

SIN MISERICORDIA

UN MOD DE SIN PIEDAD

INTRODUCCIÓN

Bienvenido a la 2ª Edición de Sin Misericordia. Este hack que tienes en tu ordenador o entre tus manos, nació con la intención de llevar el medievo y la fantasía medieval a las reglas de Sin Piedad. El núcleo de reglas de este juego del salvaje oeste es uno de los más versátiles a la hora de adaptarlo a cualquier ambientación, gracias a su sencillez y a su búsqueda de un juego más narrativo y menos competitivo. Por sus bondades hace ya tiempo creé Sin Misericordia, no solo para demostrar la adaptabilidad del sistema, si no para cubrir un nicho que creo que todavía tiene que aportar. Con la llegada de la segunda edición de Sin Piedad he revisado las reglas, las he ampliado y por fin, cuenta con un compendio de reglas de fantasía.

Espero que disfrutéis tanto de Sin Misericordia como yo disfruté escribiéndolo.

COMBATE

Al contrario que en Sin Piedad, Sin Misericordia pone su énfasis en el combate cuerpo a cuerpo. Así lo demuestra la extensa panoplia de armas y armaduras, o el desarrollo de diferentes estilos de lucha. A continuación, describimos nuevas reglas, modificadores en la liza y las tretas de la profesión.

REGLAS ADICIONALES

- Si duplicas la tirada de melé del adversario o la de disparo, añades 1 a la tirada de daño, y otro +1 adicional con cada múltiplo.
- En el momento de activar una miniatura trabada en combate, ésta puede optar por moverse para alejarse de su enemigo o enemigos. Sin embargo, todo combatiente trabado con la miniatura podrá realizar un ataque tirando $1D6 + \text{Nivel} + \text{Bonos} - \text{Nivel del que huye}$. Si el resultado es de 5+, la miniatura habrá resultado impactada y procederá a tirarse el daño. Si la miniatura ha sobrevivido, podrá completar su movimiento alejándose del combate.
- Puedes atacar a una montura en melé. Debes declararlo antes del ataque, que se resolverá de forma normal. En caso de superar la tirada de tu adversario, la montura muere o queda inutilizada.

MODIFICADORES EN MELÉ ADICIONALES

- +1 al atacar desde una posición elevada (Un jinete ya cuenta con este bono).
- +1 por trabarte con dos acciones de mover (carga). La miniatura debe ver a su objetivo desde el principio y moverse en línea recta a ser posible.

MANIOBRAS

En el momento en el que una miniatura se trabe en melé con otra, ambas podrán resolver su ataque de forma normal o escoger una de las siguientes maniobras:

- **Combatir a la defensiva:** La miniatura dobla su nivel hasta que vuelva a ser activada para evitar ser golpeada. En caso de tener éxito no hará daño al objetivo.
- **Buscar puntos débiles:** La miniatura aplica una penalización a su ataque de -1 para ignorar la armadura del enemigo.
- **Barrido:** Solo con armas a 2 manos. El atacante puede elegir a más de un enemigo adyacente como objetivo, forzándolos a activarse para atacar. Aunque el atacante resulte impactado, herirá a tantos como tiradas haya superado.
- **Derribar:** Si tiene éxito el ataque, empujará 2" al objetivo y lo derribará (no sufrirá daño). Si el enemigo choca con algo en su desplazamiento, se tirará en la tabla de daño.
- **Ataque doble:** Es necesario usar dos armas de mano. Se tiran dos dados, el del arma secundaria tendrá un -1 a la tirada. Si ambos superan la tirada del enemigo, se tira por daño dos veces, si solo impacta uno, se tira una vez.
- **Desarmar:** Se trata de una tirada normal de combate, sin embargo, si gana el atacante, en vez de hacer daño, desarma a su contrincante, dejando su arma a 2" de este (recogerla es acción especial).
- **Treta:** El atacante resuelve su ataque de modo normal. Si consigue golpear, aunque no hiera, el defensor se considerará estremecido.
- **Coup de Grâce:** Solo contra enemigos derribados. Si el Atacante gana, en la posterior tirada de daño (se ignora la armadura) alcanzará con un 3+ una zona vital, eliminando a su adversario.

ARMERÍA

La edad media se caracterizó por el uso de diferentes armas y armaduras características.

ARMAS DE MELÉ

- Lanzas*: +2 (2 puntos)
- Lanzas de Caballería**: +3 (3 puntos)
- Arma a 2 Manos*** (hacha pesada, mandoble... no acumulables): +3 (3 puntos)
- Arma de mano (hacha, espada... maza, palo): +1 (1 punto)
- Arma de mano corta (cuchillo, daga): 0
- Desarmado o con armas improvisadas: -1

* Las lanzas permiten atacar a un enemigo a 1" sin considerarse trabado en Melé (aunque aporta para la penalización por superar en número al objetivo). Trata tu ataque como si fuese un disparo (incluido el gasto de una acción, aunque suma el bono del arma de forma normal). Si el enemigo hace contacto con peana, los ataques se resuelven de modo normal. Cuando alguien armado con una lanza es trabado por caballería, suma un +1 adicional a su tirada de melé, y en caso de ganar, también a la tirada de daño (esto solo se aplica en la carga inicial del jinete).

**** Las lanzas de caballería solo se usan en la primera ronda de combate. Si un jinete se traba en melé con una carga, resta 2 a la armadura del objetivo y suma +2 a la tirada de daño en caso de ganar el combate.**

***** Las armas a dos manos reducen en 2 la penalización de la armadura del enemigo y suman +2 a la tirada de daño**

ARMAS DE DISPARO TRADICIONALES

- Arco +1 hasta 6”/-1 desde 18”/Máximo 24”. (1 punto)
- Ballesta* +2 hasta 6”/-1 desde 12”/Máximo 18”. (2 puntos)
- Arma arrojadiza*** -2 desde 6”/Máximo 9”. (0,5 puntos)

* Hay que “recargarlas” siempre que se use el arma. Necesita una acción para recargar. A corto alcance ignora hasta un -2 de penalización por armadura. A alcance medio ignora hasta un -1 de penalización por armadura. Comienza la batalla cargada.

*** Las armas arrojadizas (cuchillos, hachuelas, jabalinas) se pierden al ser lanzadas. Las hondas tienen munición para toda la contienda.

ARMAS DE DISPARO DE PÓLVORA

- Mosquete +1 hasta 12”/-1 desde 30”/Máximo 48”. (4 puntos)
- Arcabuz +2 hasta 6”/-2 desde 18”/Máximo 24”. (4 puntos)
- Trabuco* +2 hasta 3”/-2 desde 9”/Máximo 12”. (2 puntos)
- Pistola +1 hasta 12”/-1 desde 3”/Máximo 6”. (1 punto)

* El trabuco afecta a todas las miniaturas a 1” del objetivo. Haz una tirada por cada una de ellas.

Todas las armas de pólvora se descargan tras disparar. La pistola necesita una acción para recargarse y el resto 2 acciones. Además de todo eso, a alcance corto ignoran cualquier penalización por armadura, a alcance medio ignoran hasta una penalización de -2 y a alcance largo ignoran hasta un -1 de penalización.

ARMADURAS

- **Armadura ligera (Gambeson, Justillo de cuero):** -1 a la tirada de daño del oponente. Si el resultado total es 0 o menos, el objetivo no recibe herida. (1 punto)
- **Armadura media (Brigantina, Camisa de mallas):** -2 a la tirada de daño del oponente. Si el resultado total es 0 o menos, el objetivo no recibe herida. (2 puntos)

- **Armadura pesada (Cota de mallas, Armadura de placas):** -3 a la tirada de daño del oponente. Si el resultado total es 0 o menos, el objetivo no recibe herida. El jinete se considera una carga pesada para el caballo. (3 puntos)
- **Escudo pequeño o arma adicional (Rodela, daga):** -1 a la tirada de ataque del oponente. En disparo solo cuenta si es por el frente (las dagas no valen para eso). (1 punto)
- **Escudo:** -2 a la tirada de ataque del oponente. En disparo solo cuenta si es por el frente. (2 puntos)
- **Escudo grande (Escudo de cometa, pavés):** -3 a la tirada de ataque del oponente. En disparo solo cuenta si es por el frente. (3 puntos)

Las bardas son armaduras que protegen a las monturas del jinete. Puedes equiparlas con las siguientes:

- **Barda ligera (de tela)** -1 a la tirada de ataque del oponente. (1 punto)
- **Barda pesada (metal):** -2 a la tirada de ataque del oponente (2 puntos)

RASGOS

No todos los Rasgos de Sin Piedad son válidos para la Edad Media. Unos se adaptarán con facilidad, pero otros, dejarán de estar disponibles. A continuación, os listaremos los Rasgos que han sido eliminados, los que se han adaptado y otros nuevos más acordes con la época.

Eliminados

Furioso, Nervioso, Peligroso.

Adaptados

- **Ambidiestro:** El combatiente no sufre penalización a su segundo ataque cuando realice la maniobra de Ataque doble.
- **Astuto:** El bono se aplica tanto al disparo como a la melé.
- **Bebedor:** La penalización se aplica tanto al disparo como a la melé.
- **Sabandija:** Estando cuerpo a tierra no sufre el -1 en melé.

Nuevos

- **Batidor:** Tras el despliegue de las miniaturas, pero antes de que comience la escaramuza, tendrás una activación gratuita. Al menos una de las acciones debe ser de movimiento.
- **Arquero a caballo:** Ignora las penalizaciones por disparar desde una montura y al galope.
- **Sigiloso:** Se le aplican las reglas de baja visibilidad cuando se lo tome como objetivo de un disparo.

. **Temible:** Si una miniatura enemiga intenta trabarse cuerpo a cuerpo con la miniatura, tendrá que hacer una tirada de su nivel – nivel del objetivo + 1d6 y sacar un 5+. En caso de fallo, la miniatura terminará su activación y se considerará estremecida.

ÚLTIMAS ANOTACIONES

Además de los cambios sugeridos anteriormente, en Sin Misericordia existen otros pequeños factores que cambian o se ignoran con respecto de Sin Piedad. A continuación, los enumeramos:

- La regla de estremecido en los disparos, se aplica cuando se impacta al objetivo, se haya herido o no.
- Los caballos sin jinete no se asustan con disparos a 6”, ya que tanto los arcos como las ballestas no hacen tanto ruido como para espantarlos. Si podría aplicarse en caso de usarse flechas incendiarias.
- Todos los vecinos que lleven un arma de fuego, la sustituirán por una daga, a excepción del amigo y el duelista, que tendrán una espada y podrán tener una armadura ligera. El predicador pasa a llamarse sacerdote y el matasanos galeno.
- Se incluyen dos nuevos vecinos: El rondero, que es nivel competente y está equipado con una armadura media y una lanza. El rondero atacará a cualquier miniatura que ataque a otra en su línea de visión o a él. El cazador es de nivel competente y lleva una daga y un arco. Atacará a cualquiera que lo ataque o a cualquiera claramente “malvado” o con intenciones hostiles hacia otros vecinos.

ESCENARIOS

EMBOSCADA EN EL BOSQUE SALVAJE

Desencadenante de la escaramuza:

Se adivina el atardecer, cuando el caballero Sir Aedan se haya de regreso de una cacería con su escudero Bowen y cuatro hombres de armas. Desgraciadamente, el bosque salvaje es refugio de mercenarios, que, tras haber terminado la gran guerra, ahora dedican su vida al bandidaje. Erin Lomnar, el Negro, y su banda de desarrapados se percatan de la presencia del noble. Sin duda secuestrarlo para pedir rescate podría acabar con su mala racha. Siguiendo con sigilo a la pequeña comitiva, los hombres de Erin se disponen a asaltarlos ocultos entre los frondosos árboles.

Campo de batalla (90x1,20)

La escaramuza transcurre en el Bosque Salvaje. Este bosque, está lleno de arboledas, matorrales, zonas rocosas y una senda despejada que atraviesa el lugar de lado a lado.

Bandas enfrentadas:

MESNADA DEL CABALLERO

- **Sir Aedan:** Legendario (nivel 4); Caballo, armadura ligera, lanza, espada y escudo. Líder.
- **Escudero Bowen:** Competente (nivel 2); Caballo, armadura ligera, espada. Rápido.
- **Donicus:** Pésimo (nivel 1); Armadura ligera, escudo, lanza.
- **Marcus:** Pésimo (nivel 1); Armadura ligera, escudo, lanza.
- **Gruffid:** Pésimo (nivel 1); Armadura ligera, arco, espada.
- **Madog:** Pésimo (nivel 1); Armadura ligera, arco, espada.

BANDA DE MERCENARIOS

- **Erin Lomnar:** Experto (nivel 3); Armadura media, espada, escudo. Líder.
- **Borya:** Competente (nivel 2); Armadura ligera, escudo, lanza.
- **Aoren el Loco:** Competente (nivel 2); Armadura ligera, hacha a dos manos. Insensible.
- **Rakham:** Competente (nivel 2); Armadura ligera, arco, espada.
- **Sven:** Competente (nivel 2); Armadura ligera, arco, espada.

Despliegue:

Sir Aedan y Bowen, despliegan a 6'' o menos del borde corto de la mesa, rodeados a los flancos y retaguardia por sus hombres de armas. Mientras, los mercenarios de Erin se dividen en dos grupos escondidos en la mitad del campo de batalla a cada lado de la senda. Deben estar a 6'' de la senda y en terreno boscoso.

Reglas Especiales:

La mesnada de Sir Aedan no podrá realizar ningún ataque contra la banda de Erin, hasta no haber sido atacados por estos, o los tengan a la vista.

Condiciones de Victoria:

Sir Aedan conseguirá una victoria si elimina a los bandidos o los hace huir y en último caso si consigue escapar con su escudero indemnes. En caso de que uno de sus hombres escape del campo de batalla mientras su señor aún se halle en él, dará la alerta en el castillo y mandarán a 2 sargentos montados a caballo que entrarán por el borde de huida en cuatro turnos.

- **Sargento:** Competente (nivel 2), Caballo, Armadura ligera, Escudo, Lanza.

Por otro lado, Erin y sus bandidos obtendrán una victoria si capturan a Sir Aedan (Les darán un buen rescate por el) y consiguen eliminar a su mesnada (podrán lucrarse con el saqueo adicional). También obtendrán la victoria si consiguen capturar a Sir Aedan y huir con el (ya que no habrá saqueo y serán perseguidos desde ese mismo momento por los fieles hombres de armas del caballero). Para capturar

a Sir Aedan primero tendrán que “eliminarlo” (lo dejan inconsciente o malherido) y después tendrán que llevarlo siguiendo las reglas de carga.

DESDICHADA

Desencadenante de la escaramuza:

Claudet ha sido obligada a contraer matrimonio con Sir Hugh el Negro, una bestia sin corazón odiado por todos. Lejos de rendirse, la joven noble pide ayuda al Frater Tiberius, su viejo confesor y caballero de la orden. Por piedad y amor hacia la muchacha, Tiberius junta a sus antiguos camaradas, el caballero Sir Bogdam y un par de rastreadores avezados y deciden sacarla del castillo a hurtadillas antes de la boda para llevarla a una abadía segura oculta en el bosque.

Sin embargo, Sir Hugh se ha enterado gracias a sus espías y manda a sus caballeros a detener a la muchacha. El bosque de Morne se teñirá de rojo...

Campo de batalla (90x90)

La escaramuza transcurre en el bosque de Morne. Está lleno de arboledas, arbustos y colinas, aunque varias sendas lo cruzan y en uno de los bordes está la abadía junto a alguna cabaña más.

Bandas enfrentadas:

MESNADA DEL FRATER TIBERIUS

- **Sir Bogdam:** Experto (nivel 3); Armadura pesada, espada y escudo.
- **Frater Tiberius:** Competente (nivel 2); Armadura media, maza y escudo. Líder.
- **Melvin:** Competente (nivel 2); Ballesta, armadura ligera, escudo, hacha.
- **Scarlet:** Experto (nivel 3); Ballesta, armadura ligera, escudo, espada.

MESNADA DE SIR MARCUS

- **Sir Marcus:** Legendario (nivel 4); Armadura pesada, espada y escudo. Líder
- **Ernst:** Competente (nivel 2); Armadura media, hacha y escudo.
- **Holger:** Competente (nivel 2); Armadura media, maza y escudo.
- **Rolo:** Competente (nivel 2); Ballesta, armadura media, y espada.

Despliegue:

Frater Tiberius y compañía despliegan en la esquina suroeste hasta a 12”. Los rufianes de Sir Marcus desplegarán hasta a 12” del borde norte.

Reglas Especiales:

Claudet se activará con la ficha neutral. Para capturarla deben derrotarla en una tirada de melé (tiene nivel 1 y no usarán los bonos de las armas). En cuanto sea derrotada usa las reglas de carga para transportarla.

Para que Claudet entre en la seguridad de la abadía tendrá que estar en contacto con la entrada y gastar una acción.

Condiciones de Victoria:

Tiberius y su mesnada ganarán si consiguen que Claudet entre en la abadía o si eliminan a todos sus enemigos. Sir Marcus ganará si consiguen llevarse a Claudet prisionera por cualquiera de los bordes menos el suyo.

COMPENDIUM DE FANTASÍA

No solo de caballeros históricos y vikingos vive el wargamero. La fantasía medieval ha estado muy ligada a estos juegos desde, me atrevería a decir que los 70. Así que ni cortos ni perezosos, a continuación, expondremos una serie de consejos y nuevas reglas para teñir nuestras partidas de Sin Misericordia de la fantasía medieval que tanto nos gusta. Sentíos libres de cambiar o modificar cualquier cosa que no os guste, porque recordemos, ante todo esto es un hobby para divertirse.

ESPECIES

En las ambientaciones de fantasía, se suelen encontrar muchas razas o especies con características particulares que les dan ventajas y desventajas en algunas acciones. Cuando creéis vuestra mesnada de Sin Misericordia, podréis decidir el origen de vuestros soldados, añadiendo alguna de las siguientes plantillas, confiriéndoles ventajas y desventajas. Aquí os presentamos algunas de las más clásicas, sentíos libres de crear las vuestras propias o modificar las ya existentes, siempre en consenso con vuestro contrincante y usando la lógica. Si queréis ponerle un coste a cada plantilla, contad cada ventaja como 3 puntos, cada rasgo como 6 puntos y cada conjuro como 10 puntos. Las desventajas reducen el coste en 3 puntos.

- **Elfo (6):** No reducen el movimiento por terreno abrupto mientras sea bosque. Cuando disparen, les basta con sacar un 3+ para impactar al enemigo. Ignoran las reglas de poca visibilidad cuando es por oscuridad. Cuando les golpean, el atacante suma 1 a la tirada de daño.
- **Enano (6):** Cuentan con el rasgo de Tres vidas. No reducen el movimiento por terreno abrupto mientras sea montañoso. Mueven 4" con cada acción de movimiento.
- **Mediano (0):** Cuando disparen con armas arrojadizas, les basta con sacar un 3+ para impactar al enemigo. Si son víctimas de un conjuro doblarán su nivel. Mueven 4" con cada acción de movimiento y cuando tiren por heridas contra ellos, suman un +1 adicional.
- **Dríade (12):** No reducen el movimiento por terreno abrupto mientras sea bosque. Usan sus garras para atacar (cuentan como cuchillos). Cuentan con el rasgo Fantasma y Recios. Si les hacen daño con fuego suman +3 a la tirada de daño.
- **Dracónido (16):** Puede lanzar el hechizo de chorro como si de un ataque de disparo se tratase. Resta 2 a las tiradas de daño cuando este es provocado por fuego. Suma 1 a las tiradas de daño en Cuerpo a Cuerpo.
- **Orco (3):** Ignora los efectos de poca visibilidad en oscuridad, Suma +1 a las tiradas de melé y daño. Si lucha en un escenario diurno, sufrirá un -1 a sus tiradas mientras no esté en áreas de cobertura o interiores.

- **Goblin (-3):** Gana un +1 adicional al ataque cuando ataca por la espalda o supera numéricamente a un enemigo. Ignora la regla de baja visibilidad en la oscuridad. Cuando lo hieren, su atacante suma +1 a la tirada de daño. Si lucha en un escenario diurno, sufrirá un -1 a sus tiradas mientras no esté en áreas de cobertura o interiores. Mueven 4" con cada acción de movimiento.
- **Elfo Oscuro (12):** No reducen el movimiento por terreno abrupto mientras sea cavernas. Cuando disparen, les basta con sacar un 3+ para impactar al enemigo. Ignoran las reglas de poca visibilidad cuando es por oscuridad. Pueden lanzar el hechizo de nube de oscuridad. Cuando les golpean, el atacante suma 1 a la tirada de daño. Si lucha en un escenario diurno, sufrirá un -1 a sus tiradas mientras no esté en áreas de cobertura o interiores.
- **Ogro (24):** Suma +2 a sus tiradas de melé y daño. Tiene los rasgos de Tres vidas, Recio y Duro. Puede llevar un arma a dos manos con una sola. Cuando es víctima de disparos el tirador tiene un +1.
- **Troll (27):** Suma +2 a sus tiradas de melé y daño. Tiene los rasgos de Tres vidas, Recio y Duro. Puede llevar un arma a dos manos con una sola. Cada turno puede gastar dos acciones para realizar una tirada de Nivel+1d6, si saca un 5+ regenera una herida a no ser que haya sido herido con fuego o magia. Cuando es víctima de disparos el tirador tiene un +1.
- **Gnoll (3):** Ignora los efectos de poca visibilidad en oscuridad. Si un aliado no gnoll está adyacente a él cuando este sufra una herida, este sufrirá la tirada de daño. Los gnolls son cobardes y en cuanto sufran un golpe que los hiera o no, quedarán estremecidos a no ser que superen numéricamente a su enemigo.
- **Muerto sencillo (9):** No se ve afectado por las reglas de baja visibilidad. Es inmune al rasgo de Temible. Solo se le puede destruir con un 5+ en la tirada de daño (tras aplicar modificadores por armas) y tiene el rasgo de Insensible y duro. Mueve 4" por acción de mover y no puede ni trepar ni saltar, aunque si sortear obstáculos de 1". No puede realizar las siguientes acciones: Recargar, Disparar, Apuntar y disparar, Vigilar, y si es derribado, solo podrá arrastrarse o levantarse. No puede realizar maniobras de melé.
- **Tumulario (30):** No se ve afectado por las reglas de baja visibilidad. Solo se le puede destruir con un 5+ en la tirada de daño (tras aplicar modificadores por armas) y cuenta con los rasgos de Insensible, Duro, Temible y 3 vidas. Por cada herida que cause con sus garras o armas funestas, reduce el nivel de su víctima en 1. Si lucha en un escenario diurno, sufrirá un -1 a sus tiradas mientras no esté en áreas de cobertura o interiores.
- **Espectro (30):** Ignora las reglas de terreno abrupto y puede atravesar cualquier elemento de escenografía impasable, pero no acabar su movimiento en él. No puede ser herido por armas normales (únicamente las armas sagradas, de hierro frío o la magia). Cuenta con los rasgos de Insensible, 3 Vidas, Temible y Fantasma. Si lucha en un escenario diurno, sufrirá un -1 a sus tiradas mientras no esté en áreas de cobertura o interiores y será vulnerable a las armas normales.

- **Vampiro:** Usa las reglas de Sin Piedad, así como su coste en puntos.
- **Licántropo (35):** El licántropo puede comenzar la partida convertido en una de sus tres formas. Como humano, será normal y será vulnerable a todo tipo de armas. Como lobo moverá 10" y su pelaje contará como una armadura ligera, sus garras/colmillos serán como dagas y contará con el rasgo de Rápido. También será vulnerable a toda clase de armas. Finalmente, en su forma híbrida, contará con los rasgos de Duro, Recio, Temible y Tres vidas. Su pelaje contará como una armadura media y sus colmillos y garras contarán como armas de mano. Si no lo matan con armas de plata (que entonces el daño le afecta de manera normal) podrá gastar una acción por turno para hacer una tirada de 1d6 más su nivel. Si saca 5+, curará una herida. Durante cualquier momento de la partida el licántropo puede cambiar a una de sus formas gastando dos acciones. En escenarios nocturnos tira un dado, con un resultado impar es luna llena y estará toda la batalla en la forma híbrida.
- **Demonio (17/23):** Los demonios cuentan con los rasgos de Mago, Temible y Duro. Sus garras, cuernos o colmillos cuentan como si tuviesen dos armas de mano (aunque puedes equiparlos con armas comunes o mágicas). Si quieres representar un demonio mayor añade también los rasgos de Recio y Tres vidas. Los demonios ignoran cualquier herida que no los mate directamente y son inmunes al daño por fuego (a no ser que se usen armas sagradas). Tienen la opción de tener alas, en cuyo caso pueden moverse 10" e ignorar obstáculos y escenografía.

NUEVAS ACCIONES

- **Lanzar un conjuro (1 acción):** El mago pronuncia unas palabras de poder, y lanza un conjuro.
- **Canalizar y conjurar (2 acciones):** El mago se concentra antes de lanzar su conjuro.

MAGIA

Un mago puede lanzar un conjuro sobre sí mismo, sus aliados o enemigos. El objetivo siempre debe estar en línea de visión clara y dentro del alcance del conjuro. El mago no puede lanzar conjuros si está trabado en melé. Si se escoge como objetivo una melé, se decidirá al azar el afectado por el conjuro.

Al lanzar un conjuro calcula lo siguiente: (nivel del lanzador) + 1d6* (si el hechizo tiene como objetivo un enemigo, entonces resta su nivel del total).

* Si sacas un 6 (un 5 o 6 si canalizaste), puedes volver a tirar el dado añadiendo el siguiente resultado (sin límite de tiradas).

* Si sacas un 1, las fuerzas del conjuro se descontrolan. El mago termina su activación y tanto el cómo sus allegados a 3" quedan estremecidos.

Los posibles resultados obtenidos al lanzar el conjuro son los siguientes:

3 o menos: El conjuro falla.

4: Si el conjuro es ofensivo, falla, pero el objetivo queda estremecido.

5 o más: El conjuro sale y se resuelve su efecto.

Otros modificadores

- Canalizar y conjurar: +1
- Armaduras: Aplica una penalización igual a la que proporciona la armadura de absorción.

GRIMORIO

- **Proyectil*:** Tiene un alcance máximo de 24" /no sufre ni bonos ni penalizadores por alcance), ignora la armadura del enemigo.
- **Atrapar:** El mago declara una miniatura enemiga que tenga en línea de visión hasta 18". Tanto ella como otras miniaturas a 2" de ella se verán afectadas. Tendrás que tirar individualmente por cada una. Las miniaturas atrapadas se considerarán estremecidas y se considerarán en terreno abrupto durante su próxima activación.
- **Escudo:** Hasta la próxima activación del mago, la miniatura afectada contará con un -3 al ataque del enemigo, tanto en disparo como en melé.
- **Chorro*:** Traza una línea recta hasta el objetivo a un máximo de 6" del mago. Cualquier miniatura que se cruce en la línea o está a 2" del objetivo sufrirán daño. Tira individualmente por cada objetivo factible. Ignora la cobertura y la armadura del enemigo.
- **Invisibilidad:** Hasta que el mago realice un ataque, conjuro o decida desactivar el conjuro, la miniatura afectada será invisible y no podrá ser designada como objetivo de un ataque.
- **Nube de oscuridad:** Hasta la próxima activación del mago, tras designar un punto hasta 18" de él, coloca una plantilla circular de 5" de diámetro. Se aplicarán las reglas de baja visibilidad.
- **Trepar cual arácnido:** El mago puede desplazarse por muros de forma normal.
- **Volar:** Hasta su próxima activación en el siguiente turno, el personaje podrá mover hasta 10" ignorando cualquier terreno, obstáculo o miniatura con sus acciones de movimiento. Y si se traba en combate ese turno, suma +1 al ataque por atacar desde el cielo. No puede acabar su movimiento sobre terreno impasable.
- **Iluminar:** Hasta la próxima activación del mago, tras designar un punto hasta 18" de él, coloca una plantilla circular de 5" de diámetro. Se ignorarán las reglas de baja visibilidad.
- **Invocar animal:** Un mago puede conjurar a un tipo de animal a 3" de él. El animal permanecerá en el campo de batalla hasta el final. Puedes elegir entre:
 - Caballo: Como en Sin Piedad.
 - Lobo: Mueve 10", su pelaje cuenta como una armadura ligera, sus garras/colmillos son como dagas y cuenta con el rasgo de Rápido.
 - Oso: Mueve 8", Su pelaje es como una armadura media, sus colmillos/garras son como espadas y tiene los rasgos de Recio, 3 vidas y Letal.
- **Sanar:** Designa una miniatura que esté en línea de visión y a un alcance máximo de 6". Con un éxito cura una herida. Si sacas 10, curas dos heridas con un 15 curas tres, y así en adelante.
- **Invocar demonio:** Un mago puede conjurar a un demonio a 3" de él. El demonio invocado será de nivel 1 sin armas ni armadura. Si la tirada es un 10 será un demonio mayor de nivel 3.

- **Reanimar muerto:** Designa una miniatura muerta o un elemento de escenografía apropiado (tumbas, mausoleos, túmulos...) que estén a un máximo de 6" del mago. Si tiene éxito, la miniatura es sustituida por una miniatura adecuada, que pasa a ser controlada por el mago. Introduce el siguiente turno una nueva ficha de activación. El combatiente será de nivel 1 y tendrá las reglas de un Muerto sencillo.
- **Absorber vida:** El mago designa a una miniatura objetivo a un máximo de 6". Si tiene éxito le causa una herida y el recupera una herida en caso de estar herido. Se ha de hacer una tirada en la tabla de daño de manera normal, ignorando cualquier armadura.
- **Forma monstruosa:** Si el mago tiene éxito obtiene un bono de +1 a melé y al daño, el rasgo de Temible y cuenta como si llevase una armadura ligera. Dura hasta que lance otro conjuro. En esa forma no puede usar ni armas, ni armaduras de ningún tipo.
- **Vuelta a la tierra:** El mago invoca el poder de la naturaleza para que retome una zona del terreno. Escoge un punto a 18" del mago (no importa si hay miniaturas en el) y coloca un elemento de escenografía que se considerará terreno abrupto.
- **Posesión:** El mago escoge a un enemigo hasta a 18". Si supera la tirada, la próxima vez que le toque al otro jugador activar una miniatura, será el jugador del mago el que active a la miniatura objetivo, pudiendo atacar a sus propios compañeros...etc.
- **Teleportar:** Si el mago supera la tirada designa un punto hasta a 24" en su línea de visión teleportándose ahí.

* Los hechizos marcados con asterisco representan un tipo de ataque que pueden ser de fuego, hielo... Durante la creación de la mesnada, al escoger alguno de estos conjuros, el jugador debe decidir de que tipo son. Los hechizos de fuego, por ejemplo, podrían prender en la miniatura enemiga y seguir ardiendo cada turno. En la siguiente activación de la miniatura tras el ataque, deberá meterse en algún elemento de terreno acuoso o gastar sus dos acciones para una tirada de 1d6 + nivel. Si saca un 5+ habrá apagado las llamas, pero estará cuerpo a tierra y estremecido, si no, sufrirá otra herida (realizar la tirada de daño pertinente ignorando la armadura). Si la miniatura no muriese, en su siguiente activación se repetiría lo mismo.

Los hechizos de hielo, por el contrario, reducirían su movimiento en 2" cada turno hasta que gastase dos acciones para entrar en calor.

Esto son solo sugerencias o ideas de cómo tratar los efectos, siéntete libre de inventar otros efectos para otro tipo de energías o elementos.

OBJETOS MÁGICOS

En la fantasía, algunos héroes van equipados de objetos de antiguo poder o creados por magos para ayudarles en la batalla. Los objetos mágicos suelen ser armas, armaduras, pociones u objetos mundanos que albergan un hechizo o capacidad especial. Aunque aquí te proponemos algunos ejemplos, siéntete libre para crear los tuyos propios. Normalmente los objetos tendrán bonos a las tiradas de disparo, melé, daño o restarán eficacia a una armadura. También pueden ignorar tipos de daño, mejorar la protección o directamente contener un hechizo o conceder rasgos. Si quieres calcular un coste en puntos aproximadamente, usa los costes de las armas y armaduras, por cada bono adicional suma tres puntos, seis por cada rasgo y diez si es un conjuro.

- **Espada vampírica:** Esta siniestra espada, siempre está ávida de sangre. Con cada herida que cause, su portador cura una.
- **Espada Hiendetrasgos:** Esta espada creada para las guerras contra orcos y goblins es muy eficaz contra los mismos. Suma +2 a melé y a la tirada de daño contra orcos o goblins.
- **Arco del Bosque Salvaje:** Suma un +2 a las tiradas de disparo a corto alcance, un +1 a medio y nada a largo alcance.
- **Coraza de dragón:** Esta armadura hace inmune a su portador al daño por fuego.
- **Escudo de los espejismos:** Se trata de un escudo medio que añade un -2 adicional a las tiradas de melé o disparo contra su portador.
- **Poción de curación:** Un solo uso, sana una herida.
- **Capa sombría:** Concede los rasgos de Fantasma y Sigiloso.
- **Cetro de la muerte:** Cuenta como un arma de mano y suma +1 a las tiradas del conjuro de Reanimar Muerto.

RASGOS FANTÁSTICOS

- **Mago:** Ser mago da acceso a conjuros, uno por nivel a elección del jugador. Al crear un nuevo combatiente, puedes comprar el rasgo Mago por 6 puntos.
- **Erudito:** La miniatura gana un bono de +1 a las tiradas para lanzar conjuros.
- **Clérigo:** Un clérigo puede lanzar únicamente el conjuro de sanar. Además, cuenta como si tuviese el rasgo de Temible cuando sea objetivo de no muertos o demonios (a los que sí les afectará). Al crear un nuevo combatiente, puedes comprar el rasgo Clérigo por 6 puntos.
- **Pío:** Una miniatura con este rasgo ganará un bono de +1 a las tiradas del conjuro sanar.
- **Paladín:** Un paladín recibe un bono de +1 a melé y a la tirada de daño cuando se enfrenta contra demonios o muertos.

- **Ladrón*:** Un ladrón es capaz de detectar trampas y desactivarlas según las reglas explicadas en la sección de Otros modos de juego, las mazmorras.
- **El elegido*:** Estás destinado a algo grande. La miniatura puede repetir tantas tiradas de dado como nivel tenga en toda la escaramuza.

* Estos rasgos son usables en la versión no fantástica.

BESTIARIO

Es muy probable que durante las partidas quieras usar toda clase de criaturas, bien sea como personajes no jugadores que recorran el campo de batalla para atacar a ambas bandas, o quizás monstruos que combatir en modo solitario. Te animamos a usar las plantillas de especie, los rasgos y hechizos con ese fin. Y si no lo ves necesario, inventa nuevas capacidades, rasgos o lo que necesites.

MONTURAS MONSTRUOSAS O ESPECIALES

Si alguno de tus soldados monta en una bestia o criatura fantástica te aconsejamos que la crees como un soldado más, aplicando un nivel, plantillas de raza, rasgos o hechizos para simular sus habilidades. Durante la activación de su jinete, este se verá beneficiado de su capacidad de movimiento o ataques a distancia mágicos (usando el nivel y bonos de la montura). En melé, os sugerimos dos opciones. O bien la montura da un bono de +1 a las tiradas del jinete por su ayuda, o resuelve su ataque tras resolver el de su jinete, si es que el objetivo sigue vivo.

OTROS MODOS DE JUEGO, LAS MAZMORRAS.

En la literatura fantástica o en los juegos de rol, un componente muy utilizado es la exploración de dungeons o mazmorras, donde un grupo de aventureros se enfrentan a trampas y a los monstruos que las habitan. Por supuesto es algo que también se ha contemplado en algunos wargames, aunque en menor medida. Si quieres rememorar un poco el sabor de estas aventuras, te damos a continuación unos consejos para representar algunos de sus rasgos más característicos.

LA MAZMORRA

Para representar la mazmorra lo primero que deberían hacer los jugadores es determinar si es un complejo construido, un castillo, una torre...etc. o un lugar subterráneo como una caverna o unas catacumbas. En el segundo caso se usan reglas adicionales. Para recrear la mazmorra en la mesa de juego, puedes usar baldosas de cartón que hay para juegos de rol o también piezas de resina creadas para el mismo uso. Se pueden usar puertas y todo tipo de mobiliario o estructuras adecuadas.

Para partidas normales de uno contra uno, los jugadores mismos pueden decidir si hay monstruos campando a sus anchas, luz en las salas, tesoros, trampas, ignorarlo todo o directamente tirarlo al azar. Por ejemplo, pueden establecer que, en cada turno, cuando salga la ficha neutral se tire un dado. Con un resultado de 1-2, un monstruo o varios entrarán por una de las puertas/entradas. También pueden tirar un dado cada vez que estén en contacto con una puerta para determinar si está cerrada, o si hay luz en una sala, trampas o tesoros.

El método de tirar el dado es lo mejor en los juegos en solitario, donde con tus personajes te enfrentes a lo que hay en el lugar. En ese caso, a parte de lo anterior, deberías determinar quién es el villano de la mazmorra y crear una lista de enemigos que se repartirán en las salas a medida que tires para determinar el contenido de las mismas. Puedes probar a usar las bandas descritas en los diferentes escenarios que hemos presentado en este suplemento.

Otra opción es que un director de juego disponga el escenario, invente la trama, coloque las salas y pasillos y tenga apuntado que puertas están cerradas, donde hay tesoros y trampas y que salas están iluminadas o contienen monstruos.

A continuación, sugerimos reglas nuevas enfocadas a representar los aspectos más característicos de este modo de juego.

CUALIDADES DE LOS SUBTERRÁNEOS

Como hemos comentado anteriormente, las mazmorras subterráneas ya sean catacumbas o cavernas, suelen ser lugares con condiciones especiales, las cuales describimos a continuación:

- No hay iluminación natural, a no ser que se determine que hay antorchas, alguna abertura al exterior o algún elemento de escenografía especial que proporcione luz. Por tanto, se aplicarán las reglas de baja visibilidad.
- La altura muchas veces de esos pasadizos o cavernas no serán muy altas, así que deberían acordarse cuales tienen techos bajos. En esos lugares será imposible volar y las criaturas grandes como ogros y trolls no cabrán, así como miniaturas montadas. En caso de considerar el techo suficientemente alto para miniaturas grandes, recibirán una penalización variable a todas sus tiradas por la incomodidad.
- Los conjuros de ataque, y disparos que fallen, así como las miniaturas que caigan derribadas, pueden provocar derrumbes o accidentes en el interior de estos lugares peligrosos. Cuando ocurra el fallo lanza 1d6.

· Con un 1, parte del techo cae sobre donde impactaría el proyectil/conjuro o donde cayó la miniatura derribada. Las miniaturas en un radio de 3" sufrirán dos impactos con -2 a la armadura. A

6'' cualquier miniatura sufrirá un impacto con un -1 a la armadura. Además, el suelo tiembla considerando todo el campo terreno abrupto durante un turno y las miniaturas tendrán un -1 a disparar.

- Con un 2, provoca un temblor de tierra convirtiendo el campo de batalla en terreno abrupto durante ese turno y recibiendo un -1 al disparo.

- Con un 3 hay un leve temblor que resta -1 a los disparos ese turno.

- Con un 4+ no ocurre nada.

TRAMPAS

Las mazmorras son lugares que albergan tesoros o custodian prisioneros, y por ello cuentan con un sinfín de trampas. Una manera de representarlas y así como su detección es del modo siguiente.

Una miniatura con el rasgo fantástico de ladrón puede realizar una acción especial en una sala donde haya una trampa. Esta acción se tratará como si fuese un disparo, dándole a la trampa un nivel como a una miniatura enemiga. Si tiene éxito, detecta y desmonta la trampa, si no, la activa. Los posibles resultados obtenidos al desactivar la trampa, tras añadir los modificadores aplicables, son:

3 o menos: la trampa se activa y provoca daños.

4: consigue inutilizarla por un número desconocido de turnos, cada turno que los personajes estén en la habitación se lanzará un dado, con un resultado de 4+ se activa la trampa, en los turnos siguientes se añade +1 al resultado de la tirada.

5 o más: consigue desactivar la trampa.

Por ejemplo: Un Ladrón Experto (Nivel 3) tira contra una Trampa Nivel 2. $3-2= +1$ a la tirada. El ladrón lanza el dado y con un 4 la desactiva.

ABRIR PUERTAS

Abrir puertas por fuerza bruta: Se resuelve como una acción de melee, pero requiere de una acción especial, es decir, dos acciones. Las puertas tienen un nivel asociado, pero para echarlas abajo se tendrá una penalización de -2, excepto si se es Recio que se tendrá un -1. La única arma que bonifica es el arma a dos manos, que da -1. Puede sumarse al bono de Recio para tirar sin ninguna penalización

Malthus el imperturbable (Nivel 3) se dispone a abrir una puerta resistente (Nivel 3) reventándola, para ello, se lanza contra ella, $3+1d6$ vs $3+1d6-2$.

Abrir puertas con ganzúas: Se resuelve como una acción de melee, pero requiere de una acción

especial, es decir, dos acciones. En este caso lo que importa es el nivel de la Cerradura y no el de la puerta, además requieren del uso de ganzúas.

Sebastian el audaz (Nivel 4) se dispone a abrir una puerta de cerradura competente (Nivel 2) forzándola, para ello comienza a manipularla, 4+1d6 vs 2+1d6.

Se pierde un juego de ganzúas por cada intento de abrir, se tenga éxito o no...

OBJETOS Y LUGARES OCULTOS

A veces en las diferentes salas habrá puertas secretas, tesoros camuflados...etc. Así que como regla opcional puedes establecer un nuevo tipo de acción.

- **Explorar (2 Acciones):** El combatiente realiza un chequeo de su Nivel – Nivel del objeto/lugar + 1D6. Si el resultado es de 5+, entonces habrá encontrado lo que haya oculto en la sala.

ESCENARIOS

LOS MUERTOS NO DESCANSAN

Desencadenante de la escaramuza:

Es de noche y los ruidos en los ancianos túmulos han llamado la atención de los elfos del bosque. La hechicera Eataine es testigo junto a sus exploradores de un perverso nigromante que está animando los restos de sus antepasados. Pronto le enseñarán el significado de la hospitalidad élfica...

Campo de batalla (90x90)

La escaramuza transcurre en el Bosque Salvaje. Está lleno de arboledas, arbustos y colinas y en el centro, túmulos y un círculo de menhires que marcan el lugar de descanso de los elfos

Bandas enfrentadas:

MESNADA DE EATHAINE

- **Eathaine la silenciosa:** Elfo Experto (nivel 3); Armadura ligera, báculo. Líder, Mago (Sanar, Proyectil y Atrapar)
- **Bran Ojo de Halcón:** Elfo Experto (nivel 3); Armadura ligera, arco del Bosque Salvaje, espada.
- **Lugh:** Elfo Competente (nivel 2); armadura ligera, arco, espada.
- **Kerne:** Elfo Competente (nivel 2); armadura ligera, arco, espada.

MESNADA DE MORGHAST EL NIGROMANTE

- **Morghast:** Humano Experto (nivel 3); Cetro de la muerte. Líder, Mago (Animar Muerto, Absorber vida y Escudo).
- **Vladislaus:** Tumulario Competente (nivel 2); Armadura pesada, espada y escudo.
- **Oghe:** Muerto sencillo pésimo (nivel 1); armadura ligera, arma de mano.
- **Mulk:** Muerto sencillo pésimo (nivel 1); armadura ligera, arma de mano.
- **Redam:** Muerto sencillo pésimo (nivel 1); armadura ligera, arma de mano.
- **Olus:** Muerto sencillo pésimo (nivel 1); armadura ligera, arma de mano.
- **Krevan:** Muerto sencillo pésimo (nivel 1); armadura ligera, arma de mano.

Despliegue:

Morghast y su mesnada desplegará en el centro del tablero, en un diámetro de 12". Eathaine y su mesnada podrán desplegarse en cualquier parte del tablero mientras se mantengan detrás de cobertura y a más de 12" de los muertos.

Reglas Especiales:

Es un escenario nocturno. Para reanimar al Rey Ciervo, Morghast debe conjurar durante 4 turnos consecutivos el hechizo de reanimar muerto (sin que ello conlleve colocar un muerto sencillo). Si lo consigue, habrá despertado al Rey Ciervo, un tumulario de nivel 4, con el rasgo de Recio, arma a dos manos y armadura media. Además, su movimiento es de 10".

Condiciones de Victoria:

Eathaine gana si elimina a todos los muertos o al menos a Morghast y a Vladislaus. Morghast ganará si elimina a los elfos o al menos consigue reanimar los restos del Rey Ciervo, una criatura legendaria de nivel 4, antiguo señor del Bosque.

¡QUE VIENEN LOS ORCOS!

Desencadenante de la escaramuza:

Algo inquieta a los orcos en el norte, tanto los asusta que los hace huir en bandadas hacia el oeste. Por desgracia, hay muchos pueblos humanos en su camino, y hambrientos de recursos y sangre, esas bestias no dejarán pasar la oportunidad de saquearlas. Por suerte para el pequeño pueblo de Sofen, el joven pastor Milus los ha visto acercarse y ha conseguido avisar al alguacil para preparar una defensa.

Campo de batalla (90x90)

La escaramuza transcurre en el las afueras del pueblo de Sofen. Al menos la mitad del campo estará lleno de cultivos y bosque, mientras que la otra mitad serán unos cuantos vallados y varias casas. Habrá también animales de granja en algunos cercados o pastando en los campos.

Bandas enfrentadas:

MESNADA DEL ALGUACIL

- Sir Pike, Alguacil de Sofen: Humano experto (nivel 3); Armadura pesada, Arma de mano, escudo, daga. Líder.
- Hermano Vilnius: Humano competente (nivel 2); Armadura ligera, arma de mano. Clérigo.
- Londal: Humano competente (nivel 2); Armadura media, arma de mano, escudo.
- Marcus: Humano pésimo (nivel 1); Armadura ligera, lanza, escudo.
- Milus: Humano pésimo (nivel 1); Armadura ligera, cayado (cuenta como lanza), honda. El elegido.
- Floren: Humano pésimo (nivel 1); Armadura ligera, arma de mano, arco.

MESNADA DE LOS EXPLORADORES ORCOS

- Snagra el negro: Orco experto (nivel 3); Armadura media, Arma de mano, escudo, daga. Líder.
- Grall: Orco competente (nivel 2); Armadura media, arma de mano, escudo.
- Volgus: Troll pésimo (nivel 1); Armadura ligera, arma a dos manos.
- Snagit: Goblin pésimo (nivel 1); Armadura ligera, arma de mano, escudo.
- Grachi: Goblin pésimo (nivel 1); Armadura ligera, lanza.
- Krunchi: Goblin pésimo (nivel 1); Armadura ligera, arma de mano, arco.
- Zap: Goblin pésimo (nivel 1); Armadura ligera, arma de mano, arco.

Despliegue:

La mesnada orca desplegará hasta 12" del borde donde se sitúen el bosque y los campos de cultivo. La mesnada del alguacil se desplegará hasta 12" en el interior del pueblo.

Reglas Especiales:

Todavía está amaneciendo cuando ocurre el asalto, así que el primer turno se jugará con las reglas de baja visibilidad por estar aún oscuro.

Condiciones de Victoria:

La mesnada orca pretende robar ganado (revisa las reglas de cargar pesos en Sin Piedad, página 18) y arrasar cultivos y casas. Para representar esto, cualquiera de esas acciones debe llevarse a cabo con

una acción especial. Para robar el ganado basta con estar en contacto, y gastar una acción para cogerlos. Mientras que para quemar cultivos y casas deben estar adyacentes y gastar dos acciones en prender fuego. También pueden gastar una acción los goblins con arco para usar flechas llameantes. Para asegurar el ganado capturado, la mesnada orca debe salir por el borde de los defensores. Si destruyen y se llevan más de la mitad del ganado y las casas, habrán ganado.

Los defensores deben proteger sus posesiones y el pueblo y hacer huir a los orcos o eliminarlos por completo. Revisa las reglas de Fin en Sin Piedad (pág 9).