

ChessWar (traducción)

Kalle Marjola,* 1991–2002

Traducido por Jorge Alonso**
Vigo, 04/2005 — v1.1.5

Índice

1. Introducción	1
1.1. Agradecimientos	1
2. Los combatientes	2
2.1. Unidades	2
2.2. Ejércitos	3
3. Preparación del juego	3
4. Sistema de juego	4
4.1. Secuencia del turno	4
4.2. Fase de movimiento	4
4.2.1. Carga	4
4.3. Fase de disparo	5
4.3.1. Disparando a un combate	5
4.3.2. Arcos	5
4.3.3. Catapultas	6
4.4. Fase de combate	6
5. Atributos especiales	6
6. Magia	7
7. Reglas opcionales	9
7.1. Tablero personalizado	9
7.2. Masacre total	9
7.3. Batallas multibando	9
7.4. Ejércitos extendidos	10
8. Listas de ejércitos	10
Caóticos	11
Enanos	11
Elfos	11
Humanos	12

Orcos	12
Rátidos	12
No-muertos	12
Resumen de reglas	13
Atributos especiales	14
Magia	14

1. Introducción

ChessWar¹ es un juego estratégico para dos jugadores. Se juega en un tablero normal de ajedrez, con las piezas normales del ajedrez, y su objetivo es el mismo que el del ajedrez: derrotar al rey enemigo (llamado aquí *general*, *señor de la guerra*, o similar).

No es ajedrez con dados y nuevas reglas: es un juego estratégico que emplea las figuras del ajedrez. En él, las piezas no son automáticamente eliminadas, algunas tienen ataques a distancia, y todas ellas pueden moverse durante el mismo turno.

Así pues, los componentes requeridos son:

Un tablero de ajedrez, aunque también es posible jugarlo en cualquier otro campo de batalla cuadrado.

Las piezas de ajedrez, preferiblemente dos juegos.

Uno o más dados, de los clásicos de seis caras (d6).

Este reglamento; en especial, las listas de referencia de los ejércitos.

1.1. Agradecimientos

El autor quiere dar las gracias a Rami Laaksonen, J.C. Klice, y a toda la gente de *Alter Ego*. Reservados todos los derechos; prohibido su uso para fines comerciales.

¹Del inglés *chess* (ajedrez) y *war* (guerra).

*<http://www.iki.fi/marjola/>

**Mi correo es soidsenatas@yahoo.es, y mi página web es <http://es.geocities.com/soidsenatas/>.



Un pequeño pero fornido ejército enano se enfrenta a una gran horda de rátidos.

2. Los combatientes

2.1. Unidades

Cada pieza del ajedrez representa un tipo de unidad, que depende del ejército seleccionado:

- ♔ **Rey:** El rey, el señor de la guerra o el general, y su guardia.
- ♚ **Reina:** Un poderoso mago, brujo o hechicero.
- ♖ **Torre:** Catapultas, artefactos de sitiado o tropas gigantes. Por lo general, tienen ataques de largo alcance.
- ♘ **Alfil:** Arqueros o unidades similares de ataques a distancia.
- ♞ **Caballo:** La caballería, que puede consistir en 20 caballeros montados en caballos de guerra, o en dos docenas de jinetes lupinos. No todos los ejércitos tienen caballería.
- ♟ **Peón:** Las tropas básicas, que pueden ser 50 piqueros, bárbaros o espantosos zombis y esqueletos.

Las habilidades de combate de las unidades se representan mediante los siguientes atributos:

Movimiento: Representa la velocidad de la unidad. En condiciones normales, es el número máximo de casillas que la pieza puede mover en cada turno. Gastando un punto de movimiento, puede pasarse de una casilla a cualquiera de las 8 circundantes; es decir, el movimiento puede ser recto o diagonal.

Salvación: Representa la fortaleza y la moral de la unidad. En muchas situaciones, es necesario *pasar una tirada de salvación*. Entonces, se tira un **d6** y, si se obtiene un resultado igual o mayor, se *passa*. Algunas veces, hay que aplicar un modificador a la tirada, es decir, un número a sumar o restar al resultado del dado; en cualquier caso, obtener un 1 en el dado siempre significa *fallar* la tirada.

Combate: Representa la habilidad de combate cuerpo a cuerpo de la unidad, y se utiliza para modificar la *tirada de combate*.

Además de estos tres atributos básicos, algunas unidades tienen habilidades especiales, como ataques a distancia o hechizos.

2.2. Ejércitos

Los siguientes ejércitos están disponibles en **ChessWar**. Su composición exacta está desglosada en las listas de referencia de los ejércitos, al final de este documento.

Caóticos: El terrible y malvado ejército del Señor del Caos proviene de las Desolaciones del Caos, más allá de cualquier civilización. Tiene potentes unidades de combate cuerpo a cuerpo, pero pocas en número. Así mismo, su obscena magia está enfocada en el ataque y la destrucción, no en la defensa.

Enanos: Lentos pero duros, todas sus unidades están blindadas y son poderosas en combate cuerpo a cuerpo. Su auténtica debilidad radica en su velocidad, ya que no tienen caballería y (casi) todas sus unidades son muy lentas a causa de sus pequeños pies.

Elfos: De las profundidades de los bosques llega esta raza de orejas puntiagudas. Al contrario que otros ejércitos, toda su infantería básica está armada con arcos, llenando el cielo con sus largas flechas. Y cuando el ejército enemigo se acerca, su excelente caballería y sus poderosos hombres-árbol pueden parar sus pasos.

Humanos: Los ejércitos de los reinos e imperios humanos son quizás los más versátiles, con posibilidad de armar mucha caballería, arqueros, catapultas o infantería, apoyada con una amplia variedad de hechizos.

Orcos: De piel verde, grandes y duros, pero un poco lentos y estúpidos, estos guerreros de las tierras yermas son fieros oponentes; llegan en gran número, llevando el castigo con ellos. En su ejército vienen troles con capacidades de regeneración que vomitan ácido, y la caballería más rápida del mundo, los jinetes lupinos,

Rátidos: De las cavernas y túneles del subsuelo, llega una raza de grandes ratas humanoides de largas piernas y muchos parientes. Llegan en vastas hordas, pero no tienen artillería ni caballería. Sin embargo, incluso su infantería básica es de lejos más rápida que la de otros ejércitos, exceptuando a los elfos de largas piernas con sus arcos.

No-muertos: Por último, el escalofriante ejército no-muerto guiado por un lich inmortal llega desde las

ciudades perdidas y los cementerios. Sólo los más valientes pueden aguantar ante el horror sobrenatural de los muertos vivientes que vuelven a caminar por la tierra. Pero si sus adversarios pueden sobreponerse al miedo a los muertos, descubrirán que los zombis y otras unidades no-muertas son muy débiles y lentas en combate.

3. Preparación del juego

1. Elegir la raza: Ambos jugadores deben elegir la raza que utilizarán. Esta elección puede ser de forma abierta o secreta, como decidan. Se recomienda que no sean de la misma raza, y que manifiesten su elección antes de proceder con el siguiente paso.

2. Elegir el ejército: Cada jugador selecciona la composición de su ejército. Cada uno tiene un general  y una cantidad de puntos determinada, que se emplea para *comprar* las restantes unidades       . Se anima a los jugadores a que gasten todos los puntos que tengan, porque los restantes no se usarán para nada. La composición exacta de cada ejército no se revela al oponente hasta que éste se ha desplegado sobre el tablero. En la práctica, esta fase y la siguiente pueden hacerse al mismo tiempo.

3. Desplegar el ejército: Ambos jugadores despliegan su ejército en las tres primeras filas de la mitad de su tablero. Se recomienda emplear algún tipo de panel para separar el tablero, de forma que ningún jugador pueda ver como despliega su oponente. Después, se quita el panel.

4. Primer movimiento: El ejército con el menor número de iniciativa comienza, es decir, el orden es elfos, humanos, enanos, caóticos, orcos, rátidos y no-muertos. Si ambos jugadores han seleccionado la misma raza, tiran un **d6**, y el de mayor valor empieza (en caso de empate se vuelve a tirar). El jugador que va segundo puede recolocar por completo su ejército de la forma que quiera, permaneciendo en sus tres primeras filas, antes de que el otro jugador empiece su primer turno.

Ahora, ¡el juego de **ChessWar** está listo para empezar!

4. Sistema de juego

La partida en **ChessWar** se juega en *rondas*. Durante cada ronda, cada jugador tiene su turno, moviendo todas sus tropas y atacando con ellas, en el orden de turnos descrito en el siguiente apartado. Después de que cada jugador haya empleado su turno, una nueva ronda comienza. El juego continúa hasta que un general cualquiera muera.

4.1. Secuencia del turno

Cada turno está dividido en 3 partes separadas, que no deben ser mezcladas:

1. **Fase de movimiento:** Todas las unidades capaces de moverse pueden ser movidas.
2. **Fase de disparo:** Todas las unidades que poseen algún tipo de arma de ataque a distancia pueden dispararlas a sus enemigos.
3. **Fase de combate:** Todas las unidades en combate cuerpo a cuerpo pueden atacar a la tropa enemiga con quien estén enfrentadas.

El orden en cada fase no es fijo ni simultáneo. El jugador puede hacer sus acciones una a una, por ejemplo eligiendo el siguiente objetivo en base al resultado del disparo previo hecho por otra unidad.

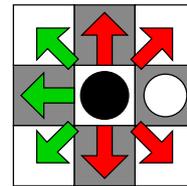
Los hechizos pueden romper el flujo normal del juego, pero por otra parte el jugador no puede reaccionar en el turno de su contrincante.

4.2. Fase de movimiento

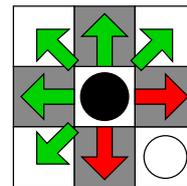
En cada turno, el jugador puede mover las unidades que quiera de su ejército, pero que *no* estén en combate. Cada unidad puede mover como máximo un número de casillas igual a su valor de movimiento, y después puede hacer un movimiento especial de *carga*. Si la unidad tiene movimiento cero, no puede mover, pero puede cargar contra una unidad enemiga que esté en una casilla circundante.

Cada movimiento es a cualquier casilla adyacente, incluyendo en diagonal.

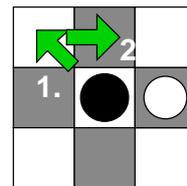
Pero la unidad no puede mover de una casilla adyacente a un enemigo a otra casilla adyacente del mismo enemigo. En el caso recto sólo podría hacer los siguientes movimientos:



Y en el caso diagonal:



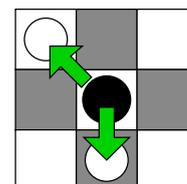
Sin embargo, la unidad puede primero alejarse y después regresar para estar cerca del mismo enemigo:



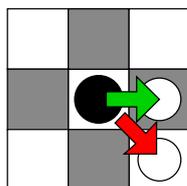
4.2.1. Carga

Después de que la unidad haya movido, es libre de cargar contra cualquier oponente adyacente. Se aplican las siguientes reglas:

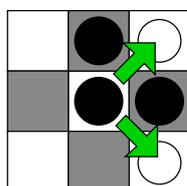
- La carga puede ser diagonal sólo si las casillas laterales comunes a ambas están vacías u ocupadas por unidades propias:
 - Una unidad puede cargar contra cualquier enemigo lateralmente, o incluso diagonalmente, si las casillas cercanas a ambas unidades están vacías:



- Una unidad no puede cargar diagonalmente si uno de los lados tiene una unidad enemiga:



- Una unidad siempre puede cargar lateralmente.
- Las unidades propias no evitan poder cargar diagonalmente:



- Una unidad que no es *valiente* sólo puede cargar contra una unidad *espantosa* si pasa una *tirada de salvación*. Si falla, queda parada y no puede mover más en este turno.

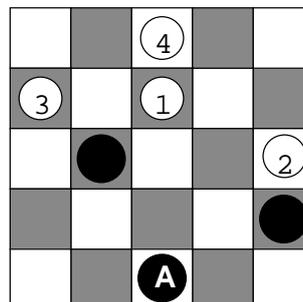
Si la carga es exitosa, se coloca la unidad en el límite de su casilla hacia su enemigo, al que se coloca de la misma forma. Ambas unidades están ahora en combate y ninguna podrá dejarlo hasta que una resulte destruida.

El que una unidad ya esté en combate no evita que una tercera unidad la ataque. Entonces, deberá destruir a todos sus oponentes antes de que esté libre para moverse.

4.3. Fase de disparo

Algunas unidades están armadas con ataques a distancia, como arcos, catapultas o grandes rocas. Si no están trabadas en combate, en esta fase se les permite disparar a una unidad enemiga.

Se empieza seleccionando la unidad objetivo a la que se dispara. El objetivo debe estar dentro del alcance del arma y ser visible por el que dispara, o por otra unidad amiga si el arma puede disparar *indirectamente*. La visibilidad se determina desde el centro de la casilla del que dispara hasta el centro de la casilla del objetivo; cualquier casilla que es cruzada por esta línea bloquea la visibilidad si está ocupada. Si esta línea pasa exactamente entre dos casillas, el que dispara es libre de elegir cuál de ambas es cruzada.



La unidad negra marcada con A puede ver claramente las unidades blancas 1 y 2. No puede ver a la número 3 ya que otra unidad negra bloquea su línea de visión; sin embargo, ya que esa otra unidad negra puede verla (y también a la 4), podría usar disparo indirecto.

4.3.1. Disparando a un combate

Es peligroso disparar a un combate cuerpo a cuerpo, ya que las unidades están completamente entremezcladas. Así, siempre que un ataque a distancia (arco, catapulta o hechizo) impacta en una unidad en combate, se tira un dado y:

5, 6: El objetivo es impactado.

3, 4: El objetivo y un oponente (elegido aleatoriamente) son impactados.

1, 2: ¡Un oponente aleatorio es impactado!

Si cualquier unidad en el combate es destruida, los otros combatientes no obtienen el *movimiento de continuación* gratuito.

4.3.2. Arcos

Los arcos son el arma a distancia básica para las tropas. Para disparar, se selecciona una unidad objetivo a un máximo de 4 casillas de distancia, que debe ser vista por el arquero o cualquier otra unidad enemiga, y se tira un dado. Hay que obtener un resultado mayor o igual que la capacidad de disparo de la unidad, indicada en sus estadísticas. Se aplican los siguientes modificadores acumulativos:

- Si el arquero ha movido durante la fase de movimiento: -1 .
- La distancia al objetivo es 3 o más casillas: -1 .
- El objetivo no es visto por el arquero (disparo indirecto): -2 .

Si el objetivo es impactado, debe pasar una *tirada de salvación* o será destruido. Nótese que obtener un 6 en el dado no siempre impactará. Recuérdese que, si el objetivo estaba en un combate cuerpo a cuerpo y hay impacto, hay que comprobar a quién impacta realmente el arquero.

4.3.3. Catapultas

Las catapultas son pesadas máquinas de asedio que tienen un alcance ilimitado, y pueden disparar indirectamente si la casilla objetivo es vista por al menos una unidad aliada. No obstante, las catapultas tienen un alcance mínimo de 2 casillas: ¡no pueden apuntar a las 8 casillas circundantes!

Para disparar, se selecciona la casilla objetivo, y se tiran 2 (disparo directo) o 3 (disparo indirecto) *dados de dispersión*:

- 1: ↑ Una casilla por encima.
- 2: → Una casilla a la derecha.
- 3: ↓ Una casilla por debajo.
- 4: ← Una casilla a la izquierda.
- 5, 6: Sin dispersión.

La dirección es alineada de acuerdo con el jugador que dispara y el tablero, es decir, obtener un 1 significa una casilla hacia el extremo del tablero opuesto al jugador, etc. El orden de los dados no es importante, sólo lo es la suma de sus efectos. *Así que si los dados muestran 2 y 5, el resultado final es una casilla a la derecha de la casilla objetivo. O si muestran 1 y 3, impacta directamente en la casilla objetivo.*

Los dados de dispersión pueden hacer que el disparo sea demasiado corto, ¡incluso sobre la propia catapultita! En este último caso, se considera que el disparo ha fallado. Si el disparo sale fuera del tablero, es un fallo completo.

Cualquier unidad en la casilla impactada debe hacer su *tirada de salvación* o ser destruida. Si estaba en combate cuerpo a cuerpo, hay que comprobar a qué oponente impacta realmente la catapultita.

4.4. Fase de combate

Cualquier unidad aliada en combate cuerpo a cuerpo ahora puede atacar a su oponente. Cada ataque es

realizado uno a uno, y la unidad puede optar por no atacar. Para hacer un ataque, se tira un dado, se le suma el modificador de combate del atacante, y se le resta el modificador de combate del defensor. Entonces se consulta esta lista:

- 6 o más*:** El defensor es destruido.
- 5:** El defensor debe pasar dos tiradas de salvación o ser destruido. Los defensores *valientes* sólo hacen una tirada.
- 4:** El defensor debe pasar una tirada de salvación o ser destruido.
- 2, 3:** Indecisión, el combate continúa.
- 1 o menos:** El atacante es destruido a menos que pase una tirada de salvación. Un atacante *espantoso* debe pasar la tirada sólo si el defensor es *valiente*.
- *:** Un valor directo de 6 en el dado provoca este resultado, sin tener que considerar los modificadores. Si embargo, si el defensor es *espantoso* y el defensor no es *valiente*, se trata como 5.

Si el defensor es destruido, entonces el atacante puede hacer un *movimiento de continuación* al terminar su combate. Este movimiento será uno de los siguientes:

- Mover a la casilla originalmente ocupada por el enemigo recién destruido. El movimiento sólo es posible si ninguna casilla lateral contiene unidades enemigas.
- Realizar un movimiento de *carga*, usando las reglas normales (tirada de salvación si es *espantoso*, etc).

El *movimiento de continuación* es realizado después de que todos los demás efectos son tenidos en cuenta, como la *peste* o el hechizo de *curación*. Unidades con un movimiento de cero sólo pueden hacer una carga como *movimiento de continuación*, nunca moverse.

Con un resultado de 1 o menos el defensor no puede hacer el *movimiento de continuación*, ni tampoco puede hacerse el *movimiento de continuación* si el combatiente es destruido en la fase de disparo por otra unidad.

5. Atributos especiales

Las unidades pueden tener diversos atributos especiales, que están anotados en sus estadísticas:

Agresivo: Cuando esta unidad carga para el combate durante la fase de movimiento, gana +1 para su valor de combate en ese turno. *Así, si la unidad tiene combate -1, tendrá combate +0 cuando carga.* Si la propia unidad recibe una carga, o hace el *movimiento de continuación*, o el combate continúa, este bono no se aplica.

Arcos: La unidad está armada con arcos y puede usarlos para disparar en la fase de disparo.

Arcos largos: Como los *arcos*, pero se refiere a los arqueros elfos de élite, con un alcance máximo de 5 casillas en vez de lo normal de 4.

Ballestas: Como los *arcos*, pero están limitados, por lo que no pueden ser disparados indirectamente ni tampoco pueden dispararse si la unidad movió durante la fase de movimiento.

Bombas-pestes: La unidad tiene bombas envenenadas. Se tratan como las *catapultas*, pero con un alcance máximo de 2 casillas y sin alcance mínimo. Siempre tiran un dado de dispersión (excepto en las *tormentas*), incluso cuando se usan indirectamente. La unidad puede mover antes de hacer el disparo, y esto no afecta a su precisión. Cualquier unidad en la casilla impactada debe pasar una tirada de salvación +1, a menos que sea inmune a la *peste*. Si el objetivo está en combate cuerpo a cuerpo, ¡él y todos sus oponentes son impactados!

Catapulta: La unidad tiene catapultas (o similares armas de asedio) y puede dispararlas en la fase de disparo.

Espantoso: Esta unidad es muy atemorizante. Cualquier unidad (que no sea *valiente*) que quiera cargar contra ella debe pasar una tirada de salvación, o su movimiento termina y no puede entrar en combate en ese turno (pero puede disparar normalmente). Además, este atributo afecta al combate cuerpo a cuerpo, a menos que el contrincante sea *valiente* (ver reglas de combate).

Hechizos: La unidad puede lanzar hechizos. Véase la sección de magia.

No-muerto: Estas unidades están realmente muertas. Son automáticamente *valientes* y *espantosas*. Además, la *peste* no les afecta y obtienen un +1 a cualquier tirada de salvación contra arcos (incluyendo *arcos largos* y *ballestas*).

Peste: La unidad está infectada con la peste. Si es destruida durante un combate cuerpo a cuerpo, todas las unidades en combate en ella podrían haber cogido la peste, y deben hacer una tirada de salvación +1 o ser destruidas. Esta unidad también es inmune a cualquier tipo de peste.

Regeneración: Cuando la unidad es destruida, se vuelca. Si cualquier otra unidad entra en esa casilla, la pieza volcada se quita del juego. En caso contrario, al final del turno, la unidad se regenera con un 3 o más en un dado, y vuelve a la batalla. Si la tirada falla, se quita la pieza del juego. Esta unidad no puede ser *alzada* como zombi, pero extiende la plaga. Cualquier impacto a esta unidad mientras está volcada es ignorado.

Rocas: Gigantescos cantos rodados arrojados por troles o gigantes. Se tratan como las *catapultas*, pero con un alcance máximo de 2 casillas y sin alcance mínimo; siempre tiran un dado de dispersión (excepto en las *tormentas*), incluso cuando se usan indirectamente. La unidad puede mover antes de hacer el disparo, y esto no afecta a su precisión.

Teletransportación: La unidad se mueve teletransportándose. Sólo hay que colocarla en su casilla de destino (hasta un alcance máximo igual a su movimiento), ignorando cualquier otra unidad por medio. La unidad puede apartarse del combate de esta manera. Cualquier movimiento de *carga* es hecho después del movimiento de teletransporte.

Terrorpulta: Esta unidad tiene catapultas normales, excepto que disparan munición con chillidos y gritos, que causan terror sobrenatural. El objetivo es automáticamente destruido a menos que sea *valiente*, que deben hacer una tirada de salvación.

Valiente: La unidad es muy valiente (o sólo estúpida), e ignora el atributo especial *espantoso*. Además, se desenvuelven mejor en el combate cuerpo a cuerpo (ver reglas de combate).

6. Magia

La mayoría de ejércitos incluyen algún tipo de mago en sus fuerzas, el cual es capaz de lanzar hechizos devastadores. Cada mago puede lanzar un único hechizo por turno. El hechizo es normalmente lanzado en su

propio turno, pero el mago puede lanzar un hechizo *instantáneo* durante el turno enemigo; si hace eso, no podrá lanzar un hechizo en su próximo turno.

La mayoría de hechizos siempre tienen éxito, a menos que el otro lado intente el *contrahechizo*, lo que requiere una tirada de dado. El mago puede lanzar el mismo hechizo uno y otra vez, pero la elección del hechizo está limitada por el tipo de mago del ejército. Además, cada hechizo tiene sus propias restricciones cuando se intenta lanzarlo:

Instantáneo: Puede lanzarse en cualquier momento, ¡incluso durante el turno enemigo! Cualquier acción que esté transcurriendo es interrumpida por el hechizo. Sin embargo, si el dado ya ha sido tirado, sus efectos ocurren.

Movimiento: Se lanza inmediatamente después de que el mago ha movido. No puede lanzarse si el mago está en combate cuerpo a cuerpo (excepción: *vuelo* sobre el propio mago).

Disparo y combate: Se lanza en la fase apropiada, cuando el mago va a atacar. Nótese que un mago en combate cuerpo a cuerpo no puede lanzar un hechizo de disparo.

Temporal: El hechizo dura hasta el principio del siguiente turno del mago. Si el mago es muerto, entonces el efecto termina inmediatamente. Nótese que un hechizo temporal lanzado varias veces en el mismo turno no tiene efectos acumulativos, excepto que es más difícil *dispersarlo* (son necesarias varias *dispersiones*). Así, *no es más duro disparar mientras dos tormentas están transcurriendo, pero ambas necesitan ser dispersadas antes de poder disparar sin dificultades*.

Lista de hechizos:

Alzar muertos (instantáneo): Este hechizo tiene un alcance de 4 y puede estar enfocado en cualquier unidad que acaba de ser destruida (no necesita ser visible). El objetivo es inmediatamente alzado como un nuevo zombi, y se une al ejército no-muerto, pero no puede mover o disparar hasta el turno siguiente.

La unidad alzada es una unidad zombi normal, excepto si era una unidad *agresiva*, en cuyo caso se alza como caballería no-muerta; o si tenía arcos (o arcos largos, pero no ballestas) es alzado como arquero no-muerto; o si tenía catapultas, que se alza

como catapulta no-muerta. Si los no-muertos está utilizando el número máximo de unidades no-muertas especiales, se alzan como zombis normales.

Cualquier hechizo de curación puede ser utilizado antes de que este hechizo sea usado. Las unidades con *regeneración* no pueden ser alzadas. Si la unidad destruida en combate alzada es aliada, cualquier unidad enemiga en combate con la *vieja* unidad permanecerá en combate con la *nueva*.

Contagio (movimiento, temporal): Hace que todas las unidades aliadas sean portadoras de una poderosa peste. Todas las unidades aliadas tienen el atributo especial *peste* hasta el principio del siguiente turno del mago, o hasta que su efecto es dispersado.

Contrahechizo (instantáneo): Este hechizo puede ser lanzado en cualquier momento cuando otro hechizo acaba de ser lanzado, incluyendo otro contrahechizo. El hechizo objetivo es dispersado con un 4 o más en un dado, y no tiene efectos. Nótese que si el contrahechizo es contrahechizado, el hechizo original funciona. El contrahechizo *se tira* después de que se haga la tirada del hechizo (curación, contrahechizo), pero antes de cualquier tirada derivada (efectos de *golpe* y *¡zap!*).

Curación (instantáneo): Este hechizo puede ser lanzado en cualquier momento sobre una unidad, que acaba de ser destruida, que esté a 2 o menos casillas del mago, incluso sin línea de visión. Con una tirada de 4 o más en un dado, la unidad es curada y puede continuar luchando. Si se usa en combate, el atacante no puede hacer el *movimiento de continuación*.

Este hechizo puede ser lanzado sobre el propio mago si es destruido. Si el objetivo tiene *peste* y es curado, los otros combatientes no necesitan *salvarse* contra ella.

Dispersión (movimiento): Este hechizo dispersa cualquier hechizo temporal (contagio, miedo, protección o tormenta). Si varios hechizos temporales están actuando, sólo dispersa uno de ellos.

Golpe (combate): En lugar de atacar a su oponente durante la fase de combate cuerpo a cuerpo, el mago puede lanzar este hechizo y forzar a un oponente a hacer una tirada de salvación a -2 o ser destruido.

Miedo (movimiento, temporal): Todas las unidades propias son *espantosas* hasta el principio del siguiente turno del mago. Nótese que este hechizo no los hace volverse *valientes*.

Protección (movimiento, temporal): Este hechizo crea un campo de fuerza alrededor del mago y las 8 casillas circundantes. Todas las unidades propias dentro de esta área ganan un +1 a sus tiradas de salvación, se vuelven *valientes* y son inmunes a la *peste* mientras permanezcan en el área (o lleguen a ella). Los efectos de múltiples *protecciones* no son acumulativos.

Tormenta (movimiento, temporal): El mago invoca un poderosa tormenta que dificulta todos los ataques a distancia, hasta el principio del siguiente turno del mago.

Cualquier ataque de arco, incluyendo ballestas, tienen -1 por cada casilla de alcance en lugar de los modificadores normales de distancia. Las catapultas (incluyendo bombas-peste) tienen un dado extra de dispersión por cada 2 casillas de alcance.

Vuelo (movimiento): Este hechizo puede ser lanzado sobre cualquier unidad vista por el mago. Se considera que la unidad tiene los atributos especiales *teletransportación*, *valiente* y movimiento 4 hasta el final de la fase de movimiento. Sin embargo, la unidad sólo puede mover a una casilla vista por el mago cuando lanza el hechizo. Nótese que el mago puede usar este hechizo sobre sí mismo, incluso cuando está en combate cuerpo a cuerpo.

¡Zap! (disparo): Este hechizo puede ser lanzado por el mago como si fuese un ataque a distancia (así que el mago no puede estar en combate cuerpo a cuerpo). Tiene un alcance de 4, no puede ser disparado indirectamente y golpea automáticamente a su objetivo, que debe hacer su tirada de salvación o ser destruido. Si el objetivo está en combate cuerpo a cuerpo, hay que hacer la tirada para ver a quién impacta finalmente.

La apariencia de este hechizo es siempre diferente: Los magos humanos prefieren bolas de fuego y rayos relampagueantes, los elfos rociadas de espinas, mientras que los chamanes orcos hacen que el gigantesco pie de su dios pisotee a su enemigo.

7. Reglas opcionales

ChessWar puede ser expandido más allá del ajedrez y sus piezas normales. Esta sección da posibles ideas de cómo expandir el juego. Nótese que estas ideas y reglas aún no han sido probadas.

7.1. Tablero personalizado

ChessWar puede ser jugado en cualquier tablero cuadrado, no es necesario que sea el normal de 8×8 . Si se usa un tablero mayor, el alcance de la catapulta (incluyendo la terrorpulta) deberá limitarse a 8 casillas.

El tablero personalizado también puede incluir terrenos, como bosque o colinas. Cualquier terreno extra debe ser añadido en acuerdo por los jugadores.

El bosque bloquea la visibilidad como una pieza, pero puede moverse a través de él. La unidad en el bosque es visible con normalidad pero tiene un +1 de salvación contra ataques a distancia y, si cargan contra ella, el atacante pierde cualquier bono de asalto.

La colina bloquea la visibilidad como piezas o bosque. Sin embargo, cualquier unidad en la colina puede ver por encima de cualquier unidad (pero no sobre bosques o colinas), y así mismo puede ser vista.

7.2. Masacre total

ChessWar es jugado normalmente hasta que el general muere. Con estas reglas el juego dura hasta que un bando está borrado por completo. De cualquier modo, las siguientes reglas se aplican en cuanto se ha perdido al general propio:

- Todas las unidades enemigas cuentan como siendo *espantosas*. El ejército no-muerto pierde una unidad a su elección al principio de su turno, hasta que no quede ninguna.
- Las unidades de combate cuerpo a cuerpo no pueden hacer el movimiento gratuito de *continuación*.
- No se pueden usar los disparos indirectos.

7.3. Batallas multibando

Cuando se juega con tableros personalizados, podría haber suficiente espacio para manejar múltiples ejércitos. En tal caso, cada ejército actúa uno a uno usando

las reglas normales. Las reglas de masacre total deberían utilizarse, así que ningún ejército se desvanecería.

También puede jugarse con dos ejércitos contra otros dos. En tal caso, ambos ejércitos del mismo bando deberían actuar al mismo tiempo. Las reglas de masacre total deberían usarse, pero el bando que primero acaba con ambos generales enemigos gana inmediatamente.

Especial: Cualquier habilidad especial.

7.4. Ejércitos extendidos

Puede jugarse con mayores ejércitos. Se usará cualquier método que decidan los jugadores, pero hay que recordar que el coste en puntos no es comparable, incluso cuando los ejércitos tienen el mismo número de puntos de construcción, ya que los generales tienen distintos valores. Así, la forma más justa de extender los ejércitos es doblar el número de puntos (y el máximo de unidades permitidas de cada tipo) y dar a cada jugador dos generales.

Cuando un ejército tiene dos (o más) generales, todos ellos deben ser destruidos antes de que el ejército sea derrotado. Se asume que uno de los generales es el comandante supremo y el resto son segundos al mando, que toman el control si el primero es muerto.

8. Listas de ejércitos

Cada ejército tiene un valor de iniciativa (el más bajo va primero) y puntos para seleccionar otras piezas aparte del general ♔, que siempre es escogido. Todas las unidades están en el mismo orden: primero el rey ♔, después la reina ♚, la torre ♖, el alfil ♗, el caballo ♘ y finalmente los peones ♙. Los ejércitos enano y rático no tienen caballos. Los atributos para cada unidad son:

Máx.: Máximo número de unidades de este tipo en el ejército. El ejército final antes del despliegue no debe tener más unidades de este tipo.

Cos.: Coste en puntos por unidad de este tipo.

Mov.: Máximo número de casillas que la unidad puede mover durante la fase de movimiento (excluyendo la *carga*).

Sal.: Tirada de salvación. Una tirada de **d6** que la unidad debe hacer para sobrevivir a la mayoría de los impactos, o para cargar contra objetivos *espantosos*.

Com.: Modificador al combate cuerpo a cuerpo.

Caóticos							Iniciativa 4, 12 puntos
Máx.	Cos.	Unidad	Mov.	Sal.	Com.	Especial	
1	-	👑 Señor del Caos	2	2+	+2	Valiente, espantoso	
2	2	👑 Hechicero	2	3+	-1	Contagio, contrahechizo, dispersión, miedo, tormenta, ¡zap!	
2	2	🏰 Gigantes	2	2+	+1	Rocas	
4	1	🏹 Arqueros del caos	2	5+	0	Arcos 3+	
4	2	🛡 Caballeros del caos	3	3+	+1	Agresivo, valiente	
12	1	👤 Hombres-bestia	1	4+	0	Peste	

Enanos							Iniciativa 3, 12 puntos
Máx.	Cos.	Unidad	Mov.	Sal.	Com.	Especial	
1	-	👑 Señor de la guerra	1	2+	+2	Ballestas 3+, valiente	
1	3	👑 Señor de las runas	1	2+	+2	Ballestas 3+, valiente; contrahechizo, dispersión, protección, tormenta	
4	1	🏰 Catapultas	0	3+	0	Catapulta	
4	1	🏹 Ballesteros	1	3+	0	Ballestas 3+	
		🛡 (no hay)					
12	1	👤 Infantería	1	3+	+1	-	

Elfos							Iniciativa 1, 18 puntos
Máx.	Cos.	Unidad	Mov.	Sal.	Com.	Especial	
1	-	👑 General	3	2+	+1	Agresivo, valiente	
2	4	👑 Mago	3	3+	-1	Agresivo; contrahechizo, curación, dispersión, miedo, protección, ¡zap!	
2	2	🏰 Hombres-árbol	1	2+	+1	-	
4	2	🏹 Arqueros de élite	2	4+	0	Arcos largos 2+	
2	2	🛡 Caballería	3	3+	0	Agresivo	
16	1	👤 Arqueros	2	5+	-1	Arcos 3+	

Humanos							Iniciativa 2, 19 puntos
Máx.	Cos.	Unidad	Mov.	Sal.	Com.	Especial	
1	-	👑 General	2	2+	+1	Valiente	
2	3	👑 Mago	2	3+	-1	Contrahechizo, curación, dispersión, protección, tormenta, ¡zap!	
4	1	🏰 Catapultas	0	4+	-1	Catapulta	
4	1	🏹 Arqueros	2	5+	-1	Arcos 3+	
4	2	🛡 Caballeros	3	3+	0	Agresivo	
16	1	👤 Infantería	1	4+	0	-	

Orcos							Iniciativa 5, 16 puntos
Máx.	Cos.	Unidad	Mov.	Sal.	Com.	Especial	
1	-	👑 Señor de la guerra	2	2+	+1	Valiente	
2	3	👑 Chamán	2	3+	0	<i>Contrahechizo, dispersión, golpe, protección, vuelo, ¡zap!</i>	
4	2	🕒 Troles	1	3+	+1	Peste, piedras, regeneración	
4	1	🏹 Arqueros	1	4+	0	Arcos 3+	
4	1	🐾 Jinetes lupinos	4	4+	-1	Agresivo	
16	1	👤 Orcos	1	3+	0	-	

Rátidos							Iniciativa 6, 20 puntos
Máx.	Cos.	Unidad	Mov.	Sal.	Com.	Especial	
1	-	👑 Señor de las ratas	2	2+	+1	Valiente	
2	3	👑 Vidente	2	3+	-1	<i>Contagio, contrahechizo, dispersión, protección, tormenta, ¡zap!</i>	
4	2	🕒 Ratras-ogro	2	3+	+1	-	
4	2	🏰 Monjes de la peste (no hay)	2	4+	0	Bombas-peste, peste, valiente	
16	1	👤 Ratras de clan	2	5+	0	-	

No-muertos							Iniciativa 7, 16 puntos
Máx.	Cos.	Unidad	Mov.	Sal.	Com.	Especial	
1	-	👑 Lich	2	2+	+1	No-muerto, teletransportación; <i>alzar muertos, contrahechizo, curación, dispersión, golpe, tormenta</i>	
2	3	👑 Necromantes	2	3+	-1	Valiente; <i>alzar muertos, contrahechizo, curación, dispersión, golpe, tormenta</i>	
4	2	🕒 Catapultas	0	4+	-1	No-muerto, terrorpulta	
4	1	🏹 Arqueros	1	5+	-1	No-muerto, arcos 4+	
4	2	🐎 Caballería	3	3+	-1	No-muerto, agresivo	
16	1	👤 Zombis	1	4+	-1	No-muerto	

Resumen de reglas

Secuencia de turno

1. Fase de movimiento.
2. Fase de disparo.
3. Fase de combate.

Carga

- La carga puede ser diagonal sólo si las casillas laterales comunes a ambas están vacías u ocupadas por unidades propias.
- Una unidad que no es *valiente* sólo puede cargar contra una unidad *espantosa* si pasa una *tirada de salvación*.

Disparando a un combate

- 5, 6:** El objetivo es impactado.
- 3, 4:** El objetivo y un oponente aleatorio son impactados.
- 1, 2:** Un oponente aleatorio es impactado.

Arcos

Tirada para impactar. Tirada de salvación de la víctima.

- El arquero ha movido: -1.
- La distancia es 3+: -1.
- Disparo indirecto: -2.

Catapultas

Se tiran 2 (disparo directo) o 3 (disparo indirecto) dados de dispersión:

- | | | | |
|--------------|----------------|-----------|---|
| 1: | ↑ | 2: | → |
| 3: | ↓ | 4: | ← |
| 5, 6: | Sin dispersión | | |

Combate

Se tira un dado, sumándole el combate del atacante, y restándole el del defensor:

- 6 o más*:** El defensor es destruido.
- 5:** El defensor debe pasar dos tiradas de salvación o ser destruido. Los defensores *valientes* sólo hacen una tirada.
- 4:** El defensor debe pasar una tirada de salvación o ser destruido.
- 2, 3:** Indecisión, el combate continúa.
- 1 o menos:** El atacante es destruido a menos que pase una tirada de salvación. Un atacante *espantoso* debe pasar la tirada sólo si el defensor es *valiente*.
- *: Obtener 6 en el dado provoca este resultado. Si el defensor es *espantoso* y el defensor no es *valiente*, se trata como 5.

Movimiento de continuación

- Mover a la casilla ocupada por víctima, sólo si ninguna casilla lateral contiene enemigos; o
- realizar un nuevo movimiento de *carga*.

Atributos especiales

Agresivo: Combate +1 cuando carga.

Arcos: Alcance 4.

Arcos largos: Alcance 5.

Ballestas: Alcance 4, no se puede disparar si se ha movido, ni tampoco indirectamente.

Bombas-pestes: Alcance 2, dispersión 2, tirada salvación +1 contra peste, impacta a todos los combatientes.

Catapulta: Dispersión 2 en disparo directo, 3 en indirecto.

Espantoso: Oponente debe pasar tirada de salvación para cargar.

No-muerto: Espantosas, valientes, inmunes a la peste, salvación +1 contra arcos.

Peste: Si destruida en combate, oponentes tiran salvación +1 o destruidas; inmunes a la peste.

Regeneración: Regresan a la batalla con 3+ en **d6** si la casilla no está ocupada; no pueden ser alzados como zombis.

Rocas: Catapulta alcance 2, dispersión 1.

Teletransportación: Movimiento ignora otras unidades.

Terrorpulta: Catapulta, destruye a los no valientes, valientes tiran salvación.

Valiente: Cancela espantoso.

Magia

Alzar muertos (instantáneo): Alza unidades destruidas no-muertas como unidades no-muertas, alcance 4.

Contagio (movimiento, temporal): Todas las unidades aliadas portan peste.

Contrahechizo (instantáneo): Funciona con 4+.

Curación (instantáneo): Funciona con 4+, alcance 2.

Dispersión (movimiento): Dispersa hechizo temporal.

Golpe (combate): Oponente debe salvar a -2 o ser destruido.

Miedo (movimiento, temporal): Todas las unidades propias son *espantosas*.

Protección (movimiento, temporal): Mago y unidades circundantes ganan salvación +1, son valientes e inmunes a la peste.

Tormenta (movimiento, temporal): Arcos a -1 por alcance, catapultas +1 de dispersión por cada 2 de alcance.

Vuelo (movimiento): Objetivo visto tiene movimiento 4, teletransportación y valiente; destino visible por mago. Puede usarlo el propio mago durante el combate.

¡Zap! (disparo): Enemigo visible, alcance 4, debe tirar salvación o ser destruido.