.
2. **Liderazgo Inspirado:** Una vez por batalla, una unidad de tu ejército puede repetir un chequeo de Liderazgo fallido. Esta habilidad no te permite repetir una repetición.
3. **Luchador Brutal:** El General puede añadir +1 a sus tiradas para impactar en combate cuerpo a cuerpo.
4. **Estandarte Glorioso:** El Estandarte de Ejército tiene ahora un alcance de 15".
5. **Fama Militar:** Una vez por partida, una unidad a 12" del General puede superar automáticamente un chequeo de Liderazgo. Esta habilidad debe declararse antes de intentar el chequeo.
6. **Lealtad Admirable:** Una vez por batalla, puedes añadir +1 al resultado de un combate. Debes declarar que vas a usar esta habilidad antes de resolver el combate.