



Mighty Empires Reglas para Campañas

Prepared by Jonathan Scothorn, Jon Darlington, and Tom Morrice
for the Centretown Warhammer Club
Version 1.1, May 2009

Traducción y Adaptación por Alvin Cool

Tabla de Contenidos

Sección A: Información general	1
1.0 EL MAPA DE LA CAMPAÑA	1
1.1 Hex	1
1.1.2 Hex de Mar	1
1.2 Reinos de los jugadores	2
1.3 Hex Huérfanos	2
1.4 Reinos Neutrales	3
1.5 Ejércitos Neutrales	4
2.0 LA SEQUENCIA DE TURNO	4
2.1 Rumores y Mercenarios	4
2.2 Ordenes	4
2.3 Resultados Provisionales	4
2.4 Lucha o Retirada	5
2.5 Resolución de Batalla	5
2.6 Resultados Finales	5
3.0 Fin	5
3.1 Ganador	5
3.2 Perdedor	5
Section B: Orders	6
1.0 EDICTS	6
1.1 Looting	7
1.2 Razing	7
1.3 Risks and Consequences	7
2.0 ARMY BUILDING	9
2.1 Total Support	9
2.2 Entitlements	9
2.2.1 Substituting Entitlement Slots	9
2.2.2 2 for 1 Choices	10
2.2.3 Special Entitlement Rules	10
3.0 ARMY LISTS	10
3.1 Tamaño Básico y Total del Ejército	10
3.2 Number of Armies	10
3.3 Army General	11
3.4 Grand Marshall	11
3.5 Armies Must Be Legal	11
3.6 Magic Items	11
3.7 Adjusting Army Lists	12
4.0 ARMY ORDERS	12
4.1 Exploración y Elementos Mayores del terreno	13
4.2 Scouting	15
4.3 Neutral Defenders and Semi-Permanence	16
5.0 POWER	16
5.1 Generación de Puntos de Poder e Industria	16
5.2 Gasto de Poder	18
6.0 MERCENARIES	20
6.1 Regular Mercenaries	20
6.2 Special Mercenaries	21
6.3 Dramatis Personae	21
7.0 Interacciones del jugador	21
7.1 Sharing power	21
7.2 Combined Assault	21
7.3 Cease Fire	21
7.4 Alliance	22
7.5 Vassalage	22
Section C: The Battle Phase	23
1.0 OVERVIEW	23
2.0 LOST CAUSE	23
3.0 ATTACKER AND DEFENDER	23
4.0 ORDER OF MULTIPLE COMBATS	23

5.0 TABLETOP BATTLES	23
5.1 Allied Armies.....	24
5.2 Board Size	24
5.3 Terrain Placement	24
5.4 Tabletop Victory	25
6.0 POST BATTLE.....	25
6.1 Recovery.....	25
6.2 Experience	28
6.3 Advancement	29
6.4 Battle Reports	29
Appendix A: Minor terrain features	30
Appendix B: Elementos defensivos del terreno	32
Appendix C: Character experience tables	33
Appendix D: Abstract battle resolution.....	35
Determine basic strategic modifier.....	35
Selección de una Estrategia de Batalla	35
Roll for outcome.....	36
Troop losses	36
Fallen characters	36
Recovery	36
Appendix E: Terrain Tables	37
Appendix F: Random Events (Optional).....	42
Appendix G:The Beast Awakes (Optional).....	43
Awaking the Beast.....	43
Provoking the Beast	43
The Rampage of the Beast	43
The Nature of the Beast	43

Lista de Tablas

Table 1: Calculating effective power.....	5
Table 2: Edicts	6
Table 3: Risks and consequences of razing or looting.....	7
Table 4: Effects of looting or razing	8
Table 5: Army orders.....	13
Table 6: Major terrain features	14
Table 7: Exploracion	15
Table 8: Scouting.....	15
Table 9: Acquiring Power.....	17
Table 10: Spending Power.....	18
Table 11: Pacify Neutrals result	20
Table 12: Unit recovery	25
Table 13: Character recovery.....	26
Table 14: Injury	27
Table 15: Experience	28
Table 15: Generalship.....	28
Table 17:2 Minor terrain features	30
Table 3: Advancement.....	33
Table 4: Fighting skills	33
Table 5: Shooting skills	33
Table 6: Command skills.....	34
Table 7: Magic skills	34
Table 8: Basic strategy modifier.....	35
Table 9: Battle strategy.....	35
Table 10: Battle outcome.....	36
Table 26: River Terrain	37
Table 27: Mountain Terrain	38
Table 28: Swamp Terrain.....	39
Table 29: Forest Terrain.....	39
Table 30: Field Terrain.....	41
Table 31:11 Random Events	42

Sección A: Información general

Se recomienda que los nuevos jugadores de leer este breve sección para comprender los elementos básicos de las normas, a continuación, lea las secciones B y C para comprender los detalles, y finalmente volver a leer esta sección para comprender las normas más específicas dirigidas aquí.

1. EL MAPA DE LA CAMPAÑA

La campaña consiste en un mapa de hexágonos (hex), donde a los jugadores se les asignan posiciones iniciales distribuidas por todo el mapa. Una pequeña campaña, con cuatro jugadores y una duración de diez turnos, podría llevarse a cabo en un mapa de cerca de 40 hex.

Al inicio de la campaña, los jugadores tienen información limitada sobre el mapa, todo los hex fuera de los reinos de los jugadores están en blanco excepto por su tipo de terreno.

Los jugadores pueden mandar que sus ejércitos invadan cualquier hex adyacente a su reino mediante una orden de invasión. Si el jugador tiene múltiples ejércitos de su reino, puede elegir invadir múltiples hex en el mismo turno.

Una vez que su/s ejército/s invaden un hex, el GM tira para determinar el contenido del hex, usando la Tabla 7: Exploración. Los hex vacíos no están defendidos. Los hex que contienen Elementos Mayores normalmente serán defendidos por un ejército neutral, véase las tablas del tipo de exploración para ver qué tipo de ejército neutral tienen más probabilidades de estar defendiendo un tipo determinado de terreno o Elemento especial. La naturaleza exacta y el tamaño de este ejército se darán a conocer por el GM, al mismo tiempo que la información acerca del Elemento Mayor. Para obtener más detalles acerca de la exploración, vea 4.1B: Exploración y Elementos Mayores del terreno.

Al conocerse la fuerza de los defensores, el jugador tiene que escoger entre luchar o retirarse de la batalla. Independientemente de si surge una batalla o cual fuere su resultado, el GM actualiza el mapa de campaña para que todos los jugadores puedan ver lo que se haya descubierto en el hex, y se dibujan las nuevas fronteras para el reino de cada jugador.

1.1. Hexágonos (hex)

Cada hexágono (hex) en el mapa de campaña representa uno o más de los siguientes tipos de terreno:

- Campos (tienden a estar vacío)
- Río (tienden a contener los asentamientos - o pueblos o ciudades)
- Bosque (tienden a contener Woods o Bosque Profundo)
- Pantano (tienden a contener Arcana Ruinas o Torres Asistente)
- Montaña (tienden a contener las minas o minas profundas)
- Mar (no puede ser conquistado, pero un hex se pueden cruzar libremente como parte de una Invasión o de una Patrulla)

El tipo de terreno en un hex afecta a los tipos de Elementos que pueden contener (por ejemplo, una Montaña tiene una buena oportunidad para contener una mina), y en los elementos escenográficos usados en las batallas de mesa de Warhammer que tienen lugar dentro de ese hex.

Los hex pueden contener 0-1 Elementos Mayores del terreno, 0-1 Elementos Menores del terreno, 0-1 fortalezas (o Grandes Fortalezas), y / o 0-1 Atalayas.

Elementos y Megaelementos

Además de su tipo de terreno, cada hex tiene la posibilidad de contener un Elemento (por ejemplo, un pueblo, una mina, o una torre del mago). Los Elementos son estructuras que confieren un beneficio para el reino propietario del hex. El tipo de terreno en un hex afecta a los tipos de Elementos que pueden contener (por ejemplo, una Montaña tiene una buena oportunidad para contener una mina), y en los elementos escenográficos usados en las batallas de mesa de Warhammer que tienen lugar dentro de ese hex. Los Megaelementos, que consisten en Ciudades, Minas Profundas, y Bosques Profundos, son Elementos particularmente importantes que confieren mayores beneficios a sus propietarios.

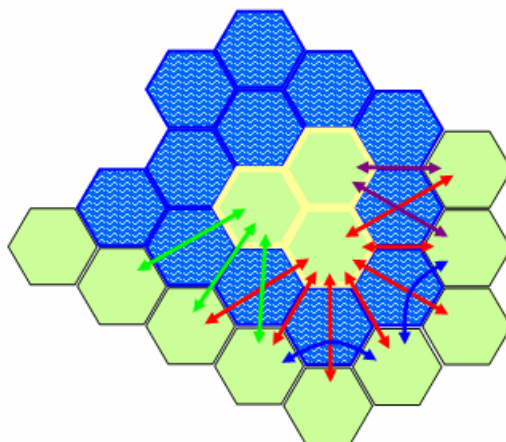
Los hex pueden contener 0-1 Elementos Mayores del terreno, 0-1 Elementos Menores del terreno, 0-1 fortalezas (o Grandes Fortalezas), y / o 0-1 Atalayas.

1.1.2 Hex de Mar

Los hex de mar son un caso especial en el mapa de campaña. A diferencia de todos los otros hex, los hex de mar no se pueden invadir. Sin embargo, sus ejércitos si pueden cruzar un (y sólo uno) hex de Mar libremente como parte de una invasión.

La figura 1 muestra todas las rutas de invasión marítimas posibles, en cada caso, la orden de invasión cruza un hex de mar. Las costas opuestas se consideran adyacentes a todos los efectos.

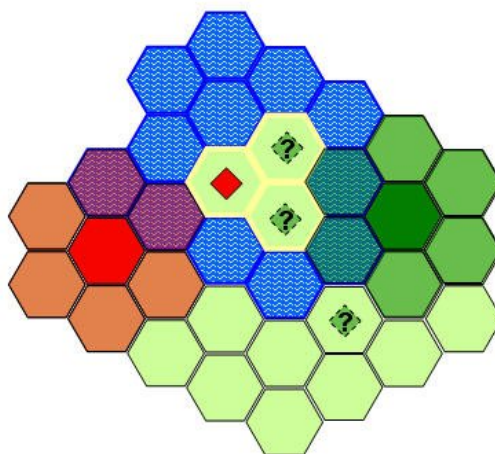
Figura 1: Rutas de Invasión por Mar



Cualquier patrulla que se extienda sobre uno o más hex de Mar cuenta como si estuviera patrullando ese número de hex de tierra adyacentes a los hex de mar patrullados. La figura 2 muestra dos ejemplos de patrullas que se extienden sobre hex de mar.

- La patrulla roja cubre dos hex de mar y se encuentra adyacente a un hex de tierra. Por lo tanto, se considera que patrulla el hex de tierra con el diamante rojo que está en la "isla".
- La patrulla verde se extiende sobre dos hex de mar, y se encuentra adyacente a tres hexágonos de tierra. El jugador debe elegir cuales dos de los tres hex de tierra están siendo patrullados por mar, y especificarlo en sus órdenes de este turno.

Figura 2: Patrullas de Mar



1.2 Reinos de los jugadores

Cada jugador comienza la campaña con un pequeño reino que consiste en unos pocos hex. Un hex contiene la capital del reino. A medida que se conquistan hex adyacentes durante la campaña, el tamaño del reino aumentará. La fuerza de un reino no se deriva sólo del número de hexágonos que lo componen, sino también de los tipos de Elementos que se encuentran en los hex. Varios Elementos dan bonificaciones al tamaño de los ejércitos del reino y los tipos de unidades que pueden contener.

El jugador es libre de asignar órdenes a cualquier hex de su reino que pueda trazar un camino aliado hasta su respectiva capital. Cualquier hex en un reino que no puede seguir ese camino se considera huérfano y se encuentran en una desventaja (véase más adelante).

1.3 Hex huérfanos

Puede suceder que por la pérdida de algunos hex de tu reino, uno o más hex de tu reino ya no estén conectados a la capital por una línea continua de hex aliados. Si esto sucede, el hex aislado se considera "huérfano",

y están sujetas a las siguientes limitaciones:

- No se puede emitir una orden de la Patrulla a un hex huérfano (pero una patrulla con base en el Reino todavía protege hex huérfanos que caigan dentro de su radio)
- No se pueden emitir órdenes de invadir que originen en un hex huérfano
- No se puede emitir una orden de construcción a un hex que este huérfano
- No se pueden emitir órdenes de botín o arrasar a un hex que este huérfano

Estas limitaciones se aplican al principio del turno inmediatamente después de que un hex se convierta en huérfano.

Una orden de construcción sigue siendo exitosa en caso de haberse expedido en el mismo turno en que el hex se convirtió en huérfano.

Su reino sigue recibiendo Apoyo y Títulos (descrito más adelante) de hex huérfanos.

1.4 Reinos Neutrales

Algunas zonas del mapa serán designadas como reinos neutrales que pertenece a una raza específica por el GM durante la creación del mapa (antes de que empiece la campaña). Un reino neutro típico consta de tres hexágonos, aunque pueden tener más o menos hex al juicio del GM. Cada reino neutro contiene una capital, y la capital contiene una Gran fortaleza (véase el Apéndice B: Elementos defensivos del terreno). Cada

reino neutral también suele contener al menos uno de los Elementos Principales del terreno, lo que podría ser un Megaelemento.

Reinos Neutrales independientes

Como los reinos neutrales contienen una capital, generan un punto de poder por turno (véase 5.1b: Generación de puntos de Poder e Industria para obtener más detalles sobre la generación de poder).

Aunque no es controlado por un jugador, este poder es automáticamente usado para reclutar 500 puntos adicionales de tropas para el ejército defensivo del reino (reclutamiento neutral es más persuasivo que el reclutamiento de jugadores). Cuando conquistado por un jugador, este poder se le da al jugador cada turno como tributo.

Cada reino neutral es defendido por un solo ejército, construido de manera similar a otros ejércitos neutrales

sin tener en cuenta los Títulos. El tamaño del ejército está determinado por el Apoyo generado por los hex del reino neutral, y se ajusta a las mismas limitaciones de tamaño que los ejércitos de los jugadores (ver 3.1b Tamaño Básico y Total del Ejército para obtener más detalles). Al igual que los ejércitos del jugador, el ejército neutral siempre contiene un

Comandante, independientemente de su tamaño.

Los personajes de los Reinos Neutrales adquieren experiencia y lesiones al igual que los personajes de los jugadores.

Diplomacia y Reinos neutrales

Mientras que un reino neutral no ha sido conquistado por un jugador, el reino está sujeto a los intentos de diplomacia por parte de otros jugadores, entre ellos:

Incitar: A través de un gasto de Poder, incitas a un Reino Neutral a realizar un solo ataque contra un hexágono adyacente con un ejército de 2.000 puntos. Esto no afecta a las defensas del reino en el mismo turno.

Aliado: A través de un gasto de Poder, incitas a un reino neutral a forjar una alianza temporal. Si tienes éxito, ganarás un punto de Poder por cada turno que dure la alianza, y tienes una bonificación añadida cuando intentes incitar a un Reino Neutral aliado a realizar un ataque. Un reino neutral puede estar aliado con un solo jugador a la vez.

Desactivar: Puedes incitar a un reino neutral a abandonar a un jugador con el que este aliado, restaurando el Reino Neutral a una condición de total neutralidad.

(Estas y otras opciones de diplomacia se detallan en las normas relativas a la orden de Diplomacia en 5.2b Gasto de Poder)

Una vez que un reino haya sido conquistado, es inmune a nuevos intentos de la diplomacia.

Conquista de Reinos Neutrales

Se pueden conquistar hex individuales de un Reino Neutral invadiendo de forma normal y venciendo al ejército neutral. Estas victorias sin embargo no debilitan al ejército neutral defensor, y el mismo ejército de 2500 puntos seguirá defendiendo otros hex del reino neutral que sean invadidos en este o posteriores

turnos.

Sin embargo, la capital neutral es un premio especial. Si se invade la capital neutral y se superan las defensas de su ejército, inmediatamente se conquista la totalidad del Reino Neutral y se añaden todos sus hex a los del jugador (excepto los hex que ya pertenezcan a otros jugadores). También se ganan tres puntos de Poder al final del turno.

A continuación se escoge una de las siguientes opciones:

Enemigos acérrimos: Tu ejército conquistador ejecuta al monarca neutral y destruye la capital neutral, que se reduce a un pueblo. El reino neutral deja de existir, y se añaden todos sus hex previos al reino del jugador para que le generen Apoyo y Títulos como de costumbre.

Amistad rápida: La capital del Reino Neutral se deja intacta y su monarca permanece en su trono. Las fronteras originales del Reino Neutral se restauran. Los hex del Reino Neutral contribuyen al tamaño de tu reino a la hora de calcular tus Puntos de Victoria, pero los hex no proporcionan Apoyo ni Títulos a tu reino. El Reino Neutral conquistado seguirá patrullando sus fronteras frente a las invasiones de otros jugadores en posteriores turnos con su ejército de 2.500 puntos. El reino es inmune a nuevos intentos de diplomacia. El Reino Neutral se trata como un aliado permanente de tu reino, exactamente como si se hubiera logrado una alianza a través de la diplomacia, pero sin la posibilidad de desactivación.

Conocimientos de los jugadores acerca de los Reinos Neutrales

Los jugadores no saben dónde están los Reinos Neutrales al comienzo del juego. En cualquier turno en el que un jugador juegue una batalla en un hex de un Reino Neutral (las causas perdidas y las retiradas no cuentan), descubre la extensión del reino y la ubicación de su capital con una tirada de 5+ en d6. Si el jugador gana la batalla, la probabilidad aumenta a un 4+ en d6.

Cada vez que hay una batalla en un hex de un Reino Neutral, todos los jugadores descubren la extensión del reino y la ubicación de su capital con un resultado de 6+ en d6 durante los resultados provisionales del turno siguiente.

1.5 Ejércitos neutrales

Los ejércitos neutrales defenderá cualquier hex que contenga un Elemento o Megaelemento.

- Ejército Neutral para Elemento: 500-2000
- Ejército Neutral para Megaelemento: 1000-2500
- Ejército Reino Neutral (Atacando): 2000
- Ejército Reino Neutral (Defendiendo): 2500

Los ejércitos neutrales no están regidos por el mismo Apoyo y Títulos que los ejércitos de los jugadores. Sin embargo, sí tienen límites en los comandantes, héroes, especiales y unidades singulares.

2.0 LA SECUENCIA DE TURNO

La campaña se juega por turnos, cada turno normalmente tarda una semana en tiempo real para resolver. Más de un Turno por semana puede ser resuelto si hay pocas o ninguna batalla de mesa. Los jugadores desarrollan sus turnos al mismo tiempo, todos los jugadores crearan y enviaran sus órdenes para la misma fecha límite, y jugaran cualquier batalla resultante (uno contra el ejército del otro o contra neutrales) durante el resto de la semana.

2.1 Los rumores y mercenarios

El GM publica rumores para el próximo turno, que puede o no mencionar eventos en el mapa de la campaña. El GM también publica una lista de los mercenarios a contratar disponibles y sus ofertas mínimas de salida asociadas

incluidas cualquier mejora de equipo y grupo de mando, así como objetos mágicos (véase 6.0b sección: Mercenarios para más detalles. La publicación de los rumores y mercenarios también incluirá la fecha límite para la entrega de la Secuencia de turno.

2.2 Órdenes

Después de que los rumores y los mercenarios hayan sido publicados, los jugadores crean las órdenes que determinarán las acciones de sus reinos durante el turno actual. Vea la Sección B: Ordenes para una guía paso a paso para la creación de órdenes.

2.3 Resultados provisionales

Después de recibir las ordenes de turno de todos los jugadores, el GM resuelve los resultados de las acciones de cada jugador:

- Tirando los dados para la exploración y para determinar la resistencia de cualquier defensor
- Informando a los jugadores de las batallas, incluyendo la fuerza del enemigo y los resultados de las tiradas de exploración

2.4 Lucha o Retirada

Una vez que los resultados provisionales se publican, los jugadores que tengan posibilidad de participar en una batalla a su vez deben decidir si sus ejércitos van a luchar o a retirarse. Los ejércitos que opten por retirarse escapan siempre con éxito (sin víctimas), pero el otro ejército automáticamente se considera como victorioso, suponiendo que no optaron por retirarse también. Los personajes de un ejército que gana una batalla por defecto debido a que su rival optó por retirarse reciben un punto de experiencia cada uno.

2.5 Resolución de Batalla

Después de que todos los jugadores hayan decidido si luchar o retirarse, todos los jugadores resuelven sus batallas. Esto se hace o jugando una partida de mesa con los ejércitos apropiados utilizando las reglas de Warhammer Fantasy Battles, o haciendo uso de las reglas para la Resolución de Combate Abstracta (ver Apéndice D). Las partidas de mesa son preferibles – Resolución de Combate Abstracta se considera generalmente un último recurso, ya que la lesión de personajes y/o la muerte es más probable y los personajes obtienen menos experiencia (un punto se concede a cada personaje que participan en la batalla, ni más ni menos). Si la Resolución de Combate Abstracta se utiliza, los jugadores que estén participando en la batalla deben entregar su selección de estrategia (Tabla 24: Estrategia de Batalla) al GM para la fecha final de entrega de los informes de batalla. Vea la sección C: La fase de batalla para obtener más detalles.

2.6 Resultados Finales

En la fase final del turno, el GM tira para determinar las batallas sin resolver y/o consecuencias de batallas. Esto incluye la Resolución de Combate Abstracta y cualquier tirada de Experiencia, Avance, Generalato, Recuperación y Lesiones restantes. Los resultados de estas tiradas son publicados posteriormente y el siguiente turno comienza con una nueva publicación de rumores y mercenarios.

3.0 FIN

La duración de la campaña es variable con el fin de desalentar tácticas finales poco realistas que normalmente resultarían desastrosas de haber turnos posteriores en la campaña.

A partir de un turno anunciado al comienzo de la campaña, el GM lanza un d6 al final del turno después de que todas las batallas se hayan resuelto. Con un resultado de 4 +, la campaña ha terminado y no hay turnos posteriores. En cambio, con un 1-3, la campaña continúa y la misma comprobación se realiza al final de ese turno.

3.1 Ganador

Hay dos maneras de ganar la campaña:

- Ser el jugador con el mayor Poder Efectivo al final de la campaña
- Eliminar a todos los demás jugadores (ver Perder).

El Poder Efectivo es la suma de los siguientes, calculados al final de la vuelta final de la campaña:

Tabla 1: Cálculo de potencia efectiva

Fuente	Valor
Cada punto de Poder no gastado	1 punto
Cada hex de tu reino que se saqueó este turno	0
Cada hex que no contiene un Elemento Mayor	1
Cada hex que contiene un Elemento Mayor	1.5
Cada hex que contengan un Megaelementos (ver Tabla 6: Elementos Mayores para ver qué Elementos son Megaelementos)	2

3.2 Perdedor

Si tu Capital es conquistada, elige una ciudad de tu reino para que sea tu nueva Capital y continua. Si no posees una ciudad, quedas eliminado de la campaña. La excepción a esta regla es el vasallaje (véase 7.0b: Interacciones del jugador para más detalles).