

Tercera Edición - Publicado - 1.0.1
2 de Abril, 2025

THE IX AGE



Reference Handbook



HEROES DE AVRAS

Ante ti se encuentran los nombres de aquellos que han dado sangre, sudor y vidas por la Gloria de la Gran Ciudad. Conoce sus nombres y honra su Sacrificio.
Gloria a Sunna

ARTISTAS Artistas

Casp
Jenny Dolfen
Frederik Erikson
Pablo Fuentes Leiva
Galeadou
Karak Norn Clansman
MyNeonOne
Nicepants
Mitchell Nolte
Michael Rechlin
Mikhail Shubin
sugarnutscó
Sheba Plissken
Xanatan
Pintores de Miniaturas
87axia
Johan Aronson
Erik «Fjugin» Aronson
Crafty
Danila Filippov
Lukasz Grzyb
Per «Ironclad» Elfving
Jakub «Szeryf» Kurcek
Olivier «HARDSTYLE» Lejeune
Luernos
Mad Hat
Alexandre Sotterman
Adam Stański
Trakritch
Unlimited Colours

REGLAS Jefe de Diseño de

Reglas
Erik «Fjugin» Aronson **Diseño de Reglas**
Dan Thomas
Rok Martinc
Jere «Palmu» Jukka
gingersmali «Ali»
Jordi «Calcathin» Calcat
Fer Pilot De Alarcón
Brandon «echoCTRL» Earl
Olli «Nightwun» Katila
Gonzalo «Gundizalbo» Gil
Tonylatorre «Petreopatroklos»
Ptryk «Odoamar» Potorski
Glenn Patel
Matvey «Dice Breaker» Shkel
James Smith aka «VampsinMD»
Jo Parmenter
Michał «Kolata» Kołakowski
Kacper «saint_barbara» Bucki
Marcel «Marcema» Ritsema
Patrick «Archeron» Mau
Adrian «slivek» Smagur
Sebastian «DarkSky» Wegmann
Adam Stański
Tanguy «Crush» Durand
Laurens B. M.

ESCRITORES Jefe de

Trasfondo
Edward Murdoch **Jefe Asistente de Trasfondo**
John Wallis **Equipo de Ambientación**
Edward Murdoch
John Wallis
Marko Lukić
Glenn Patel
Matt Perriss
Sebastiaan Follens
Ghiznuk
Calisson
Daniel Åkerman Sandberg
Peter G. Orfanos
Alessandro Vivaldi
Reese «dea noctifer» Telford
Geoffrey Ludvik

Esta lista de Créditos es un Trabajo en Proceso.

Se actualizará con los miembros contribuyentes adicionales en futuras versiones.

EQUIPO DE PRODUCCIÓN

Diseño Gráfico del Reglamento

Cédric «Trakritch» Fuchs
Galeadou

Equipo de Testeo del Juego

Galdenos Matteo «metallo» Lenzi
Lyn Formento
Chris Taylor «Gaming In The
Kiez»
Mohamed bekrentchir
Cenyryn-LokiLoec
Arnaud «Arkalak» Abt
Christopher Winn
Kudis
Huurreturas
Aaron «DrMaturin» M.
Greentide
Jakub «Szeryf» Kurcek

Jefe de Formato

Maurice «Kasocles» Mooren
Formato
Cédric «Trakritch» Fuchs
Xavier «Arkmur» Dussert-Vidalet
Jordi «Calcathin» Calcat
Jesús «Casas» Casas
Simon «modmoto» Heiss
Michael «micalovits» Wolf
Pedersen
Laurens B. M.

Junta Ejecutiva

Evan «Kisanis» Switzer Marko
«Giladis» Lukic Alessandro
«VisconteDimezzato» Vivaldi
Steven «Mr.Owl» Simonis In

Memoriam

Eru
KeyserSoze
Draecarion **Correcciones**
Laurens B. M.
Ghiznuk
Jordi «Calcathin» Calcat
Mark «Kriegschmidt» Carroll
Jefe de Traducción
Ghiznuk

Agradecimientos

El proyecto quiere extender su gratitud y dar gracias a todos aquellos que han trabajado en el juego y a todos aquellos que ayudan a que el proyecto siga funcionando. Traductores, Administradores, Moderadores, Equipos de ACS, Organizadores de Torneos y muchos más. Un «Gracias!» especial a la gente ayudando a la Novena Era financieramente en tiempos difíciles.

3D Minis Factory
Alasdair P
Albin Möller
Alexander Bartz
Antti Kaukiainen
Arnaud Abt
Athena Åkerman Sandberg
Aurélien Barakat
Barry Lynch
Bernhard Küttner
Björn Ericson
Brandon Gallegos Cordova
Calisson
Carlos García Fernández
Chrisorc
Christoph Reiter
Christos Michas
Claes Jakobsen
Claudi Pallares Mulet
Clément Martin
Dmytro Adeiev
Dominik "daemonik" Wulf
Don Matwe
Edoardo Amadori
Emilio Jose Orts Hernandez
Fantastique Bataillon de Joinville
Francesco Guidi
Frederick Humcke
Frumious Forge
Guardia Varega
Guilhem Valat
Guilio Gatti
Hannes Birnkammerer
Ian Piper
Ibrahim Alper Özgen
J Björk & N Hillberg
Jakub Kurcek
James Starr
Jelle Van Alewijk
Jeroen Poppe

Jerzy Brzozowski
Jonathan Blot
Karargah - Türkiye
Kevin Borbely
Kristoffer Dirac
Maik Duus
Marco Baity Jesi
Marko Črnigoj
Matt Stanley
Matthias Janko
Matthieu Schoenholzer
Mett&Meta The Quality 9th Age Podcast
Michał Nawrot
Moritz Bayer
Murat Takavci
Narcis Pallares Mulet
Nicola Donelli
Nicolas Charpentier
Niels Molle
Olivier Lejeune
Olle Löeb (OP_Olls)
OP Models
Pascal Baudin
Paul Berclaz
Paul Godbold
Peer Galle
Philipp Große
Piotr Szmajewski
Raphaël Jenelten
Raphaël Kaag
Sami Chehab
Sigbjørn Eriksrud
Simon «modmoto» Heiss
Stefan Mara
Stephan Rössig
Thomas Ahlich
Thomas Burri
Tobias Saatz
Tomasz Domagalski
William Hotter

Es la pasión y dedicación de los incontables miles que juegan y contribuyen al proyecto lo que ha permitido que este libro haya sido publicado. Gracias



INTRODUCCIÓN

Para todas las reglas, feedback y sugerencias, por favor visita nuestra página web: the-ninth-age.com. Las reglas presentadas en este libro se consideran las Reglas Básicas de T9A y son usadas en todas las partidas de T9A.

Licencia: [Copyright Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

Representación de Reglas

Con el fin de mantener las reglas claras y ordenadas, se usa el siguiente formato de texto:

Notas del diseñador: El texto en una caja gris indica notas del diseñador. Dentro de estas, los diseñadores dan algunas perspectivas en cuanto a la intención detrás de las reglas, maneras alternativas de jugar al juego o atajos para agilizar las cosas.

- Las **MAYUSCULAS** se usan para palabras/frases que están definidas en este libro, como «Ronda de Combate», a menos que sean palabras comunes sin una definición de juego elaborada como «miniatura» o «unidad», pero «Combate» si lo es ya que no se utiliza como el término común Británico.
- La **Negrita** se utiliza para destacar palabras específicas. También se utiliza en los Libros de Ejército para enfatizar Reglas de Miniaturas especificadas en la misma entrada de unidad.
- La *cursiva* marca recordatorios, ejemplos, aclaraciones y otro contenido que no son directamente reglas.
- *Coloreado-gris* de texto se usa para pies de figuras o tablas, restricciones de objetos, contenido repetitivo y Propiedades, que son un tipo especial de palabra clave que no transfiere reglas directas.
- **Hipervínculos** pueden ser encontrados en la versión electrónica de este documento y el pie de página incluye hipervínculos a secciones clave.
- **Texto rosa** es único del Manual de Referencia. Este Manual cubre los casos y circunstancias específicas que no se espera que sean relevantes en la mayoría de partidas. El Manual es una copia del Reglamento Ilustrado con secciones adicionales añadidas para cubrir estos casos poco frecuentes.

Documentos de Reglas

Reglamento Ilustrado

El Reglamento Ilustrado contiene una versión simplificada de las reglas principales necesarias para jugar al juego, junto con arte, imágenes de miniaturas e historia.

Apéndices

Los Apéndices son parte integral de las reglas básicas y se usan en la mayoría de partidas. Hay dos apéndices al Reglamento Ilustrado:

- **Reglamento Ilustrado – Apéndice I: Reglas de Miniaturas** – Reglas adicionales y únicas que miniaturas específicas poseen.
- **Reglamento Ilustrado – Apéndice II: Compendio Arcano** – El compendio contiene hechizos de las diez diferentes Sendas de la Magia, junto con los Objetos Mágicos comunes y Habilidades de Liderazgo especiales.

Pack de Temporada

Este documento incluye Tipos de Despliegue adicional, mapas, Objetivos Primarios y Secundarios, para las partidas más avanzadas.

Manual de Referencia

Este Manual incluye todas las reglas del Reglamento Ilustrado más el Apéndice I: Reglas de Miniaturas y el Apéndice II: Compendio Arcano.

Adicionalmente, incluye una ampliación del texto de las reglas para cubrir situaciones del campo de batalla intrincadas y complejas. Recomendamos a los jugadores que prefieren entender estas complejas situaciones por adelantado y comprender totalmente las interacciones de las reglas que usen directamente este documento. Para nuevos jugadores y para aquellos que prefieran gestionar estos escenarios complejos a medida que aparezcan, sugerimos empezar por el Reglamento Ilustrado y solo consultar el Manual de Referencia cuando aparezcan esas situaciones específicas no cubiertas en el Reglamento Ilustrado.

Libros de Ejército

Las reglas para los diferentes ejércitos pueden encontrarse en los Libros de Ejército. En ellos, encontrarás las reglas de composición del ejército, reglas de miniaturas y unidades, características y demás.

Suplementos

Los Suplementos son añadidos opcionales y requieren de un acuerdo con el oponente previo a su uso.



Índice

Introducción 5

El Flujo de la Partida 9

Preparativos de Batalla 10

Planificación Pre-partida	10
Decide el Tamaño del Ejército	10
Reunir un Ejército	10
Herramientas de la Comunidad	13
Preparativos Iniciales	14
Compartir Listas de Ejército	14
Construir el Campo de Batalla	14
Determinar las Condiciones de Victoria	15
Determinar el Tipo de Despliegue	15
Configuración de Batalla	16
Tirada para Atacante o Defensor	16
Eligiendo Zona de Despliegue	16
Elecciones Pre-Partida	16
Despliega Unidades	16
Ventaja del Defensor	16
Mover Unidades con Vanguardia	16

Fase de Carga 18

Declarar Cargas	18
Reacciones a la Carga	18
Redirecciones de Carga	19
Movimientos de Carga	19
Alcance de Carga	19
Movimiento de Carga	20
Cargas no Alineadas	21
Cargas Combinadas	21
Camino Bloqueado	21
Movimiento de Carga Fallida	22
Trabado en Combate	22

Fase de Movimiento 23

Tipos de Maniobras	23
Pivote	23
Movimiento en Recto	23
Maniobras de Movimiento	26
Movimiento de Avance	26
Movimiento de Marcha	27
Movimiento de Reforma	27

Fase de Magia 28

Dados de Magia y Cartas de Flujo	28
Drenar el Velo	28
Almacenar Magia	28
Exceso de Magia	29
Hechizos	29

Lanzar y Dispersar Hechizos	29
Lanzar Múltiples Instancias del Mismo Hechizo	30
Hechizos Vinculados	31
Tabla de Disfunciones	31

Fase de Disparo 33

Elige una unidad y un objetivo	33
¿Quién puede disparar?	34
Disparos y Puntería	34
Modificadores A-Impactar	35
Cobertura	35

Fase de Reagrupamiento 37

Chequeo de Reagrupamiento	37
---------------------------	----

Fase de Melé 38

Preparativos del Combate	39
Retira unidades Aturdidas	39
Congela Huellas de Unidades	39
Configuración del Combate	39
Comprueba Formaciones de Combate	39
Calcular Puntuación Estática de Combate	39
Elegir Equipo y Habilidades	40
Realizar Ataques de Melé	40
Determinar Orden de Agilidad	40
Resolver Ataques	41
Asignar Ataques	41
Determinar el Ganador	43
Puntuación de Combate basada en Bajas	43
Calcular la Puntuación Final del Combate	43
Realiza Chequeos de Desmoralización	43
Determinar quién Huye y quién Persigue	44
Descongela las Huellas de Unidad	44
Mover Unidades Rotas	45
Mover Unidades Persiguiendo	45
Movimientos de Persecución	45
Post Combate	49
Pivotes Post-Combate	49
Reformas en Combate	49

Después de la Partida 51

Puntos de Batalla	51
-------------------	----

Definiciones y Terminología 53

Medir Distancias	53
Dados	54
Miniaturas y Unidades	54
Mantener una Formación Viable	56
Espaciado entre Unidades	57



Perfiles de Característica	58
Altura de Miniatura	60
Línea de Visión	60
Propiedades	61
Duración de Efectos	61
Modificadores	61
Definición de un «Movimiento»	62
Contacto entre Objetos	62
Borde del Tablero	62

Ataques **63**

Ataques	63
Secuencia de Ataque	63
Asignar Ataques	63
Determinando el Número de Impactos	64
Tiradas Para-Herir	64
Salvaciones	64
Salvaciones por Armadura	64
Salvaciones Especiales	64
Perder Puntos de Vida y Bajas	65
Reservas de Heridas	65
Bajas	65
Perder el Último Punto de Vida	65
Bajas Trabado	65

Psicología **67**

Chequeos de Mando	67
Chequeos de Disciplina	67
Chequeos de Pánico	67
Estados Psicológicos	68
Decimada	68
Aturdida	68
Movimiento de Huida	68

Efectos Mágicos **70**

Movimiento Mágico	70
Recuperar Puntos de Vida	70
Resucita Puntos de Vida	70
Unidades Convocadas	71

Personajes **72**

Abrirse Camino	72
General	72
Portaestandarte de Batalla	72
Monturas de Personaje	72

Miniaturas Adjuntables **73**

Miniaturas Adjuntables Solitarias	73
Unidades Combinadas	73
Unirse a otras unidades	73
Mover Unidades Combinadas	73
Colocación dentro de una Unidad Combinada	74

Abandonar una Unidad Combinada	75
--------------------------------	----

Terreno **76**

Reglas de Terreno	76
Terreno Abierto	76
Terreno que Cubre (X, Altura Y)	76
Terreno Peligroso (X+, Y)	76
Terreno Disruptivo	76
Terreno Opaco	76
Elementos de Terreno	77
Bosque	77
Campos	77
Colinas	77
Impasable	77
Lago	77
Muros	77
Ruinas	77

Reglas de Miniaturas **78**

Reglas Duplicadas de Miniaturas	78
Reglas de Miniaturas y Unidades	78
Subtipos y Palabras Clave	78
Lista de Reglas de Miniaturas	81
Armas de Melé	90
Armas de Disparo	91
Atributos de Ataque	92

Habilidades de Liderazgo **96**

Objetos Mágicos **97**

Propiedades de los Objetos Mágicos	97
Quién es afectado?	97
Lista de Objetos Mágicos Comunes y Compartidos	98
Encantamientos de Arma	98
Encantamientos de Armadura	99
Encantamientos de Escudo	100
Artefactos	101
Pociones y Pergaminos	102
Encantamientos de Estandarte	103

Hechizos **104**

Sendas de Magia **105**

Adivinación	106
Alquimia	107
Brujería	108
Chamanismo	109
Cosmología	110
Druidismo	111
Evocación	112
Ocultismo	113
Piromancia	115







EL FLUJO DE LA PARTIDA

Este juego se divide en tres secciones principales, realizadas en orden.

- 1 **Preparativos de Batalla.** Antes de una partida, ciertos preparativos son necesarios.
Los jugadores necesitan formar sus ejércitos, preparar el campo de batalla, acordar las Condiciones de Victoria y Desplegar sus ejércitos.

Turnos de Juego. La Novena Era es un juego basado en turnos jugado a lo largo de seis Turnos de Juego.

Cada **Turno de Juego** consiste en dos **Turnos de Jugador**.

Estos están formados por una serie de **Fases**:

- 2
- a. Fase de Carga
 - b. Fase de Movimiento
 - c. Fase de Magia
 - d. Fase de Disparo
 - e. Fase de Reagrupamiento
 - f. Fase de Melé

- 3 **Después de la Partida.** Después de que ambos jugadores hayan jugado sus seis Turnos de Jugador, es momento de contar los Puntos de Victoria y comprobar quien ha conseguido completar el Objetivo Primario y Secundarios para determinar quién es el ganador de la partida.

Jugador Activo & Reactivo

El «Jugador Activo» es quien está jugando en ese momento su Turno de Jugador, y el «Jugador Reactivo» es quien su Turno de Jugador no está siendo jugado en ese momento.

Antes del primer Turno de Jugador, el Defensor es el Jugador Activo.

Amigo y Enemigo

Los términos «amigo» y «enemigo» son usados para distinguir entre unidades, miniaturas, hechizos y otros efectos pertenecientes al mismo jugador («amigo») y unidades, miniaturas, hechizos y otros efectos pertenecientes al jugador opuesto («enemigo»).

Tu Primera Partida

¿Es esta tu primera partida? Vamos a iniciarte. Primero, prepara tu campo de batalla: una gran superficie plana con escenografía encima – una pila de libros puede ser una colina, una taza puede ser una roca, una alfombrilla de ratón un lago, etc. Después, desafía a un amigo a una partida donde ambos comandaréis vuestros propios ejércitos de miniaturas.

Para una prueba sin comprometer tiempo y recursos, ofrecemos recortes de papel descargables en la página web de T9A (*Esencia de Guerra*).



PREPARATIVOS DE BATALLA

Durante la preparación para jugar una partida de La Novena Era: Fantasy Battles, los jugadores siguen una serie de pasos:

Planificación Pre-partida *usualmente hecho previo a que los jugadores lleguen a la mesa de juego*

- 1.1 **Decidir Tamaño de los Ejércitos**, que determina la escala de la partida. Esto puede ser acordando los jugadores un Tamaño de Ejército o de una fuente externa como reglas de campaña o un organizador de un torneo que así lo dictamine.
- 1.2 **Construir un Ejército**. Cada jugador crea una Lista de Ejército de uno de los Libros de Ejército.

Preparativos Iniciales *estos suelen hacerse previamente a la llegada (típico en un entorno de torneo).*

- 2.1 **Construir el Campo de Batalla** mediante la colocación de terreno y escenografía para crear un ambiente atractivo y desafiante para la batalla.
- 2.2 **Compartir Listas de Ejército** con tu oponente, revelando las unidades y opciones que usarás durante la partida.
- 2.3 **Determinar las Condiciones de Victoria** – normalmente significa elegir Objetivos Primarios- y Secundarios, que definen los objetivos de la batalla.
- 2.4 **Determinar el Tipo de Despliegue** – esto define donde en el Campo de Batalla pueden empezar los Ejércitos.

Establecer la Batalla *(estas acciones se realizan en la mesa de juego por ambos jugadores conjuntamente)*

- 3.1 **Tirada para el Atacante y Defensor:** ambos jugadores tiran un dado, el ganador **decide** que jugador va a ser el Defensor; el otro será el Atacante.
- 3.2 **Defensor Elige una Zona de Despliegue**, decidiendo en que lado del tablero su ejército empezará la partida.
- 3.3 **Elecciones Pre-partida:** esto son elecciones hechas antes del Despliegue. Elecciones comunes incluyen objetivos para los Objetivos Secundarios y Cambio de Hechizos.
- 3.4 **Desplegar unidades:** ambos jugadores colocan sus unidades, **empezando** por el Atacante, dentro de sus Zonas de Despliegue designadas.
- 3.5 **Ventaja del Defensor:** el Defensor da **Vanguardia (3")** a una de sus unidades.
- 3.6 **Mueve unidades con Vanguardia:** empezando con la unidad elegida como parte de la «Ventaja del Defensor», las unidades que pueden realizar sus Movimientos de Vanguardia.

1. Planificación Pre-partida

1.A. Decide el Tamaño del Ejército

Antes de reunir un ejército, los jugadores necesitan acordar la escala de la batalla, que se corresponde con el «Tamaño de Ejército» elegido. Los Ejércitos se construyen de forma que el coste de puntos combinado de todas sus unidades no exceda el Tamaño de Ejército designado, y que no esté por debajo de 50 puntos por bajo de ese límite.

El Tamaño del Ejército también determina las reglas para la composición del ejército.

Coste en Puntos

El Coste en Puntos, normalmente acortado a «pts», es una medida del poder de una unidad o mejora. Usamos puntos para asegurarnos de que dos ejércitos con un Coste en Puntos similar enfrentándose proporcionen una experiencia de juego justa y equilibrada.

Cada unidad tiene un Coste en Puntos, que se determina añadiendo a su coste base el coste de miniaturas adicionales añadidas, además del coste de cada opción adicional seleccionada para dicha unidad.

1.B. Reunir un Ejército

Como jugador, es tu deber comandar a tu ejército en el campo de batalla, pero primero has de seleccionar una de las diferentes facciones disponibles. Cada Libro de Ejército contiene una descripción de las diferentes unidades que están disponibles para esa facción, así

como sus Características y reglas especiales.

Para reunir tu ejército, debes escribir una «Lista de Ejército», que detalla la selección de unidades, hechizos y opciones que quieres usar, junto con su Coste en Puntos. Cada unidad, arma, mejora y Objeto Mágico tiene un Coste en Puntos específico, que se usa para equilibrar el juego y asegurar un juego justo entre los jugadores.

Libros de Ejército

Las reglas para jugar con las varias facciones están detalladas en los Libros de Ejército y los suplementos. *(recuerda que utilizar un suplemento requiere del acuerdo con tu oponente o organizador del evento).*

Entradas de Unidad

Cada entrada en un Libro de Ejército pertenece a una «Categoría de Ejército» específica, representada por uno o varios iconos específicos en el Libro de Ejército. Cada Categoría de Ejército tiene sus propios límites de Coste en Puntos, como se define en el Libro de Ejército, determinando cuantos Puntos de Ejército un jugador puede asignar a esa categoría en particular.

Esto permite a los jugadores crear una composición de ejército equilibrada y estratégica para sus partidas.

Personajes

Un Ejército puede gastarse típicamente hasta un 40 % de sus Puntos de Ejército en personajes.

Todas las entradas en esta Categoría siguen las reglas tanto de Personajes como de Miniaturas Adjuntables.

Los Personajes son los líderes y individuos excepcionales del ejército, portando varias habilidades como fuerza bruta, genialidad táctica, habilidad mágica o conocimiento ingenieril. Juegan un rol crucial en influenciar el resultado de las batallas y uno de ellos usualmente sirve como el General del ejército, responsable de liderar e inspirar a sus fuerzas.

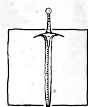
Básicas



Un ejército debe gastar un mínimo número de Puntos de Ejército en esta categoría, generalmente un 25 %.

Las unidades Básicas representan los guerreros más disponibles en la facción, sirviendo como tropa bajo el mando de los Personajes. Siempre están presentes en distintas combinaciones como parte de tu fuerza de combate.

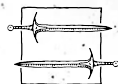
Especial



Esta Categoría de Ejército no tiene un límite máximo. Un ejército puede gastar cualquier número de Puntos de Ejército en unidades de esta Categoría.

La Categoría de Ejército Especial representa las fuerzas menos comunes y más únicas que se encuentran en algunos, pero no todos los ejércitos de tu facción. Aunque pueden suponer una gran porción de tu hueste, la disponibilidad de cada unidad está limitada. Usualmente llenan un rango de roles útiles e importantes.

Específica de Ejército



Una Categoría Específica de Ejército siempre tiene un porcentaje máximo de Puntos de Ejército que pueden ser gastados en ella; el límite se define en cada Libro de Ejército.

Las Categorías Específicas de Ejército introducen opciones adicionales y limitaciones a la construcción de ejército, reflejando la naturaleza de la facción. Las Categorías Específicas de Ejército pueden incluir agrupaciones temáticas de unidades, limitaciones basadas en funciones específicas y las fuerzas más raras y poderosas de la facción.

Unidades pertenecientes a más de una Categoría de Ejército

Algunas unidades pueden estar incluidas en más de una Categoría de Ejército, lo que se representa con más de un icono en su entrada. En esos casos, simplemente cuenta el Coste en Puntos de la unidad para los límites

de todas sus Categorías de Ejército, pero solo una vez para el Coste en Puntos del ejército.

Añadiendo Categorías de Ejército a una Unidad

Elegir ciertas opciones puede hacer que una unidad cuente para otra Categoría de Ejército además de para su Categoría de Ejército original. Por ejemplo, darle a una unidad Armas de Disparo puede hacer que también cuente para la Categoría de Ejército «Apoyo a Distancia».

Esto se marca con un pequeño icono de la Categoría de Ejército adicional, ubicado bajo el icono(s) de la Categoría de Ejército original, junto con las condicoines para contar para esta Categoría de Ejército adicional.

Dividiendo el Coste en Puntos entre Categorías de Ejército

En pocos casos, el Coste en Puntos de una unidad puede ser dividido entre diferentes Categorías de Ejército, donde el Coste en Puntos de alguna opción particular se cuenta de forma adicional para una Categoría de Ejército diferente que la unidad. Esto es marcada en la entrada de la unidad por un icono dividido, con las dos mitades representando las dos Categorías de Ejército para las que cuenta la unidad. *Por ejemplo, un Personaje Elfo de 250 pts, que cuenta para la Categoría de Ejército «Personajes», decide montar un Dragón de 500 pts, que es una opción marcada para contar adicionalmente para «Bestias y Monstruos». En este caso, el jugador debe contar el Coste en Puntos total de la unidad (250 + 500 = 750 pts) para «Personajes», y el Coste en Puntos del Dragón (500 pts) para «Bestias y Monstruos». Por supuesto, solo 750 pts son añadidos para el límite total del ejército.*

Rareza – Restricciones de Unidades y Objetos

Todas las unidades y algunas opciones en el ejército tienen un límite en el número de veces que pueden ser incluidos en el ejército.

- **Máximo Coste en Puntos:** a menos que se mencione lo contrario, una unidad no puede costar más de 600 Puntos de Ejército. Algunas Entradas de Unidad tienen un Coste en Puntos máximo diferente, este reemplaza al límite general.
Por ejemplo, una unidad con «(max. 800 pts)» listado a continuación de sus límites de tamaño de unidad puede costar hasta 800 puntos en vez de 600.
- **Max. X objetos por ejército:** algunos objetos tienen una cantidad de «Max. X» permitidas por ejército. Ej. «Max. 20 arcos», «Max. 4 miniaturas». *Esto significa que puedes elegir incluir un máximo de X instancias de cada uno de estos objetos en tu ejército.*
- **Normal:** estas Entradas de Unidad están limitadas a un máximo de una por 500 Puntos de Ejército (redondeando hacia arriba).
Por ejemplo, a 4000 Puntos de Ejército, Entradas de unidades Normal están restringidas a «Max. 8/ejército»).
Generalmente las unidades escogidas de la Categoría de Ejército «Básicas» son Normal.

- **Común:** estos items están limitados a un máximo de uno por 1000 Puntos de Ejército (redondeando hacia arriba).

Por ejemplo, a 4000 Puntos de Ejército, los items Común están restringidos a «Max. 4/ejército»).

Este es el límite por defecto para todas las Entradas de Unidad.

- **Poco común:** estos items están limitados a máximo uno por cada 1500 Puntos de Ejército (redondeando hacia arriba).

Por ejemplo, a 4000 Puntos de Ejército, los items Poco común están restringidos a «Max. 3/ejército»).

Este es el límite menos restrictivo usado generalmente para objetos mágicos y monturas inusuales.

- **Raro:** estos items están limitados a un máximo de uno por cada 2500 Puntos de Ejército (redondeando hacia arriba).

Por ejemplo, a 4000 Puntos de Ejército, los items Raro están restringidos a «Max. 2/ejército»).

Los monstruos, caballeros de élite y máquinas de guerra poderosas usualmente siguen este límite.

- **Extraordinario:** estos items están limitados a máximo uno por cada 5000 Puntos de Ejército (redondeando hacia arriba).

Por ejemplo, a 4000 Puntos de Ejército, los items Extraordinario están restringidos a «Max. 1/ejército»).

Las entradas definitivas de un ejército generalmente siguen este límite, como cambios mágicos, mejoras únicas de facción y los más ancianos de los dragones.

- **Legendario:** estos items solo pueden ser escogidos una vez por ejército.

La mayoría de objetos mágicos, el Portaestandarte de Batalla y el general siguen este límite.

- **Max. X items combinados por ejército:** algunas combinaciones de items pueden ser restringidos en combinación. En estos casos estará detallado en la parte de Organización del Ejército del Libro de Ejército.

Esto suele ser unidades que pueden tener un Personaje montado en ellas o no, o si es una unidad con una variante de melé y disparo.

- **Max. X items por unidad:** algunos items tienen una limitación máxima permitida por unidad. Esto significa que puedes escoger incluir hasta X instancias de estos objetos (monturas, mejoras, etc.) para cada unidad.

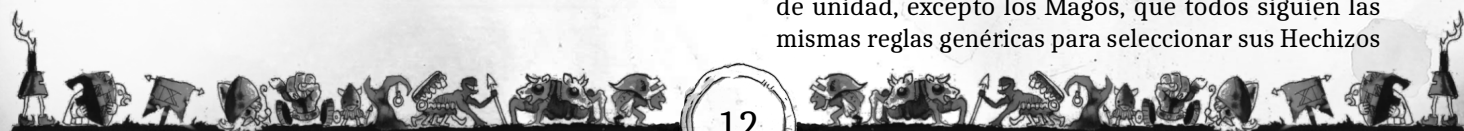
1.B.a Selección de Hechizos

Las miniaturas que pueden lanzar hechizos de cualquier tipo son «Lanzadores».

Los Lanzadores capaces de lanzar Hechizos Aprendidos también son «Magos».

Si un Lanzador tiene una elección entre hechizos o conoce cualquier Hechizo Aprendido, los hechizos elegidos deben estar escritos en la Lista de Ejército.

Los Lanzadores conocen diferentes números de hechizos, y los seleccionas como se describe en sus entradas de unidad, excepto los Magos, que todos siguen las mismas reglas genéricas para seleccionar sus Hechizos



Aprendidos:

Cada uno de los siguientes tipos de Mago debe elegir una Senda de Magia de la que elegir hechizos.

A que Sendas tiene acceso se especifica en la entrada de unidad de cada Mago.

La Senda de Magia elegida debe estar escrita en la Lista de Ejército.

Los Magos conocen y pueden elegir diferentes Hechizos Aprendidos dependiendo de su tipo:

- **Mago Aprendiz: 1 hechizo**, que es el Hechizo de Aprendiz (#1).
- **Mago Adepto: 3 hechizos** elegidos entre el Hechizo de Aprendiz y los Hechizos de Adepto (#1 – #4).
- **Mago Maestro: 5 hechizos** elegidos entre el Hechizo de Aprendiz, los Hechizos de Adepto y los Hechizos de Maestro (#1 – #6).

Si es de alguno de los siguientes tipos, entonces el Mago no selecciona una Senda de Magia:

- **Cónclave de Magos (X): X hechizos** de la lista de Hechizos Aprendidos especificada en su entrada de unidad.
- **Magia Proteana (X): X Hechizos de Aprendiz**, elegidos de cualquier Senda de Magia a la que tiene acceso.

During Elecciones Pre-partida, los Lanzadores pueden Cambiar Hechizos.

Para más detalles, ver «3.2 Elecciones Pre-partida».

Notas del diseñador: Para ahorrar tiempo y espacio en la escritura de la Lista de Ejército, recomendamos que al nivel de Mago de una miniatura le siga el nombre de la Senda con los números de los hechizos elegidos entre paréntesis.

Por ejemplo, «Mago Adepto, Alquimia (2, 3, 4)».

1.C. Herramientas de la Comunidad

Para ayudar a jugar a La Novena Era, tenemos una lista continuamente actualizada de «Herramientas de la Comunidad».

Todas se encuentran en la página de Descargas de T9A y son de uso gratuito.

La más popular en el lanzamiento de la 3.0 (y un largo tiempo antes) es la herramienta de construcción de ejércitos «New Recruit», desarrollado por 'Flammy'.

New Recruit se actualiza directamente de los archivos internos de Novena Era, por ello sus cálculos de puntos son generalmente correctos y actualizados sin casi retraso.

A todos los organizadores de torneos se les anima a utilizar New Recruit, ya que los datos recogidos de ella se utilizan por nuestros equipos para equilibrar el juego.

Este balance incluye (pero no se limita solo a eso) determinar que unidades son potencialmente demasiado populares o son poco usadas.

Puedes encontrarla en esta dirección: NewRecruit.eu

Todas las herramientas de la comunidad están disponibles de forma gratuita aquí: <https://community.the-ninth-age.com/wcf/downloads/#communitysupportmaterial>.



2. Preparativos Iniciales

2.A. Compartir Listas de Ejército

Después de decidir sobre la escala de la partida y escribir las Listas de Ejército, el siguiente paso es compartir las Listas de Ejército y toda la información relevante sobre la inminente partida.

Notas del diseñador: Compartir las Listas de Ejército previamente al inicio de la partida permite a ambos jugadores revisar las listas que afectan a las unidades participantes en la partida, para entender como funcionarán y pueden planear su estrategia de forma acorde, evitando sorpresas desagradables y minimizando el tiempo gastado en revisar reglas mientras juegan.

2.B. Construir el Campo de Batalla

Aunque el juego es jugable en una amplia variedad de Campos de Batalla de todas las dimensiones, recomendamos adherirse a los siguientes tamaños.

Esto proporciona un buen balance entre suficiente espacio para maniobrar tus tropas sin que haya tanto espacio que no ocurran casi combates.

■ **Tamaño del Campo de Batalla:** el juego se juega en un Campo de Batalla rectangular, con dos dimensiones principales:

• **Borde Corto del Tablero:** la dirección principal a lo largo de la cual los dos ejércitos opuestos se enfrentan. Recomendamos que tenga 48" (*aproximadamente 120 cm*), independientemente del Tamaño del Ejército.

• **Borde Largo del Tablero:** en la mayoría de Tipos de Despliegue, el lado largo del tablero es el lado a lo largo del cual se alinean las unidades de cada ejército. Cuanto más grandes son los ejércitos, mayor es el borde largo del tablero que necesitas para que quepan. Véase la tabla con recomendaciones.

■ **Colocación de Terreno:** el terreno en el Campo de Batalla es esencial para añadir profundidad y elementos estratégicos a la partida. Puede representar varios elementos, desde simples objetos o puntos de referencia más significativos.

Los jugadores tienen la flexibilidad de determinar el tamaño, tipo y número de Elementos de Terreno, así como su ubicación.

Mapas de Campos de Batalla pre-preparados están disponibles en el *Pack de Temporada*.

Borde Largo del Tablero	Borde Corto del Tablero	Tamaño de Ejército Recomendado
48"	48"	0 – 3499 pts Banda de Guerra
60"	48"	3500 – 3999 pts Ejército de Campo
72"	48"	4000 – 4999 pts Ejército de Campo
90"	48"	5000 – 6999 pts Ejército de Campo
120"	48"	7000 – 9999 pts Gran Ejército



2.C. Determinar las Condiciones de Victoria

Las Condiciones de Victoria de la partida se dividen en tres partes (ver capítulo «Después de la Partida» para su importancia relativa):

1. Puntos de Victoria, representan cuanto del ejército del oponente ha sido retirado como baja.
2. Un único Objetivo Primario que ambos jugadores compiten para ganar.
3. Si se usan Objetivos Secundarios, uno por cada jugador ver el Pack de Temporada; si es tu primera partida, recomendamos jugar sin Objetivos Secundarios.

Si ninguna fuente externa (p.e. organizador de un torneo, reglas de campaña, Packs de Temporada...) te dice que Objetivo Primario utilizar, usa el siguiente.

Unidades que Puntúan

Cualquier unidad Tropa que cumpla **todas** las condiciones siguientes es una «Unidad que Puntúa»:

- Tiene un Portaestandarte.
- No tiene **Tropa Ligera**.
- No fue **Convocada** durante la partida.
- No llegó al Campo de Batalla en el Turno de Juego 6 (p.e. via **Emboscada**).

Una unidad que está **Aturdido** (ver el capítulo de «Psicología») temporalmente deja de ser **Unidad que Puntúa** hasta que deje de estar **Aturdido**.

Unidades de Tropa

Cualquier unidad conteniendo al menos una miniatura de Tropa (ver «Miniaturas y Unidades» en el capítulo de «Definiciones y Terminología») es una «unidad de Tropa».

Destruída en Combate

Una unidad se dice que ha sido «Destruída en Combate» si algo de lo siguiente ocurre:

- Ha perdido su último Punto de Vida mientras está **Trabada en Combate** (incluyendo como resultado de perder Puntos de Vida por Puntuación de Combate, p.e. de **Inestable** y **Superno**).
- Huyó del Combate y ha sido cogido por una unidad persiguiendo.
- Huyó del Combate y fue retirada como baja durante su Movimiento de Huida (p.e. debido a **Chequeos de Terreno Peligroso**, ser **Decimada**, **huyendo fuera del tablero**, etc.).

Para este propósito, considera la unidad original, es decir, la que figura escrita en la Lista de Ejército (esto significa que la parte de Tropa de una Unidad Combinada puede ser Destruída en Combate, mientras que una Miniatura Adjuntable unida a la unidad no lo es, o viceversa). **Objetivo Primario – Botines de**

Guerra

Cuando una Unidad que Puntúa enemiga es Destruída en Combate, el jugador opuesto pone un Marcador de «Botín» en una de sus Unidades que Puntúan (suponiendo que haya alguna) que estuviera trabada con la unidad Destruída en Combate.

Una unidad pierde todos sus Marcadores de «Botín» cuando ocurre cualquiera de las siguientes:

- El último de sus Puntos de Vida de sus miniaturas Tropa se pierde.
- Pasa a estar **Aturdida** (recuerda que cualquier unidad que realiza un Movimiento de Huida automáticamente pasa a estar **Aturdida**).

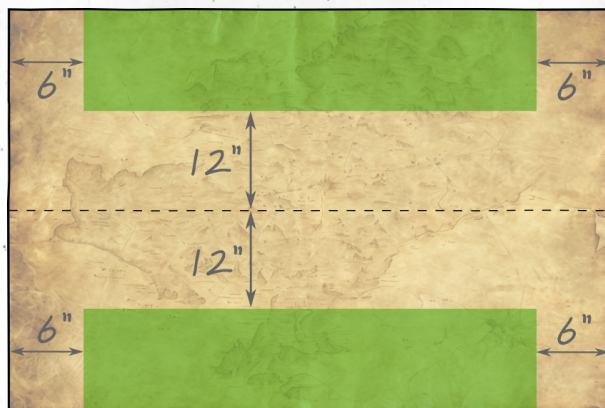
Al final de la partida, el jugador con más Marcadores de «Botín» en sus unidades gana este Objetivo Primario.

2.D. Determinar el Tipo de Despliegue

Si ninguna fuente externa te dice que Tipo de Despliegue utilizar, los jugadores pueden usar el Tipo de Despliegue estándar «Choque de Primera Línea», o elegir uno del Pack de Temporada.

Choque de Primera Línea

La «Línea Central» es la línea dibujada a través del centro del tablero y paralela a los Bordes Largos del Tablero. Las Zonas de Despliegue están a más de 12" de la Línea Central, hacia tu Borde Largo del Tablero, y a más de 6" de los Bordes Cortos del Tablero.



3. Configuración de Batalla

	Atacante	Defensor
Zona de Despliegue	-	Elige
Elecciones Pre-partida	-	Empieza (todas las opciones)
Fase de Despliegue	1st unidad, 3rd unidad, ...	2nd unidad, 4th unidad, ...
Ventaja del Defensor	-	Da a una unidad Vanguardia (3")
Vanguardia	2nd unidad, 4th unidad, ...	elección de Ventaja del Defensor, 3rd unidad, ...

3.A. Tirada para Atacante o Defensor

Después de determinar el Tipo de Despliegue y las Condiciones de Victoria, ambos jugadores tiran un D6 (un dado normal de 6-caras, ver «Dados» en el capítulo de «Definiciones y Terminología»), tirando de nuevo hasta que un jugador saque el resultado más alto.

El jugador que saque el resultado más alto **decide** que jugador será el Defensor; el otro jugador será el Atacante.

3.B. Eligiendo Zona de Despliegue

3.C. Elecciones Pre-Partida

El Defensor ahora realiza **todas** sus «Elecciones Pre-partida».

Después, el Atacante realiza todas sus Elecciones Pre-partida.

Cambio de Hechizos

Una Elección Pre-partida común es el Cambio de Hechizos de los Lanzadores, utilizando las siguientes reglas:

1. **Cambio Hereditario:** cada Mago puede reemplazar uno de sus Hechizos Aprendidos por el Hechizo Hereditario de su Libro de Ejército.
2. **Cambio Universal:** un solo Lanzador en tu Lista de Ejército puede reemplazar uno de sus hechizos elegidos por otro que pudiera haber elegido en su lugar.

Esto no permite a un Lanzador cambiar la Senda de Magia elegida inicialmente en la Selección de Hechizos como parte de la Planificación Pre-partida, si el Lanzador no eligió una Senda de Magia, entonces esto no es relevante.

3.D. Despliega Unidades

Empezando por el Atacante, los jugadores se turnan Desplegando sus unidades totalmente dentro de su propia Zona de Despliegue

Todas las unidades deben respetar la regla de Espacio entre Unidades (*definida en el capítulo de «Definiciones y Terminología»*).

En cada uno de sus Turnos de Despliegue, un jugador puede Desplegar **cualquier** número de unidades, y **debe** Desplegar al menos una unidad.

Cualquier Miniatura Adjuntable que quiera empezar la partida unida a una unidad debe ser Desplegada dentro y simultáneamente con esa unidad. **Una vez un jugador ha Desplegado su ejército entero, ese jugador inmediatamente elige quién tiene el primer Turno de Jugador.**

Nota: este criterio de «ejército entero» no incluye unidades que pueden y eligen ser Desplegadas más tarde durante la partida (como unidades enteramente con Emboscada o Oculto).

Notas del diseñador: Ya que acabar de Desplegar primero te permite elegir que jugador tiene el primer Turno de Juego, una práctica común es Desplegar tu ejército entero a la primera oportunidad que tengas. Una vez que estés más cómodo con el juego, empezarás a apreciar los beneficios estratégicos de conocer donde serán Desplegadas las tropas del oponente en contra de la ventaja de elegir quién tiene el primer Turno de Jugador.

Reglas y Habilidades de Unidades no Desplegadas

Hasta ser Desplegadas, las unidades no pueden realizar ninguna acción, todos sus Objetos Mágicos, reglas y habilidades no relacionadas con su Despliegue son ignoradas, excepto que se especifique lo contrario.

Unidades No Desplegables

En la rara situación en la que una unidad no pueda ser Desplegada durante la Fase de Despliegue por cualquier razón (p.e. *no hay suficiente espacio en la Zona de Despliegue del jugador*), se retira como baja, a menos que se especifique lo contrario.

3.E. Ventaja del Defensor

El Defensor **debe** elegir una de sus unidades Desplegadas para que gane **Vanguardia (3")**.

Esta unidad no puede contener ningún Personaje.

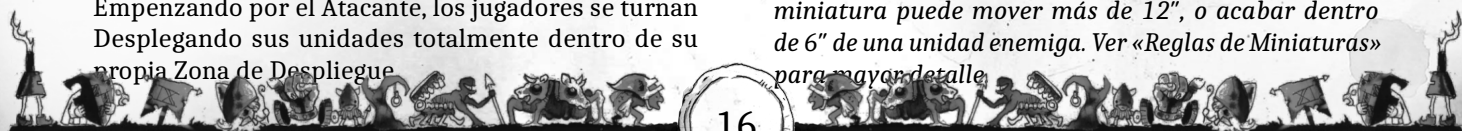
Nota: una unidad que ya tenga Vanguardia puede seguir siendo elegida, solo que los efectos no se acumulan.

3.F. Mover Unidades con Vanguardia

Ahora las unidades enteramente con **Vanguardia** tienen la posibilidad de realizar sus movimientos pre-partida.

Empezando con la unidad que el Defensor eligió para la Ventaja del Defensor, los jugadores se alternan moviendo unidades una por una, hasta que todas las unidades que puedan y quieran realizar un Movimiento de Vanguardia lo hayan hecho.

Recuerda que por la regla de Vanguardia, ninguna miniatura puede mover más de 12", o acabar dentro de 6" de una unidad enemiga. Ver «Reglas de Miniaturas» para mayor detalle.







FASE DE CARGA

Las tropas para correr de cabeza a través del campo con el solo objetivo de enzarzar al enemigo en Combate. Pero estas Cargas no son tan simples como parece; tropas ansiosas pueden dudar y tropezarse cuando la realidad de la batalla se acerca o pueden encontrarse que su objetivo está demasiado lejos, permitiendo al oponente sacarlos de su posición o asediarlos con disparos antes de que lleguen a sus filas.

La Fase de Carga es una oportunidad para el Jugador Activo para mover a sus unidades al Combate con unidades enemigas mediante Declarar Cargas. Es el método principal para enzarzarse en Combate Cuerpo a Cuerpo. La Fase de Carga se divide en los si-

guintes pasos:

1 Principio de la Fase de Carga (y Turno de Jugador)

Declarar Cargas

a El Jugador Activo elige una de sus unidades y declara una Carga contra una unidad enemiga.

2 b El Jugador Reactivo declara y resuelve la Reacción a la Carga del objetivo.

c Repite los pasos (a) y (b) con tus unidades, una cada vez, hasta que todas tus unidades que puedan y quieran Declarar una Carga lo hayan hecho.

Mover Cargas

a El Jugador Activo elige una unidad que haya Declarado una Carga y tira su tirada de Alcance de Carga.

3 Si múltiples unidades están cargando al mismo objetivo, haz tiradas de Alcance de Carga separadas para cada unidad Cargando al mismo objetivo.

b Realiza el Movimiento de Carga o Movimiento de Carga Fallida con la unidad(es) que acabas de hacer la tirada de Alcance de Carga.

c Repite el paso 3 para todas las unidades que hayan Declarado una Carga esta Fase.

4 Fin de la Fase de Carga.

solo efectos afectando al Alcance de Carga de la Unidad Cargando que estén presentes cuando la Carga es declarada.

Para determinar si hay suficiente espacio para la Unidad Cargando, ten en cuenta Cargas ya declaradas, incluyendo los Movimientos de Alineación Iniciales de Unidades Cargando.

No consideres Reacciones a la Carga de Huida!, o potenciales bajas inflingidas en las unidades.

Una vez una Carga es declarada, la unidad se considera «Cargando» hasta que algo de lo siguiente ocurre:

- Ha finalizado su Primera Ronda de Combate después de realizar el Movimiento de Carga.
- Ha realizado un Movimiento de Carga Fallida.
- No está Trabada en Combate.

1.3. Reacciones a la Carga

Cuando a una unidad le declaran una Carga, debe inmediatamente realizar una «Reacción a la Carga».

El dueño de la unidad cargada declara que Reacción a la Carga elige y resuelve sus efectos inmediatamente.

Hay dos Reacciones a la Carga:

■ **¡Aguantad!** Es la Reacción a la Carga por defecto. Elegir la Reacción a la Carga «¡Aguantad!» significa que la unidad aguanta la posición y no realiza ninguna acción adicional.

■ **¡Huid!** Una unidad puede elegir esta Reacción a la Carga solo una vez por Fase y solo si no está ya Trabada en Combate.

La unidad es pivotada para encararse alejándose directamente del Centro de la Unidad Cargando; y luego realiza un Movimiento de Huida (ver el capítulo de «Psicología»).

• Si este Movimiento de Huida lleva a la unidad huyendo al contacto con una unidad que haya Declarado una Carga contra ella en esta Fase, la unidad huyendo es retirada como baja inmediatamente.

• Recuerda que Movimientos de Huida debidos a la Reacción a la Carga «¡Huid!», no causan Chequeos de Pánico en unidades amigas por las que la unidad Huyendo mueve a través ya que estos movimientos son voluntarios.

Esto no se aplica si se le ha forzado a ¡Huid! debido a ser cargado por una unidad conteniendo **Terror**.

1. Declarar Cargas

Para Declarar una Carga, selecciona una de tus unidades que no haya aún Declarado una Carga en esta Fase y que no esté Trabada en Combate o **Aturdida**.

Declara a qué unidad enemiga intentará Cargar, que cumpla las siguientes condiciones:

- La unidad enemiga debe estar dentro de Línea de Visión* de la Unidad Cargando.
- Debe ser posible completar la Carga contra la unidad enemiga.

Pe. la unidad enemiga debe de estar dentro de el Alcance de Carga máximo potencial de la Unidad Cargando y debe de haber suficiente espacio para mover la Unidad Cargando en Contacto.*

*«Línea de Visión» y «Contacto» se definen ambas en el capítulo de «Definiciones y Terminología». Considera



1.B. Redirecciones de Carga

Si una unidad cargada ha elegido la Reacción a la Carga «¡Huid!», después de que ese Movimiento de Huida haya sido completado, la unidad(es) que Declararon una Carga hacia ella pueden intentar Redirigir su Carga. Para ello, cada unidad que haya Declarado una Carga contra la unidad que ha huido puede realizar un Chequeo de Mando; un «Chequeo de Redirección» (ver el capítulo de «Psicología»).

Si el chequeo es pasado, la unidad puede inmediatamente Declarar una nueva Carga contra otra unidad (siguiendo todas las restricciones usuales para Declarar Cargas).

Cada unidad solo puede intentar Redirigir una Carga una vez por Fase.

2. Movimientos de Carga

Después de que todas las Cargas y Reacciones a la Carga hayan sido declaradas y resueltas, las Unidades Cargan-

do intentarán moverse al Combate.

Cada unidad que haya Declarado una Carga en esta Fase, ahora tira su Alcance de Carga y si tiene éxito realiza su Movimiento de Carga.

Tira y mueve unidades una por una.

2.A. Alcance de Carga

Lanza un D6+4 y añade la Velocidad de Carga de la unidad (ver «Perfiles de Características» en el capítulo de «Definiciones y Terminología»).

- Si el Alcance de Carga es **igual a o mayor** que la distancia entre la Unidad Cargando y su objetivo (en pulgadas) y si hay suficiente espacio para completar el Movimiento de Carga (incluyendo el Movimiento de Alineación Inicial), entonces la Carga es exitosa y la Unidad Cargando realiza un Movimiento de Carga.
- De lo contrario, la Carga es fallida: la Unidad Cargando realiza un Movimiento de Carga Fallida.

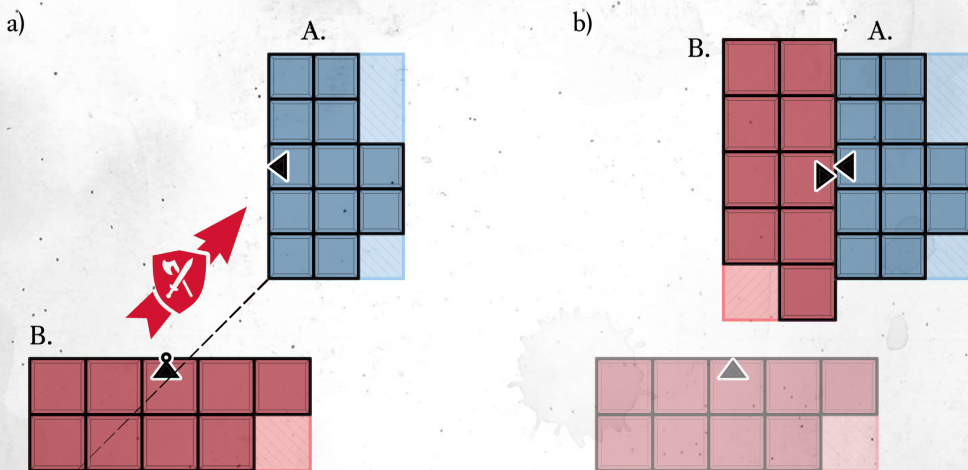


Figura 1: ¿Frente o Flanco?

a) El centro del Encaramiento Frontal de la Unidad Cargando B está localizado en el Arco Frontal de la unidad enemiga A.

b) La Unidad Cargando debe entrar en contacto con el Encaramiento Frontal de la unidad cargada.

Notas del diseñador: Algunos jugadores prefieren conocer sus posibilidades cuando Declaran Cargas.

Bajo están las probabilidades para los casos más comunes.

Puntuación necesaria para	5"	6"	7"	8"	9"	10"
D6+4	100 %	83 %	67 %	50 %	33 %	17 %
Maximizado *D6+4	100 %	97 %	89 %	75 %	56 %	31 %

*Tiradas Maximizadas se explican en el capítulo de «Definiciones y Terminología».

2.B. Movimiento de Carga

Un Movimiento de Carga está dividido en dos submovimientos: primero un «Movimiento en Recto» para entrar en contacto con la unidad objetivo, luego un «Movimiento de Alineación». Empieza estableciendo en que Arco de la unidad objetivo se localiza el centro del Frontal de la Unidad Cargando (*ver la figura superior*).

El Encaramiento que corresponde a este Arco es el «Encaramiento Objetivo».

Ver el capítulo de Definiciones y Terminología para las definiciones de Arcos y Encaramientos.

Un Movimiento de Carga se realiza utilizando un único Movimiento en Recto (*ver el capítulo de Fase de Movimiento para más detalles*), con una distancia ilimitada. Durante este movimiento, la Unidad Cargando debe entrar en contacto con su objetivo - El Frontal de la Unidad Cargando contra el Encaramiento Objetivo. Los Movimientos de Carga tienen permitido acabar dentro de 1" de Impasables u otras unidades, pero no tienen permitido entrar en contacto con cualquier unidad enemiga diferente de la objetivo de la Carga. Una vez la Unidad Cargando toca el Encaramiento del Objetivo, realiza un Movimiento de Alineación.

Esto se hace cogiendo a la Unidad Cargando y volviéndola a colocar en el Campo de Batalla alineada con la unidad objetivo, de forma que mantenga el punto inicial de contacto con la unidad cargada aún en contacto, mientras maximiza el número de miniaturas en contacto. Aplica las siguientes reglas cuando realices Movimientos de Alineación.

El Movimiento de Carga en su totalidad ha de ser realizado de forma que la Unidad Cargando satisfaga las siguientes condiciones lo mejor posible, en orden decreciente de prioridad:

1. El punto inicial de contacto* en la unidad objetivo,

antes del Movimiento de Alineación, debe mantenerse en contacto* después del Movimiento de Alineación.

Tener en cuenta que la miniatura Cargando que hizo contacto inicialmente no se requiere que se mantenga en contacto.*

■ Si no hay un solo punto inicial de contacto*, p.e. porque el contacto* inicial es realizado a lo largo de una línea, la Unidad Cargando decide donde se sitúa el punto inicial de contacto*, de entre los posibles puntos de contacto*. Esta elección debe realizarse de modo que se cumplan las condiciones a continuación lo mejor posible.

2. La Unidad Cargando se alinea totalmente con su Encaramiento Frontal contra el Encaramiento del Objetivo.

■ *Si esto no es posible, aplica las reglas para Cargas no Alineadas (ver a continuación).*

3. El número de miniaturas en la unidad objetivo que están en contacto* debe de ser maximizado. Esto incluye Luchando Entre Huecos.

4. El número de miniaturas en la Unidad Cargando que están en contacto* debe de ser maximizado. Esto incluye Luchando Entre Huecos.

Si es imposible romper una o más de las condiciones superiores, prioriza mantener las condiciones de mayor prioridad, incluso si ello implica romper un mayor número de condiciones en total.

Siempre y cuando las condiciones anteriores estén satisfechas lo mejor que se pueda, la Unidad Cargando es libre para elegir como realiza el Movimiento de Alineación.

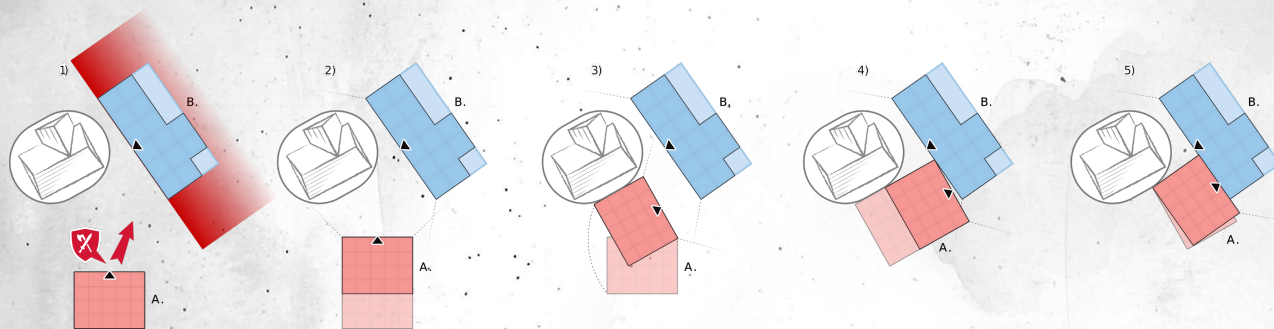


Figura 2: Ejemplo de un Movimiento de Carga. De izquierda a derecha.

1. Declarar la Carga: La unidad A Declara una Carga contra la unidad B.
2. Inicio hacia delante: La unidad A mueve recto hacia delante.
3. Giro: La unidad es rotada hacia delante alrededor de su esquina derecha frontal.
4. Finalizando hacia Delante: La unidad A mueve hacia delante de nuevo, hasta que entre en contacto con la unidad B.
5. Alineación: La unidad A es retirada y vuelta a colocar en contacto y totalmente alineada con la unidad B.

2.C. Cargas no Alineadas

Si la Unidad Cargando no puede realizar el Movimiento Inicial de Alineación para que esté tanto totalmente en contacto con el enemigo y el punto inicial de contacto* manteniéndose en contacto (*Condiciones de los Movimientos de Alineación 1 y 2*), las siguientes reglas son utilizadas en su lugar:

El Movimiento de Carga y el Movimiento(s) de Alineación deben ser hechos de manera que el punto inicial de contacto con la unidad cargada, antes del Movimiento Inicial de Alineación, permanece en contacto después del Movimiento Inicial de Alineación y de forma que al final **ambos** Movimientos de Alineación, el Frontal de la Unidad Cargando no cruce sobre la línea proyectada que corre paralela con el Encaramiento Objetivo.

Correspondiendo con el área marcada en rojo en el paso 1 de la Figura 2.

Después de estar seguro que la Carga será posible sin romper la condición superior, la Unidad Cargando debe satisfacer las condiciones bajo lo mejor posible, en orden decreciente de prioridad:

1. El punto inicial de contacto con la unidad cargada, antes del Movimiento Inicial de Alineación, debe permanecer en contacto* después del Movimiento Inicial de Alineación.
Tener en cuenta que la miniatura Cargando que inicialmente hizo contacto no es necesario que se mantenga en contacto.
2. Minimiza el ángulo entre el Frontal de la Unidad Cargando y el Encaramiento Objetivo.
3. El número de miniaturas en la *unidad cargada* que están en contacto* (teniendo en cuenta los «Luchando Entre Huecos») debe ser maximizado.
4. El número de miniaturas en la *Unidad Cargando* que están en contacto* (teniendo en cuenta aquellos «Luchando Entre Huecos») debe ser maximizado.

*«Contacto» aquí se refiere a «contacto entre Huellas de Unidad, incluyendo Luchando Entre Huecos».

Después de realizar el Movimiento Inicial de Alineación con la Unidad Cargando, la unidad *cargada* realiza un Movimiento Especial de Alineación.

Es recogida y rotada alrededor del punto de contacto, de forma que el ángulo entre el Frontal de la Unidad Cargando y el Encaramiento Objetivo se minimice e idealmente alineando totalmente las unidades una contra otra. *Nota: Las unidades no totalmente alineadas deben Reformarse en Combate en cuanto sea posible. Ver el capítulo de Melé para los detalles.*

2.D. Cargas Combinadas

Cuando más de una unidad ha Declarado una Carga contra la misma unidad enemiga, las unidades Cargando se mueven en un orden algo diferente.

1. Tira el Alcance de Carga para cada unidad Cargando al mismo objetivo antes de mover cualquiera de ellas.

2. Decide el orden en el que las unidades se moverán, tanto Movimientos de Carga y Movimientos de Cargas Fallidas. Esto debe ser elegido de forma que el número de unidades que finalizan de forma exitosa una carga sea tan alto como sea posible.

3. Mueve las unidades, una por una, siguiendo las reglas de Movimientos de Carga normales con las siguientes excepciones:

- a) Nunca apliques las reglas para Cargas no Alineadas o Camino Bloqueado.

Si no es posible colocar a la Unidad Cargando totalmente alineada con el enemigo, la Carga no es posible.

- b) Cada unidad individual no se requiere que maximice el número de miniaturas en contacto, condiciones 4 y 5.

Las condiciones son aplicadas en cambio al final de todos los Movimientos de Carga.

Esto significa que el número total de miniaturas de ambos bandos se maximiza después de que todas las Cargas exitosas hayan sido resueltas.

- c) En situaciones donde no todas las Unidades Cargando pueden completar su Movimiento de Carga, p.e. debido a otras unidades bloqueando el camino, dichas unidades realizarán en cambio un Movimiento de Carga Fallida.

2.E. Camino Bloqueado

Para prevenir situaciones abusivas donde una unidad no puede Cargar a una unidad cercana debido a un posicionamiento complejo de unidades enemigas, se aplican las siguientes reglas.

Camino Bloqueado solo puede ser aplicado contra unidades enemigas que cumplen todos los criterios siguientes:

1. La unidad enemiga está directamente en el frontal de tu unidad.
Esto implica que el primer obstáculo (*otra unidad o un Impasable*) que un Movimiento directamente Recto de tu unidad golpearía sería una unidad enemiga.
2. Tu unidad sería incapaz de realizar un Movimiento de Carga para entrar en contacto con el Encaramiento Objetivo de la unidad enemiga.
3. La Carga **no** es imposibilitada por unidades amigas Trabadas con el Encaramiento Objetivo de la unidad enemiga. (p.e. *Camino Bloqueado no es aplicable si la Carga es imposible debido a que tus propias unidades están Trabadas con el Encaramiento Objetivo*)

En esta situación, tu unidad puede Declarar una Carga contra la unidad enemiga y si el enemigo no Huye, utiliza el Encaramiento que está adyacente al Encaramiento Objetivo y más cerca de tu Unidad Cargando (y realiza un Movimiento de Carga normalmente contra este nuevo Encaramiento Objetivo).

3. Movimiento de Carga Fallida

Un Movimiento de Carga Fallida ocurre cuando una unidad no puede completar su Carga (p.e., debido a un Alcance de Carga insuficiente o debido a obstáculos que hacen imposible completar el Movimiento de Carga).

La Distancia de Carga Fallida **siempre** es 4". Si una unidad sufre bajas durante el Movimiento de Carga y por ello no puede seguir completando la Carga, la unidad también se considera que ha fallado su Carga.

El movimiento de la unidad se retrocede a la posición que tenía cuando declaró el Movimiento de Carga y luego realiza un Movimiento de Carga Fallida. Un Movimiento de Carga Fallida se realiza mediante un Movimiento en Recto (ver Tipos de Maniobras en el capítulo de la Fase de Movimiento) con los siguientes ajustes:

- El movimiento de **Recto Inicial** es **siempre 0"**. (un Movimiento de Carga Fallida empieza siempre con un Giro.)
- **Gira** hacia el objetivo hasta que algo de lo siguiente ocurra:
 - a. La unidad está encarada a la dirección donde un movimiento recto llevaría el centro de la Unidad Cargando directa hacia el centro del Encaramiento Objetivo,
 - b. El Giro es de 90 grados.
 - c. La distancia Girada es igual a la Distancia de Carga Fallida.

d. La unidad está a punto de entrar en contacto con otra unidad o con un Impasable. Para justo antes de entrar en contacto.

- Mueve **Finalizando hacia Delante** hasta que algo de lo siguiente ocurra:
 - a. La unidad haya movido una distancia total (Giro + Movimiento Recto) igual a la Distancia de Carga Fallida (4").
 - b. La unidad está a punto de entrar en contacto con otra unidad o con un Impasable. Para justo antes de entrar en contacto.

Una unidad que haya realizado un Movimiento Fallido de Carga no puede realizar ninguna Maniobra de Movimiento en el mismo Turno de Jugador y no puede disparar en la siguiente Fase de Disparo.

Si el objetivo fue retirado como baja, realiza el Movimiento de Carga Fallida hacia la última posición del centro del Encaramiento Objetivo.

Los Movimientos de Carga Fallida se permite que acaben el movimiento dentro de 1" de Impasables u otras unidades, pero no pueden entrar en contacto.

4. Trabado en Combate

Una vez una unidad completa un Movimiento de Carga, la Unidad Cargando y la unidad objetivo están Trabadas en Combate y se mantienen Trabadas en Combate mientras que, al menos sus Huellas de Unidad, estén en contacto con una Huella de Unidad enemiga.





FASE DE MOVIMIENTO

El buen posicionamiento de tus fuerzas es el culmen de la estrategia militar efectiva. La Fase de Movimiento es una oportunidad crucial para recolocar cada una de tus unidades a la posición donde puede realizar más bien, preparar tus ataques, bombardeos, fintas y astutas jugadas para que recojas sus frutos en fases y turnos subsiguientes. Las tropas en formación militar han de aprender un rango de ordenadas maniobras para realizar esos movimientos lo más eficientemente posible.

En la Fase de Movimiento, puedes mover a tus unidades una a una en cualquier orden. Elige una unidad y realiza una Maniobra de Movimiento. Repite esto para todas tus unidades elegibles.

Hay ciertas restricciones sobre que unidades pueden ser movidas durante la Fase de Movimiento.

Las siguientes unidades no tienen permitido moverse:

- Unidades que intentaron Cargar en el Turno de Jugador actual.
- Unidades que están Trabadas en Combate.
- Unidades que están **Aturdidas**.
- Unidades que han llegado al Campode Batalla utilizando **Emboscada** durante el Turno de Jugador actual.

1. Tipos de Maniobras

Los Tipos de Maniobras son diferentes acciones que pueden ser realizadas como parte de otros movimientos.

Por ejemplo, un «Movimiento en Recto» es usado durante Movimientos de Carga, Avance y de Marcha, mientras que los «Pivotes» son realizados durante Movimientos de Avance y Pivotes Post-Combate.

1.A. Pivote

Cuando realices un Pivote, primero marca el Centro de la unidad. Luego retira temporalmente la unidad del Campo de Batalla y recolocala mirando en cualquier dirección, mientras que mantiene su Centro en la misma posición que antes.

Las miniaturas pueden ser reposicionadas dentro de la unidad, mientras que el número de filas no cambie.

Ninguna miniatura individual puede ser movida más del doble de su Movilidad (ver «Perfiles de Características» en el capítulo de «Definiciones y Terminología») desde su posición inicial a su posición final.

Compruébalo midiendo el camino directo del centro de la peana de cada miniatura.

1.B. Movimiento en Recto

Un «Movimiento en Recto» se descompone en tres acciones opcionales, que se realizan en este orden:

- 1 **Movimiento Inicial hacia Delante:** la unidad mueve recto hacia delante.
- 2 **Giro:** la unidad rota hacia delante alrededor de una de sus esquinas frontales, hasta 90 grados.
- 3 **Movimiento Final hacia Delante:** la unidad mueve recto hacia delante.

La mayoría de Movimientos en Recto tienen un límite de la distancia que una unidad puede mover.

Suma la distancia utilizada para cada acción hasta un total.

Este total no puede exceder la máxima distancia de Movimiento en Recto.

Para Movimientos hacia Delante (*pasos 1 y 3*), la distancia movida es la distancia que se mueve la unidad hacia delante. sn

La distancia utilizada para el Giro (*paso 2*) es la distancia que al esquina frontal exterior se mueve en la dirección recta de la unidad (ver Figura 3).

Considera solo el Frontal de la unidad durante toda la Maniobra (p.e. para la regla de Espaciado entre Unidades) hasta después de completar la Maniobra, donde toda la Huella de la Unidad vuelve a tenerse en cuenta (la unidad debe poder cumplir la regla de Espaciado entre Unidades en su posición final).

Si el Movimiento en Recto se realiza como parte de un Movimiento de Carga, la Maniobra también incluye el Movimiento Inicial de Alineación (considera solo el Frontal hasta después de completar el Movimiento Inicial de Alineación).

Acciones Durante el Movimiento

Si, por alguna razón, la posición de la unidad o de alguna miniatura individual es relevante durante un Movimiento en Recto (como para un **Ataques de Barrido** o realizar un **Chequeo de Terreno Peligroso**), la posición de la unidad se considera como sigue:

- Al principio del Movimiento en Recto, antes de mover la unidad, la unidad se colapsa en una línea – su Frontal. Todo lo que queda detrás de esta línea se mueve directamente recto hasta que encuentran el Frontal. La unidad entonces mueve formando solo esta única línea.
 - *Notar que las miniaturas siguen teniendo un ancho (pero no un profundo), igual al ancho de sus peanas; también tener en cuenta que este movimiento puede causar Chequeos de Terreno Peligroso si se usa con un tipo de movimiento que los causa, como Cargas o Movimientos de Marcha.*

- Cuando la unidad alcanza su posición final al final del Movimiento en Recto, se expande para recuperar su profundidad de nuevo.

Esto se hace llevando las partes traseras de la unidad hacia atrás desde el Frontal hasta que alcanzan su posición original en la formación de la unidad.



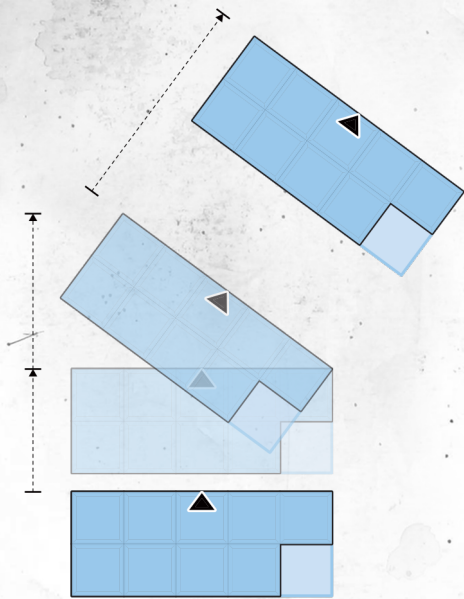


Figura 3: Movimiento en Recto

La unidad primero realiza un Movimiento Inicial hacia Delante moviendo directamente recto.

La unidad luego Gira rotando hacia delante alrededor de su esquina derecha frontal.

Finalmente, la unidad realiza un Movimiento Finalizando hacia Delante, donde mueve otra vez directamente recto.

Notas del diseñador: Movimiento en Recto Simplificado

Cuando realices un Movimiento en Recto, puedes rápidamente comprobar posibles movimientos usando una regla de medida que tenga la misma longitud que el ancho de la unidad. Coloca esta regla paralela con el Frontal de la unidad, y luego mueve la regla utilizando las reglas de Movimiento en Recto. Esta regla representa el Frontal de la unidad.

- Si no estás contento con esta posición final, vuelve a colocar la regla en el Frontal de la unidad y prueba otra vez.
- Una vez estés contento con la posición, deja la regla en su sitio y mueve la unidad hasta esa posición, alineando su Frontal con la regla.

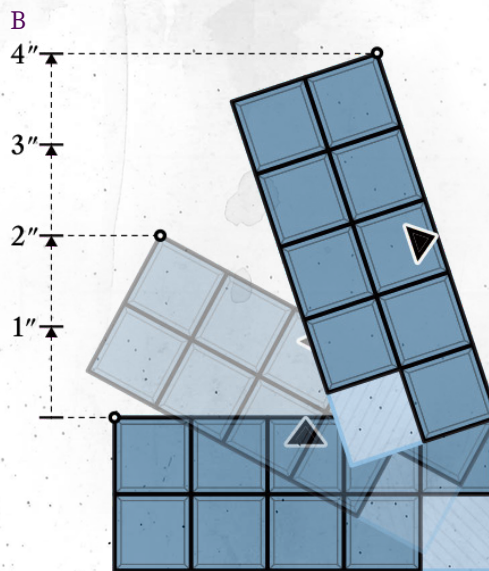
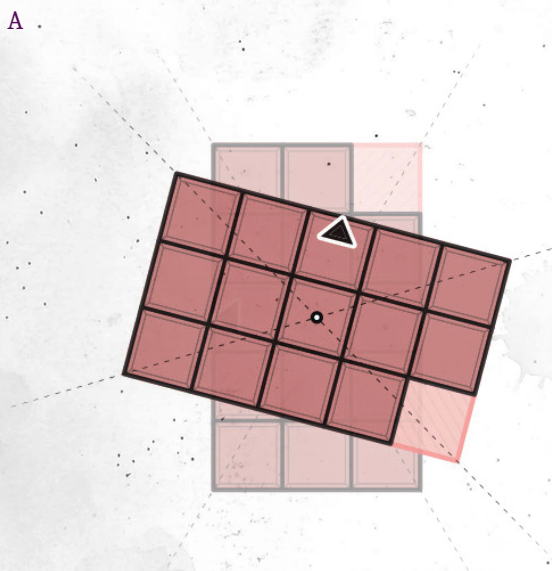


Figura 4: Ejemplo de Giro y Pivote

A. Ejemplo de un Pivote. La unidad se rota alrededor de su Centro. Durante esta rotación, la unidad es retirada del tablero y luego colocada encarando una nueva dirección. Cuando midas un Pivote, se recomienda que empieces marcando el Centro de la unidad. Puedes realizar esto sin mover la unidad, colocando cuatro marcadores alrededor de ella, de forma que formen una cruz con su centro en el Centro de la unidad. Luego retira la unidad y vuélvela a colocar, con su Centro en el centro de la cruz marcada.

B. Ejemplo de un Giro. La unidad es rotada hacia delante, alrededor de una de sus esquinas frontales. La distancia que se considera que ha movido la unidad es igual a la distancia que la esquina frontal exterior ha movido en dirección completamente recta, indicada por una línea roja en la figura. El Giro del ejemplo ha movido 4". Cuando midas un Giro, se recomienda colocar una regla cerca de la unidad y alineada hacia la dirección recta de la unidad. Entonces gira la unidad hasta la posición buscada y luego mide la distancia en la regla, comprobando como de lejos ha movido la esquina frontal como se indica en la línea de puntos en la figura superior.



2. Maniobras de Movimiento

Hay tres Maniobras de Movimiento diferentes. Cuando una unidad mueve en la Fase de Movimiento, debe seleccionar que Maniobra de Movimiento realizará:

- Movimiento de Avance
- Movimiento de Marcha
- Movimiento de Reforma

Recuerda que ya que está permitido realizar cualquier medida en cualquier momento, es posible probar una Maniobra de Movimiento, darse cuenta de que no era una buena idea e inmediatamente retroceder y realizar una Maniobra de Movimiento diferente, excepto que hayan ocurrido eventos aleatorios o decisiones del oponente que puedan afectar a la decisión.

Es también costumbre marcar la posición inicial, para que el retroceder pueda ser realizado con precisión.

Notas del diseñador: Movimientos de Reforma permiten a las unidades ajustar tácticamente su disposición en el campo, garantizándoles la ventaja estratégica para adaptarse a nuevos desafíos durante la batalla. Este cambio controlado se usa para optimizar el posicionamiento, formación y encaramiento, manteniendo casi la misma posición.

Movimientos de Avance proporcionan a las unidades con la libertad de maniobrar en el campo de batalla, siendo una opción versátil para repositionarse para prepararse para trabarse con el enemigo.

Movimientos de Marcha son la opción más rápida pero menos flexible disponible para las unidades. Les permite moverse rápidamente en dirección hacia delante.

Posición Final Válida

Para que la posición final de la unidad se considere válida, da igual que Maniobra de Movimiento se realizara, las siguiente condición ha de cumplirse.

Si no, la Maniobra de Movimiento no puede ser realizada.

- Cada esquina de la posición final de la unidad debe estar dentro del doble de su valor de Movilidad ($2 \times \text{Mov}$ pulgadas) de al menos la posición inicial de una esquina.
Notar que esto no significa que cada esquina deba estar dentro de $2 \times \text{Mov}$ pulgadas su propia posición inicial.

Por simplificar, mide la esquina que está más alejada de la posición inicial y comprueba midiendo su distancia a la posición inicial de la esquina más cercana.

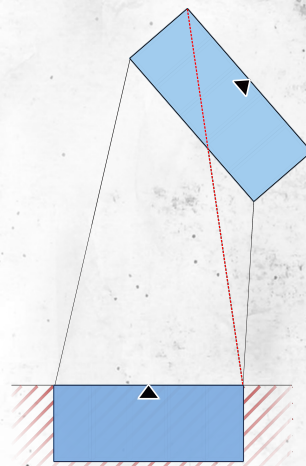


Figura 5: Ejemplo de como medir una Posición Final Válida

La unidad Mueve hacia Delante y Gira para encararse hacia la derecha.

Cuando llega a la posición final, asegúrate de que la esquina que más se ha movido esté dentro de $2 \times \text{Mov}$ de al menos una de las esquinas de la posición inicial de la unidad (marcada en líneas rojas discontinuas en la figura).

2.A. Movimiento de Avance

Cuando realices un Movimiento de Avance, ejecuta las siguientes acciones en el orden dado a continuación:

- 1 **Pivota:** el Movimiento de Avance se inicia con un Pivote. Al final de este Pivote, la unidad debe cumplir la regla de Espaciado entre Unidades. *Notar que ya que esto es durante un movimiento, la unidad normalmente ha de situarse fuera de 0.5" de otras unidades.*

- 2 **Movimiento en Recto (Mov):** después del Pivote, la unidad puede realizar cualquier número de Movimientos en Recto, con una distancia total máximo hasta su Movilidad (*en pulgadas*). Mientras realiza estos Movimientos en Recto, la dirección que la unidad encara debe estar dentro de 90 grados (en cualquier dirección) de la dirección hacia la que estaba orientada después del Pivote.

- 3 **Reorganización:** las miniaturas pueden ser repositionadas dentro de la unidad, siempre y cuando el número de filas no cambie.

2.B. Movimiento de Marcha

Cuando realices un Movimiento de Marcha, ejecuta las siguientes acciones en el orden dado a continuación:

1. **Movimiento en Recto (2×Mov):** la unidad puede realizar cualquier número de Movimientos en Recto, con una distancia total hasta máximo el doble de su Movilidad (*en pulgadas*).
Mientras realiza estos Movimientos en Recto, la dirección que la unidad encara debe estar dentro de 90 grados (en cualquier dirección) de la dirección hacia la que estaba orientada antes del Movimiento de Marcha.
2. **Reorganización:** las miniaturas pueden ser reorganizadas dentro de la unidad, siempre y cuando el número de columnas no cambie.

2.C. Movimiento de Reforma

Para realizar un Movimiento de Reforma, retira la unidad del campo de batalla y vuélvela a colocar con las siguientes restricciones:

- El Centro de la unidad no puede viajar más de la mitad de la Movilidad de la unidad (*en pulgadas*).
- La formación de la unidad puede cambiar, pero el número de Columnas no puede cambiar en más de ± 2 . *Recuerda que ninguna unidad puede tener más filas que columnas, excepto si es ancha suficiente como para tener una Fila Completa, ver «Miniaturas y Unidades» en el capítulo de «Definiciones y Terminología».*
- Cada miniatura se considera que ha movido desde su posición inicial a su posición final alrededor de Obstrucciones cuando es necesario; ninguna miniatura individual puede mover más del doble de su Movilidad.

Cuando midas el movimiento de cada miniatura, se considera que mueve independientemente de su unidad, en cualquier dirección o combinación de direcciones, incluyendo hacia los lados o hacia atrás.

Mientras mueven, las miniaturas pueden ignorar otras miniaturas de su unidad, pero no de otras unidades.

Ninguna miniatura individual puede mover más del doble de su Movilidad (*en pulgadas*). Comprueba esto midiendo el camino que el centro de cada miniatura mueve en el Campo de Batalla, desde su posición inicial hasta su posición final (incluyendo el camino rodeando obstáculos).

Trata cada miniatura como una unidad individual siguiendo la regla de Espaciado entre Unidades.

Al final de este movimiento, todas las miniaturas se vuelven a juntar en una formación viable como se describe anteriormente.

Notas del diseñador: Movimiento de Reforma Simplificado

En la práctica, en la vasta mayoría de Movimientos de Avance o Reforma, no hay necesidad de considerar los movimientos de miniaturas individuales.

La imagen superior muestra la forma técnica de realizar un Movimiento de Reforma: moviendo las miniaturas una por una (líneas de puntos grises) y midiendo la distancia que el centro de cada miniatura ha movido (línea de puntos negra).

La imagen inferior muestra un método simplificado para realizar un Movimiento de Reforma: mueve la unidad como un todo, potencialmente reajustando la formación añadiendo o quitando columnas. Mide la distancia movida por el Centro de la unidad, mientras te aseguras de que ninguna miniatura individual mueve más del doble de su Movilidad (esto puede ser comprobado normalmente midiendo la distancia movida por las miniaturas que más han movido).

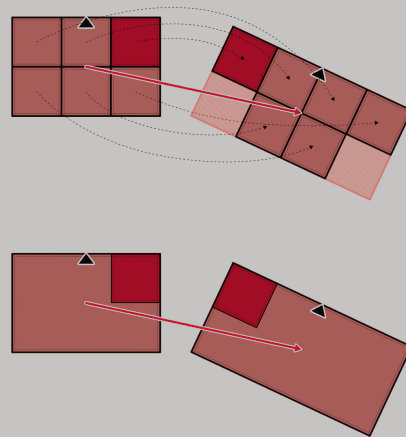


Figura 6: Ejemplo de un Movimiento de Reforma

Acciones durante un Movimiento de Reforma

Si, por alguna razón, la posición de una miniatura es relevante durante un Movimiento de Reforma (como para un **Ataque de Barrido** o realizar un Chequeo de Terreno Peligroso), la unidad debe ser colocada en una posición viable y siguiendo la regla de Espaciado entre Unidades (0.5") en el punto donde se vuelve relevante, antes de continuar con el movimiento.

Si no puede ser colocada, el movimiento no puede ser realizado.

Cuando midas la distancia que cada miniatura mueve, mide desde su posición inicial hasta la posición que se quedaría durante el movimiento y finalmente hasta su posición final.



FASE DE MAGIA

En la Fase de Magia, tus Magos convocarán la magia fluyendo a través del campo de batalla y la usarán para lanzar hechizos que estallarán al enemigo o reforzarán a tus fuerzas – mientras tu oponente intenta pararte.

La Fase de Magia puede ser dividida en los siguientes

- 1 Sacar Carta de Flujo
 - 2 Drenar el Velo
 - 3 Almacenar Dados de Magia
 - 4 Aplicar Exceso de Magia
- pasos:
- 5 Lanzar y Dispersar Hechizos: el Jugador Activo intenta lanzar un hechizo con una de sus miniaturas; el Jugador Reactivo puede intentar Dispersarlo.
- Repite el paso 5 por cada hechizo que quieras lanzar o hasta quedarte sin Dados de Magia.

1. Dados de Magia y Cartas de Flujo

En la Fase de Magia, los jugadores utilizan Dados de Magia para lanzar y dispersar hechizos. Cada jugador recibe un número de Dados de Magia que pueden ser usados para la duración de esta Fase de Magia. Una vez un Dado de Magia es usado, se descarta. Al final de la fase, cualquier Dado de Magia no usado es descartado (excepto si fue almacenado, ver «Almacenar Magia» bajo.).

Cartas de Flujo

Cada jugador tiene un mazo con 8 Cartas de Flujo seleccionadas de la lista de 16 cartas bajo. Que cartas se usan depende del Tamaño de Ejército.

Por ejemplo, cuando juegas con un Tamaño de Ejército «Ejércitos de Campo», usá las Cartas de Flujo V–XII. Las Cartas de Flujo para imprimir pueden ser encontradas

en el Compendio Arcano.

Durante el paso 1 de la Fase de Magia, coge aleatoriamente una Carta de Flujo del mazo del Jugador Activo. Esta carta determina cuantos Dados de Magia de inicio ambos jugadores reciben en esta Fase de Magia. Una vez una Carta de Flujo ha sido cogida, es descartada del mazo. Las Cartas de Flujo restantes en ambos mazos son información abierta para ambos jugadores.

2. Drenar el Velo

El Jugador Activo gana Dados de Magia adicionales de las siguientes fuentes:

- Un Dado de Magia adicional gratuito.
- Dados de Magia de miniaturas con **Canalizar**.
- Dados de Magia almacenados de la fase previa (ver «Almacenar Magia»).

Nota: cada miniatura no-Aturdida con Canalizar (X) añade X Dados de Magia. La fuente más común de Canalizar son los Magos:

- Los **Magos Adeptos** tienen **Canalizar** (1).
- Los **Magos Maestros** tienen **Canalizar** (2).
- Los **Cónclaves de Magos** tienen **Canalizar** (1), excepto si son **Cónclave de Magos** (1).

3. Almacenar Magia

Después de «Drenar el Velo» y antes de «Exceso de Magia», el Jugador Activo puede descartar un Dado de Magia.

En ese caso, gana un Dado de Magia durante el paso de «Drenar el Velo» de su siguiente Fase de Magia.

Bandas de Guerra	Bandas de Guerra y Ejércitos de Campo	Ejércitos de Campo y Grandes Ejércitos	Grandes Ejércitos
Carta I Ambos Jugadores ganan 4 Dados de Magia	Carta V Ambos Jugadores ganan 4 Dados de Magia	Carta IX Ambos Jugadores ganan 5 Dados de Magia	Carta XIII Ambos Jugadores ganan 6 Dados de Magia
Carta II Ambos Jugadores ganan 4 Dados de Magia	Carta VI Ambos Jugadores ganan 5 Dados de Magia	Carta X Ambos Jugadores ganan 5 Dados de Magia	Carta XIV Ambos Jugadores ganan 7 Dados de Magia
Carta III Ambos Jugadores ganan 5 Dados de Magia	Carta VII Ambos Jugadores ganan 6 Dados de Magia	Carta XI Ambos Jugadores ganan 6 Dados de Magia	Carta XV Ambos Jugadores ganan 8 Dados de Magia
Carta IV Ambos Jugadores ganan 6 Dados de Magia	Carta VIII Ambos Jugadores ganan 6 Dados de Magia	Carta XII Ambos Jugadores ganan 7 Dados de Magia	Carta XVI Ambos Jugadores ganan 8 Dados de Magia

4. Exceso de Magia

Después de «Drenar el Velo» y «Almacenar Magia», si un jugador tiene más del doble de Dados de Magia en su reserva que el número de dados ganados de la Carta de Flujo, el jugador debe descartar cada Dado de Magia por encima de ese límite.

Por ejemplo, la Carta de Flujo XI proporciona 6 Dados de Magia: fija el límite de Exceso de Magia a un máximo de 12 Dados de Magia.

5. Hechizos

Los Hechizos se dividen en dos amplias categorías:

- **Hechizos Aprendidos:** el tipo más común, estos se lanzan utilizando todo el poder de la magia que fluye desde más allá del Velo.
- **Hechizos Vinculados:** «vinculados» a un objeto o criatura, son más estables que los hechizos Aprendidos, ya que su uso requiere solo una cantidad mínima de magia ambiente. Estos son lanzados por todo tipo de criaturas, así como por algunos Magos.

La mayoría de hechizos pertenecen a una Senda de Magia específica (ver el *Compendio Arcano*), o son un Hechizo Hereditario único para cada Libro de Ejército.

5.A. Lanzar y Dispersar Hechizos

Cada una de las miniaturas del Jugador Activo con uno o más hechizos pueden intentar lanzar cada hechizo hasta una vez por Fase de Magia. (*Recuerda que miniaturas Aturdidas no pueden lanzar hechizos.*) La secuencia para lanzar hechizos es como sigue: **Tirada de Lanzamiento - Jugador Activo**

1

Lanzador y objetivo: declara que miniatura lanza que hechizo, elige un objetivo (u objetivos) para el hechizo (*para más detalles, ver «Tipos de Hechizo» en el Compendio Arcano*).

2

Gastar Dados de Magia para lanzar: declara cuantos Dados de Magia gastarás en la Tirada de Lanzamiento (al menos 2 Dados de Magia deben ser usados, y como máximo 5 Dados de Magia pueden ser usados).

Tira Dados: tira los Dados de Magia usados para la Tirada de Lanzamiento y suma los resultados. Si el total es *igual o mayor que el Valor de Lanzamiento del hechizo*, el lanzamiento es exitoso. De lo contrario, la Tirada de Lanzamiento ha fallado: ves directo al paso 7.

3

■ **Efervescencia:** si uno o más '1' fueron sacados, y la Tirada de Lanzamiento no fue exitosa, cada dado que sacó un '1' es añadido de vuelta a tu reserva de Dados de Magia.

■ **Disfunción:** si tres o más Dados de Magia - o dos Dados de Magia si solo se usaron dos dados - usados para la Tirada de Lanzamiento direon un resultado idéntico, y la Tirada de Lanzamiento es exitosa, y el hechizo no es dispersado, una Disfunción ocurre. Consulta la Tabla de Disfunciones para más instrucciones.

Tirada de Dispersión - Jugador Reactivo

4 **Gastar Dados de Magia para dispersar:** el Jugador Reactivo puede intentar dispersar el hechizo. Si no lo hace, ves directo al paso 6. Si el Jugador Reactivo elige intentar dispersar, declara cuantos Dados de Magia gastará para la Tirada de Dispersión. *Nota: no hay límites en cuantos Dados de Magia, pocos o muchos, el Jugador Reactivo puede usar.*

5 **Tirada de Dispersión:** tira los Dados de Magia usados para la Tirada de Dispersión y suma los resultados. Si el total es *igual o mayor que la Tirada de Lanzamiento*, la dispersión es exitosa: procede al paso 7. De lo contrario, la Tirada de Dispersión falló: procede al paso 6.

- **Efervescencia:** si uno o más '1' fueron sacados, y y la Tirada de Dispersión no fue exitosa, cada dado que sacó un '1' es añadido de vuelta a la reserva de Dados de Magia.

6 **Aplicar los efectos del hechizo:** si la Tirada de Lanzamiento fue exitosa y el hechizo no fue dispersado, es lanzado de forma exitosa. Aplica los efectos del hechizo. *Los efectos del hechizo nunca son afectados por ningún efecto afectando al Lanzador, incluyendo Objetos Mágicos, Reglas de Miniaturas, otros efectos de hechizos o habilidades similares, excepto si se especifica lo contrario.*

7 **Siguiente intento de lanzamiento:** después el Jugador Activo puede intentar lanzar otros hechizos, suponiendo que aún tenga suficientes Dados de Magia.

Resolviendo el efecto del hechizo

5.B. Lanzar Múltiples Instancias del Mismo Hechizo

Cada Lanzador solo puede intentar lanzar cada uno de sus Hechizos Aprendidos una vez por Fase de Magia y puede intentar lanzar un Hechizo Vinculado una vez por cada instancia de ese hechizo que tiene. Si múltiples Lanzadores conocen el mismo hechizo, todos pueden intentar lanzar su instancia(s) del hechizo.

Al intentar lanzar un Hechizo Aprendido del cual un intento de lanzamiento (*exitoso o no*), ya ha sido realizado de otra instancia del mismo hechizo (bien Vinculado o Aprendido), entonces la Tirada de Lanzamiento es reducida en -3, y en otro -3 por cada intento adicional en la misma fase. *Por ejemplo, si dos intentos de lanzamiento han sido ya realizados por diferentes instancias del mismo hechizo, cualquier tercer intento de lanzarlo sufrirá un penalizador de -6 a su Tirada de Lanzamiento.*

Si el intento adicional de lanzamiento es realizado para una versión de Hechizo Vinculado del mismo hechizo, la Tirada de Lanzamiento solo se reduce en -1, en vez de en -3, por cada intento previo de lanzamiento de una versión del mismo hechizo.

Recuerda que los Hechizos Replicables ignoran este penalizador para múltiples intentos de lanzamiento.

5.C. Hechizos Vinculados

Lanzar y dispersar Hechizos Vinculados siguen el procedimiento normal para lanzar un Hechizo Aprendido, con las siguientes excepciones:

- Los Hechizos Vinculados tienen sus propios Valores de Lanzamiento, definidos en los paréntesis que siguen a «Hechizo Vinculado».
- Cuando intentas lanzar un Hechizo Vinculado, un Dado de Magia es un D6, el resto son D3. *Por ejemplo, si lanzas un Hechizo Vinculado usando 3 Dados de Magia, tira 1D6 y 2D3.*
- Un D3 lanzado nunca causan Efervescencia.
- Los Hechizos Vinculados nunca causan Disfunción.

Cuando lanzas una versión de Hechizo Vinculado de un hechizo del cual un intento de lanzamiento ya fue realizado en la misma Fase de Magia, la Tirada de Lanzamiento solo se disminuye en -1 (en vez de en -3).

Nota: cuando intentas lanzar una versión de Hechizo Aprendido de un Hechizo Vinculado del cual un intento de lanzamiento ya fue realizado en la misma Fase de Magia, la Tirada de Lanzamiento se reduce en -3, como normalmente. Esta penalización es ignorada si el Hechizo es Replicable.

Notas del diseñador: Los Hechizos Vinculados están diseñados para ofrecer oportunidades de lanzamiento de bajo coste y bajo riesgo para los jugadores. Requieren normalmente menos dados para lanzar y nunca causan Disfunciones. Sin embargo, también son más fáciles de dispersar. Por ello, los Hechizos Vinculados son la herramienta perfecta para cuando el oponente se ha quedado sin Dados de Magia para dispersar. Cuando lanzas Hechizos Vinculados, es importante diferenciar claramente entre el D6s y los D3s. Anuncia a tu oponente como lanzarás los dados, y lanzalos bien por separado, usando diferentes colores de dados o usa dados dedicados de D3-caras.

6. Tabla de Disfunciones

Una Tirada de Lanzamiento de un Hechizo Aprendido puede resultar en una Disfunción si se cumplen todas las condiciones siguientes:

- A. **Triples o Dobles:** la tirada incluye tres o más Dados de Magia que sacaron el mismo resultado. Si el Intento de Lanzamiento fue realizado solo con dos Dados de Magia, entonces es suficiente con que ambos dados sacaran el mismo resultado.
- B. **Exitosa:** La Tirada de Lanzamiento es exitosa, y el hechizo no es dispersado.

El efecto de la Disfunción depende de la suma total de la Tirada de Lanzamiento (*incluyendo potenciales modificadores*). Aplica los efectos correspondientes al total obtenido.

Tirada de Lanzamiento

Efecto de Disfunción

9 o menos	Drenado Tu oponente gana 2 Dados de Magia.
10-19	Fuego Brujo La unidad del Lanzador sufre 2×X impactos con Fza 3, PA 2, y Ataques Mágicos , donde «X» es el número de Dados de Magia usados para la Tirada de Lanzamiento.
20-24	Amnesia El Lanzador no puede lanzar este hechizo de nuevo. Duración: Permanente.
25+	Brecha en el Velo Todas las unidades dentro de 3" del Lanzador sufren el efecto de Fuego Brujo . Después de resolver este efecto, el Lanzador es retirado como baja.

Notas del diseñador: Algunos jugadores prefieren saber las probabilidades antes de lanzar hechizos. Bajo están las probabilidades para los Valores de Lanzamiento más comunes en el juego. La probabilidad objetivo recomendada para optimizar el número de dados utilizados en una Fase de Magia típica es de alrededor del 80-90 %.

Hechizos Aprendidos					Hechizos Aprendidos cuando repites fallos					Hechizos Vinculados				
	2	3	4	5		2	3	4	5		2	3	4	5
6+	72 %	95 %	98 %	99 %	6+	92 %	100 %	100 %	100 %	3+	94 %	100 %	100 %	100 %
7+	58 %	91 %	98 %	99 %	7+	83 %	99 %	100 %	100 %	4+	83 %	98 %	100 %	100 %
8+	42 %	84 %	97 %	99 %	8+	66 %	97 %	100 %	100 %	5+	66 %	93 %	99 %	100 %
9+	28 %	74 %	94 %	99 %	9+	48 %	93 %	100 %	100 %	6+	50 %	81 %	97 %	100 %
10+	17 %	63 %	90 %	98 %	10+	31 %	86 %	99 %	100 %	7+	33 %	67 %	91 %	99 %
11+	8 %	50 %	84 %	97 %	11+	16 %	75 %	98 %	100 %					
12+	3 %	38 %	76 %	94 %	12+	6 %	75 %	94 %	94 %					
13+	0 %	26 %	66 %	90 %	13+	0 %	61 %	89 %	99 %					



FASE DE DISPARO

Hay muchos tipos de «disparo» utilizado por los ejércitos de la Novena Era, desde arcos, pistolas y armas arrojadas, hasta dispositivos arcanos y grandes piezas de artillería. Con la excepción de los hechizos mágicos, la Fase de Disparo es tu oportunidad para desatar todos tus ataques a distancia contra el enemigo, reduciendo sus fuerzas sin el riesgo del combate a melé. Pero por supuesto, el enemigo no lo hará fácil, buscará cobertura detrás de cualquier refugio en el campo de batalla que puedan encontrar para frustrar tus intentos de un tiro limpio.

La Fase de Disparo consiste en los siguientes pasos:

- 1 Elige una de tus unidades y realiza un Ataque de Disparo con ella.
Selecciona el objetivo del ataque y que miniaturas en la unidad dispararán. Cada miniatura debe tener Línea de Visión a al menos una miniatura en la unidad Objetivo y estar dentro de su alcance efectivo.
- 2 Resuelve el Ataque de Disparo.
Repite los pasos 1 a 3 con una unidad diferente que no haya realizado aún un Ataque de Disparo durante esta fase, si lo deseas.
- 3
- 4

rido como «Encaramiento Objetivo» (es determinado de la firma forma que para las Cargas).

Cuando todas la unidades que puedan y quieran disparar lo hayan hecho, la Fase de Disparo acaba.

1. Elige una unidad y un objetivo

Durante la Fase de Disparo, las unidades conteniendo Armas de Disparo o Reglas de Miniatura relevantes pueden realizar Ataques de Disparo.

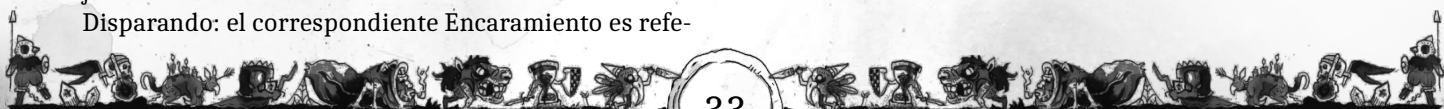
Selecciona una unidad amiga como la unidad que Dispara y una unidad enemiga como la unidad Objetivo (para más detalles, ver «Asignar Ataques» en el capítulo de «Ataques»).

- Unidad que Dispara: para ser elegible para disparar, una unidad no debe:
 - Estar **Aturdida**,
 - Estar Trabada en Combate,
 - Haber realizado un Movimiento de Carga Fallida este Turno de Jugador,
 - Haber realizado un Movimiento de Marcha este Turno de Jugador (a menos que tenga **Marchar y Disparar**), o
 - Ya haya usado su Ataque de Disparo este Turno de Jugador.
- Unidad Objetivo: para ser elegible como objetivo, una unidad debe:
 - Estar dentro de la Línea de Visión de la unidad que Dispara, y
 - No estar Trabada en Combate.

Encaramiento Objetivo

Cuando compruebes la Línea de Visión de una miniatura Disparando al objetivo, simultáneamente comprueba que Encaramiento está el Objetivo Encarando.

Esto se hace estableciendo en que Arco de la unidad Objetivo está localizado el centro del Frontal de la unidad Disparando: el correspondiente Encaramiento es refe-



2. ¿Quién puede disparar?

Normalmente, solo las miniaturas de la primera y segunda fila pueden disparar.

Si miniaturas diferentes de la unidad tienen diferentes tipos de Ataques de Disparo, declara cuáles son usados por cada miniatura. Cada miniatura puede utilizar sus propios Ataques de Disparo. Determina que miniaturas en la unidad Disparando pueden disparar:

- La miniatura debe ser capaz de dibujar Línea de Visión hasta al menos una miniatura en la unidad Objetivo.
- La miniatura debe tener la Reserva de Heridas objetivo dentro del Alcance de su Ataque de Disparo: mide esto desde cada miniatura en la unidad hasta el punto más cercano de la Huella de la unidad Objetivo. Las miniaturas que están fuera del Alcance de su arma no pueden disparar.
- Todas las miniaturas de la unidad que Dispara deben disparar a la misma unidad Objetivo, pero pueden, cuando sea posible, asignar sus ataques a diferentes Reservas de Heridas dentro de la unidad objetivo (ver «Asignar Ataques» para las reglas de cuando las Miniaturas Adjuntables unidas a unidades pueden ser elegidas como objetivo).
- Cualquier parte de miniatura en la unidad puede elegir no disparar.

3. Disparos y Puntería

Una vez que las miniaturas que van a disparar están establecidas, cada una de ellas puede realizar tantos disparos como los que estén indicados en el perfil de su arma. Tira para impactar tirando un D6 por cada disparo y compara el resultado con la Puntería del arma (escrita entre paréntesis después del nombre del arma). Por ejemplo, un guerrero enano tiene Armas Arrojadizas (5+) con Disparo 2. Cuando esta miniatura dispara, tira dos D6: cada tirada de 5+ es un impacto exitoso. Por cada impacto, sigue la Secuencia de Ataque para determinar el daño (ver el capítulo de «Ataques»).

3.A. Modificadores A-Impactar

La tirada para-impactar de un Ataque de Disparo puede ser modificada, afectando a su probabilidad de conseguir un impacto exitoso. Si el modificador lleva el resultado a conseguir a 7+ o mayor, el ataque no puede impactar, y una tirada de '1' siempre se considera un fallo.

Aplica los siguientes modificadores a la tirada para-impactar:

- **Largo Alcance (-1):** si el objetivo está a más de la mitad del Alcance máximo del arma de la miniatura Disparando, aplica un modificador de -1 para-impactar.
 - **Preciso:** si la miniatura Disparando o su arma tienen **Preciso**, ignora el modificador de «Largo Alcance».
- **Mover y Disparar (-1):** si la unidad de la miniatura Disparando ha realizado una Maniobra de Movimiento (Avance, Marcha o Reforma*) en este Turno de Jugador, aplica un modificador de -1 para-impactar.
 - **Disparo Rápido:** si la parte de la miniatura Disparando o su arma tienen **Disparo Rápido**, no sufre el penalizador normal de -1 para-impactar por «Mover y Disparar».
 - **Solo partes de miniaturas con **Marchar y Disparar** (o usando un arma con esa regla) pueden disparar después de haber Marchado en el mismo Turno de Jugador. Si lo hacen, el modificador de -1 para-impactar de «Mover y Disparar» se aplica.*
 - **Aparatoso (-X):** si la parte de la miniatura Disparando o su arma tienen **Aparatoso** y ha realizado una Maniobra de Movimiento durante el mismo Turno de Jugador, aplica un modificador adicional de -X para-impactar.
- **Cobertura:** el objetivo se puede beneficiar de o bien Cobertura Ligera o Cobertura Pesada:
 - **Cobertura Ligera (-1):** si el objetivo se beneficia de Cobertura Ligera, aplica un modificador de -1 para-impactar.
 - **Cobertura Pesada (-2):** si el objetivo se beneficia de Cobertura Pesada, aplica un modificador de -2 para-impactar.
- **Objetivo Difícil (X):** si la unidad Objetivo tiene **Objetivo Difícil**, aplica un modificador de -X para-impactar.

*Ver «Reglas de Miniaturas» para las reglas completas.

3.B. Cobertura

Para cada miniatura que esté disparando, comprueba si el objetivo se beneficia de Cobertura dibujando tres líneas rectas desde la miniatura Disparando hasta el objetivo.

Todas estas líneas empiezan desde el mismo punto dentro de la base de la miniatura Disparando, como se utilizó comprobando la Línea de Visión al objetivo.

- Una línea es dibujada hasta la esquina derecha del Encaramiento Objetivo.
- Una línea es dibujada hasta la esquina izquierda del

Encaramiento Objetivo.

- Una línea es dibujada hasta el centro del Encaramiento Objetivo.

Si *dos o más* de estas líneas pasan a través de Obstrucciones que contribuyen a Cobertura (*tanto Ligera o Pesada*), el objetivo se beneficia de Cobertura Ligera. Si al menos dos de estas líneas pasan a través de Obstrucciones que contribuyen a Cobertura Pesada, aplica en cambio las reglas para Cobertura Pesada.

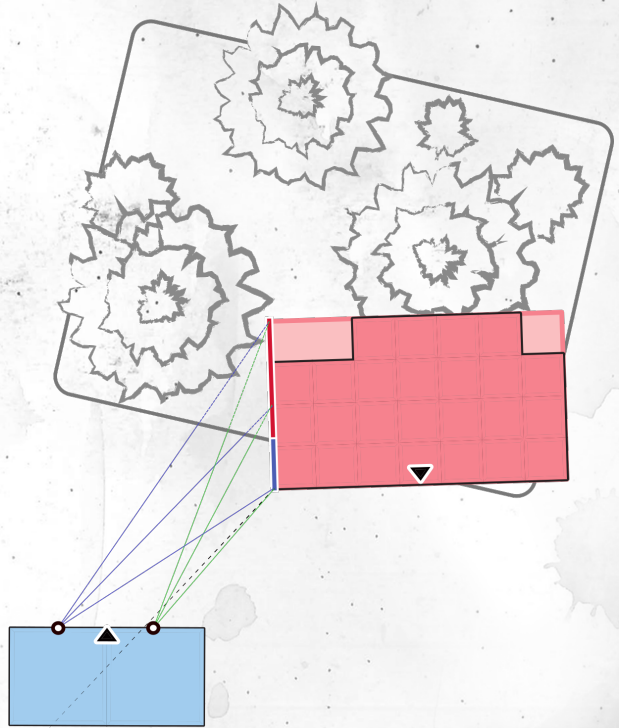


Figura 7: Ejemplos de Cobertura en los Elementos de Terreno.

El centro del Frontal de la unidad azul está ubicado en el Flanco de la unidad roja: el Flanco es el Encaramiento Objetivo.

Dos de tres de las líneas trazadas pasan a través de un Bosque: la unidad roja se beneficia de Cobertura Ligera.

Obstrucciones que Contribuyen a Cobertura

Hay dos tipos de Cobertura: Ligera y Pesada. La razón más común para aplicar Cobertura es el objetivo siendo oscurecido por Terreno u otras miniaturas, o el objetivo estando dentro de un Elemento de Terreno.

Las siguientes Obstrucciones contribuyen para Cobertura:

Cobertura Ligera

- Terreno que es Terreno que Cubre* y que contribuye a Cobertura Ligera[†].
- Miniaturas que tienen *igual o mayor Altura que cualquiera de los dos* el tirador o el objetivo[†].

Cobertura Pesada

- Terreno que es Terreno Opaco
- Terreno que es Terreno que Cubre* y que contribuye a Cobertura Pesada.
- Miniaturas que tienen *igual o mayor Altura que ambos* el tirador y el objetivo.[†]

*Ver el capítulo de «Terreno» para más detalles.

[†]Tener en cuenta que miniaturas que tengan menor *Altura* que ambos el tirador y el objetivo no contribuyen a Cobertura.



FASE DE REAGRUPAMIENTO

1. Chequeo de Reagrupamiento

Durante la Fase de Reagrupamiento, las unidades **Aturdidas** del Jugador Activo deben realizar un Chequeo de Mando, llamado un «Chequeo de Reagrupamiento». Lanza los chequeos uno por uno en cualquier orden. Las unidades Trabadas en Combate no pueden realizar Chequeos de Reagrupamiento.

- Si el Chequeo de Reagrupamiento es *pasado*, la unidad deja de estar **Aturdida** y puede realizar inmediatamente un Pivote (ver el capítulo de «Fase de Movimiento»).
- Si el Chequeo de Reagrupamiento es *fallado*, la unidad Pivota para encararse directamente lejos del centro de la unidad enemiga no-**Aturdida** más cercana, y luego realiza un Movimiento de Huida (ver el capítulo de «Psicología»).

Recuerda que cualquier unidad Decimada que realiza un Movimiento de Huida es retirada como baja.





FASE DE MELÉ

Algunos dicen que las batallas son ganadas o perdidas por los preparativos o grandes estrategias, pero al final cada lucha acaba decidiéndose en choque de armas en el cuerpo a cuerpo. La Fase de Melé es el momento de que tus fuerzas pongan su brío a prueba, una vez han trabado al enemigo en Combate y descubren si su fuerza – y un toque de divina fortuna – pueden llevarles la victoria. Y quizás más importante, si el bando derrotado puede continuar con la lucha. Esto también ocurre cuando tus líderes y campeones se enfrentan en Combate singular con sus contrapartes, luchando grandes duelos que vivirán en las leyendas.

Durante la Fase de Melé, todas las unidades Trabadas se atacarán la una a la otra: cada grupo de unidades entrelazadas en contacto una con otra se llaman un «Combate».

Cada Combate dura a través de una Ronda de Combate, un Combate después de otro. La Fase de Melé es realizada utilizando la siguiente secuencia:

I
Enemigo Eliminado. Si una unidad del oponente ha sido retirada fuera de la Fase de Melé, la unidad puede realizar un Pivote Post-Combate o un Arrasamiento (si había Cargado).

Ronda de Combate. Cada Combate es resuelto en el orden elegido por el Jugador Activo. Para cada Combate, sigue esta secuencia:

1. Preparativos del Combate
 - a) Retira las unidades **Aturdidas**
 - b) Congela las Huellas de las Unidades
2. Configuración del Combate
 - a) Comprueba Formaciones de Combate
 - b) Puntuación Estática de Combate
 - c) Elige Equipamiento y Habilidades
3. Realiza Ataques de Melé
 - a) Determina el Orden de Agilidad
 - b) Resolver Ataques
- II**
4. Determinar el Ganador
 - a) Puntuación de Combate basada en Bajas
 - b) Puntuación Final de Combate
 - c) Realiza Chequeos de Desmoralización
5. Huir y Perseguir
 - a) Determinar quién Huye y quién Persigue
 - b) Descongela las Huellas de las Unidades
 - c) Mueve las Unidades Huyendo
 - d) Mueve las Unidades Persiguiendo
6. Post Combate
 - a) Realiza los Pivotes Post-Combate
 - b) Realiza las Reformas de Combate

III
Repite los pasos II para cada Combate: elige un Combate y completa todas las acciones en la Secuencia de Ronda de Combate para cada unidad en ese Combate, antes de ir a resolver el siguiente Combate.

IV
Una vez todos los Combates han sido resueltos, la Fase de Melé acaba.

Enemigo Eliminado

A veces una unidad que estaba previamente Trabada en Combate ha eliminado a todos sus oponentes antes del comienzo de la siguiente Fase de Melé.

Dichas unidades siguen las reglas de «No Más Enemigos».

Si la unidad no se ha movido desde que las unidades enemigas fueron retiradas (p.e. con un **Movimiento Mágico**), puede realizar un Pivote Post-Combate o un Arrasamiento si había Cargado.

Combate

Cada Combate es luchado entre un grupo de unidades que están en contacto unas con otras. Más a menudo, involucra a dos unidades opuestas Enfrentándose, pero también puede incluir múltiples unidades contra una sola unidad enemiga, o una serie de unidades de ambos bandos todas entrelazadas.

El Jugador Activo elige uno de esos Combates para luchar en una Ronda de Combate (lo que significa que todas las acciones conectadas con una Ronda de Combate deben ser resueltas con todas las unidades Trabadas).

Cuando el Jugador Activo elige un nuevo Combate que no haya sido luchada en esta Fase de Melé para luchar una Ronda de Combate.

Continúa eligiendo y resolviendo Combates hasta que todos ellos hayan sido luchados.

Primera Ronda de Combate Durante la Primera Ronda de Combate, entran en juego reglas específicas. La Primera Ronda de Combate de una unidad ocurre en dos situaciones:

- La Primera Ronda de Combate que lucha después de Cargar con éxito a una unidad enemiga.
- La Primera Ronda de Combate después de que haya sido cargado con éxito por una unidad enemiga, mientras que no estuviera ya Trabada en Combate.

Combates Combinados Cualquier Combate que englobe a más de dos unidades se llama «Combate Combinado».



1. Preparativos del Combate

1.A. Retira unidades Aturdidas

Retira todas las miniaturas en unidades Trabadas que estén **Aturdidas** como bajas.

Recuerda que las unidades Trabadas en Combate no realizan Chequeos de Pánico.

*Por tanto, la forma más común para una unidad **Aturdida** para encontrarse en Combate, es si es cargada cuando ya estaba **Aturdida**.*

1.B. Congela Huellas de Unidades

Cuando se resuelve una Ronda de Combate, las Huellas de Unidad de las unidades Trabadas no se actualizan, sino que retienen sus tamaños y posiciones.

Más aún, la colocación de miniaturas en esas unidades tampoco cambia (*para asegurar formaciones viables cuando se sufren bajas*). Cuando calculas el número de filas, columnas o Filas Completas que tiene una unidad (*esto es relevante para **Firme** y **Sólida***, los huecos vacíos en la formación de la unidad (*p.e. debido a la muerte de un Model Adjutable*) se considera que son rellenos por miniaturas de las filas traseras, de la misma forma que rellenarías normalmente los huecos (*ver el capítulo de «Definiciones y Terminología» para más detalles*).

Notar que las miniaturas no se mueven físicamente en este paso. Las Huellas de las Unidades se mantienen Congeladas hasta justo antes de que las unidades Dispersadas realicen sus Movimientos de Huida.

*Notar que el número de Filas Completas puede seguir siendo reducido a propósito de **Firme** o **Sólido** si se retiran miniaturas durante el Combate.*

Notas del diseñador: Las Huellas de las Unidades y las posiciones de las miniaturas están Congeladas en el sitio, con objeto de prevenir la necesidad de realizar delicados movimientos y reposiciones en situaciones confusas, en el momento en el que los jugadores deberían estar centrándose en tirar sus ataques.

2. Configuración del Combate

2.A. Comprueba Formaciones de Combate

Firme

Una unidad es **Firme** si tiene más Filas Completas que cada unidad enemiga individual Trabada en contacto con ella.

Si, al final de la Ronda de Combate, la unidad es **Firme** y estaba en el lado perdedor, los modificadores de Disciplina de la diferencia de Puntuación de Combate son **fijados** a un mínimo de -2 (*no puede ser un número menor de -2*).

Sólida

Una unidad es **Sólida** si su número de Filas Completas es al menos:

- 4 – para unidades de Altura 0-1.
- 3 – para unidades de Altura 2.

- 2 – para unidades de Altura 3-5.

Si una unidad de **Altura 1** es **Sólido** al principio una Ronda de Combate, entonces todas las miniaturas de Altura 1 en la unidad ganan **Empuje de Filas (+1 a herir, max. 3+)** hasta el final de la Ronda de Combate.

Tenaz

Si, al final de una Ronda de Combate, la unidad es tanto **Firme** como **Sólido**, se dice que es **Tenaz**: los modificadores de Disciplina de la diferencia de Puntuación de Combate son ignorados cuando se tiran Chequeos de Desmoralización.

Rodeada

Una unidad es considerada **Rodeada** cuando tiene enemigos Trabados con bien su Flanco y/o su Retaguardia.

Una unidad **Rodeada** cuenta como que tiene X Filas Completas menos, donde «X» es el número combinado de Filas Completas de todas las unidades enemigas Trabadas en su Flanco y/o Retaguardia.

Si múltiples unidades en el mismo Combate están **Rodeadas**, primero aplica **Rodeada** de unidades que no estén ellas mismas **Rodeadas**. Luego aplica **Rodeada** de unidades que están **Rodeadas**.

El Jugador Activo elige el orden en que realiza cada uno de estos pasos. Los efectos principales de esto son en el número de Puntuación de Combate que la unidad ganará de Filas Completas (*pe. Bono de Filas*), y si la unidad y sus enemigos son **Firme** y/o **Sólido**.

Tener en cuenta que una unidad que tiene 0 Filas Completas no estará afectada por esta reducción.

2.B. Calcular Puntuación Estática de Combate

El objetivo de una Ronda de Combate es aniquilar o dispersar al enemigo, lo último se hace ganando la Ronda de Combate, haciendo que tus unidades acumulen un total mayor de «Puntuación de Combate» que las unidades del oponente.

La Puntuación de Combate se calcula en dos pasos diferentes:

1. Primero en el paso 2 de la Secuencia de Ronda de Combate («Configuración de Combate»), donde los bonos de Puntuación Estática de Combate son sumados y anotados.
2. Después de que todos los ataques hayan sido realizados, en el paso 4 de la Secuencia de Ronda de Combate («Determinar el Ganador»), los bonos de Puntuación de Combate basada en Bajas son sumados para calcular la Puntuación de Combate final.

Los bonos de Puntuación Estática de Combate son:

▪ Carga: +1

Cada bando con una o más unidades Cargando gana +1 a su Puntuación de Combate.

▪ **Luchando en los Flancos o la Retaguardia: +2 / cada Flanco o Retaguardia**

Si un bando tiene unidades luchando con el enemigo en su Flanco o Retaguardia, añade +2 a su Puntuación de Combate por **cada** Flanco diferente o Retaguardia de **cada** unidad enemiga que tenga unidades Trabadas con ella.

▪ **Bono de Filas: +1 / Fila Completa (hasta +4)**

Cada bando añade a su Puntuación de Combate el número de Filas Completas de su unidad que tenga el mayor número de Filas Completas, hasta un máximo de +4. *Tener en cuenta que el Bono de Filas de una unidad puede ser reducido si está Rodeada.*

Ver «Miniaturas y Unidades» en el capítulo de «Definiciones y Terminología» para la definición de «Fila Completa».

▪ **Portaestandarte: +1 / Portaestandarte**

Cada bando añade +1 a su Puntuación de Combate por cada una de sus unidades con un Portaestandarte Trabado en el Combate.

▪ **Otros Modificadores**

Modificadores adicionales pueden ser añadidos a la Puntuación de Combate de cada bando (*como el +1 si el Portaestandarte de Batalla está Trabado en el Combate*).

Notas del diseñador: Los Combates pueden ser confusos y consumir tiempo para resolverse. Para simplificar el proceso, recomendamos colocar dados especiales o marcadores cerca de las unidades para marcar la Puntuación de Combate Estática.

2.C. Elegir Equipo y Habilidades

Muchas miniaturas tienen elecciones que son determinadas en este paso de la Secuencia de Ronda de Combate.

Comunes: Abrir Paso para Personajes, Activar objetos y habilidades y elegir arma.

Si ambos jugadores tienen decisiones que realizar tomar este paso, el Jugador Activo primero hace y ejecuta todas sus decisiones y luego el Jugador Reactivo realiza y ejecuta todas sus decisiones.

Elegir Arma de Melé

Las partes de miniatura armadas con múltiples armas deben elegir que arma utilizarán en su Primera Ronda de Combate, con el siguiente orden de prioridad*:

1. Un Arma Encantada
2. Cualquier arma que no sea un Arma de Mano ni un Arma Innata
3. Un Arma de Mano
4. Un Arma Innata

**Una parte de la miniatura con Maestro de Armas puede elegir que Arma de Melé utilizar en cada Ronda de Combate, y solo necesita cumplir la Prioridad #1 mencionada.*

3. Realizar Ataques de Melé

3.A. Determinar Orden de Agilidad

El orden en el que los Ataques de Melé se realizan se determina antes de que se haga cualquier ataque.

Este orden se conoce como el «Orden de Agilidad» y se basa en la Agilidad de las partes de miniatura atacando. Los ataques de Agilidad más alta se resuelven primero, seguidos por los ataques de menor Agilidad.

Una vez que el Orden de Agilidad está determinado, se mantiene así para toda la Ronda de Combate.

Momentum de Carga

Las miniaturas Cargando ganan +1 Agilidad.

3.B. Resolver Ataques

Resuelve los Ataques de Melé de las miniaturas en el Combate, en Orden de Agilidad descendente.

Para cada ataque, sigue la Secuencia de Ataque definida en el capítulo de «Ataques».

Esto incluye a las miniaturas de ambos bandos involucradas en el Combate.

3.B.a Que Miniaturas pueden Atacar

Durante la Fase de Melé, las miniaturas que están en contacto con la Huella de Unidad enemiga cuando su Paso de Agilidad designado es alcanzado **deben** atacar. **Excepto si han sido retirados como baja.**

Ataques Restringidos

Las reglas para Ataques Restringidos son usadas para Ataques Estándar de Melé en dos circunstancias:

- **Ataques de Apoyo:** miniaturas en la segunda fila pueden utilizar Ataques Estándar de Melé contra enemigos a través de miniaturas en la primera fila, directamente en frente de ellos (*solo contra miniaturas Trabadas con el Frontal de su unidad*).
- **Flancos y Retaguardia:** Ataques Restringidos se aplica cuando una miniatura asigna Ataques Estándar de Melé contra un enemigo que está Trabado con su Flanco o Retaguardia.

Cuando una miniatura quiere asignar cualquiera de sus Ataques Estándar de Melé como Ataques Restringidos, el total de Ataques Estándar de Melé de sus partes de miniatura combinadas que puede hacer es **nunca** mayor que su Altura.

Si la miniatura tiene múltiples partes de miniatura (*ver Miniaturas y Unidades en el capítulo de «Definiciones y Terminología»*), su dueño puede decidir que ataques de que parte de la miniatura se usan, siempre y cuando el número total de ataques de la miniatura combinada no supere su Altura.

Por ejemplo, una miniatura de Altura 2 consistente en un Caballero (At 2) en un Caballo (At 1) realiza Ataques de Apoyo. La miniatura solo puede realizar 2 Ataques Estándar de Melé y elige primero hacer un 1 ataque con el Caballero y luego en un Paso de Agilidad inferior, 1 ataque con el Caballo.

Luchando Entre Huecos

Las miniaturas se consideran en contacto una con otra a través de los huecos.

Esto puede pasar si hay huecos en la formación de una unidad o si las unidades no están perfectamente alineadas una con otra.

Para comprobar si están en contacto, extiende sus peanas en la dirección del Encaramiento en el que la unidad está Trabada.

Si esto contacta con una miniatura enemiga en el Encaramiento en el que está Trabada, ambas miniaturas se considera que están en contacto *una con otra*.

La base no se puede extender pasando Impasables o

una Huella de Unidad perteneciente a una unidad diferente.

Ver las imágenes inferiores para ejemplos.

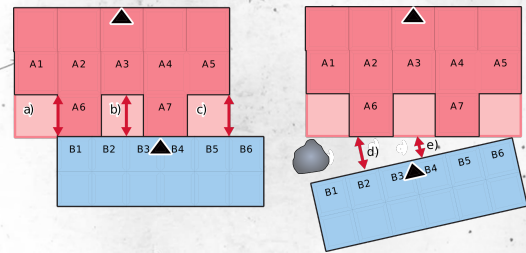


Figura 8: Luchando entre Huecos.

– Panel izquierdo: Huecos en la formación de la unidad. Las miniaturas de las unidades azul y roja se considera que están en contacto a través del hueco indicado por las flechas a, b, y c.

– Panel derecho: Unidades alineadas de forma imperfecta. Las unidades no están perfectamente alineadas, pero las unidades azul y roja se consideran en contacto a través del hueco indicado por las flechas d y e.

3.C. Asignar Ataques

Cuando se asignan Ataques de Melé, cada ataque debe elegir un objetivo. Todos los ataques del Paso de Agilidad dado deben ser asignados antes de determinar el número de impactos.

Son objetivos viables:

- Miniaturas de Tropa en cualquier unidad cuya Huella de Unidad (*ver capítulo de «Definiciones y Terminología»*) el atacante esté en contacto con.
- Cualquier Miniatura Adjuntable que el atacante esté en contacto con.

Si una miniatura está realizando Ataques de Apoyo, puede asignar sus ataques como si estuviera ubicada en el Frontal de la unidad, en la misma fila.

3.C.a Ataques Estándar de Melé

El tipo más común de ataque en la Fase de Melé es el Ataque Estándar de Melé, que todas las miniaturas pueden realizar suponiendo que tienen un Valor de Ataques en su perfil (*ver «Perfiles de Características» en el capítulo de «Definiciones y Terminología»*).

Para resolver estos ataques, lanza un número de D6 igual al Valor de Ataques de la parte de la miniatura atacando. Esto se llama una tirada «para-impactar». Compara la Habilidad Ofensiva de la parte de miniatura atacando con la Habilidad Defensiva de la miniatura objetivo y comprueba la tabla inferior para saber el resultado que necesitas en la tirada de dado para conseguir un impacto exitoso.

Una tirada de '1' siempre es un fallo y una tirada de '6' siempre es un éxito. Ambas tablas representan la misma relación, visualizada de diferente forma.

Habilidad Ofensiva - Habilidad Defensiva	Resultado necesario para impactar
4 o más	2+
1 a 3	3+
-3 a 0	4+
-4 o menos	5+

la Secuencia de Ataque (descrita en el capítulo de «Ataques»), usando la Fuerza, Penetración de Armadura en el perfil de la parte de la miniatura atacando, potencialmente modificadas por cosas como armas, hechizos y Reglas de Miniaturas.

Ataques No-Estándar de Melé

Los ataques que no caen dentro de la categoría de Ataques Estándar de Melé, tienen su reglas específicas propias para determinar el número de impactos, así como la Fuerza, Penetración de Armadura y reglas adicionales a utilizar.

Una vez has determinado el número de impactos, sigue

	Of 1	Of 2	Of 3	Of 4	Of 5	Of 6	Of 7	Of 8	Of 9	Of 10
Déf 1	4+	3+	3+	3+	2+	2+	2+	2+	2+	2+
Déf 2	4+	4+	3+	3+	3+	2+	2+	2+	2+	2+
Déf 3	4+	4+	4+	3+	3+	3+	2+	2+	2+	2+
Déf 4	4+	4+	4+	4+	3+	3+	3+	2+	2+	2+
Déf 5	5+	4+	4+	4+	4+	3+	3+	3+	2+	2+
Déf 6	5+	5+	4+	4+	4+	4+	3+	3+	3+	2+
Déf 7	5+	5+	5+	4+	4+	4+	4+	3+	3+	3+
Déf 8	5+	5+	5+	5+	4+	4+	4+	4+	3+	3+
Déf 9	5+	5+	5+	5+	5+	4+	4+	4+	4+	3+
Déf 10	5+	5+	5+	5+	5+	5+	4+	4+	4+	4+



4. Determinar el Ganador

4.A. Puntuación de Combate basada en Bajas

Una vez todos los Pasos de Agilidad han sido resueltos, es decir, todas las miniaturas han tenido su oportunidad para atacar, se calcula la Puntuación de Combate basada en Bajas.

Los bonos de la Puntuación de Combate basada en Bajas son:

- **Puntos de Vida perdidos causados a las unidades enemigas: +1 / Punto de Vida**

Suma el número de Puntos de Vida perdidos por las unidades de tu oponente durante la Ronda de Combate.

- **Unidad enemiga Eliminada: +1 / unidad**

Añade un +1 por cada unidad enemiga donde todas sus miniaturas fueron retiradas como baja (en añadido a los Puntos de Vida perdidos incurridos por esas unidades antes de ser eliminadas).

Esto incluye a las unidades **Aturdidas** que fueron retiradas al inicio de la Ronda de Combate; sin embargo, las unidades **Aturdidas** solo contribuyen con el +1 por ser eliminadas, no se tienen en cuenta Puntos de Vida perdidos.

4.B. Calcular la Puntuación Final del Combate

Determina que bando ha ganado esta Ronda de Combate.

Esto se realiza sumando los bonos de la Puntuación de Combate basada en Bajas con los previamente calculados bonos de Puntuación Estática de Combate

El bando con la mayor Puntuación de Combate gana, mientras que el bando con la menor Puntuación de Combate pierde.

En caso de empate, ambos bandos se consideran ganadores.

Una unidad que ya no está en contacto con una unidad enemiga siempre cuenta como si ha ganado la Ronda de Combate.

4.C. Realiza Chequeos de Desmoralización

Después de una Ronda de Combate, cada unidad en el bando que ha perdido el Combate debe realizar un Chequeo de Desmoralización, en el orden elegido por el jugador que perdió el Combate.

Un Chequeo de Desmoralización es un Chequeo de Disciplina con un modificador negativo igual a la diferencia entre Puntuaciones de Combate.

Por ejemplo, si la Puntuación de Combate fue 6 a 3, las unidades en el bando perdedor realizan sus Chequeos de Desmoralización con un modificador de -3.

*Tener en cuenta que reglas como **Firme**, **Sólido**, **Guardaespaldas** y **Tozudo** pueden tener un impacto en el modificador de Disciplina que se termina usando.*

- Si el Chequeo de Desmoralización **es pasado**, la uni-

dad se mantiene Trabada en Combate.

- Si el Chequeo de Desmoralización **es fallado**, la unidad está «Rota», e intentará ahora Huir del Combate.

4.D. Determinar quién Huye y quién Persigue

Si cualquier unidad falló su Chequeo de Desmoralización o fue eliminada durante el Combate, sigue los pasos a continuación en orden:

1 **Determina la Dirección de Huida:** cada unidad Rota (*cualquier unidad que falló su Chequeo de Desmoralización*) Huirá de una unidad enemiga con la que esté en contacto.

Si hay más de una unidad de la que Huir, el dueño de esas unidades enemigas elige cuál es usada para establecer la dirección de Huida.

2 **Tira la Distancia de Huida:** típicamente es una tirada de 2D6.

Coloca el resultado de los dados cerca de la unidad, pero no la muevas aún.

Determina que unidades Perseguirán: cada unidad en contacto con una o más unidades enemigas Rotas y no en contacto con unidades enemigas no-Rotas, puede elegir Perseguir. Declara que unidad persigue a que unidad Rota.

3 1. Una unidad que estaba Cargando previamente en la Ronda de Combate y que ahora ya no está en contacto con una unidad enemiga (normalmente, porque todas ellas han sido eliminadas) puede elegir realizar un tipo especial de Persecución llamada un «Arrasamiento».

Un Arrasamiento es siempre totalmente en recto.

4 **Tira la Distancia de Persecución:** típicamente una tirada de 2D6.

Coloca el resultado de los dados cerca de la unidad, pero no la muevas aún.

5 **Retira las unidades Rotas atrapadas:** compara la Distancia de Huida de cada unidad Rota con las Distancias de Persecución de cualquier unidad que haya Declarado una Persecución contra ella.

Si la Distancia de Huida es mayor que todas las Distancias de Persecución, la unidad Rota ha conseguido escapar. En caso contrario, la unidad ha sido atrapada y es retirada como baja.

4.E. Descongela las Huellas de Unidad

Las Huellas de Unidad de cualquier unidad restante se descongelan y las miniaturas dentro de la unidad se reorganizan para reformar a una formación válida.

Ver «Manter una Formación Válida» para más detalles.

Empuja unidades para mantener contacto

Después de descongelar las Huellas de Unidad y reorganizar las miniaturas dentro de la unidad en formaciones válidas, cualquier unidad que estuviera Trabada en Combate justo antes de esto, pero perdió el contacto debido a las Huellas de Unidad actualizadas, se empuja de vuelta en contacto.

Esto no se aplica a unidades que están a punto de Huir ni a unidades a punto de Perseguir.

Mueve las unidades de una en una, en el orden descrito más abajo, hasta que todas las unidades o bien hayan intentado mantener contacto y hayan fallado o bien estén de nuevo en contacto con el enemigo.

- Mueve las unidades del Jugador Activo primero.
- Mueve todas las unidades en cada bando, en el orden que permita que el máximo de unidades se mantengan en Contacto.
- Si diferentes formas de proceder llevan al mismo número de unidades a permanecer en Contacto, cada dueño decide en que orden sus propias unidades serán empujadas.

Empuja cada unidad para mantener el contacto con la unidad(es) que estaba en contacto antes de actualizar las Huellas de Unidad, siguiendo las reglas a continuación:

- Si la unidad está en contacto con un enemigo, no es empujada.
- La unidad no puede ser empujada a través de unidades o Impasables.
- La unidad no puede ser empujada en contacto con ninguna nueva unidad enemiga, pero puede acabar su movimiento dentro de 1" de otras unidades o Impasables.
- La unidad debe ser movida la mínima distancia requerida para mantener el contacto.
- La unidad debe ser movida en una línea recta: bien directamente hacia delante, hacia atrás, de lado o en una combinación de dos de estas direcciones.
- La unidad no puede cambiar cuál de sus Encaramientos está en contacto con enemigos.

Si estas reglas no permiten que la unidad mantenga el contacto, no muevas a la unidad.

Las unidades que pierden el contacto siguen las reglas de «No Más Enemigos». Si, como resultado de actualizar las Huellas de Unidad, dos o más grupos separados de unidades opuestas han sido creados, cada subgrupo será tratado como un Combate separado de ahora en adelante.

No Más Enemigos

Cuando una unidad no es posible empujarla de vuelta al contacto con enemigos con los que previamente estaba en contacto (incluyendo debido a que esos enemigos ya no están en el Campo de Batalla, *p.e. porque han sido retirados como baja, durante o fuera de la Ronda de Combate*, de forma que se encuentra que ya no está Trabada en Combate.



Puede realizar un Pivote Post-Combate o si estaba Cargando, un Arrasamiento.

4.F. Mover Unidades Rotas

Cada unidad Rota que no fue atrapada ahora está **Aturdida** y Huirá del Combate.

Mueve las unidades una a una en el orden elegido por su dueño.

Primero, Pivota a la unidad de forma que su Retaguardia sea paralela con el Encaramiento suyo que estaba Trabado con la unidad enemiga de la que está Huyendo, Pivotando exactamente bien 0, 90, o 180 grados.

Entonces, la unidad Rota realiza un Movimiento de Huida directamente recto con la Distancia de Huida previamente lanzada (ver el capítulo de «Psicología» para las reglas del Movimiento de Huida).

4.G. Mover Unidades Persiguiendo

Mueve cada unidad que declaró una Persecución una por una en el orden elegido por su dueño. Primero, Pivota de forma que la unidad esté Encarando la misma dirección que la unidad Rota a la que está Persiguiendo. Luego, mueve la unidad directamente hacia delante una distancia igual a la Distancia de Persecución previamente lanzada.

Una unidad que está realizando un Arrasamiento siempre mueve directamente hacia delante sin Pivotar.

Si hay unidades Persiguiendo en ambos bandos, el Jugador Activo mueve todas sus unidades primero y luego el Jugador Reactivo mueve sus unidades. Si el Movimiento de Persecución llevaría a la unidad Persiguiendo en contacto con un obstáculo, como una unidad enemiga, el Borde del Tablero o una Obstrucción, se aplican reglas específicas. * Durante un Movimiento de Persecución, los siguientes objetos se consideran «Obstrucciones»:

- Elementos de Terreno Impasables
- Unidades amigas que no formaban parte del mismo Combate
- Unidades enemigas que Huyeron del Combate involucrando a la unidad que Persigue.

4.H. Movimientos de Persecución

Antes de mover cualquier unidad, comprueba:

- Que unidad Persiguiendo será conducida a una Carga debido a su Movimiento de Persecución, ignora otras unidades Persiguiendo.
- En qué Arco el centro del Frontal de la unidad Persiguiendo se sitúa, por cada unidad enemiga que pueda ser Cargada como parte del Movimiento de Persecución: si el Movimiento de Persecución conduce a una Carga, será en el Encaramiento determinado en este punto.

Las unidades Cargando serán movidas primero.

El orden debe ser elegido, de forma que el número de unidades que completan una Carga de forma exitosa sea lo más alto posible.

El resto de unidades Persiguiendo se moverán después, en el orden elegido por su dueño.

1. Pivote

La unidad Persiguiendo Pivota de forma que esté Encarando la misma dirección que la unidad perseguida o,

si esa unidad fue retirada como baja, la dirección que la unidad perseguida habría tenido, si no hubiera sido retirada como baja.

Ignora la regla de Espaciado entre unidades durante este Pivote.

Después del Pivote, una de cuatro situaciones ocurrirá. Si más de una es aplicable, aplica solo la superior:

A. **Unidad enemiga:** si, después del Pivote, el Frontal de la unidad Persiguiendo estaría en contacto con la Huella de Unidad de una unidad enemiga que no haya Huido del mismo Combate, esta Declara una Carga contra esa unidad, que no puede realizar ninguna Reacción a la Carga.

(Si hay más de un posible objetivo, la unidad Pivotando elige a qué unidad Cargar.)

Para realizar el Movimiento de Carga, retira la unidad Persiguiendo del Campo de Batalla, y colócala de vuelta siguiendo las reglas a continuación:

- No puede cambiar su formación.
- Su Frontal debe de estar en contacto con el Encaramiento Objetivo de la unidad enemiga (determinado antes del Pivote).
- El centro de la unidad Persiguiendo debe moverse la menor distancia posible de su posición antes del Pivote, mientras que siga permitiendo una posición válida siguiendo la regla de Espaciado entre Unidades después del Movimiento Inicial de Alineación.

Después, realiza el Movimiento Inicial de Alineación (ver el capítulo de «Fase de Carga»; en caso de una Carga No-Alineada, realiza solo el Movimiento «Inicial» de Alineación, no el Movimiento «Especial» de Alineación).

Si no hay suficiente espacio para colocar la unidad Persiguiendo en contacto, trata la unidad enemiga como una Obstrucción en su lugar.

B. **Borde del Tablero:** si, después del Pivote, el Frontal de la unidad Persiguiendo estaría en contacto con (o fuera) del Borde del Tablero, la unidad en cambio realiza un Pivote Post-Combate y luego no mueve más allá (ignora el paso 2: «Seguir Adelante»).

Si no es posible realizar este Pivote Post-Combate de forma que coloque a la unidad en una posición final válida, trata el Borde del Tablero como una Obstrucción en su lugar.

C. **Obstrucción:** si, después del Pivote, el Frontal de la unidad Persiguiendo estaría en contacto con una Obstrucción, la unidad en cambio Pivota de forma que se encara en una dirección lo más cerca posible de la misma dirección que la unidad Perseguida está Encarada (o estaría Encarando, si hubiera sido retirada como baja), mientras mantiene la regla de Espaciado entre Unidades.

(Usualmente esto supone que la unidad debe pararse a 1" de la Obstrucción).

La unidad entonces no mueve más allá.

D. **Libre para moverse:** si, después del Pivote, el Frontal de la unidad Persiguiendo no está en contacto con ninguna otra unidad, Borde del Tablero u Obstrucción, procede al paso 2: «Seguir Adelante».

2. Seguir Adelante

Sin mover a la unidad Persiguiendo, comprueba que el primer Obstáculo, estaría, dentro del rectángulo formado por la extensión de su Frontal directamente hacia delante de la unidad una distancia igual a la tirada de Distancia de Persecución.

Si más de una de estas situaciones es aplicable aplicar la más superior.

La regla de Espaciado entre Unidades es ignorada cuando se realiza esta comprobación y para todos los movimientos durante el Seguir Adelante.

A. **Unidad enemiga:** si el primer Obstáculo fuera la Huella de Unidad de una unidad enemiga que no Huyó del mismo Combate, la unidad Persiguiendo Declara una Carga contra esa unidad, utilizando su tirada de Distancia de Persecución como su Alcance de Carga.

Si hay más de un posible objetivo, la unidad Persiguiendo elige a qué unidad Cargar.

La unidad cargada no puede realizar ninguna Reacción a la Carga.

La unidad Persiguiendo inmediatamente realiza un Movimiento de Carga hacia el previamente determinado Encaramiento Objetivo, siguiendo todas las reglas normales de Movimientos de Carga incluyendo: Movimientos de Alineación, «Cargas No-Alineadas» y «Camino Bloqueado» si aplicable.

Si la Carga no puede ser completada, la unidad no realiza un Movimiento de Carga Fallida, pero trata la unidad como una Obstrucción en su lugar.

Si la unidad Persiguiendo se une a un Combate que ya ha sido luchado o que fue creado durante esta Fase de Melé, se resolverá en la próxima Fase de Melé, con la unidad Cargando aún contando como Cargando.

Si la unidad Cargando en cambio se une a un Combate que no estaba creado y que no hubiera sido combatido aún durante esa misma Fase de Melé, entonces luchará de nuevo y puede Perseguir otra vez esta Fase.

B. **Borde del Tablero:** si el primer Obstáculo sería el Borde del Tablero, mueve la unidad directamente recto hasta que toca el Borde del Tablero, e inmediatamente realiza un Pivote Post-Combate.

C. **Obstrucción:** si el primer Obstáculo fuera una Obstrucción, mueve la unidad directamente recto hasta justo antes de que entre en contacto con la Obstrucción.

D. **Libre para moverse:** si el Frontal de la unidad Persiguiendo no entraría en contacto con ningún Obstáculo, muévela directamente recto su Distancia de Persecución.



3. ¿Posición Válida?

Al final del Movimiento de Persecución, comprueba si la unidad está en una posición válida siguiendo la regla de Espaciado entre Unidades.

No puede entrar en contacto con una unidad enemiga contra la que no Declaró una Carga, pero puede estar dentro de 0.5" de un Impasable o de otras unidades (como unidades amigas que formaban parte del mismo Combate).

Si la unidad no está en una posición válida, al final del movimiento, retrocede la unidad hasta su última posición válida donde cumplía la regla de Espaciado entre Unidades.



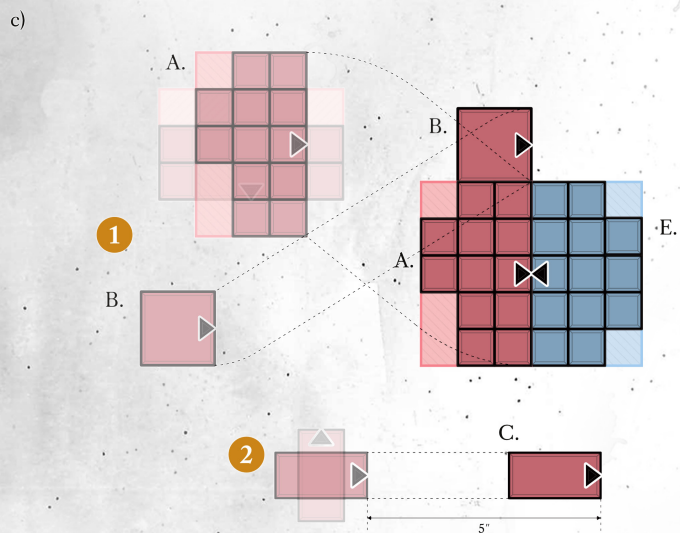
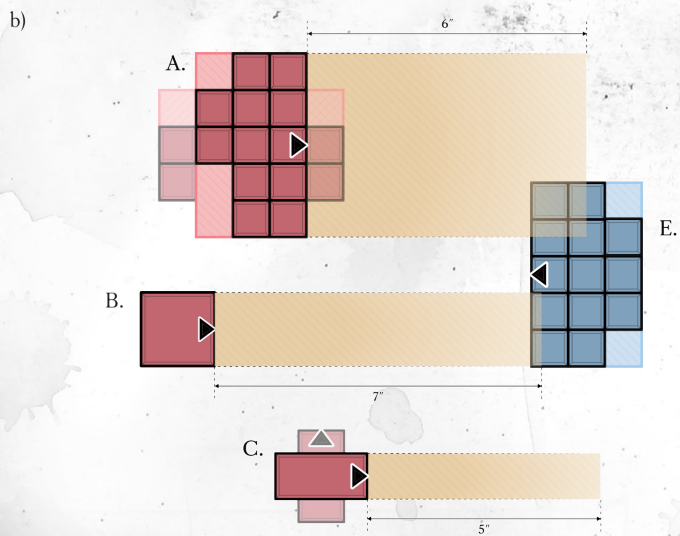
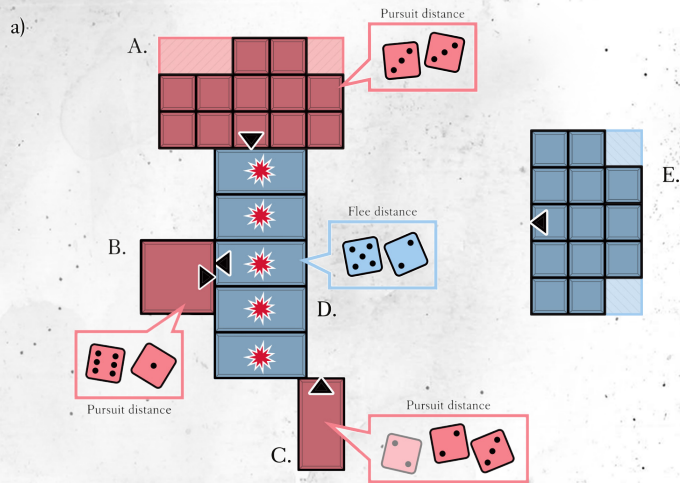


Figura 9: Ejemplo de dos unidades Persiguiendo a la misma unidad enemiga.

a) La unidad D pierde el Combate, se Rompe y Huye una 7". El dueño de las unidades ganadoras elige tirar para la Distancia de Persecución de la unidad A primero: 6", que no es suficiente para atrapar a la unidad Huyendo. La Distancia de Persecución de la unidad B es 7", que es igual o mayor que la Distancia de Huida de la unidad D: la unidad Huyendo es inmediatamente retirada como baja. La Distancia de Persecución de la unidad C es 5".

b) Comprobando que unidades Cargarán a una unidad enemiga durante su Persecución, antes de mover cualquier unidad Persiguiendo, resulta que ambas la unidad A y la unidad B Cargarán contra la unidad E: ambas unidades entonces declararán una Carga contra la unidad E. La unidad C no Cargará a ninguna unidad enemiga.

c) Ahora las unidades A y B realizan sus Movimientos de Persecución primero. Durante este movimiento, pueden moverse una a través de la otra ignorando la regla de Espaciado entre Unidades. Por lo demás, se mueven utilizando las reglas normales para los Movimientos de Carga (un Giro permitido, Maximizando el Contacto, etc.). Con el propósito de maximizar el número de miniaturas y unidades en contacto, la unidad A alinea su Frontal con el de la unidad E, mientras la unidad B se mueve en contacto esquina con esquina con la unidad E. Después la unidad C Pivota y mueve su Distancia de Persecución directamente hacia delante.



5. Post Combate

5.A. Pivotes Post-Combate

Cualquier unidad que estuviera Trabada durante esta Ronda de Combate, pero ya no lo esté y que no realizó un Movimiento de Persecución, puede realizar ahora un Pivote Post-Combate utilizando las reglas de una Maniobra de Pivotaje.

(ver el capítulo de «Fase de Movimiento».)

Una unidad que realiza un Pivote Post-Combate, por cualquier razón, no puede Declarar ninguna Carga en la Fase de Carga del siguiente Turno de Jugador. (Si el próximo Turno de Jugador es el de tu oponente, la unidad puede Declarar Cargas normalmente en tu siguiente Turno de Jugador).

5.B. Reformas en Combate

Después de que se hayan movido todas las unidades Huyendo y Persiguiendo, cualquier unidad que aún esté Trabada en el Combate, puede intentar realizar una «Reforma en Combate», con las siguientes restricciones:

- Una unidad Trabada en más de uno de sus Encaramientos nunca puede realizar una Reforma en Combate.
- Cualquier unidad en el lado perdedor del Combate, así como cualquier unidad Trabada en su Flanco o Retaguardia, ha de pasar un Chequeo de Mando para poder Reformarse en Combate.

Primero, el Jugador Activo declara cuales de sus unidades intentarán realizar una Reforma en Combate, realizando Chequeos de Mando cuando corresponda. Luego, el Jugador Reactivo declara cuales de sus unidades intentarán realizar una Reforma en Combate, realizando Chequeos de Mando cuando corresponda. Cualquier unidad que no estén perfectamente alineadas con el Encaramiento Objetivo del enemigo con el que están Trabados en el momento de declarar que unidades intentarán Reformarse en Combate, **deben** intentarlo, siguiendo las reglas normales de Reformas en Combate.

Una vez haya sido establecido que unidades realizarán una Reforma en Combate, el Jugador Activo escoge

que jugador realiza todas sus Reformas en Combate primero; cada jugador elige en que orden realizar las Reformas en Combate de sus propias unidades.

Cuando realices una Reforma en Combate, retira la unidad del Campo de Batalla y coloca de vuelta en contacto con la unidad(es) enemiga(s) siguiendo las reglas a continuación:

1. La unidad puede ser colocada en cualquier formación viable, teniendo en cuenta que su número de columnas no cambie en más de ± 2 .
2. Al menos tantas miniaturas de **ambos** ambos bandos deben mantenerse en contacto con miniaturas opuestas como antes, pero no tienen porque ser las mismas miniaturas.
3. Cualquier Miniatura Adjuntable, de cualquier bando, que estaba en contacto con un enemigo antes de la Reforma en Combate debe mantenerse en contacto después de la Reforma en Combate.
4. La unidad ignora la regla de Espaciado entre Unidades, excepto si aún así no puede moverse en contacto con unidades enemigas con las que no estaba en contacto antes de la Reforma en Combate, tampoco puede superponerse con otras unidades o Terreno Impasable.
5. La unidad debe mantener el contacto con las mismas unidades que antes de la Reforma en Combate y con los mismos Encaramientos de dichas unidades enemigas.
6. Después de haber realizado su Reforma en Combate, la unidad debe de estar perfectamente alineada con el Encaramiento del enemigo con el que está Trabada.

Si múltiples unidades están realizando Reformas en Combate, entonces los requisitos mencionados arriba deben ser cumplidos al final de todas las Reformas en Combate por el primer jugador y después de nuevo otra vez al final de todas las Reformas en Combate del segundo jugador, en vez de después de que cada unidad individual haya realizado su propia Reforma en Combate.

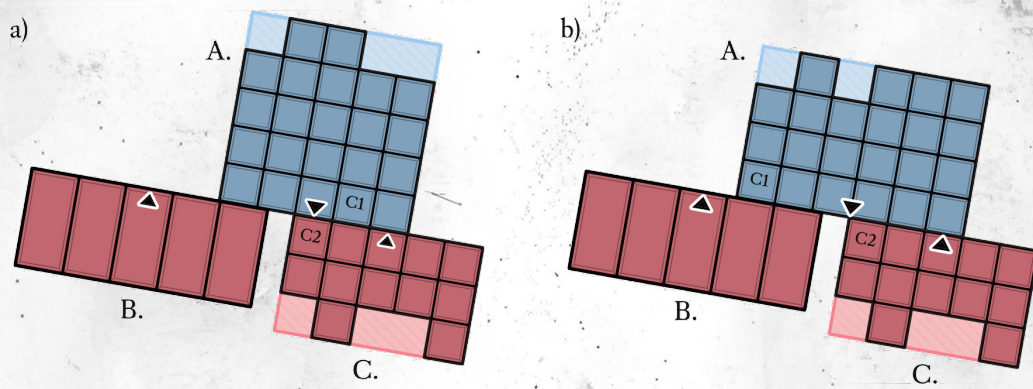


Figura 10: Reformas en Combate.

- a) Al final de una Ronda de Combate, la unidad A está Trabada con la unidad B y la unidad C. La unidad A realiza una Reforma en Combate.
- b) La unidad A ha hecho su Reforma en Combate: la unidad ha añadido una columna en su flanco derecho, y el Personaje unido a la unidad ha cambiado su posición para estar localizado en su esquina frontal-derecha.



DESPUÉS DE LA PARTIDA

Cuando la partida acaba, es el momento de determinar el ganador. Esto se hace calculando los Puntos de Victoria (VP) basándose en las siguientes reglas. Puedes también utilizar reglas personalizadas para decidir el ganador, si se acuerda entre ambos jugadores.

1. Puntos de Batalla

El ganador de la partida se determina por el número de Puntos de Batalla que ha conseguido. Los jugadores siempre comparten un total de 20 Puntos de Batalla, siendo un 10-10 un empate y un 20-0 una victoria decisiva.

Los Puntos de Batalla pueden ser conseguidos de tres formas:

- **Puntos de Victoria:** la forma primaria de conseguir Puntos de Batalla es derrotando a unidades enemigas, que te da Puntos de Victoria (VP) (*ver a continuación para más detalles de cuantos VP dan las unidades*).
- **Ganar el Objetivo Primario:** cada jugador compite por el mismo Objetivo Primario, seleccionado al principio de la partida. El jugador que gana el Objetivo Primario gana 3 Puntos de Batalla, mientras que el otro jugador pierde 3 Puntos de Batalla.
- **Completar Objetivos Secundarios:** cada jugador normalmente tiene un Objetivo Secundario, seleccionado al principio de la partida. Por cada Objetivo Secundario que un jugador completa, ganan 1 Punto de Batalla, mientras que su oponente pierde 1 Punto de Batalla (*lo que significa que si cada jugador completa un mismo número de Objetivos Secundarios, al puntuación no cambia*).

Notas del diseñador: Si ninguna fuente externa te dice como utilizar los Objetivos Secundarios (p.e. organizadores de torneos, reglas de campaña, etc.), los jugadores deberían establecer cuanto se quieren centrar en los Objetivos Secundarios antes de la partida. Considera las siguientes pautas:

- En partidas competitivas estándar, los Objetivos Secundarios valen normalmente +1/-1 PB, como se detalla en la tabla inferior.
- Para partidas centradas en aprender las reglas básicas, se recomienda ignorar los Objetivos Secundarios en su totalidad.
- Aquellos buscando una experiencia más inmersiva y guiada por la historia, pueden optar por asignar un valor mayor a los Objetivos Secundarios como +5/-5 PB.

Se anima a los jugadores a asignar un valor a los Objetivos Secundarios correspondiente a su nivel deseado de desafío competitivo y enfoque narrativo.

Conseguir Puntos de Victoria

Al final de la partida, cada jugador gana Puntos de Victoria (VP) usando las reglas a continuación.

- **Unidades Destruídas:** ganas un número de VP igual al total del Coste en Puntos (*como pone en la Lista de*

Ejército) de cada unidad enemiga que ha sido retirada como baja.

- **Unidades Aturdidas:** ganas un número de VP igual a la mitad del Coste en Puntos (*como pone en la Lista de Ejército, redondeando hacia arriba*) de cada Unidad enemiga que esté **Aturdida** al final de la partida.
- **Unidades Decimadas:** ganas un número de VP igual a la mitad de Coste en Puntos (*como pone en la Lista de Ejército, redondeando hacia arriba*) de cada unidad enemiga que esté **Decimada** al final de la partida (*de forma que cada unidad enemiga que esté tanto Aturdida como Decimada al final de la partida te da su Coste en Puntos completo en VP*).

Al calcular VP, las Miniaturas Adjuntables son consideradas por separado de las unidades a las que están unidas al final de la partida.

Después de sumar todos los Puntos de Victoria para ambos jugadores, calcula la diferencia entre la cantidad conseguida por cada jugador. Compara esa diferencia con el Tamaño del Ejército y comprueba la tabla bajo para convertir los Puntos de Victoria a Puntos de Batalla. El jugador que consigue más Puntos de Batalla es el ganador.

Diferencia VP	PB ganador	PB perdedor
0 - 5 %	10	10
>5 - 10 %	11	9
>10 - 20 %	12	8
>20 - 30 %	13	7
>30 - 40 %	14	6
>40 - 50 %	15	5
>50 % o más	16	4
Objetivo Primario	+3	-3
Cada Objetivo Secundario Completado	+1*	-1*

Por ejemplo, al final de una partida con 3000 puntos de Tamaño de Ejército, el jugador A consigue 2054 VP y el jugador B consigue 1004 VP.

- La diferencia es 1050, que es un 35 % de 3000. Esto significa que el jugador A recibe 14 Puntos de Batalla y el jugador B, 6 Puntos de Batalla.



- El jugador A ganó el Objetivo Primario, lo que modifica el resultado a un 17-3.
- Ambos jugadores completaron su Objetivo Secundario: el resultado no se modifica.

Notas del diseñador: *Si se decidió modificar el valor de los Objetivos Secundarios antes de la partida, modifica estos valores en consecuencia.



DEFINICIONES Y TERMINOLOGÍA

1. Medir Distancias

Las Distancias en La Novena Era: Fantasy Battleson medidas en pulgadas, 1 pulgada es igual a 2.54 cm. Las reglas suelen referirse a cosas estando «dentro de» una cierta distancia. Cuando se miden distancias, los puntos más cercanos entre objetos son usados, incluso si hay elementos por medio.

Las miniaturas o unidades son consideradas «dentro del alcance» si la distancia entre sus puntos más cercanos es menor o igual al alcance dado.

Las medidas son realizadas desde y hasta la **Huella de Unidad** de una unidad (no necesariamente las miniaturas en sí).

Los jugadores son libres de medir cualquier distancia en cualquier momento.

Alcance

Algunos efectos, como hechizos o armas de disparo, tienen un valor de Alcance («X»). Esto significa que el efecto puede tomar como objetivo cosas hasta X pulgadas más allá en el campo de batalla. Las miniaturas o unidades se considera que están «dentro del alcance» si la distancia entre sus puntos más cercanos es menor o igual al Alcance dado.

Largo Alcance

Para armas de disparo, definimos los objetivos como estando a «Largo Alcance» si están más lejos de la mitad del Alcance del arma (pero aún dentro del máximo Alcance).

Notas del diseñador:

Jugando a La Novena Era a diferentes escalas

Este juego está diseñado para ser compatible con cambios en la escala. La forma más común de usar este modo alternativo de juego es jugar a mitad-escala, donde todas las distancias se reducen a la mitad. Esto abre posibilidades para jugar en espacios más confinados como mesas de cocina ordinarias y ejércitos enteros pueden ser perfectamente guardados en cajas de zapatos.

- **Distancias:** reduce a la mitad todas las medidas. Esto incluye, pero no se limita a, las dimensiones del campo de batalla, alcances de armas y hechizos, valores de Movilidad y Carga, tamaños de peana, áreas de efectos y más. Alternativamente, puedes decidir cambiar las pulgadas por centímetros (de forma que una distancia de 10" pasa a ser 10 cm en su lugar).
- **Miniaturas:** utiliza miniaturas más pequeñas, diseñadas para caber en la mitad de tamaño de peana. Normalmente, las miniaturas adecuadas para esta escala están en el rango de 10 mm.
- **Dispositivos de Medida Personalizados:** se recomienda utilizar dispositivos de medida personalizados, donde todas las medidas están ya pre-reducidas a la mitad. Estas herramientas simplifican la referenciación a las reglas, eliminando la necesidad de recalibrar mentalmente. Alternativamente, si has decidido reemplazar las pulgadas por centímetros, puedes medir todas las distancias con una regla normal, midiendo centímetros en vez de pulgadas.



2. Dados

Este juego utiliza dados de seis caras para determinar resultados aleatorios. Estos dados son mencionados como «D6».

Los siguientes diferentes tipos de tiradas de dados son usados en el juego:

- **Valor Específico:** cuando el resultado depende en que la tirada sacada sea igual a un valor específico, esto es marcado con marcas de citado alrededor del valor, como '1'.
- **Mayor o Igual a:** cuando el resultado depende en sacar igual o más de un objetivo específico, esto se escribe con un signo «mas», como **3+**, significando «3 o mayor».
- **Múltiples Dados:** a veces múltiples dados son lanzados juntos y, a menos que se diga lo contrario, sus resultados se suman. Esto se indica con un número precediendo el tipo de dado, como **3D6**, significando «tira tres dados y suma sus resultados» (para un resultado final de 3 a 18).
- **Tiradas de Dados Modificadas:** las tiradas de dados pueden ser modificadas de las siguientes formas:
 - Sumando un número, p.e. **D6+2**
 - Restando un número, p.e. **D6-2**
 - Multiplicando por un número, p.e. **D6×2**
- **Tirada Maximizada o Minimizada:** por cada instancia de **Maximizada** o **Minimizada**, tira un dado adicional, y descarta el menor o el mayor dado lanzado antes de aplicar modificadores o sumar cualquier resultado.
 - **Maximizada:** por cada instancia de **Maximizada**, añade un dado a la tirada y descarta el dado que haya sacado el *menor* resultado.
 - **Minimizada:** por cada instancia de **Minimizada**, añade un dado a la tirada y descarta el dado que haya sacado el *mayor* resultado.
 - **Ambas:** si ambas **Maximizada** y **Minimizada** son aplicadas a la misma tirada, cada instancia de una cancela una instancia de la otra.
- **Repetir Dados:** ciertos efectos te permiten repetir dados específicos una vez. Esto significa recoger los dados que cumplen el criterio de repetición y volver a tirarlos, con el segundo resultado siendo el definitivo (*un dado repetido nunca puede volver a repetirse*).
- **Lanzando un D3:** un «D3» es un dado de tres caras que dará un resultado entre 1 y 3. Esto puede ser simulado dividiendo a la mitad el resultado de un D6, redondeando hacia arriba (*pe. '1' y '2' en un D6 cuentan como un 1; '3' y '4' en un D6 cuentan como un 2; '5' y '6' en un D6 cuentan como un 3*).

3. Miniaturas y Unidades

En *La Novena Era: Fantasy Battles*, las miniaturas representan épicos guerreros, fieros monstruos y poderosos hechiceros. La mayoría de guerreros se unen en disciplinados regimientos llamados unidades y varias de esas unidades forman el cimiento de tu ejército.

Miniatura

Una única pieza de juego, colocada en una peana.

Cada miniatura tiene su propio perfil, que consiste en varios valores de características, reglas de miniatura y equipamiento.

El perfil representa las capacidades de la miniatura.

Miniatura de Tropa

Miniaturas normales en una unidad.

Todas las miniaturas, excepto las Miniaturas Adjuntables (*como todos los Personajes*), son referidos como miniaturas de Tropa.

Peana

La plataforma sobre la que una miniatura se apoya.

Las Peanas son cuadradas o rectangulares y representan el área del campo de batalla ocupado por la miniatura. En las reglas del juego, la peana es el único aspecto físico de la miniatura que importa.

Las Peanas son medidas en [frente-ancho × lado-largo], p.e., 25×50 mm para la mayoría de jinetes.

Unidad

Un grupo de una o más miniaturas que operan como una sola entidad, organizadas en una formación rectangular. Las miniaturas en una unidad mueven y luchan juntas, coordinando sus acciones en el campo de batalla. Cuando formas una unidad de múltiples miniaturas, las siguientes condiciones han de ser cumplidas para formar una formación viable:

- Las miniaturas son colocadas en una ajustada formación rectangular (o cuadrada), encarándo la misma dirección.
- La unidad no puede tener voluntariamente más filas que columnas, a menos que sea lo suficientemente ancha para tener una Fila Completa.
 - Para unidades que siempre se considera que tienen 0 Filas Completas, como aquellas enteramente con **Tropa Ligera**, aplica esta regla como si pudieran formar Filas Completas (*p.e. una unidad de Altura 1 enteramente con Tropa Ligera no puede tener más filas que columnas, a menos que tenga al menos cinco miniaturas de ancho*).
 - Unirse a una unidad con un Personaje u otra miniatura Adjuntable es una acción voluntaria.

- Las miniaturas están perfectamente alineadas y en contacto una con otra.
- El ancho de la unidad es determinado por su primera fila delantera. Ninguna miniatura puede extenderse más allá de este ancho.
- Las miniaturas no situadas en la primera fila deben de ser posicionadas de forma que otra miniatura esté directamente en frente de ellas, asegurando que el borde frontal al completo de sus peanas esté en contacto con las miniaturas enfrente de ellas.
- Todas las filas en una unidad deben de tener el mismo ancho, excepto por la última fila, que puede ser más estrecha.
- Es aceptable que la última fila tenga huecos, siempre y cuando las miniaturas estén alineadas con aquellas en las otras filas.
- Una «Fila Incompleta» se refiere a una fila con una o más miniaturas faltantes.

Cuando una regla, habilidad, hechizo o cualquier otro efecto afecta a una unidad, todas las miniaturas de la unidad son afectadas, a menos que se especifique lo contrario.

Huella de Unidad

La Huella de Unidad es un rectángulo imaginario que abarca los bordes externos de una unidad. Una unidad no puede estar nunca dentro de la Huella de cualquier otra unidad, a menos que tengan específicamente permitido superponerse temporalmente. (Las Huellas de Unidad pueden ser representadas usando bandejas de unidad de las dimensiones correctas.)

Centro de la unidad

El centro de una unidad es el centro de su Huella de Unidad.

Encaramientos

Una unidad o una miniatura tiene cuatro Encaramientos, que corresponden con los bordes de la Huella de Unidad o la peana de la Miniatura: un Frontal, una Retaguardia y dos Flancos.

Arcos

Los Arcos de una unidad corresponden al área enfrente de sus cuatro Encaramientos, dividida por una línea extendiéndose desde las esquinas de la Huella de Unidad a un ángulo de 135° desde los Encaramientos de la unidad.

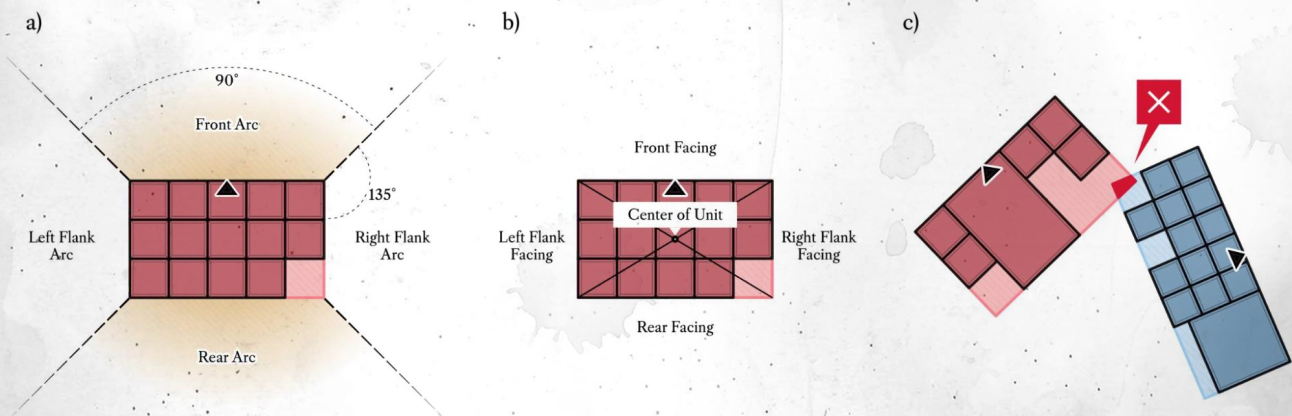


Figura 11: Arcos de Unidad, Encaramientos de Unidad y Huella de Unidad

- Esta unidad tiene 3 filas y 5 columnas. La última fila está incompleta y solo contiene 4 miniaturas. El Arco Frontal, Flancos y Retaguardia son definidos dibujando líneas desde las esquinas de la Huella de Unidad con un ángulo de 135° desde los Encaramientos de la unidad.
- La Huella de Unidad es el área dibujada alrededor de los bordes externos de la unidad (líneas rojas sombreadas). El Centro de la unidad es el centro de la Huella de Unidad.
- Una Huella de Unidad no puede estar dentro de otra Huella de Unidad, ni siquiera con partes que no estén ocupadas por alguna miniatura.

Filas Completas

El número de miniaturas requerido para formar una Fila Completa depende de la Altura de la unidad:

- 5 miniaturas para Altura 0-2.
- 3 miniaturas para Altura 3-4.
- 1 miniatura para Altura 5.

Filas y Columnas

Líneas de miniaturas en la misma unidad que están juntas lado con lado se llaman «filas».

Líneas de miniaturas que están directamente enfrente y detrás una de otra se llaman «columnas».

Partes de Miniatura

Algunas miniaturas tienen múltiples líneas de Perfiles Ofensivos.

Cada línea representa una «parte de miniatura» diferente.

Por ejemplo, una miniatura de caballería consiste en dos partes de miniatura: el jinete y su montura.

Si una regla, habilidad, hechizo o efecto afecta a una miniatura, entonces todas sus partes de miniatura son afectadas, a menos que se diga lo contrario.

Durante los ataques o disparos, cada parte de miniatura utiliza sus propias características y armas.

3.A. Mantener una Formación Viable

Cuando hay huecos en la formación de una unidad, o filas incompletas diferentes de la última fila de una unidad, la formación de la unidad debe ser reformada a una formación viable.

Nota: Excepto durante una Ronda de Combate donde las Huellas de Unidad y la ubicación de las miniaturas están congeladas. En este caso, solo sigue las reglas inferiores cuando estas estén descongeladas.

Cuando redistribuyas miniaturas para rellenar huecos y filas incompletas en la formación de la unidad, hazlo siguiendo el siguiente orden de prioridad:

1. Mueve miniaturas de la última fila.
2. Mueve miniaturas de filas diferentes de la primera fila.
3. Mueve miniaturas de la primera fila.

Evita cambiar el número de columnas de la unidad. Si esto es imposible (como para una unidad que solo tiene una sola fila), rellena los huecos deslizando las miniaturas de un lado del hueco hacia el otro lado.

Mantener una Formación Viable en Combate

Durante una Ronda de Combate, las Huellas de Unidad de todas las unidades involucradas son congeladas y las miniaturas no se mueven dentro de la unidad, ni siquiera para rellenar huecos dentro de la formación de la propia unidad.

Esto se aplica desde el principio de cada Ronda de Combate, hasta justo antes de mover las unidades que Huyen y Persiguen.

(Ver el capítulo de «Fase de Melé» para más detalles).

Cuando determines el número de filas o columnas que tiene una unidad, considera los huecos rellenos con

miniaturas de la fila trasera como normalmente, potencialmente reduciendo el número actual de filas o columnas.

4. Espaciado entre Unidades

Normalmente las unidades deben mantener una distancia de más de 1" de Terreno Impasable y de otras unidades tanto amigas como enemigas.

Durante los movimientos, el requisito de Espaciado entre Unidades se reduce a fuera de 0.5".

Al final del movimiento una unidad debe de estar fuera de 1" de nuevo.

Esto significa que las unidades tienen permitido acercarse dentro de 1", pero fuera de 0.5" de otras unidades y Terreno Impasable durante su movimiento.

Una unidad no puede entrar en contacto, superponer con sus bases o voluntariamente acabar un movimiento dentro de 1" de ni

Terreno Impasable ni otras unidades.

Voluntario debido a que los Locos Idiotas hacen a una unidad Aturdida a mitad de un movimiento. Los siguientes movimientos son una excepción a esto:

Movimiento Incontrolado: Movimientos de Carga, Movimientos de Carga Fallida, Movimientos de Huida, Movimientos de Persecución, **Empuje para Mantener el Contacto**, Movimientos de Reforma y cuando especifique lo contrario.

Deliberadamente no en orden. *Nota: Esto solo se aplica durante un Movimiento de Persecución, una unidad debe acabar su Movimiento de Persecución en una posición válida (ver el capítulo de Melé).*

Durante un Movimiento Incontrolado una unidad tiene permitido moverse y acabar a menos de 0.5" de otras unidades o Terreno Impasable, pero no puede superponerse con sus peanas, a menos que se especifique lo contrario, *como es con el Pivote al principio de una Persecución.*

Si una unidad acaba un movimiento dentro de 1" de una o más unidades o de Terreno Impasable puede quedarse a menos de 1" incluyendo dentro de 0.5" de esas unidades y Terreno Impasable, hasta que esté fuera de 1" de nuevo.

Temporalmente retirar a una unidad del campo de batalla, *como durante una Reforma o Pivote*, no cuenta como moverse fuera de 1", a menos que sea más allá de 1" cuando vuelva a ser colocada.

Si una unidad es alguna vez forzada a acabar su movimiento en una posición inválida, determinado por el tipo de movimiento o superpuesta con una Huella de Unidad o Terreno Impasable, retrocede la unidad hasta su última posición válida.

5. Perfiles de Característica

Cada entrada de unidad contiene tres Perfiles de Característica: Global, Defensivo y Ofensivo. Un valor mayor de una Característica dada indica que esa miniatura es mejor en esa Característica. Estos valores son usados para varias mecánicas del juego como mover unidades o atacar con miniaturas. **Algunas partes de miniatura pueden no tener valores específicos para ciertas Características, como los chasis de un carro sin Habilidad Ofensiva. Estas Características se considera que son 0, y no pueden ser modificadas de ninguna forma.**

Características Globales

Cada miniatura tiene tres Características Globales. Estas Características son comunes para todas las partes de la miniatura en la misma peana (la miniatura al completo) y, en la mayoría de situaciones, también compartidas para las unidades combinadas.

Abreviación	Nombre de Característica	Descripción
Car	Alcance de Carga	<i>Cuanto mayor el Alcance de Carga, más lejos que puede cargar una miniatura.</i>
Mov	Movilidad	<i>Determina la distancia que una miniatura puede moverse cuando hace una Maniobra de Movimiento.</i>
Dis	Discipline	<i>Como de probable es que la miniatura siga órdenes.</i>

- Cualquier referencia al Alcance de Carga o Movilidad de la *unidad* significa el valor **más bajo** Alcance de Carga o Movilidad de entre las miniaturas de la unidad.
- Cualquier referencia a la Disciplina de una *unidad* significa la **Disciplina más alta** de entre las miniaturas de la unidad.

Características Defensivas

Cada miniatura tiene cuatro Características Defensivas. Estas Características son comunes para todas las partes de la miniatura en la misma miniatura.

Abreviación	Nombre de Característica	Descripción
PV	Puntos de Vida	<i>Una miniatura es retirada como baja cuando pierde esta cantidad de Puntos de Vida.</i>
Def	Habilidad Defensiva	<i>Como de bien una miniatura evita ser golpeado en melé.</i>
Res	Resiliencia	<i>Como de bien una miniatura resiste los golpes.</i>
Arm	Armadura	<i>Un valor alto de Armadura significa que la miniatura es capaz de desviar heridas que deberían haberla dejado fuera de Combate.</i>

Características Ofensivas

Si una miniatura tiene más de una parte de miniatura, cada parte de miniatura tiene su propio set de Características Ofensivas. Cada parte de miniatura tiene cinco Características Ofensivas:

Abreviación	Nombre de Característica	Descripción
Agi	Agilidad	<i>Partes de miniatura con una mayor Agilidad golpean primero en melé.</i>
At	Valor de Ataques	<i>El número de veces que una parte de miniatura puede golpear en una Ronda de Combate.</i>
Of	Habilidad Ofensiva	<i>Como de buena es la miniatura consiguiendo impactar en melé.</i>
Fu	Fuerza	<i>Como de fácil la parte de miniatura puede herir a miniaturas enemigas.</i>
PA	Penetración de Armadura	<i>Como de bien la parte de miniatura puede penetrar la Armadura de miniaturas enemigas.</i>

Características Aleatorias

Algunas partes de miniatura tienen valores aleatorios para una o más Características, como «Valor de Ataque D6+1». Tira para el valor cada vez inmediatamente antes de ser usado.

En e caso de una Característica Ofensiva, el valor sacado es usado para todos los ataques simultáneos de esa parte de miniatura.



Cuando varias partes de miniatura en la misma unidad tienen un valor aleatorio para una Característica, tira de forma separada para cada parte de miniatura.



6. Altura de Miniatura

En el juego, cada miniatura tiene asignada una «Altura», que es representada por un número que va de 0 a 5. Cuanto mayor el número, más grande es el tamaño vertical de la miniatura. Esto es importante para el propósito de la Línea de Visión, pero también afecta a la habilidad de la miniatura para formar Filas Completas, cuantos Ataques Restringidos puede realizar y cuantos dados tira para los Chequeos de Terreno Peligroso.

Altura	0	1	2	3	4	5
Ancho requerido para formar una Fila Completa	5 miniaturas	5 miniaturas	5 miniaturas	3 miniaturas	3 miniaturas	1 miniatura
Número de Filas Completas necesarias para ser Sólida	4	4	3	2	2	2
Número de Ataques Estándar de Melé que pueden ser realizados como Ataques Restringidos	0 ataques	1 ataque	2 ataques	3 ataques	4 ataques	5 ataques
Número de D6 tirados para Chequeos de Terreno Peligroso	0 D6	1 D6	2 D6	3 D6	4 D6	5 D6

Algunas reglas pueden referirse a la Altura de la *unidad* o a la Altura de la *Huella de Unidad*, como para determinar el número de miniaturas necesarias para formar Filas Completas en unidades compuestas por miniaturas de diferentes Alturas.

En esos casos, la Altura de la unidad se determina por el mayor grupo de miniaturas con la misma Altura.

En caso de empate, utilizar la Altura menor.

7. Línea de Visión

Una miniatura puede trazar Línea de Visión a su objetivo (un punto, una miniatura o una Huella de Unidad) si puedes dibujar una línea desde la miniatura hasta su objetivo en el Arco Frontal de la miniatura sin cruzar Obstrucciones que bloquean Línea de Visión como:

- Terreno Opaco (ver el capítulo de «Terreno»).
- Miniaturas de otra unidad cuya Altura sea igual o mayor que tanto la miniatura como su objetivo.

Una miniatura que no está en la primera fila de una unidad, en cambio traza su Línea de Visión desde un punto del Frontal de su unidad que esté directamente enfrente de ella (típicamente desde el Frontal de la miniatura directamente enfrente de ella). Todas las siguientes condiciones deben cumplirse:

- La línea debe ser una línea recta con su punto de inicio en el Frontal de la miniatura.
- La línea solo se puede desviar como mucho 45° de la

dirección directamente recta de la miniatura (esto significa que la línea no puede ser dibujada fuera del Arco Frontal de la propia miniatura).

- Las miniaturas no bloquean Línea de Visión de o hacia otras miniaturas de la misma unidad.
- La línea entre la miniatura y el objetivo no cruza a través de ninguna Obstrucción, como:
 - Cualquier Terreno Opaco.
 - La peana de una miniatura en otra unidad cuya Altura sea igual o mayor que ambas la miniatura y su objetivo.
 - Una Huella de Unidad cuya Altura sea mayor o igual que ambas la miniatura y su objetivo.

Una *unidad* se considera que tiene Línea de Visión a un objetivo si al menos una miniatura en la unidad puede trazar Línea de Visión hasta él.

Para el propósito de trazar Línea de Visión hasta o desde un punto en el Campo de Batalla, ese punto se considera que tiene Altura 0.

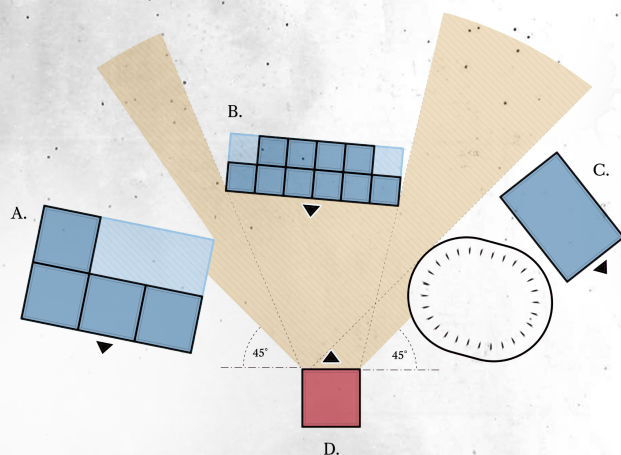


Figura 12: Trazando Línea de Visión.

El área dentro de la que la unidad de una miniatura individual D puede trazar Línea de Visión está marcada.

- La unidad B está dentro de Línea de Visión.
- La unidad A está dentro de Línea de Visión, ya que la unidad D puede trazar Línea de Visión a la Huella de la unidad A, aunque la parte de la Huella de la Unidad A no está ocupada por ninguna miniatura.
- La unidad C no está dentro de Línea de Visión, ya que el Impasable es un Terreno Opaco, por lo que bloquea Línea de Visión de la unidad D a la unidad C.

8. Propiedades

Las unidades, ataques y hechizos pueden tener palabras clave llamadas «Propiedades» ligadas a ellas. Las Propiedades describen el origen, alianza, efectos elementales, equipo u otros atributos definitorios de la unidad. Las Propiedades pueden ser siempre identificadas por su nombre siendo mostrado en *gris y cursiva*. Las Propiedades son reglas que no poseen ningún efecto innato o directo. En cambio, las Propiedades solo son usadas como desencadenantes para otras reglas. *Por ejemplo, una regla puede restringir a los Personajes de unirse a otras unidades excepto si poseen la Propiedad correcta de «Clan».*

9. Duración de Efectos

Ciertas habilidades pueden proporcionar efectos adicionales limitados en el tiempo a las miniaturas. Las siguientes palabras-clave son usadas para denotar la duración de dichos efectos.

- **Instantáneo:** los efectos se aplican una vez y luego acaban inmediatamente.
- **Ronda de Combate:** los efectos duran hasta el final de la Ronda de Combate en la que fueron aplicados.
- **Una Fase:** los efectos duran hasta el final de la Fase en la que fueron aplicados.
- **Final del Combate:** los efectos duran hasta que la miniatura deje de estar Trabada.
- **Final del Turno:** los efectos duran hasta el final del Turno del Jugador en el que fueron aplicados.
- **Un Turno:** los efectos duran hasta el principio de la próxima Fase igual que en la que los efectos fueron aplicados, del mismo jugador (p.e. si los efectos fueron aplicados durante la Fase de Magia del Jugador A, entonces acaban al principio de la siguiente Fase de Magia del Jugador A).
- **Permanente:** los efectos duran hasta el final de la partida o hasta que una condición específica se cumple tal y como se describe en el efecto.
- **Un solo uso:** estos efectos solo pueden ser usados una vez por partida. Cada efecto de Un solo uso describirá cuando puede ser usado (o «activado»).

Efectos Extendidos y Unidades Combinadas

Puede ocurrir que una unidad afectada por efectos con una duración extendida (como «Un Turno» or «Permanente») se dividan entre múltiples unidades – el ejemplo más común de ello es cuando una Miniatura Adjuntable abandona la unidad a la que estaba unida. Cuando esto ocurre, los efectos se siguen manteniendo en cada uno de esos elementos para la duración dada. *Ver el capítulo de Miniaturas Adjuntables para efectos Continuos.*

Una Miniatura Adjuntable que se une a una unidad afectada por un efecto o una unidad a la que se une una Miniatura Adjuntable afectada por un efecto, no pasan a estar afectados ellos mismos.

Efectos Simultáneos

Cuando múltiples efectos ocurren al mismo tiempo, el Jugador Activo resuelve sus efectos primero. Cada jugador decide el orden en el que resuelven sus propios efectos simultáneos.

10. Modificadores

Los Modificadores pueden afectar a los valores de Características, tiradas de dados u otros valores numéricos en el juego. Pueden fijar valores, sumarles o restarles, multiplicarlos o dividirlos y se aplican en el siguiente orden:

1. **Un Valor Fijado a un Número Fijo:** cuando un valor o una tirada es **fijado** a un número específico, reemplaza el valor original o tirada por ese número. Cuando un valor es **fijado** a «al menos un número», no fijas el valor si resultará en una reducción del valor.
2. **Multiplicación y División:** valores o tiradas pueden ser multiplicadas o divididas por un número dado.
3. **Suma y Resta:** valores o tiradas pueden ser modificadas sumándoles o restándoles un número dado.
 - a. Si un límite es definido en una regla, aplica la modificación después de otras operaciones que no definen un límite y solo hasta ese límite. *Por ejemplo, si una miniatura Cargando está en contacto con un Muro y tira a impactar contra un oponente con Distracción (1), primero aplica el -1 de estar en contacto con un Muro, luego aplica el -1 de Distracción, a menos que la miniatura ya impacte al 5+.*
 - b. *Dificultades* (p.e., cosas en la forma de «X+») pueden ser también modificadas por sumas o restas. Para averiguar como un modificador se aplica a una dificultad de «X+» utilizamos la siguiente fórmula: [dificultad] - [modificador] = [nueva dificultad]. *Por ejemplo, un ataque hiriendo a 4+ con modificador de +1 a herir, ahora hiere al 3+.*
4. **Siempre y Nunca:** algunas tiradas **siempre** o **nunca** tienen éxito o fallan con ciertos resultados, mientras que algunas Características **siempre** o **nunca** tienen un cierto valor o rango de valores.
5. **Restricciones:** después de aplicar todas las modificaciones, ciertos límites se aplican a algunas Características:
 - a) Utiliza solo números enteros: redondea las fracciones hacia arriba.
 - b) Ninguna Característica puede estar por debajo de 0, ni siquiera temporalmente. Fija cualquier valor por debajo de 0 a 0.

- c) Armadura nunca puede ser mayor de 6, ni siquiera temporalmente.
- d) Disciplina y Agilidad nunca pueden ser mayores de 10, ni siquiera temporalmente.
- e) Un Ataque de Melé **siempre** impacta con un '6', y **siempre** falla con un '1'.

Cuando múltiples modificadores tienen el mismo paso de prioridad, aplícalos en el orden del cual resulta el menor valor o la menor posibilidad de éxito.

11. Definición de un «Movimiento»

Algunas reglas entran en juego cuando una unidad realizar un «Movimiento», que es una de las siguientes acciones:

- Maniobras de Movimiento (Movimiento de Avance, Movimiento de Marcha, Movimiento de Reforma) y cualquier regla que se refiera a alguno de estos, como **Movimientos de Vanguardia** y **Movimientos Mágicos**.
- Movimiento de Carga (*incluyendo el Movimiento de Alineación*) y Movimiento de Carga Fallida.
- Movimiento de Huida y Movimiento de Persecución (*incluyendo Arrasamiento* y **Movimiento Aleatorio**).
- Reforma en Combate y Pivote Post-combate.

12. Contacto entre Objetos

Dos objetos, como peanas, Huellas de Unidades, Elementos de Terreno y demás, se consideran en contacto si:

- Se tocan el uno al otro:
 - A lo largo de una línea (*p.e. dos peanas rectangulares contactando una con otra a lo largo de su frontal*).
 - En un único punto (*p.e. contacto esquina con esquina entre unidades*).

- Un objeto está superponiéndose a otro. Un objeto se considera que está *dentro* de otro si está bien parcialmente o bien totalmente dentro de ese otro objeto.

Contacto entre Miniaturas y Unidades

- Dos o más *unidades* están en contacto si sus Huellas de Unidad se tocan entre ellas (incluyendo contacto esquina con esquina).
- Dos o más *miniaturas* están en contacto si sus peanas tocan una con otra (incluyendo contacto esquina con esquina e incluyendo contacto a través de huecos en una unidad, ver más adelante).
- Una *miniatura* está en contacto con una *unidad* si está en contacto con la Huella de Unidad de esa unidad.

Contacto entre Miniaturas a través de Huecos

Filas incompletas o Personajes con Peanas No Coincidentes pueden causar huecos entre miniaturas enfrentadas cuyas unidades están en contacto. Dos miniaturas enfrentadas se consideran en contacto una con otra a través de esos huecos si puedes dibujar una línea recta:

- de una miniatura a la otra (incluyendo esquina con esquina),
- que sea perpendicular a los Encaramientos Enfrentados de ambas unidades.

Una miniatura se considera que *no* está en contacto a través de un hueco si su Encaramiento al completo que está enfrentado a la miniatura enemiga está en contacto con una miniatura amiga.

13. Borde del Tablero

El Borde del Tablero representa los límites del juego. Una unidad puede mover parcialmente y temporalmente fuera del tablero durante una Maniobra de Movimiento o un Movimiento de Carga, con las siguientes restricciones:

- El Frontal de la Unidad debe permanecer totalmente dentro del tablero en todo momento, excepto durante los Movimientos de Alineación.
- La unidad debe finalizar cualquier movimiento con su Huella de Unidad totalmente dentro del tablero.





ATAQUES

Cada intento de matar a un enemigo, primero requiere de dar con un golpe y segundo, que el golpe sea dañino. Y por supuesto, no ha de ser bloqueado por la armadura u otras defensas.

1. Ataques

Los Ataques en el juego pueden ser realizados utilizando Armas de Melé, Armas de Disparo, hechizos o habilidades únicas. Esta sección explica el proceso general de realizar ataques y determinar su éxito en causar daño a sus objetivos.

La mayoría de fuentes de daño se categorizan en ataques, que se dividen en:

- **Ataques de Melé:** ataques realizados en la Fase de Melé, de miniaturas hacia una unidad con la que está Trabada en Combate.
 - **Ataques Estándar de Melé:** el tipo más común de Ataques de Melé, donde las partes de la miniatura realizan un número de ataques basados principalmente en su Valor de Ataques, son llamados «Ataques Estándar de Melé».
- **Ataques a Distancia:** todos los ataques que no son Ataques de Melé son considerados Ataques a Distancia.
 - **Ataques de Disparo:** las reglas a veces se refieren a Ataques de Disparo o «ataques hechos con Armas de Disparo». Los Ataques de Disparo son un tipo de Ataques a Distancia.

2. Secuencia de Ataque

Cuando realices un ataque, sigue esta secuencia:

- 1 El atacante asigna su ataque a un objetivo.
- 2 Determina el número de impactos. Si al menos un impacto es causado, continúa.
- 3 El atacante tira para herir. Si tiene éxito, continúa.
- 4 El defensor tira las Salvaciones por Armadura. Si falla, continúa.
- 5 El defensor tira las Salvaciones Especiales. Si falla, continúa.
- 6 El defensor sufre heridas no salvadas, pierde Puntos de Vida y retira las bajas.
- 7 El defensor realiza Chequeos de Pánico si es necesario.

Completa cada paso para todos los ataques simultáneos, como todos los Ataques de Disparo de una sola unidad o todos los Ataques de Melé de un Paso de Agilidad específico, antes de proceder al siguiente paso.

2.A. Asignar Ataques

En la Secuencia de Ataque, el primer paso es determinar el objetivo: selecciona una unidad para atacarle y las miniaturas en la unidad como objetivos. Esto funciona de forma diferente para los Ataques a Distancia que para los Ataques de Melé. **Para los Ataques de Melé**, si

varios ataques (como de las partes de miniaturas en la misma unidad) atacan simultáneamente, cada ataque se puede asignar a un objetivo diferente:

1. El atacante siempre puede asignar sus ataques a cualquier miniatura de Tropa en una unidad enemiga en contacto.
2. Los Ataques de Melé pueden ser asignados a Miniaturas Adjuntables unidas a una unidad enemiga si están en contacto con la miniatura atacante (o, en el caso de Ataques de Apoyo, en contacto con una miniatura directamente enfrente del atacante en la misma unidad).
Ver el capítulo de «Fase de Melé» para más detalles.
3. Si no hay miniaturas de Tropa en una unidad en contacto con el atacante, entonces cualquier miniatura en esa unidad puede ser elegida como objetivo.

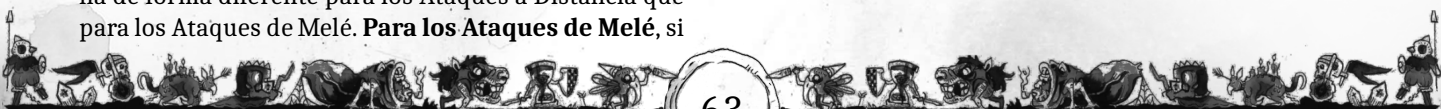
Para los Ataques a Distancia, todos los ataques simultáneos de la misma unidad deben seleccionar a la misma unidad como su objetivo, pero pueden ser asignados a diferentes Reservas de Heridas dentro de la unidad, si es posible:

1. Los ataques siempre pueden ser asignados a miniaturas de Tropa en la unidad objetivo.
Si no hay miniaturas de Tropa en la unidad, entonces cualquier miniatura en la unidad puede ser elegida como objetivo.
2. Los ataques pueden ser asignados a Miniaturas Adjuntables unidas a la unidad objetivo si se cumple una o ambas de las condiciones siguientes:
 - Son de una Altura diferente a las miniaturas de Tropa en la unidad.
 - Están en una unidad de menos de 5 miniaturas de Tropa (o menos de 3 si son de Altura 3-5).

En caso de empate, el atacante elige que fracción usar.

En los casos donde un solo ataque o efecto se multiplica en varios impactos, repite el paso de asignar ataques una vez se ha establecido cuantos impactos son conseguidos. Al menos un impacto ha de ser asignado al objetivo inicial.

Así que si tu lanzas un hechizo que causa D6 impactos, que tiene como objetivo una unidad enemiga y sacas un '4' para determinar el número de impactos, estos impactos pueden ser ahora asignados a las diferentes Reservas de Heridas en la unidad, bien las miniaturas de Tropa o cualquier Miniatura Adjutable que cumpla los criterios arriba mencionados.



2.B. Determinando el Número de Impactos

Algunos ataques requieren una tirada para-impactar, mientras que otros ataques impactan automáticamente, infligiendo un número fijo o aleatorio de impactos. Las reglas de como impactan los ataques se describen para cada ataque. Los tipos más comunes de tiradas para-impactar se pueden encontrar en los capítulos de «Fase de Disparo» y «Fase de Melé».

Cuando un efecto inflige un número aleatorio de impactos en más de una unidad, tira para el número de impactos de forma separada para cada unidad, a menos que se especifique lo contrario.

2.C. Tiradas Para-Herir

Una vez has impactado a tu objetivo, debes herirle para poder potencialmente dañarlo. Para determinar si un impacto hiere de forma exitosa a un objetivo, tira un D6 por cada impacto.

La tirada requerida para herir depende de la diferencia entre la Fuerza del ataque y la Resiliencia del defensor, como se indica en la tabla inferior.

Una tirada de '6' siempre tiene éxito, mientras que una tirada de '1' siempre falla.

El atacante tira por cada impacto para determinar si hiere al objetivo. Una tirada exitosa para-herir resulta en una herida.

Si el ataque no tiene una Fuerza, ves a las reglas específicas dadas para ese ataque en particular.

Diferencia Fza ÷ Res	Tirada requerida para herir
2 o más	2+
1	3+
0	4+
-1	5+
-2 o menos	6+

3. Salvaciones

Cuando se infligen heridas a una unidad, hay dos tipos de salvaciones que el defensor puede usar para potencialmente negar el daño: Salvaciones por Armadura y Salvaciones Especiales.

Cuando se tiran salvaciones, el dueño de la miniatura atacada lanza un D6 y compara con la puntuación necesaria para pasar la salvación.

Ver el detalle a continuación para saber como pasar Salvaciones por Armadura y Salvaciones Especiales.

Si se pasan, la herida es ignorada. Primero tira la Salvación por Armadura y luego, si se falla, tira la Salvación Especial (suponiendo que la miniatura tenga una).

Si la Salvación Especial es fallada, o la miniatura no tiene una Salvación Especial, una herida es infligida. Procede a «Perder Puntos de Vida y Bajas».

3.A. Salvaciones por Armadura

El defensor tira Salvaciones por Armadura lanzando un D6 por cada herida, y comparando el resultado con el Valor de Armadura de la miniatura, reducido por la Penetración de Armadura del Ataque. El valor modificado de Armadura describe el número de caras en un D6, contando hacia abajo desde el valor más alto, que resultarán en una tirada exitosa *ver las tablas a continuación*.

Si la Salvación por Armadura es exitosa, la herida es ignorada.

Una tirada de '1' siempre es un fallo.

Arm - PA	Tirada de Salvación por Armadura
5 o superior	2+
4	3+
3	4+
2	5+
1	6+
0	No puede ser pasada

Por ejemplo, «*Armor 3*», significa que '6', '5', y '4' serían tiradas exitosas de Salvación por Armadura. Si la miniatura es atacada con Penetración de Armadura 1, su Armadura se reduce a Armadura 2, que significa que ahora '6' y '5' son tiradas de Salvación por Armadura exitosas.

Armadura Combinada

Cada miniatura tiene un valor de Armadura base en su perfil y algunas miniaturas pueden tener equipo o reglas adicionales, o estar bajo los efectos de hechizos que modifican sus valores de Armadura.

Diferentes fuentes de Armadura pueden ser combinadas, sumando al total de Armadura combinada.

Por ejemplo, una miniatura con una Armadura base de 3 que esté bajo el efecto de un hechizo que otorga +1 Armadura, tiene una Armadura combinada de 4. Cuando es herida con un ataque con Penetración de Armadura 1, la tirada de Salvación Armadura necesaria sería '4', '5', o '6' (o 4+).

3.B. Salvaciones Especiales

Si una herida no es salvada por la Salvación por Armadura, el defensor puede negar el ataque, incluso uno **Inmodificable**, con su Salvación Especial, si tiene una. Las Salvaciones Especiales funcionan como las Salvaciones por Armadura, excepto que no se ven afectadas por la Penetración de Armadura.

Una tirada natural de '1' o '2' siempre es un fallo.

Hay dos tipos de Salvaciones Especiales: **Aegis** y **Regeneración**, cada una explicada en detalle en la sección de «Reglas de Miniaturas».

Una miniatura solo puede utilizar una tirada de Salvación Especial para cada ataque.

4. Perder Puntos de Vida y Bajas

Cuando una miniatura sufre una herida no salvada, inmediatamente pierde un Punto de Vida, lo que puede resultar en retirar miniaturas como baja.

A veces las reglas dicen que una miniatura o unidad «pierde X Puntos de Vida». Esto se ha de considerar idéntico a «sufre X impactos que hieren automáticamente y no permiten salvaciones de ningún tipo».

Cuando una miniatura específica en una unidad «pierde X PV», los PV perdidos deben ser asignados a dicha miniatura.

Cuando una unidad pierde X PV debido a su propia regla o a una regla de su ejército (como *Inestable o Supremo*), todas las pérdidas de PV son asignadas y gestionadas por su dueño.

4.A. Reservas de Heridas

Los Puntos de Vida se organizan en Reservas de Heridas.

Las miniaturas de Tropa de una unidad forman una Reserva de Heridas colectiva, mientras que otras miniaturas unidas a la unidad cada una tiene su propia Reserva de Heridas independiente.

4.B. Bajas

Cada herida no salvada reduce la Reserva de Heridas en 1 Punto de Vida.

- Si las miniaturas en la Reserva de Heridas atacada tienen 1 Punto de Vida cada uno, retira una miniatura por cada Punto de Vida perdido.
- Si las miniaturas tienen más de 1 Punto de Vida cada uno, retira miniaturas completas cuando sea posible. Lleva la cuenta de cualquier Punto de Vida perdido que no sea suficiente para retirar una miniatura completa, ya que se tendrán en cuenta para futuros ataques.

Por ejemplo, una unidad de 10 Trolls (3 Puntos de Vida cada uno) pierde 7 Puntos de Vida: retira dos miniaturas completas (6 Puntos de Vida), quedando 1 Punto de Vida perdido, que se tiene en cuenta. Luego, la unidad pierde 2 Puntos de Vida, que son suficientes para retirar un único Troll, ya que 1 Punto de Vida fue perdido en el ataque previo.

Cuando hay más Puntos de Vida perdidos que Puntos de Vida hay en una Reserva de Heridas, el exceso de pérdidas es ignorado. En situaciones donde ataques simultáneos de diferentes partes de miniaturas, miniaturas, o unidades causan pérdidas de Puntos de Vida excedentes, el dueño de las miniaturas atacantes decide que ataques causan las pérdidas excedentes (si es relevante).

Cuando suficientes Puntos de Vida son perdidos como para retirar miniaturas, hazlo desde lo más atrás de la unidad posible.

En ciertas situaciones, son necesarios matices adicionales para la retirada de bajas. En esos casos, sigue el procedimiento siguiente:

- Retira miniaturas de lo más atrás de la unidad posible.
- Retira miniaturas una por una, en cualquier orden elegido.
- Cuando se retiran bajas de la primera fila, retira miniaturas de forma igual de cada lado, de una en una. Esto se aplica solo a cada lote de pérdidas simultáneas.
- Si una miniatura de una Reserva de Heridas diferente está en una posición que normalmente sería retirada como baja, retira la miniatura elegible siguiente de la Reserva de Heridas atacada y redistribuye las miniaturas en la unidad en una formación viable (ver «Manteniendo una Formación Viable» en el capítulo de «Definiciones y Terminología»).

Si la retirada de bajas lleva a una formación de la unidad no-viable, como huecos creados en filas diferentes de la última, sigue el procedimiento descrito bajo «Manteniendo una Formación Viable», en el capítulo de «Definiciones y Terminología».

4.C. Perder el Último Punto de Vida

Cuando una miniatura pierde su último Punto de Vida, se retira como baja.

Cuando la última miniatura de una unidad pierde su último Punto de Vida, la unidad se retira como baja.

Ciertos efectos son desencadenados por miniaturas siendo retiradas como baja, mientras que otros son activados por miniaturas «perdiendo su último Punto de Vida» o «llegando a 0 Puntos de Vida».

«Perder el Último Punto de Vida» no se aplica a situaciones en las cuales una miniatura es directamente retirada como baja, sin perder ningún Punto de Vida (como por unidades abandonando el Campo de Batalla al realizar un Movimiento de Huida, o siendo retiradas como baja después de Huir del Combate).

Cuando una miniatura que aplica cualquier efecto a otros elementos en la partida se retira como baja, a menos que se diga lo contrario, dicho efecto acaba inmediatamente.

Esto también se aplica a efectos que tienen una duración determinada, como efectos activados con Duración: Un Turno.

4.D. Bajas Trabado

Cuando una unidad Trabada sufre Bajas fuera de la Fase de Melé, cuando las Huellas de la Unidad están congeladas, aplica las siguientes reglas:

- Cuando las bajas serían retiradas de la primera fila, en vez de retirar miniaturas igualmente de cada lado de la unidad, retira miniaturas del lado que evite que unidades Trabadas pierdan Contacto una con otra.
- Si es inevitable, prioriza crear huecos donde el máximo número de unidades posible puedan ser empu-

· jadas de nuevo en contacto.

- Si se crean huecos entre unidades, sigue las reglas

en «Empujar Unidades para Mantener el Contacto»
(ver el capítulo de «Fase de Melé»).



PSICOLOGÍA

Cada comandante debe enfrentarse a la realidad de que sus tropas no siempre obedecerán sus órdenes. Los soldados que no tienen un entrenamiento militar y una disciplina adecuadas pueden no ser capaces de ejecutar operaciones de campo complejas satisfactoriamente. Y cuando pides incluso a el más duro guerrero que se enfrente a terrores monstruosos o que se mantenga firme mientras sus camaradas perecen y huyen, debes estar preparado para la eventualidad de que su resolución pueda fallar.

En La Novena Era: Fantasy Battles, hay dos tipos de Chequeos de Psicología que representan el estado mental de un guerrero y su habilidad para cumplir órdenes: «Mando» y «Disciplina».

Cuando una unidad ha de realizar un Chequeo de Mando o de Disciplina, tira 2D6 y compara el resultado con la Disciplina de la unidad (ver «Perfiles de Características» en el capítulo de «Definiciones y Terminología»).

Si el resultado es igual o inferior que el valor de Disciplina, el chequeo es exitoso. De lo contrario, es fallado.

1. Chequeos de Mando

Los Chequeos de Mando representan la habilidad de un guerrero de realizar maniobras de combate ordenadas y de reagruparse después de que la fuga haya comenzado.

Situaciones comunes en las que se realizan Chequeos de Mando:

- Cuando se intenta Redirigir una Carga.
Recuerda que esto solo se puede intentar una vez por Fase por unidad.
- Cuando intentas realizar una Reforma de Combate en el bando perdedor y/o cuando estás Trabado en el Flanco o Retaguardia.
- Cuando realizas un Chequeo de Reagrupamiento. Ver el capítulo de «Fase de Reagrupamiento» para más detalles.

Reglas de Miniaturas comunes que afectan a los Chequeos de Mando son: **Disciplinado**, **Inconsciente**, **Indomable**, y **Presencia Inspiradora** (ver «Reglas de Miniaturas» para más detalles).

2. Chequeos de Disciplina

Los Chequeos de Disciplina representan la habilidad de un guerrero de aguantar la posición ante la adversidad. Hay dos tipos principales de Chequeos de Disciplina:

- **Chequeos de Pánico:** estos chequeos son realizados inmediatamente cuando se dan determinadas circunstancias.
Una unidad que falla un Chequeo de Pánico se vuelve **Aturdida**.
- **Chequeos de Desmoralización:** realizados por unidades en el bando perdedor de un Combate (ver el capítulo de «Fase de Melé» para más detalles).

Las Reglas de Miniaturas comunes que afectan a los Chequeos de Disciplina son: **Presencia Inspiradora** y **Reagruparse en Torno a la Bandera** (ver «Reglas de Miniaturas» para más detalles).

2.A. Chequeos de Pánico

Un Chequeo de Pánico es un tipo de Chequeo de Disciplina realizado en ciertas situaciones, como:

- Una unidad amiga **Aturdida** realiza un Movimiento de Huida a través de la unidad.
 - Un Movimiento de Huida que es la consecuencia directa de una decisión voluntaria no causa Chequeo de Pánico a unidades amigas.
*Esto incluye Movimientos de Huida que siguen a una Reacción a la Carga de ¡Huida! (excepto si esa reacción fue causada por un Chequeo de Pánico fallido debido a ser Cargado por una miniatura con **Terror**, en cuyo caso no fue voluntaria), y voluntariamente Retirarse del Combate con una unidad enteramente con **Huida Simulada**.*
Notar que un Movimiento de Huida debido a un Chequeo de Reagrupamiento fallido no es un Movimiento de Huida voluntario, incluso si inicialmente lo era.
 - Realiza el chequeo después de completar el Movimiento de Huida.

- La unidad ha sufrido suficientes Puntos de Vida perdidos en una única fase de Ataques a Distancia originados desde miniaturas enemigas para cumplir ambos criterios siguientes:

- La unidad ha sufrido al menos 3 Puntos de Vida perdidos, y
- La unidad ha sufrido una cantidad de Puntos de Vida perdidos al menos igual al 25 % del número de PV que la unidad tenía al principio de la Fase.

Realiza el Chequeo de Pánico inmediatamente después de que las posibles bajas hayan sido retiradas. Ignora los Puntos de Vida perdidos sufridos mientras estaba Trabada en Combate.

- Una unidad enemiga conteniendo **Terror** declara una Carga contra la unidad en la Fase de Carga.

Las unidades no realizan Chequeos de Pánico si:

- Están Trabadas en Combate, o
- Ya están **Aturdidas**, o
- Ya han pasado un Chequeo de Pánico durante la misma fase.

Si una unidad falla un Chequeo de Pánico, inmediatamente se vuelve **Aturdida**.

Nota: esto no significa que la unidad realiza un Movimiento de Huida.



3. Estados Psicológicos

Las unidades pueden sufrir de varios estados psicológicos, que pueden limitar sus acciones. Es recomendable usar marcadores para indicar el estado actual de cada unidad.

Notar que las unidades pueden estar en varios estados simultáneamente.

3.A. Decimada

Una miniatura está «Decimada» cuando los Puntos de Vida actuales de la unidad original* son el 25 % o menos de sus Puntos de Vida iniciales, tal y como se listaba en la Lista de Ejército.

Las miniaturas Decimadas son retiradas como bajas justo antes de que realicen un Movimiento de Huida.

* Por «unidad original», se entiende a la unidad como estaba listada en la Lista de Ejército.

*Esto significa que la parte de Tropa de una Unidad Combinada puede ser considerada **Decimada** mientras que una Miniatura Adjutable unida a la unidad no lo es, o viceversa.*

*En este caso, retira solo a las miniaturas **Decimadas** de la unidad antes de realizar un Movimiento de Huida, y deja a las miniaturas que no están **Decimadas** en el Campo de Batalla.*

3.B. Aturdida

Cuando una unidad falla un Chequeo de Pánico, un Chequeo de Desmoralización o elige la Reacción a la Carga ¡Huida!, se vuelve **Aturdida**.

Una unidad **Aturdida** no puede realizar acciones voluntarias.

Esto incluye declarar Cargas, moverse de cualquier otra forma diferente a un Movimiento de Huida, disparar, generar Dados de Magia, lanzar hechizos, o activar Objetos Mágicos que requieren una activación voluntaria. Solo hay una excepción: la unidad aún puede elegir ¡Huida! o ¡Aguantar! como Reacción a la Carga.

*Recuerda que si una unidad está **Aturdida**, temporalmente deja de ser **Unidad que Puntúa**. Esto dura hasta que ya no está **Aturdida**.*

Una unidad **Aturdida** que se encuentra a si misma Trabada en Combate es retirada como baja en el paso 1 de la Ronda de Secuencia de Combate.

*Notas del diseñador: Para recordar que unidades están **Aturdidas**, recomendamos que las unidades **Aturdidas** estén claramente marcadas. Esto puede bien ser realizado mediante marcadores específicos o tokens que indiquen que una unidad está **Aturdida**, o si no tienes esos marcadores, un método comunmente usado para marcar unidades **Aturdidas** es coger una miniatura de la primera fila de la unidad de la unidad **Aturdida**, y colocarla tumbada boca abajo cerca de la unidad.*

4. Movimiento de Huida

Un Movimiento de Huida es un tipo específico de movimiento realizado en ciertas situaciones.

Situaciones comunes son: fallar un Chequeo de Reagrupamiento, elegir ¡Huida! como Reacción a la Carga o fallar un Chequeo de Desmoralización (sin ser cogido por cualquier unidad enemiga Persiguiendo). Cuando realices un Movimiento de Huida, sigue estos pasos:



1 Tira la Distancia de Huida (normalmente esto es 2D6”).

Cada Movimiento de Huida empieza Pivotando a la unidad para encarar cierta dirección, determinada de forma:

a. **Chequeo de Reagrupamiento Fallido:** Pivota la unidad para encararse directamente para alejarse de la unidad enemiga no-**Aturdida** más cercana. *La dirección se especifica por una línea de Centro de unidad a Centro de unidad. Si hay múltiples unidades enemigas a distancias iguales, el oponente decide cuál de sus unidades será usada para determinar la dirección del Movimiento de Huida.*

2 b. **Reacción a la Carga de ¡Huida! y Chequeos de Terror fallidos:** Pivota la unidad para encararse directamente para alejarse de la unidad enemiga Cargando. *La dirección se especifica por una línea de Centro de unidad a Centro de unidad.*

c. **Chequeo de Desmoralización Fallido:** Pivota la unidad **Aturdida** de forma que su Retaguardia esté paralela con el Encaramiento del enemigo con el que estaba Trabada. *Si múltiples unidades son elegibles, el oponente elige cuál de sus unidades será usada para determinar la dirección del Movimiento de Huida.*

3 Mueve la unidad **Aturdida** directamente en recto la distancia tirada.

Un Movimiento de Huida, incluyendo el Pivote inicial, ignora la regla de Espaciado entre Unidades y puede mover a través de cualquier Obstrucción.

El movimiento no puede aún así acabar con la unidad Huyendo superpuesta a cualquier otra unidad o Terreno Impasable: continúa el movimiento en una línea recta hasta que la unidad pueda ser colocada en el campo de batalla sin superponerse a ninguna Obstrucción.

4 *Recuerda que la unidad ignora la regla de Espaciado entre Unidades, lo que significa que puede colocarse dentro de 1" de otras unidades o de Terreno Impasable.*

a. Si la unidad Huyendo se mueve a través de cualquier unidad amiga, esta unidad debe realizar un Chequeo de Pánico.

b. Si la unidad Huyendo mueve a través de cualquier unidad enemiga o Terreno Impasable, trata estos como **Terreno Peligroso (4+)**.

Si el Movimiento de Huida lleva a la unidad en contacto con el Borde del Tablero o con una unidad enemiga que ha declarado una Carga contra ella durante la misma fase, la unidad es retirada como baja.

5





EFECTOS MÁGICOS

1. Movimiento Mágico

Algunos hechizos o habilidades permiten a una unidad realizar un

Movimiento Mágico.

Este movimiento se realiza como si fuera la Fase de Movimiento, siguiendo las mismas reglas y restricciones: la unidad puede realizar una Maniobra de Movimiento. Personajes y otras Miniaturas Adjuntables pueden unirse o abandonar unidades.

Restricciones que se aplican durante la Fase de Movimiento (p.e. unidades que están **Aturdidas** o **Trabadas en Combate** no pueden realizar una Maniobra de Movimiento) se siguen aplicando.

La distancia que el **Movimiento Mágico** puede realizarse se especifica en el hechizo o habilidad.

La Movilidad del objetivo es cambiada a **siempre** igual a la distancia del **Movimiento Mágico**, para la duración del movimiento.

*Por ejemplo, un efecto puede ser: «El objetivo puede realizar un 6" **Movimiento Mágico**». Esto significa que el objetivo puede realizar cualquier Maniobra de Movimiento normal como si su Movilidad fuera 6", incluyendo marchar 12".*

Una unidad solo puede realizar un único **Movimiento Mágico** por Fase.

de Vida resucitados es descartado.

Las miniaturas resucitadas son colocadas en la Fila Tra-

2. Recuperar Puntos de Vida

Algunos hechizos o habilidades permiten a unidades y miniaturas **Recuperar** Puntos de Vida perdidos durante la batalla.

La cantidad de Puntos de Vida que pueden ser **Recuperados** se especifica en la habilidad.

Recuperar Puntos de Vida no puede traer de vuelta miniaturas que han sido retirados como baja, y no puede incrementar los Puntos de Vida de una miniatura por encima de su valor inicial (cualquier exceso de Puntos de Vida es descartado). **Miniaturas Adjuntables dentro de una unidad combinada no pueden Recuperar Puntos de Vida de hechizos o habilidades que permiten a una unidad Recuperar Puntos de Vida.** Dichas miniaturas solo pueden **Recuperar** Puntos de Vida cuando se especifica que pueden.

3. Resucita Puntos de Vida

Resucitar Puntos de Vida es similar a **Recuperar**, con la excepción de que puede traer de vuelta miniaturas que han sido retiradas como bajas. **Cuando Resucites Puntos de Vida, los Puntos de Vida perdidos en miniaturas en la unidad (excluyendo Miniaturas Adjuntables) son primero Recuperados, seguido de traer de vuelta miniaturas.**

Cada miniatura resucitada debe recuperar totalmente todos sus Puntos de Vida antes de que otra miniatura pueda ser resucitada.

El número total de miniaturas en la unidad no puede exceder su número inicial; cualquier exceso de Puntos



sera si está incompleta o formar una nueva Fila Trasera si la actual está completa.

En unidades con solo una fila, una miniatura resucitada puede bien ser colocada en la Primera Fila o el jugador puede declarar la Primera Fila completa y crear una nueva fila detrás de ella (*recuerda que una unidad no puede tener voluntariamente más filas que columnas, a menos que sea ancha suficiente como para tener una Fila Completa*).

Cualquier miniatura que no pueda ser colocada en una posición válida, siguiendo la regla de Espaciado entre Unidades, es descartada.

Cualquier efecto de «Un solo uso» o equipamiento destruido no es recuperado.

Las miniaturas resucitadas están sujetas a los mismos efectos en curso que su unidad.

4. Unidades Convocadas

Las unidades Convocadas son unidades que son creadas durante la partida. Cuando **Convocas** una unidad, todas sus miniaturas deben de ser Desplegadas dentro del Alcance especificado de la habilidad.

Si la unidad es convocada como resultado de un hechizo de Tipo: «Tierra», al menos una miniatura ha de estar colocada en el punto elegido y todas las miniaturas deben de estar dentro del Alcance del hechizo.

Las miniaturas Convocadas deben ser colocadas siguiendo la regla de Espaciado entre Unidades. Si la unidad al completo no puede ser Desplegada, entonces ninguna miniatura puede ser Desplegada.

Una vez convocada, la nuevamente creada unidad opera como una unidad normal controlada por el bando que la **Convocó**.

Las unidades Convocadas no dan Puntos de Victoria al oponente cuando son retiradas como baja.





PERSONAJES

Un Personaje es un individuo importante y único en el ejército, usualmente poseedor de habilidades especiales o poderes que los diferencian de los soldados regulares. Los Personajes son un tipo especial de miniaturas que se reclutan de la Categoría de Ejército «Personajes» de un Libro de Ejército.

Excepto que se diga lo contrario, los Personajes siguen las reglas para **Miniaturas Adjuntables**, lo que significa que pueden unirse a otras unidades.

1. Abrirse Camino

Puede ocurrir que la unidad de un Personaje esté Trabada en Combate, mientras que el Personaje no esté en contacto con ninguna miniatura enemiga. Cuando esto ocurre, el Personaje puede ser elegible para un movimiento de **Abrirse Camino**.

Para poder realizar un movimiento de **Abrirse Camino**, el Personaje:

- Debe estar en la primera fila de su unidad.
- No debe estar en contacto con ninguna miniatura enemiga.
- No debe tener una Peana no Coincidente.

Movimientos de **Abrirse Camino** son realizados cuando Eligiendo Equipamiento y Habilidades.

El Personaje cambia posiciones con una miniatura de Tropa (o miniaturas) en su unidad que está en contacto con un enemigo.

El Personaje debe de acabar en una posición válida. *Normalmente esto significa que el Personaje solo puede cambiar posiciones con miniaturas en la Primera Fila.*

2. General

Un ejército puede incluir un General.

Esta mejora es **Legendario**.

El General gana **Presencia Inspiradora** (ver «Reglas de Miniaturas»).

3. Portaestandarte de Batalla

Un ejército puede incluir un Portaestandarte de Batalla.

Esta mejora es **Legendario**.

Un Portaestandarte de Batalla da +1 Resolución de Combate a su bando en combate y gana **Reagruparse en Torno a la Bandera** (ver «Reglas de Miniaturas»). Si la miniatura tiene opción de comprar Objetos Mágicos, se le permite comprar un Encantamiento de Estandarte.

4. Monturas de Personaje

Cuando un Personaje selecciona una montura de las opciones disponibles para él, las siguientes reglas se aplican a la miniatura combinada de un jinete y su montura:

- **Altura y Peana:** utiliza la Altura y peana de la Montura.
- **Características Ofensivas:** el jinete y la montura usan cada uno sus propias Características Ofensivas, Armas y Atributos de Ataque.
- **Características Defensivas y Globales:** la miniatura combinada tiene un solo set de Características Defensivas y Globales y Reglas de Miniatura.

• Generalmente, se usan los valores del perfil de la montura.

Los modificadores a las Características del jinete no tienen impacto en las Características Defensivas y Globales de la montura, excepto si se especifica lo contrario o en las siguientes:

- Si un valor en el perfil de la montura se indica como «P», el correspondiente valor del perfil del Personaje es utilizado en su lugar, incluyendo cualquier modificadores del mismo.
- Si un valor está escrito como «P+X», incrementa el valor del Personaje en X, y usa ese valor como el total de la miniatura.
- Si un valor está escrito como «P-X», reduce el valor del Personaje en X, y usa ese valor como el total de la miniatura.
- *Por ejemplo, un Personaje con «Arm 2» está usando un Escudo (+1 Arm) mientras está montado en un Dragón con «Arm 4»: el valor de Armadura de la miniatura combinada es aún así solo 4 (el del Dragón). Si el mismo Personaje está montado en un Caballo de Guerra con «Arm P+2», el valor de Armadura de la miniatura es 5 (2+1+2).*

- **Reglas de Miniaturas:** Las Reglas de Miniatura también siguen los principios descritos antes, con las siguientes especificaciones:

- Los Atributos de Ataque y las Armas se aplican solo a la parte específica de la miniatura que tiene esas reglas.
- Otras Reglas de Miniatura se aplican a la miniatura combinada como un todo.
- *Por ejemplo, un Personaje con **Distracción y Golpe Letal** está montado en un Caballo de Guerra. El caballo no se puede beneficiar de **Golpe Letal**: ya que es un Atributo de Ataque, solo se aplica a los ataques de una parte de la miniatura, el Personaje en sí. Sin embargo, **Distracción** no es ni un Atributo de Ataque ni un Arma, por lo que es aplicado a toda la miniatura combinada.*





MINIATURAS ADJUNTABLES

Las Miniaturas Adjuntables son miniaturas que tienen la flexibilidad de «unirse» a otras unidades así como para operar por sí solas. El tipo más común de Miniaturas Adjuntables son los Personajes. Todos los Personajes son Miniaturas Adjuntables, a menos que se diga lo contrario. Además de los Personajes, otras pocas miniaturas pueden ser definidas como Adjuntables, como aquellas con la Regla de Miniatura **Plataforma de Guerra**.

1. Miniaturas Adjuntables Solitarias

Las Miniaturas Adjuntables pueden operar como una unidad consistente en solo ellas mismas - una unidad de una miniatura individual.

En este caso, las reglas normales de unidades se les aplican.

2. Unidades Combinadas

Las Miniaturas Adjuntables que se unen a otras unidades forman una «Unidad Combinada».

Una vez una Miniatura Adjutable se ha unido a una unidad, se considera parte de la unidad a los efectos de todas las reglas, a menos que se especifique lo contrario.

2.A. Unirse a otras unidades

Las Miniaturas Adjuntables pueden unirse a otras unidades bien desplegando dentro y simultáneamente con la unidad o entrando en contacto con la unidad durante una Maniobra de Movimiento.

Al unirse a una unidad, la unidad a la que se ha unido no puede mover más en la misma Fase.

Una Miniatura Adjutable ignora la regla de Espaciado entre Unidades en lo referente a la unidad a la que está a punto de unirse, y debe tener suficiente movimiento para alcanzar su posición final válida dentro de la unidad, que normalmente supone que debe ser capaz de llegar a su Primera Fila. Durante el Turno de Jugador en el que una Miniatura Adjutable se une a la unidad, la Miniatura Adjutable y la unidad se tratan de forma separada con el propósito de determinar que miniatura ha movido o realizado un Movimiento de Marcha o no. A las unidades que están **Aturdidas** o **Trabadas** en Combate no se les pueden unir ninguna Miniatura Adjutable. La Miniatura Adjutable puede elegir cualquier posición válida a la que pueda llegar con su movimiento.

Esto incluye mover a través de la unidad a la que se une, quizás desplazando a otras Miniaturas Adjuntables. Las miniaturas de Tropa desplazadas se colocan en filas posteriores.

Si la unidad tiene una sola fila, la Miniatura Adjutable o las miniaturas desplazadas pueden ser alternativamente colocadas en el lado de la unidad, formando una nueva columna.

2.B. Mover Unidades Combinadas

Las Unidades Combinadas se mueven como un grupo, siguiendo las reglas normales para mover unidades.

Una Miniatura Adjutable puede moverse dentro de la

formación de su unidad cambiando de lugar con otras miniaturas, siempre y cuando su posición final siga siendo válida (generalmente en Primera Fila).

Esto puede ser realizado como parte de los siguientes

movimientos:

- Maniobras de Movimiento (*Movimientos de Avance, Marcha y Reforma*)
- Pivotes, incluyendo Pivotes Post-combate y Post-Reagrupamiento.
Nota: esto no incluye a Pivotes como consecuencia de un Movimiento de Huida o Persecución (incluyendo Arrasamientos).
- Reformas en Combate
Recuerda que se aplican restricciones adicionales a las posiciones que son válidas – ver el capítulo de «Fase de Melé».

Las Miniaturas Adjuntables no tienen permitido moverse dentro de la formación de la unidad bajo ninguna otra circunstancia, como cuando Cargan, se Alinean, Persiguen o realizan un Movimiento de Huida.

2.C. Colocación dentro de una Unidad Combinada

A menos que se diga lo contrario, las Miniaturas Adjuntables deben ser colocadas en la Primera Fila de la unidad a la que se han unido.

Si esto no es posible (p.e. debido a que la Primera Fila está ya llena con otras Miniaturas Adjuntables), deben ser colocadas en su lugar lo más delante posible dentro de la unidad.

2.C.a Peanas Coincidentes

En Unidades Combinadas con miniaturas tanto Adjuntables como de Tropa, una Miniatura Adjuntable se considera que tiene una Peana Coincidente si el tamaño de su peana es el mismo que el de las miniaturas de Tropa en la unidad, o si el tamaño de su peana es un múltiplo del tamaño de la peana de las miniaturas de Tropa en la unidad.

Pe. una peana de 40x40 mm en una unidad donde todas las miniaturas tienen una peana de 20x20 mm. Las miniaturas en Peanas Coincidentes son colocadas dentro de la formación de la unidad a la que se unen, normalmente desplazando otra u otras miniaturas. Si la miniatura tiene una peana más ancha que las de las miniaturas de Tropa, cuenta como ocupando todas las filas que su peana cubre para el cálculo de Filas Completas. Si la miniatura con una Peana Coincidente tiene una peana más larga que las miniaturas de Tropa, es posible que la se encuentre con más de una fila incompleta, si todas las filas incompletas consisten totalmente por miniaturas con ese tipo de bases (p.e. las partes de atrás de las largas peanas de miniaturas con **Plataforma de Guerra** pueden formar varias filas incompletas).

Una miniatura no puede unirse a una unidad con más de una fila si su base es más ancha de lo que es la unidad, ni puede una unidad Reformarse en una formación más estrecha que cualquier miniatura unida a la misma.

2.C.b Peanas No-Coincidentes

Cualquier peana que no es una Peana Coincidente es una «Peana No-Coincidente», como una Miniatura Adjuntable en una peana de 40x40 mm en una unidad don-

de las miniaturas de Tropa tienen peanas de 25x50 mm. Una miniatura con una Peana No-Coincidente siempre es colocada en contacto con el lado de la unidad, alineada con su Frontal.

Cada unidad puede incluir solo dos miniaturas con Peanas No-Coincidentes, una en cada lado.

Estas miniaturas se considera que están solo en la Primera Fila y no se cuentan para determinar el número de miniaturas en cada fila de Filas Completas. Forman una columna de una sola miniatura cada una.

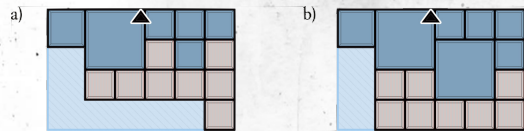


Figura 13: Peanas Coincidentes y No-Coincidentes.

a) Un Personaje en una Peana No-Coincidente es colocado junto a la unidad. Los Personajes en Peanas Coincidentes son colocados dentro de la unidad, lo más delante posible. Esta unidad se considera que tiene 6 columnas y 4 filas.

b) Cuando una Miniatura Adjuntable se une a la unidad, la Miniatura Adjuntable pequeña en la segunda fila debe ser movida hacia el lado para poder tener a todas las Miniaturas Adjuntables lo más delante posible.

2.C.c Unidades Compuestas de Solo Miniaturas Adjuntables

Para Unidades Combinadas compuestas totalmente por Miniaturas Adjuntables, las Peanas Coincidentes o No-Coincidentes se determinan de forma diferente ya que no hay miniaturas de Tropa. En ese caso, el dueño de la unidad decide, cuando la unidad se forma inicialmente, que peana de miniatura se usa en el lugar de las miniaturas de Tropa. Las miniaturas con la misma peana, o peanas que sean múltiplos de esta, se consideran entonces Coincidentes.

Si la miniatura elegida abandona la unidad o es retirada como baja, una nueva miniatura ha de ser elegida como referencia para las Peanas Coincidentes/No-Coincidentes. Si es posible, esta elección debe realizarse de forma que las mínimas miniaturas posibles cambien su estatus al respecto de Coincidentes o No-Coincidentes (normalmente esto significa elegir una miniatura con el mismo tamaño de peana que la miniatura que abandonó la unidad).

2.C.d Miniaturas Tropa en una Unidad Combinada Aniquilada

Cuando todas las miniaturas de Tropa en una unidad combinada son eliminadas, pero aún quedan Miniaturas Adjuntables, estas forman una unidad combinada más pequeña. Esta unidad más pequeña se trata como la misma unidad para los efectos de Chequeos de Pánico.

2.D. Abandonar una Unidad Combinada

Las Miniaturas Adjuntables pueden abandonar una unidad combinada con una Maniobra de Movimiento, o Cargando fuera de ella, asumiendo que se pueden mover libremente.

Esto significa que las Miniaturas Adjuntables no pueden abandonar unidades mientras están Trabadas en Combate, o si su unidad ya se ha movido o si están **Aturdidas**. Los efectos continuados (p.e. todos los efectos sin una duración específica, como la mayoría de Encantamientos de Estandarte) continúan afectando a todas las partes de la previamente Unidad Combinada.

Duración: Una Fase.

2.D.a Maniobras de Movimiento fuera de una Unidad

Para abandonar una unidad, mueve a la Miniatura Adjuntable fuera de la unidad utilizando una Maniobra de Movimiento. Las Miniaturas Adjuntables ignoran la regla de Espaciado entre Unidades con respecto a la unidad que están abandonando.

La unidad que es abandonada no se considera que ha movido y es libre de realizar su propio movimiento más tarde en la Fase.

2.D.b Cargando fuera de una Unidad

Una Miniatura Adjuntable en una Unidad Combinada puede Declarar una Carga por si misma durante la Fase de Carga, p.e. Cargando fuera de la unidad y dejando atrás a la unidad.

Cuando hagas esto, aplica las siguientes reglas:

- Utiliza la posición de la Unidad Combinada para

determinar contra que Encaramiento de la unidad enemiga se Declarará la Carga, y para determinar la dirección de Huida si la unidad Cargada realiza una Reacción a la Carga de ¡Huida!.

- Utiliza la Miniatura Adjuntable para determinar la Línea de Visión y la distancia a la unidad enemiga.
- Las Miniaturas Adjuntables ignoran la regla de Espaciado entre Unidades con respecto a la unidad que están abandonando.
- La unidad en si misma (incluyendo otras Miniaturas Adjuntables en la unidad) no pueden Declarar Cargas en el mismo Turno de Jugador.
- Si la Carga es exitosa, mueve la Miniatura Adjuntable fuera de la unidad Cargando normalmente.
Si no hay suficiente espacio para mover físicamente la miniatura fuera de la unidad, la Carga no puede ser Declarada.
- Si la Carga no es exitosa, la Miniatura Adjuntable realiza un Movimiento de Carga Fallida fuera de la unidad.
Si el Movimiento de Carga Fallida es demasiado corto como para colocar a la Miniatura Adjuntable fuera de 1" de la Unidad Combinada, la Miniatura Adjuntable permanece en la Unidad Combinada y la Unidad Combinada al completo realiza el Movimiento de Carga Fallida en su lugar.
- Una vez que la Miniatura Adjuntable Declara una Carga, se trata como una unidad por separado. Esto significa que la miniatura utiliza su propia Velocidad de Carga.



TERRENO

El terreno. La habilidad para utilizar tanto elementos geográficos como estructuras hechas por el nombre para tu ventaja puede marcar la diferencia. Algunos paisajes pueden ser tan traicioneros que tus tropas incluso pueden perecer si no tienen cuidado suficiente.

1. Reglas de Terreno

El Terreno representa distintas áreas del campo de batalla que introducen reglas adicionales que afectan a miniaturas dentro o interaccionando con él. Estas áreas se representan habitualmente con terreno modelado que se coloca en el tablero.

Los tipos de Elementos de Terreno más comunes en el juego se explican a continuación.

Adicionalmente, reglas para más Elementos de Terreno pueden ser encontradas en el Pack de Temporada.

1.A. Terreno Abierto

El Terreno Abierto normalmente no tiene ningún efecto sobre la Línea de Visión, la Cobertura o el movimiento. Todas las partes del tablero que no están cubiertas por ningún tipo de Elemento de Terreno son Terreno Abierto.

1.B. Terreno que Cubre (X, Altura Y)

El Terreno que Cubre contribuye a la Cobertura cuando se traza Línea de Visión a través de él.

El paréntesis (X) indica si el terreno contribuye a Cobertura Ligera o Cobertura Pesada.

Ciertos Elementos de Terreno (como Campos y Ruinas) solo cuentan como Terreno que Cubre para unidades en contacto con ellos.

Ignora cualquier Elemento de Terreno en el que el tirador esté localizado para el propósito de Cobertura.

El Terreno que Cubre siempre tiene un paréntesis (Altura Y) asociado con él que corresponde a la mayor Altura a la cual este Elemento de Terreno contribuye a Cobertura.

Por ejemplo, los Campos son Terreno que Cubre (Altura 3), lo que significa que cualquiera con Altura 4-5 no puede recibir Cobertura Ligera de Línea de Visión trazada a través de un Campo con el cual estén en contacto.

1.C. Terreno Peligroso (X+, Y)

Una unidad debe realizar un Chequeo de Terreno Peligroso al final de su movimiento si ha estado en contacto con un Terreno Peligroso durante uno de los siguientes movimientos: Movimiento de Carga, Movimiento de Carga Fallida, Movimiento de Marcha, Movimiento de Huida o Movimiento de Persecución.

Los Chequeos de Terreno Peligroso son realizados tirando un número de D6.

Por cada tirada de X+, la unidad sufre un impacto que hiere automáticamente con **siempre** PA 10.

(Nota: Las Salvaciones Especiales siguen pudiendo lanzarse, y esto no es un ataque).

El número de dados que la unidad debe lanzar es igual a la mitad del número de miniaturas en ella (redondeando hacia arriba), multiplicado por la Altura de las miniaturas. Si un valor es dado para «Y», solo las mi-

niaturas que cumplen este criterio tiran el Chequeo de Terreno Peligroso.

Por ejemplo, una unidad de 19 Guerreros Enanos de Altura 1 tirarían 10 dados ($19 \div 2 \rightarrow 10, \times 1$), mientras que una unidad de un único Dragón de Altura 5 tiraría 5 dados ($1 \div 2 \rightarrow 1, \times 5$).

Si uno de los movimientos previamente mencionados fue realizado por una Unidad que ha estado en contacto con varios Elementos de Terreno que son Terreno Peligroso, cada Reserva de heridas que contiene debe realizar un Chequeo de Terreno Peligroso por cada Elemento de Terreno con Terreno Peligroso con el que haya estado en contacto, uno cada vez, retirando las bajas causadas por el primer chequeo antes de calcular el número de dados que debes lanzar para el siguiente chequeo.

Si un tipo de miniatura es indicado entre paréntesis («Y»), cualquier miniatura que no cumpla ese criterio se considera Altura 0 a propósito de los Chequeos de Terreno Peligroso.

- Solo las Reservas de Heridas que han estado en contacto con Elementos de Terreno Peligroso necesitan lanzar Chequeos de Terreno Peligroso.
- Calcula el número de Chequeos de Terreno Peligroso a tirar por cada Reserva de Heridas que haya estado en contacto con el Elemento de Terreno y tira los chequeos por separado. El daño de cada chequeo es asignado a la Reserva de Herida por la que se tiró el chequeo.

Por ejemplo, a una unidad de 10 Guerreros Orcos (miniaturas de Tropa, Altura 1) se le unen dos Personajes Orcos en Jabalí (Altura 2). Si la unidad mueve a través de Terreno Peligroso de forma que uno de los Personajes nunca toca el Terreno Peligroso, los Chequeos de Terreno Peligroso son lanzados de la siguiente manera: 5 dados por la Reserva de Heridas de Tropa ($10 \div 2, \times 1$), 2 dados por el Personaje que ha estado en contacto con el Terreno Peligroso ($1 \div 2 \rightarrow 1, \times 2$), y ningún chequeo por el otro Personaje.

1.D. Terreno Disruptivo

Las unidades en contacto con un Terreno Disruptivo no pueden beneficiarse de bono de Puntuación de Combate de su número de Filas Completas (p.e. «Bono de Filas»).

1.E. Terreno Opaco

La Línea de Visión no puede ser trazada a través de Terreno Opaco, pero puede ser trazada desde o hacia él *notar que esto supone que el Elemento de Terreno contribuye a Cobertura Pesada*.

Las miniaturas siempre ignoran el Terreno Opaco en el que estén dentro para trazar Línea de Visión.



2. Elementos de Terreno

Un Elemento de Terreno es un área topográfica en el Campo de Batalla que puede ser una mezcla de Terreno Peligroso, Opaco o que Cubre y puede poseer su propio set de reglas adicionales. La mayoría de Elementos de Terreno siguen las siguientes reglas:

2.A. Bosque

Los Bosques pueden ser representados por ejemplo por junglas, matorrales o pequeñas agrupaciones de árboles.

Bosques tienen las siguientes reglas:

- **Terreno Disruptivo.**
- **Terreno Peligroso (6+, Montura).**
- **Terreno que Cubre (Cobertura Ligera, Altura 5).**

2.B. Campos

Los Campos pueden ser representados en la partida por ejemplo con prados de hierba alta o recintos agrícolas.

Los Campos tienen las siguientes reglas:

- **Inflamable:** las unidades en contacto ganan **Debilidad (Ataques Flamígeros)**.
- **Terreno que Cubre (Cobertura Ligera, Altura 3)** para unidades en contacto.

2.C. Colinas

Las Colinas pueden ser representadas por ejemplo por mesetas elevadas o túmulos funerarios.

Las Colinas tienen las siguientes reglas:

- **Posición Elevada:** una miniatura se considera que está en una Posición Elevada si está totalmente en una Colina. Para el propósito de determinar Cobertura y para trazar Línea de Visión de o hacia una miniatura con Posición Elevada, ignora las miniaturas intervinientes que no tengan Posición Elevada.
- **Terreno Opaco.** Recuerda que la Línea de Visión sigue pudiendo ser trazada de o hacia el Elemento de Terreno.

2.D. Impasable

Impasable puede ser representado por ejemplo por molinos, acantilados, rocas masivas o edificios.

El Terreno Impasable tiene las siguientes reglas:

- **Impasable:** las miniaturas no pueden mover dentro o a través de un Elemento de Impasable (excepto como parte de un Movimiento de Huida).
- **Terreno Opaco.**
- **Terreno Peligroso (4+) para unidades realizando Movimientos de Huida a través de él.**

2.E. Lago

Lago pueden ser representados en el juego por ejemplo por estanques, ciénagas o ríos.

Los Lagos tienen las siguientes reglas:

- **Chopadas:** las unidades en contacto ganan **Inmune (Ataques Flamígeros)**.
- **Pisada Insegura:** las miniaturas en contacto no pueden usar **Ataques de Pisotón** y **Impactos por Carga**.

2.F. Muros

Los Muros pueden ser representados por ejemplo por estructuras de piedra, madera o fábrica.

Los Muros tienen las siguientes reglas:

- **Posición Fortificada Atributo de Ataque:** Ataques de Melé de miniaturas Cargando que están en contacto con un Muro sufren una penalización de -1 a impactar. Esto también se aplica a Ataques de Apoyo realizados por miniaturas Cargando a través de miniaturas en contacto con un Muro, y a ataques a través de huecos donde la peana virtual extendida de la miniatura estaría en contacto con un Muro.
- **Terreno Peligroso (6+, Constructo).**
- **Terreno que Cubre (Cobertura Pesada, Altura 3)** para unidades en contacto.

2.G. Ruinas

Las Ruinas pueden ser representadas por ejemplo por escombros, granjas abandonadas o lugares antiguos de simbólico o arcano poder.

Las Ruinas tienen las siguientes reglas:

- **Terreno Peligroso (6+).**
- **Terreno que Cubre (Cobertura Pesada, Altura 3)** para unidades en contacto.

REGLAS DE MINIATURAS

Reglas de Miniaturas son reglas que se aplican a miniaturas individuales o partes específicas de miniaturas, como se describe en su entrada de unidad.

1. Reglas Duplicadas de Miniaturas

La mayoría de Reglas de Miniaturas no son acumulativas. Esto significa que si una miniatura gana la misma regla múltiples veces, los efectos no se acumulan o proporcionan beneficios extras.

Esto incluye Reglas de Miniaturas con diferentes palabras clave adjuntas (como «Heridas Múltiples (hacia Altura 2)» y «Heridas Múltiples (hacia Altura 3)»), que se consideran la misma Regla de Miniatura, con lo que ambas instancias no se pueden aplicar simultáneamente.

En esos casos, el propietario puede utilizar que instancia de la Regla de Miniatura quiere utilizar cada vez.

2. Reglas de Miniaturas y Unidades

A pesar de que las Reglas de Miniaturas son dadas para miniaturas individuales, algunas de ellas funcionan a nivel de unidad, como las que dictan como unidades completas se mueven u operan.

Las Reglas de Miniaturas diferencian entre los siguientes casos (Las mismas palabras clave también se aplican a las Propiedades):

- **Unidades completamente con X:** cuando una Regla de Miniatura se refiere a unidades «completamente con» la regla, esto se refiere a **unidades donde cada miniatura en ella tiene la Regla «X» o la Propiedad «X».**
- **Unidades conteniendo X:** cuando una Regla de Miniatura se refiere a unidades «conteniendo» la regla, esto se refiere a **unidades donde al menos una miniatura en ella tiene la Regla «X» o la Propiedad «X».**
- **Unidades no conteniendo X:** cuando una Regla de Miniatura se refiere a unidades «no conteniendo» la regla, esto se refiere a **unidades donde ninguna miniatura en ella tiene la Regla «X» o la Propiedad «X».**

3. Subtipos y Palabras Clave

Atributos de Ataque

«Atributos de Ataque» es una subcategoría de las Reglas de Miniaturas.

Mientras que la mayoría de Reglas de Miniaturas se aplican a toda la miniatura (incluyendo todas las partes de la miniatura en la misma base), los Atributos de Ataque son una excepción y solo afectan a partes individuales de la miniatura o incluso a ataques individuales.

Los Atributos de Ataque solo afectan a los Ataques de Melé a menos que se diga lo contrario.

Hay una excepción a esto: un Atributo de Ataque dado específicamente a un arma, un hechizo o un ataque le afectará a pesar de que normalmente solo fuera aplicable a Ataques de Melé.

Los Atributos de Ataque son por tanto escritos bajo la parte de «Características Ofensivas» de la entrada de la miniatura, afectando solo a la parte específica de la miniatura bajo la que están listados.

Sin embargo, si el Atributo de Ataque es dado a una unidad (p.e. como resultado de un hechizo), se aplica a todas las partes de las miniaturas de esa unidad; si es dado a una miniatura, se aplica a todas las partes de esa miniatura.

Un Atributo de Ataque también puede ser dado a un arma, un hechizo o un ataque. Dichos Atributos de Ataque solo afectan a los ataques hechos con esas fuentes específicas. No afectarán a otros ataques hechos por la misma parte de la miniatura (excepto dados específicamente a otra arma, hechizo o ataque por esa parte de la miniatura).



Armas

«Armas» es una subcategoría de las Reglas de Miniaturas.

Como con los Atributos de Ataque, un Arma solo puede ser usada por la parte específica de la miniatura con la regla. Hay dos tipos de armas:

- **Arma de Melé:** una parte de la miniatura solo puede usar una única Arma de Melé a la vez y solo mientras está Trabado en Combate.
Si una parte de la miniatura está equipada con múltiples Armas de Melé, el arma a utilizar se determina en la Primera Ronda de Combate, con el siguiente orden de prioridad:
 1. Un Arma Encantada
 2. Cualquier arma que no sea ni un Arma de Mano ni un Arma Innata
 3. Un Arma de Mano
 4. Un Arma Innata

Esta elección se mantiene hasta que la miniatura deja de estar Trabada en Combate.

- Si el Arma de Melé confiere cualquier modificador a Características Ofensivas, así como a Atributos de Ataque, esos efectos solo se aplican a los Ataques Estándar de Melé de la parte de la miniatura.
 - Si el Arma de Melé confiere cualquier modificador a Características Globales o Defensivas (Velocidad de Carga, Movilidad, Disciplina, Habilidad Defensiva, Puntos de Vida, Resiliencia y Armadura), así como Reglas de Miniaturas que no sean Atributos de Ataque, esos efectos son aplicados a toda la miniatura (*o parte de la miniatura, ver las reglas de Monturas de Personaje para detalles sobre donde y cuando las Características de las monturas se ven afectadas*) en todo momento, excepto mientras se use un Arma de Melé diferente.
 - Si el Arma de Melé confiere cualquier modificador variable (como aquellos basados en una tirada de dado), el valor de dicho modificador se determina al principio del comienzo del Paso de Agilidad en el cual el arma es usada.
- **Armas de Disparo:** Las Armas de Disparo son usadas para realizar Ataques de Disparo. Cada parte de la miniatura solo puede usar un Arma de Disparo por fase.
Un Arma de Disparo generalmente tiene un valor de Puntería, mostrado entre paréntesis después del nombre del arma. Las reglas para cada Arma de Disparo definen su Alcance máximo, el número de Disparos realizados por ataque, la Fuerza y Penetración de Armadura de sus ataques, así como los potenciales Atributos de Ataques aplicados a los mismos.

Palabras Clave

Las Reglas de Miniaturas incluyen palabras clave para ayudar a definir sus efectos.

Estas palabras clave pueden ser usadas directamente dentro del Reglamento y siempre se aplican a las reglas que tienen dicha palabra clave.

Alternativamente, las palabras clave pueden ser especificadas para reglas individuales en miniaturas específicas, hechizos o armas. En este caso, esto es indicado entre paréntesis siguiendo el nombre de la regla.

Lista de palabras clave de Reglas de Miniaturas:

- **Acumulativa:** efectos de múltiples instancias de una Regla de Miniatura con la palabra clave «Acumulativa» se combinan y se suman.
- **Modificadores de Distancia:** escritos como un número seguido de un símbolo de ". Cualquier distancia en la descripción de la Regla de Miniatura se sustituye por ese número.
Por ejemplo, Vanguardia (3") significa que la miniatura puede realizar un movimiento de Vanguardia, pero su movilidad es fijada a 3" en vez de la normal 6".
- **Disparo o Melé & Disparo:** un Atributo de Ataque con la palabra clave «Disparo» solo afecta a ataques que la parte de la miniatura realiza con Armas de Disparo, mientras que un Atributo de Ataque con la palabra clave «Melé & Disparo» afecta tanto a Ataques de Melé como a Ataques de Disparo realizados por la parte de la miniatura.
 - Recuerda que por defecto, si ninguna de esas palabras clave son usadas, el Atributo de Ataque solo afecta a Ataques de Melé.
Por ejemplo, por defecto, Ataques Envenenados solo afecta a Ataques de Melé. Sin embargo, si una parte de la miniatura tiene Ataques Envenenados (Disparo), esto significa que la Regla de Miniatura Ataques Envenenados solo se aplica a los ataques realizados por las Armas de Disparo de esa parte de la miniatura, excepto si también tiene Ataques Envenenados o Ataques Envenenados (Melé & Disparo).
- **Ataques Especiales:** una parte del modelo con esta regla puede realizar un Ataque de Melé especial (*que no es un Ataque Estándar de Melé*) que impacta automáticamente.
Ya que no es un Ataque Estándar de Melé, este ataque no puede ser normalmente realizado como un Ataque de Apoyo y no sufre de Ataques Restringidos (*ver el capítulo de «Fase de Melé»*).

4. Lista de Reglas de Miniaturas

Adjunto

Esta miniatura **debe** ser Desplegada dentro de una unidad con al menos una miniatura de Tropa, y no puede abandonar voluntariamente su unidad.

Aegis

Aegis es una Salvación Especial, con un valor indicado entre paréntesis («X»).

Si «X» es dado como un modificador y con un valor máximo (p.e. «+2»), la miniatura gana este modificador para todas sus tiradas de Salvación Especial de Aegis, que **nunca** pueden ser incrementadas a tiradas mejores de 3+. Si la miniatura no tiene Aegis, en vez de eso gana **Aegis (7 - X+)**. Por ejemplo, una miniatura sin Aegis que gana **Aegis (+2)** ganaría **Aegis (5+)**.

Notar que las Salvaciones de Aegis no pueden ser utilizadas contra ataques con Ataques Divinos.

Afligir (X)

Unidades en contacto con una o más miniaturas enemigas con **Afligir (X)**, sufren los efectos dados por «X».

Una unidad solo puede ser afectada por una instancia de **Afligir (X)** con un valor idéntico de «X» a la vez.

Si lo que figura entre paréntesis de dos instancias de **Afligir** no son idénticas (p.e., tienen un «X» diferente), entonces se consideran diferentes reglas: aplica el efecto de ambas.

Cónclave de Magos (X)

La unidad conoce X diferentes **Hechizos Aprendidos**, elegidos de la lista de hechizos disponibles en su entrada de unidad, es un Mago, si «X» es 2 o más, también gana **Canalizar (1)**.

La unidad solo puede hacer un Intercambio Hereditario si pudiera haber elegido el Hechizo Hereditario durante la Selección de Hechizos (como parte de la Planificación Pre-partida), sin embargo, sigue siendo elegible para un Intercambio Universal. *Ver el capítulo de Preparaciones de Batalla para más detalles.*

Aunque los hechizos son conocidos por toda la unidad, solo una miniatura es el Lanzador: cada vez que lances el hechizo, antes de elegir los objetivos, selecciona una miniatura de Tropa como el Lanzador para este hechizo.

Si un Cónclave de Magos sufre una Disfunción, trata a la unidad entera como el Lanzador.

Al respecto de los Objetivos Primario y Secundario, trata a la unidad entera como un Lanzador.

Canalizar (X) – Acumulativo

Una miniatura con **Canalizar** puede añadir X Dados de Magia durante el paso de Drenar el Velo de su Fase de Magia.

Nota: miniaturas Aturdido no pueden usar esta regla.

Capitán

Una unidad conteniendo **Capitán** gana las siguientes reglas adicionales:

- Si la unidad tiene un **Portaestandarte**, se considera que está a rango de su Portaestandarte de Batalla's* **Reagruparse en Torno a la Bandera** regla.
- Si la unidad tiene un **Músico**, se considera a rango de su General's* **Presencia Inspiradora** regla.

Una unidad solo puede contener un solo Miniatura Adjuntable con **Capitán**.

**Suponiendo que haya una miniatura así en el Campo de Batalla.*

Cruzar

Si **Cruzar** está asociado a un tipo específico de Terreno, estará indicado entre paréntesis («X»). En esos casos, **Cruzar** solo afecta a la interacción de la unidad con ese Elemento de Terreno.

Las miniaturas con **Cruzar pueden** ignorar las reglas asociadas con Elementos de Terreno, con las siguientes excepciones:

- No pueden ignorar ninguna regla que afecte a Línea de Visión o Cobertura.
- No pueden ignorar ninguna regla asociada con **Debilidad**.
- No pueden ignorar la regla de Impasable de un Impasable.

Una Reserva de Heridas con **Cruzar** nunca cumple los criterios para los cuales las miniaturas deben tirar Chequeos de Terreno Peligroso debido al Elemento de Terreno asociado (*pero siguen teniendo que tirar Chequeos de Terreno Peligroso de otras fuentes, como Elementos de Terreno no asociados con su regla de **Cruzar**, o cuando realizan un Movimiento de Huida a través de una unidad enemiga*).

Adicionalmente, si la unidad contiene una miniatura de Tropa con **Cruzar**, esta ignora la regla **Dispersada** de cualquier Elemento de Terreno asociado con su regla **Cruzar**.



Debilidad

Los Ataques dirigidos contra la Reserva de Heridas de la miniatura deben repetir las tiradas fallidas para herir. Si **Debilidad** está asociada con un Atributo de Ataque, Propiedad o Regla, que estará indicada entre paréntesis («X»), solo se aplica contra ataques con el Atributo de Ataque indicado o hecho por una miniatura con la Propiedad o Regla indicada.

Disciplinado

Chequeos de Mando realizados por una unidad conteniendo **Disciplinado** ganan **Minimizado**.

Distracción – Acumulativo

Ataques de Melé dirigidos contra una Reserva de Heridas con **Distracción** sufren -1 a impactar. Ignora **Distracción** si la probabilidad final de impactar es peor de 5+.

Emboscada (X)

Cualquier unidad enteramente con **Emboscada** puede elegir no ser Desplegada normalmente, siendo colocada en Emboscada simplemente no siendo colocada en el Campo de Batalla durante el Despliegue. Una unidad colocada en Emboscada llegará al Campo de Batalla más tarde durante la partida.

Desde tu Turno de Jugador 2 en adelante, lanza un D6 por **cada** colocada en Emboscada al principio de la Fase de Movimiento: cada unidad que saque un 3+ llegará al Campo de Batalla si es posible.

Durante tu Turno de Jugador 5 y 6, esta tirada siempre se considera que ha sacado un 3+.

Cuando una unidad llega al Campo de Batalla, elige un punto como se especifica en «X». **Si no hay un punto adecuado donde la unidad pueda ser colocada en el Campo de Batalla, la unidad no puede entrar al Campo de Batalla este turno.**

Despliega cada unidad llegando al Campo de Batalla con al menos tres de sus cuatro esquinas dentro de 6" del punto elegido en cualquier formación válida siguiendo la regla de Espaciado entre Unidades.

No debe haber otras unidades o Impasables directamente localizados entre cualquier punto de la Huella de la Unidad y el punto elegido. *Ver la figura inferior para ejemplos.*

Las unidades Emboscando cuentan como si hubieran realizado un Movimiento de Avance cuando llegan al Campo de Batalla y no pueden realizar ningún Movimiento en la misma Fase.

Si una unidad Emboscando no llega al Campo de Batalla para el final de la partida, se retira como baja.

Una Miniatura Adjuntable colocada en Emboscada puede ser Desplegada unida a una unidad colocada en Emboscada con el mismo valor «X», siguiendo las restricciones habituales. Puede elegir una unidad a la que unirse durante cada uno de tus Turnos de Jugador, antes de tirar para ver si tus unidades Emboscando entrarán al Campo de Batalla.

Haz un solo lanzamiento de dado para la Unidad Combinada.

Nota: Adjunto no tiene efectos en esto; la elección de la unidad en la que Desplegarse en Emboscada puede cambiar cada turno.

Una unidad entrando al Campo de Batalla en el Turno de Juego 6 pierde **Unidad que Puntúa**.

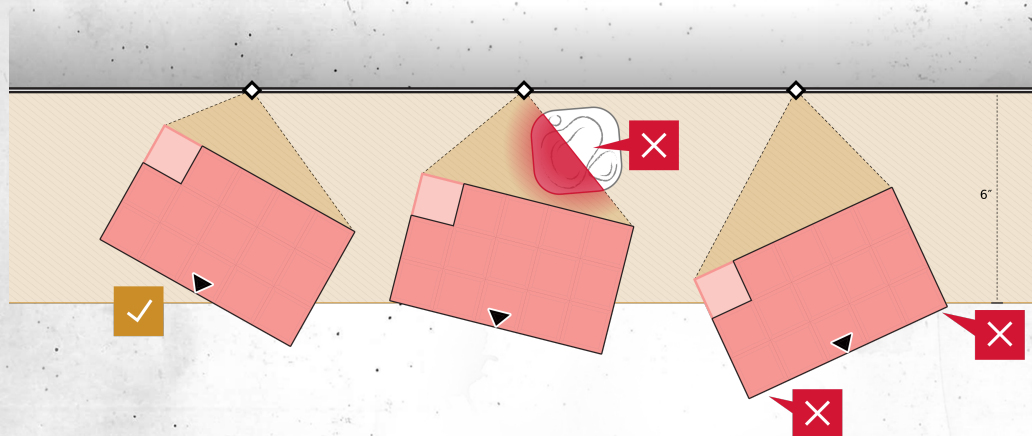


Figura 14: Desplegando unidades Emboscando.

En estos ejemplos, la unidad tiene **Emboscada (Borde del Tablero)**. La unidad con la marca amarilla está colocada en una posición válida, mientras que las dos unidades con cruces rojas no lo están: la de la izquierda porque hay un Impasable entre la Huella de la Unidad y el punto elegido y la de la derecha porque partes de la unidad están a más de 6" del punto elegido.



Emplazamiento

Unidades enteramente con **Emplazamiento** no pueden Declarar Cargas, realizar Movimientos de Marcha o Movimientos de Persecución (*incluyendo como parte de un **Movimiento Aleatorio***), o elegir la Reacción a la Carga Huida. Si una unidad enteramente con **Emplazamiento** va a realizar un Movimiento de Huida, en vez de eso es retirada como baja.

La miniatura no puede disparar en el mismo Turno de Jugador en el que ha realizado un Movimiento de Maniobra. Las Unidades enteramente con **Emplazamiento** pueden trazar Línea de Visión hacia cualquier dirección desde cualquier punto de su peana (*p.e. no están limitadas por su Cara Frontal o Arco Frontal*).

Cuando determines el encaramiento hacia el que está disparando, mide desde el centro de la peana de la miniatura con **Emplazamiento's**, en vez de desde su Cara Frontal.

Escaramuzador

Unidades que contengan **Escaramuzador** adoptan una formación única, llamada una «Formación de Hostigadores». En vez de estar en contacto una con otra, estas miniaturas son colocadas a 12.5 mm una de otra (*aproximadamente media pulgada, ver la figura inferior*).

Estos espacios entre las miniaturas son consideradas parte de la unidad en cuanto a Cobertura y Línea de Visión y tienen la misma Altura que la unidad.

Además de este espacio entre miniaturas, las unidades con **Escaramuzador** siguen las reglas normales para formar unidades y por ello tienen un Frontal, dos Flancos y una Retaguardia, pueden realizar Ataques de Apoyo y demás.

A las Unidades en Formación de Hostigadores solo pueden unirse Miniaturas Adjuntables que tengan la misma Altura que la unidad.

A menos que un Miniatura Adjutable tenga exactamente el mismo tamaño de peana que todas las miniaturas de Tropa en la unidad, se considera No Coincidente al objeto de posicionarlo dentro de la unidad.

La unidad deja de estar en Formación de Hostigadores cuando todas las miniaturas con **Escaramuzador** han sido retiradas. Cuando esto ocurre, contrae la Formación de Hostigadores a una formación normal cuando retournes la unidad a una formación válida sin mover el centro de la primera fila. Si está Trabada en Combate, empuja cualquier unidad como normalmente para mantener el contacto.

Ver figura 15 para una ilustración de esta regla.

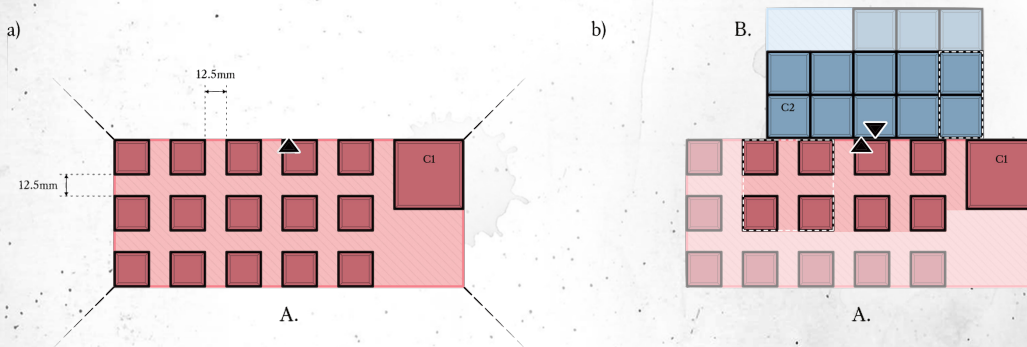


Figura 15: Formación de Hostigadores.

Un ejemplo de una unidad en Formación de Hostigadores con un Personaje No Coincidente unido. Todas las miniaturas están a más de 12.5 mm una de otra.

La misma unidad Trabada en Combate. Solo las miniaturas oscuras pueden atacar. Las miniaturas con un marco discontinuo pueden atacar al Personaje (bien al C1 o al C2). Las miniaturas con la sombra más ligera no pueden atacar.

Escudo

Una miniatura con **Escudo** se considera que está **usando un Escudo** en todo momento, excepto durante la Fase de Melé si está usando una Arma de Melé **A Dos-Manos**.

Una miniatura **usando un Escudo** gana +1 Arm.

Adicionalmente, cualquier miniatura de Altura 1-3 utilizando una Arma de Mano mientras «usa un Escudo» gana **Parada**.

Nota: **Escudo** no proporciona ningún beneficio contra Ataques de Melé cuando se usa una Arma de Melé **aA Dos Manos**. Recuerda que ya que **Escudo** (y **parry**) proporcionan modificadores a Características Defensivas, sus efectos no se aplican a un Personaje en una montura que tenga su propia Habilidad Defensiva o Armadura.

Exclusivo (X) – Acumulativo

Esta regla limita a que unidades una Miniatura Adjuntable puede unirse.

- Miniaturas Adjuntables con **Exclusivo (X)** solo puede unirse a unidades que contengan «X».
- No-Miniaturas Adjuntables con **Exclusivo (X)** solo pueden unirse a Miniaturas Adjuntables con «X».
- Si una unidad tiene múltiples instancias de **Exclusivo**, todos los criterios han de cumplirse a la vez.

Los criterios específicos para «X» pueden ser nombres de unidades, Reglas de Miniaturas, Propiedades, mejoras, etc. Si una miniatura tiene ambos **Exclusivo y Adjunto**, aplica todos los requisitos para ambas reglas (*recuerda que una miniatura que no puede ser Desplegada cuenta como baja*).

Explorador

Unidades enteramente con **Explorador** no se requiere que se Desplieguen dentro de su Zona de Despliegue: en vez de eso, pueden ser Desplegadas en cualquier lugar del Campo de Batalla, a al menos 12" de la Zona de Despliegue del oponente.

Una unidad que empieza la partida fuera de su propia Zona de Despliegue no puede declarar una Carga en el primer Turno de Jugador del primer Turno de Partida.

Frenesí

Unidades conteniendo **Frenesí** deben siempre elegir Perseguir (*incluyendo Arrasar*) cuando sea posible.

Golpe Moribundo

Cuando una miniatura con **Golpe Moribundo** va a ser retirada como baja durante un Paso de Agilidad de una Ronda de Combate que está luchando, retirarla en cambio al final del Paso de Agilidad 0.

Guardaespaldas (X)

Mientras un Personaje, que cumpla al menos un criterio definido en «X», está unido a una unidad conteniendo **Guardaespaldas**, ese Personaje gana **Tozudo**.

Más aún, si la unidad a la que se ha unido tiene al menos una Fila Completa, la unidad se considera que es **Firme y Sólida** para los Chequeos de Desmoralización.

Nota: unidades con Inestable no realizan Chequeos de Desmoralización

Horror

Movimientos de Huida de unidades enemigas realizados en las siguientes situaciones ganan **dos** instancias de **Minimizado**:

- Reacciones a la Carga de Huida! declaradas cuando se es Cargado por una unidad conteniendo **Horror** (*Las Reacciones a la Carga de Huida! declaradas posteriormente cuando se es cargado por otras unidades no son afectadas*).
- Huir del Combate mientras se está en contacto con una o más unidades conteniendo **Horror**.

Recuerda que unidades conteniendo Valiente no son afectadas por esta regla.

Huida Simulada

Al final de cualquier Ronda de Combate, si una unidad enteramente con **Huida Simulada** continúa Trabada en Combate con una unidad enemiga, esta **puede** elegir retirarse del combate: si lo hace, la unidad se considera que ha fallado un Chequeo de Desmoralización y actúa como si lo hubiera hecho (*sin hacer un Chequeo de Desmoralización*). Si la unidad estaba en el lado ganador del Combate, el enemigo no puede Perseguir.

Adicionalmente, una unidad enteramente con **Huida Simulada** pasa automáticamente cualquier Chequeo de Reagrupamiento que haga después de volverse voluntariamente **Aturdido** (*p.e. después de haber elegido voluntariamente Huir como Reacción a la Carga o Retirado del Combate*). Esta regla no se aplica si la unidad ha realizado otro Movimiento de Huida antes de lanzar el Chequeo de Reagrupamiento.

Miniaturas con **Valiente** y **Huida Simulada** pueden elegir la Reacción a la Carga Huida pese a tener **Valiente**.

Recordar que Movimientos de Huida voluntarios no causan Chequeos de Pánico en unidades amigas.

También tener en cuenta que Retirarse de un Combate ocurre previo a lanzar los Chequeos de Desmoralización, las unidades con **Superno** y **Inestable** no sufren pérdida de Puntos de Vida.

Inconsciente

Una unidad enteramente con esta regla pasa automáticamente sus Chequeos de Mando para Reformas de Combate y falla automáticamente sus Chequeos de Mando para Redirigir Cargas.

Indomable

Chequeos de Mando realizados por una unidad conteniendo esta regla ganan **Maximizado**.



Inestable

Cuando una unidad enteramente con **Inestable** realice un Chequeo de Desmoralización, en su lugar pierde un número de Puntos de Vida igual a la cantidad de puntos por la que el Combate fue perdido (*sin ningún tipo de salvaciones permitidas*). Estos Puntos de Vida perdidos son primero asignados a miniaturas de Tropa, y una vez se hayan asignado suficientes Puntos de Vida como para retirar todas las miniaturas de Tropa, cualquier número de Puntos de Vida perdidos por asignar, son asignados por el dueño a Miniaturas Adjuntables, lo más igualmente posible.

Esta pérdida de Puntos de Vida puede ser reducida de las siguientes formas:

1. Si la unidad contiene **Tozudo**, los Puntos de Vida perdidos se reducen a la mitad, redondeando hacia arriba.
2. Si la unidad es afectada por **Reagruparse en Torno a la Bandera**, los Puntos de Vida perdidos se reducen en 1.
3. Si la unidad es **Firme** mientras está afectada por **Reagruparse en Torno a la Bandera**, los Puntos de Vida perdidos se reducen en 1 adicional.
4. Si la unidad es **Sólido** mientras es afectada por **Reagruparse en Torno a la Bandera**, los Puntos de Vida perdidos son reducidos en 1 adicional.

Pe. una unidad que es afectada por Reagruparse en Torno a la Bandera mientras también es tanto Firme como sólido reduce los Puntos de Vida perdidos en un total de 3. Miniaturas Adjuntables con Inestable solo pueden unirse a unidades conteniendo Inestable, y unidades que contengan Inestable solo pueden unirse a Miniaturas Adjuntables con Inestable.

Ingeniero (X)

Una vez durante cada Fase de Disparo, una miniatura no-**Aturdido** y no Trabada con **Ingeniero** puede seleccionar una miniatura amiga con «X» en una unidad a 6": la miniatura elegida gana +1 a impactar con Ataques de Disparo, hasta un máximo de 3+.

Ninguna miniatura puede ser afectada por más de una instancia de este efecto simultáneamente.

El uso de esta regla debe ser declarada previamente a disparar con la miniatura elegida.

Inmune (X)

Ataques con Atributos de Ataque o Propiedades marcadas entre paréntesis («X») contra una miniatura con **Inmune (X)** pierden esos Atributos de Ataque o Propiedades.

Insignificante

Unidades completamente con **Insignificante** no causan Chequeos de Pánico en unidades que no contengan **Insignificante** cuando realizan Movimientos de Huida a través de ellas.

Músico

Músico es una mejora de toda la unidad, normalmente representada por la presencia de un músico regimental.

Cuando se realiza un Movimiento de Reforma o una Reforma de Combate, una unidad conteniendo un **Músico** puede cambiar su número de filas en ± 4 en vez de en el ± 2 normal.

Recuerda que Músico también interacciona con la habilidad de las Tropa Ligera para realizar Movimientos de Reforma.

Magia Proteana (X)

La miniatura conoce X Hechizos Aprendidos diferentes y es un Mago. No elige una Senda de Magia, en vez de eso selecciona el Hechizo de Aprendiz (#1) de todas las Sendas de la Magia disponibles para ella.

Puede Intercambiar Hechizos durante Elecciones Pre-partida. Ver el capítulo de «Preparaciones de Batalla» para los detalles.

Mago Adepto

La miniatura se convierte en Mago, gana **Canalizar (1)**, y conoce 3 diferentes **Hechizos Aprendidos**, elegidos entre el Hechizo de Aprendiz y los Hechizos de Adeptos (#1 - #4) de la Senda de Magia que ha elegido.

Puede Intercambiar Hechizos durante Elecciones Pre-partida. Ver el capítulo de «Preparaciones de Batalla» para los detalles.

Mago Aprendiz

La miniatura se convierte en Mago, conoce 1 **Hechizo Aprendido**, que es el hechizo de Aprendiz (#1) de la Senda que ha elegido.

Puede Intercambiar Hechizos durante Elecciones Pre-partida. Ver el capítulo de «Preparaciones de Batalla» para los detalles.



Mago Maestro

La miniatura se convierte en Mago, gana **Canalizar (2)** y conoce **5** diferentes **Hechizos Aprendidos**, elegidos entre el Hechizo de Aprendiz, los de Adepto y los de Maestro (#1 – #6) de la Senda de Magia que ha elegido.

Puede Intercambiar Hechizos durante Elecciones Pre-partida. Ver el capítulo de «Preparaciones de Batalla» para los detalles.

Movimiento Aleatorio (X")

Unidades enteramente con **Movimiento Aleatorio** no siguen las reglas normales para Movimientos de Carga, Maniobras de Movimiento, Movimientos de Persecución o Movimientos de Huida.

En su lugar, aplica lo siguiente:

- Durante la Fase de Carga, la miniatura no puede Declarar ninguna Carga.
- En el momento en el que la miniatura realizaría una Maniobra de Movimiento, la unidad realiza un Movimiento de Persecución en su lugar (*ver el capítulo de «Fase de Melé»*), con las siguientes excepciones:
 - **Debe** moverse en la Fase de Movimiento si puede hacerlo, y debe hacerlo antes de cualquier otra unidad sin **Movimiento Aleatorio** realice sus Maniobras de Movimiento.
 - Mueve la distancia entre paréntesis («X»).
 - Puede elegir en qué dirección va a mover (el jugador propietario debe elegir la dirección **antes** de tirar la Distancia de Persecución).
 - No tira Chequeos de Terrenos Peligrosos a menos que Cargue.
 - Trata el Borde de Tablero como un Impasable.
 - El movimiento cuenta como un Movimiento de Avance para el objeto de Mover y Disparar.
- Los Movimientos de Persecución y Huida de la miniatura utilizan la distancia entre paréntesis («X»), en vez de la distancia normal.

Cuando una regla requiere la Movilidad o el Alcance de Carga de la miniatura, utiliza el máximo valor potencial de «X» (p.e. si «X» es «2D6», entonces considera la Movilidad y Alcance de Carga iguales a 12"). *newline* **Notar que esto significa que una miniatura con Movimiento Aleatorio no puede realizar ningún Movimiento Mágico ni utilizar Vanguardia.**

También significa que los efectos que modifican su Distancia de persecución, como Maximizada y Minimizada, también afectan a sus movimientos.

Muerto Viviente

Las unidades que contengan **No Muerto** pueden realizar Movimientos de Marcha solo si se benefician de la **Presencia Inspiradora** de una miniatura amiga. Para este objetivo, cualquier Movimiento de Reforma excediendo la Movilidad de una unidad cuenta como un Movimiento de Marcha.

Más aún, miniaturas con **Muerto Viviente** tienen una característica adicional llamada «Resurrect (Rsr)» en su perfil, que puede interactuar con otros efectos del juego.

Objetivo Difícil (X) – Acumulativo

Los Ataques de Disparo dirigidos a una Reserva de Heridas con **Objetivo Difícil** sufren -X a impactar.

Oculto

La miniatura no es Desplegada normalmente.

En cambio, al principio de cualquier Turno de Jugador, puede elegir una miniatura Tropa amiga, que cumpla los siguientes criterios:

- La miniatura con **Oculto** podría unirse normalmente a esa unidad.
- La miniatura con **Oculto** tiene un tamaño de peana y Altura idéntico al de las miniaturas de Tropa en la unidad.
- La unidad no está **Aturdido** y no es una unidad Convocada pero puede estar Trabada en Combate.

Una vez elegida una unidad elegible, sigue estos pasos:

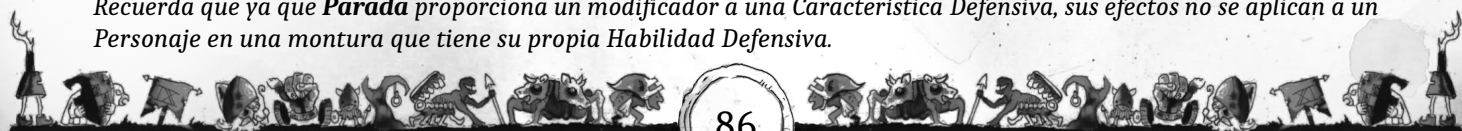
- Retira una miniatura de Tropa, con el mismo tamaño de peana que la miniatura con **Oculto**, de la fila frontal de la unidad como baja.
- Despliega la miniatura con **Oculto** donde la miniatura retirada estaba colocada.

*Nota: Miniaturas Adjuntables con **Oculto** pueden seguir siendo desplegadas utilizando la regla **Oculto**.*

Parada

Contra Ataques de Melé realizados por un atacante Trabado en el Frontal de la miniatura, la Habilidad Defensiva de una miniatura con **Parada** es **siempre** al menos igual a la Habilidad Ofensiva del atacante.

*Recuerda que ya que **Parada** proporciona un modificador a una Característica Defensiva, sus efectos no se aplican a un Personaje en una montura que tiene su propia Habilidad Defensiva.*



Paso Fantasmal

Una unidad enteramente con **Paso Fantasmal** ignora los Elementos de Terreno y el Terreno Abierto cuando mueve. La unidad debe seguir la regla de Espaciado entre Unidades al final de su movimiento.

Una Reserva de Heridas con **Paso Fantasmal** nunca cumple el criterio por el cuál las miniaturas deben tirar Chequeos de Terrenos Peligrosos debido a Elementos de Terreno (*pero sigue teniendo que realizar Chequeos de Terreno Peligroso de otras fuentes como al realizar un Movimiento de Huida a través de una unidad enemiga*).

Si la unidad termina su movimiento dentro de un Impasable, retrocede la unidad a la última posición válida, excepto si es parte de un Movimiento de Huida, en cuyo caso se aplican las reglas estándar de los Movimiento de Huida.

Plataforma de Guerra

La miniatura sigue las reglas de Miniaturas Adjuntables, con las siguientes excepciones:

- Nunca puede realizar movimientos de **Abrir Paso** (*ni siquiera aunque sea también un Personaje*).
- Para el propósito de asignar Ataques a Distancia a una unidad con una **Plataforma de Guerra** unida a ella, la miniatura con **Plataforma de Guerra** se considera que tiene la misma Altura que las miniaturas de Tropa en su unidad (*si no hay miniaturas de Tropa en la unidad, ignora esta regla*).
- Cualquier unidad no puede nunca contener más de una sola miniatura individual con **Plataforma de Guerra** a la vez.

Cuando la miniatura se une a una unidad, su Movilidad y Velocidad de Carga se **fijan** a las de su unidad, con las siguientes excepciones:

- Si no hay miniaturas de Tropa con la unidad en contacto con la Plataforma de Guerra's Flancos (lados derecho e izquierdo), la miniatura debe utilizar su propia Movilidad y Velocidad de Carga en su lugar. *Significando que, si es más lenta que la unidad, la Movilidad y Velocidad de Carga de la unidad son fijadas a aquellas de la Plataforma de Guerra.*
- La **Plataforma de Guerra** no puede usar los valores de Movilidad o Velocidad de Carga de la unidad cuando sale de la unidad (incluyendo Cargando fuera de la misma). En cambio, utiliza su propia Movilidad y Velocidad de Carga.

Portaestandarte

Portaestandarte es una mejora de toda la unidad, normalmente representada por la presencia de una miniatura portando el estandarte, icono, insignia militar, totem o otro símbolo similar de la unidad.

Una unidad que contenga un **Portaestandarte** añade un +1 a la Puntuación de Combate de su bando.

Presencia Inspiradora (X)

Miniaturas amigas en unidades dentro de 12" de una miniatura no-**Aturdida** con **Presencia Inspiradora** fijan su Disciplina a la Disciplina de esa miniatura: aplica cualquier modificador a la Disciplina de la miniatura con **Presencia Inspiradora** primero, luego **fija** la Disciplina de las miniaturas afectadas a ese valor modificado (*nota: ignora esta regla si el valor original de la miniatura es mayor*).

Si cualquier regla, propiedad, nombre de unidades, etc. son mencionadas entre paréntesis («X»), significa que solo unidades poseedoras de esas cualidades pueden beneficiarse de la **Presencia Inspiradora** de la miniatura.

Quedarse Atrás

Miniaturas Adjuntables con **Quedarse Atrás** no se requiere que tengan su Frontal lo más cerca delante posible en su unidad *esto supone generalmente que la miniatura puede ser posicionada en cualquier lugar dentro de su unidad*.

Esta regla no se puede utilizar si la miniatura tiene una Peana No Coincidente con la de su unidad.

Reagruparse en Torno a la Bandera

Miniaturas dentro de 12" de una miniatura amiga no-**Aturdido** con **Reagruparse en Torno a la Bandera** deben repetir sus Chequeos de Disciplina fallidos.

Regeneración (X)

Regeneración es una Salvación Especial, con un valor indicado entre paréntesis («X»).

Si «X» es dado como un modificador y con un valor máximo (p.e. «+2»), la miniatura gana esto como un modificador a todas sus tiradas de Salvación Especial de Regeneración, que **nunca** puede ser mejor que una tirada de 3+. Si la miniatura no tiene **Regeneración**, en su lugar gana **Regeneración (7 - X+)**. *Por ejemplo, una miniatura sin Regeneración que gana Regeneración (+2) ganaría Regeneración (5+).*

Tener en cuenta que las Salvaciones de Regeneración no pueden ser usadas contra ataques con **Ataques Flamígeros**, ni contra ataques con **Golpe Letal** que saquen un '6' para herir.

Resistencia

Los Ataques dirigidos contra la Reserva de Heridas de la miniatura deben repetir las tiradas exitosas para herir.

Si **Resistencia** está asociada a un Atributo de Ataque, Propiedad o Regla entre paréntesis («X»), entonces solo se aplica contra ataques con ese Atributo de Ataque o hechos por una miniatura con esa Propiedad o Regla.

Resistencia Mágica (X)

Cuando una miniatura enemiga lanza un hechizo que designa como objetivo a una o más unidades conteniendo **Resistencia Mágica**, la Tirada de Lanzamiento del hechizo es modificada en un -X, donde «X» es el valor más alto de **Resistencia Mágica** de entre todos los objetivos del hechizo.

Resuelto (X)

Una unidad que contenga **Resuelto** y que tenga al menos una Fila Completa es considerada que tiene «X» Filas Completas adicionales cuando está Trabada en Combate. *Nota: esto se aplica previo a aplicar los efectos de Rodeado.* Si el valor entre paréntesis («X») incluye un «+», puede ser añadido a otra instancia de **Resuelto** en la unidad.

Solitario

Unidades que contengan **Solitario** no pueden unirse a otras unidades y no pueden unirse a otras miniaturas.

Superno

Cuando una unidad enteramente con **Superno** falla un Chequeo de Desmoralización, en vez de ser Rota y subsecuentemente **Aturdido**, pierde un número de Puntos de Vida igual a la cantidad por la que el combate fue perdido (con ningún tipo de salvación permitida). Estos Puntos de Vida perdidos son primero asignados a miniaturas de Tropa, y una vez se hayan asignado suficientes Puntos de Vida como para retirar todas las miniaturas de Tropa, cualquier número de Puntos de Vida perdidos por asignar, son asignados por el dueño a Miniaturas Adjuntables, lo más igualmente posible.

Miniaturas Adjuntables con **Superno** solo se pueden unir a unidades que contengan **Superno**, y a unidades conteniendo **Superno** solo pueden unirse a Miniaturas Adjuntables con **Superno**.

Terror

Cuando una unidad que contenga **Terror** declara una Carga en la Fase de Carga, el objetivo ha de realizar un Chequeo de Pánico. Si falla el chequeo, la unidad debe elegir Huida como su Reacción a la Carga si puede hacerlo (p.e. no está ya Trabado en Combate, etc.).

Tener en cuenta que este Movimiento de Huida no es voluntario: las unidades amigas pueden por lo tanto requerir realizar un Chequeo de Pánico cuando se muevan a través de ellas.

Las unidades que contengan **Terror** son ellas mismas inmunes a los efectos de **Terror**.

Tozudo

Cuando una unidad que contiene **Tozudo** pierde una Ronda de Combate, reduce a la mitad la penalización a la Disciplina de la diferencia de Puntuación de Combate, redondeando hacia arriba (dando lugar a un modificador más alto).

Si la unidad también es **Firme**, el modificador es primero fijado a no menor de -2 (siguiendo las reglas de **Firme**), y luego reducido a la mitad, redondeando hacia arriba a -1.

Si la unidad es **Inestable**, los Puntos de Vida perdidos por **Inestable** son reducidos a la mitad, redondeando hacia arriba (hacia más pérdida de Puntos de Vida).

Tropa Ligera

Una unidad enteramente con **Tropa Ligera** puede realizar Movimientos de Reforma hasta el doble de su Movilidad (en vez de a la mitad de su Movilidad).

- Si, mientras se realiza el Movimiento de Reforma, su centro se mueve más de su Movilidad, el movimiento se considera un Movimiento de Marcha para el objeto de reglas que se activan al Marchar (p.e. *Chequeos de Terrenos Peligrosos* y si **No Muerto**, teniendo restringido realizar un Movimiento de Marcha, etc.).

Para el objeto de disparar, se sigue considerando un Movimiento de Reforma.

Nota: esta regla no tiene efecto en otras Maniobras de Movimiento, incluyendo Movimientos de Marcha

- Si el Movimiento de Reforma es empezado dentro de 3" de una unidad enemiga no-**Aturdida** conteniendo un Músico, el Movimiento de Reforma está limitado a su Movilidad. *Tener en cuenta que la unidad con Tropa Ligera puede seguir realizando un Movimiento de Marcha normal.*

Una unidad conteniendo **Tropa Ligera** es siempre considerada como que tiene cero Filas Completas; ignora Miniaturas Adjuntables con **Tropa Ligera** unidos a una unidad para este objeto, a menos que la unidad consista solo en Miniaturas Adjuntables.

Valiente

Una unidad que contenga **Valiente** automáticamente pasa los Chequeos de Pánico, no puede elegir Huir como reacción a la carga (a menos que ya esté **Aturdido**, o la unidad al completo tenga **Huida Simulada**).

Adicionalmente ignora los efectos de **Horror**.



Vanguardia

Después del Despliegue, las unidades enteramente con **Vanguardia** pueden realizar una Maniobra de Movimiento pre-partida (*Movimiento de Reforma, Avance, o Marcha*), llamado un «Movimiento de Vanguardia», con las siguientes excepciones:

- Si un valor «X» es dado, la Movilidad de la unidad es **siempre X** durante el Movimiento de Vanguardia.
- Ninguna miniatura puede mover más de 12" durante el Movimiento de Vanguardia, independientemente de su Movilidad.
- La unidad no puede finalizar su Movimiento de Vanguardia dentro de 6" de una unidad enemiga.
- Miniaturas Adjuntables no pueden salir de una unidad como parte del Movimiento de Vanguardia.

Si ambos jugadores tienen unidades enteramente con **Vanguardia**, mueven sus unidades alternativamente cada uno, empezando por la unidad que el Defensor ha elegido para **Ventaja del Defensor**.

Una unidad que empieza el juego fuera de su propia Zona de Despliegue no puede declarar una Carga en el primer Turno de Jugador del primer Turno de Partida.

Volar

Unidades enteramente con **Volar** ignoran Elementos de Terreno, Terreno Abierto y otras unidades durante los Movimientos de Maniobra y los Movimientos de Carga.

La unidad ha de seguir la regla de Espaciado entre Unidades al final de cualquiera de sus movimientos y Elementos de Terreno y Terreno Abierto desde el que la miniatura empieza o acaba su movimiento sigue afectándole.

La unidad siendo cargada no se ignora durante un Movimiento de Carga y debe de haber espacio para que el Frontal de la unidad sea colocado en contacto con la unidad siendo cargada **antes** del Movimiento inicial de Alineación.

Zancada Veloz

Las tiradas de Alcance de Carga, Distancia de Huida y Distancia de Persecución de unidades enteramente con **Zancada Veloz** ganan **Maximizado**.



5. Armas de Melé

Nombre	Modificadores de Característica	Reglas de Miniatura
Armas Innatas Todas las partes de miniatura con <i>Bestia</i> , <i>Constructo</i> , o <i>Montura</i> vienen equipadas con Armas Innatas como su equipo por defecto y no pueden perderlo.	–	Al Elegir Equipo y Habilidades, una parte de la miniatura solo puede elegir Armas Innatas si no tiene otras opciones.
Arma de Mano Todas las partes de la miniatura sin Armas Innatas vienen equipadas con una Arma de Mano como su equipo por defecto y no pueden perderla.	–	Al Elegir Equipo y Habilidades, una parte de la miniatura solo puede elegir una Arma de Mano si no tiene otras opciones, o es un Maestro de Armas . Miniaturas con un Escudo usando una Arma de Mano gana Parada .
Arma a Dos Manos	+2 Fu, +2 PA, siempre Agi 0	A Dos Manos
Alabarda	+1 Fu, +1 PA	A Dos Manos.
Lanza de Caballería Solo miniaturas con <i>Centauroide</i> o <i>Montura</i> pueden usar una Lanza de Caballería.	Carga Devastadora (+2 Fu, +2 PA, +1 Agi)	–
Lanza Ligera Solo miniaturas con <i>Centauroide</i> o <i>Montura</i> pueden usar una Lanza Ligera.	Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA)	–
Armas Emparejadas	+1 At, +1 Of	A Dos Manos. Ataques realizados con Armas Emparejadas ignoran Parada .
Lanza Miniaturas con <i>Centauroide</i> o <i>Montura</i> no pueden utilizar una Lanza.	+1 Agi, +1 PA, y +1 adicional PA contra <i>Centauroide</i> o <i>Montura</i>	Luchar con Fila Adicional

Tabla 1: Armas de Combate a Melé

6. Armas de Disparo

Nombre	Alcance	Dis- pa- ros	Fza	PA	Reglas de Miniaturas
Arco	24"	1	3	0	Disparar con Fila Adicional.
Arco Largo	30"	1	3	0	Disparar con Fila Adicional.
Ballesta	30"	1	4	1	Aparatoso (1).
Arcabuz	24"	1	4	2	Aparatoso (1).
Pistola	12"	1	4	2	Aguantar y Disparar, Disparo Rápido.
Armas Arrojadas	8"	2	as user	as user	Preciso, Disparo Rápido, Aguantar y Disparar.
Ataque de Aliento X)	8"	2D6	X	X	Un solo uso. Impactos Automáticos, Inmodificable, Marchar y Disparar. La Fuerza, Penetración de Armadura y Atributos de Ataque adicionales son definidos entre paréntesis («X»).

Tabla 2: Armas de Disparo

7. Atributos de Ataque

A Dos Manos

Una parte de la miniatura utilizando una Arma de Melé **A Dos Manos** no puede **utilizar un Escudo** simultáneamente contra Ataques de Melé (*a menos que tenga **Mano y Media***).

Aguantar y Disparar – Disparo

Una parte de la miniatura con **Aguantar y Disparar** puede realizar un Ataque de Disparo fuera de la secuencia, cuando una unidad enemiga realiza un Movimiento de Carga exitoso que le lleva en contacto con la unidad de la parte de la miniatura, si las siguientes condiciones se cumplen:

- La unidad de la parte de la miniatura no está Trabada en Combate con ninguna otra unidad.
*Nota: esto significa que durante una Carga Combinada, solo la primera Unidad Cargando movida puede ser objetivo, excepto si la Unidad Cargando es retirada al final de su movimiento. Mientras que la Unidad Cargando se retire al final de su movimiento, no hay límite en la cantidad de veces que una unidad puede **Aguantar y Disparar**.*
- La unidad enemiga Carga a la unidad de la parte de la miniatura en su Cara Frontal.
- La unidad enemiga empezó la Carga más allá de su Velocidad de Carga (utilizando la Velocidad de Carga más baja en la unidad)
- La Carga no fue realizada como parte de un Movimiento de Persecución.

Es un Ataque de Disparo que no requiere Línea de Visión, puede ser realizado incluso si la unidad enemiga no está en el Arco Frontal del tirador y siempre se resuelve contra el Frontal de (*la unidad Cargando*) la unidad objetivo.

Aparatoso (X)

Si la miniatura realizó una Maniobra de Movimiento en el Turno de Jugador actual, cualquier ataque que haga que tenga **Aparatoso** sufre -X a impactar. Este modificador puede combinarse con el modificador de -1 a impactar de «Mover y Disparar».

Apoyo Extra (X) – Acumulativo

Una parte de miniatura con **Apoyo Extra** reemplaza el límite del máximo número de ataques que la miniatura puede realizar como Ataques Restringidos con el valor entre paréntesis («X») o, si incluye un «+», incrementa ese límite en +X.

Artillería – Disparo

Un ataque con **Artillería** ignora los modificadores para impactar de Cobertura. Adicionalmente, gana +1 a impactar cuando dispara a unidades que son **Sólida**, son Altura 5, o ambas.

Ataque de Área (X × Y)

Antes de realizar un Ataque de Disparo con **Ataque de Área**, determina el Encaramiento del Objetivo del ataque utilizando las mismas reglas que para la Cobertura.

- Si el ataque impacta en el *Frontal* o *Retaguardia*: selecciona hasta Y diferentes *filas* del objetivo.
- Si el ataque impacta en el *Flanco*: selecciona hasta Y diferentes *columnas* del objetivo.

Por cada fila o columna elegida de esta forma, la unidad recibe X impactos, hasta un máximo igual al número de miniaturas en esa fila o columna.

Un **Ataque de Área** no puede causar más impactos que el total de miniaturas en la unidad y ninguna miniatura individual puede sufrir más de un impacto de cada **Ataque de Área**.

Recuerda que los ataques multiplicados a varios impactos son designados después de establecer cuantos impactos se han conseguido (después de que el ataque haya impactado).

La figura 16 ilustra diferentes variaciones de **Ataque de Área**.



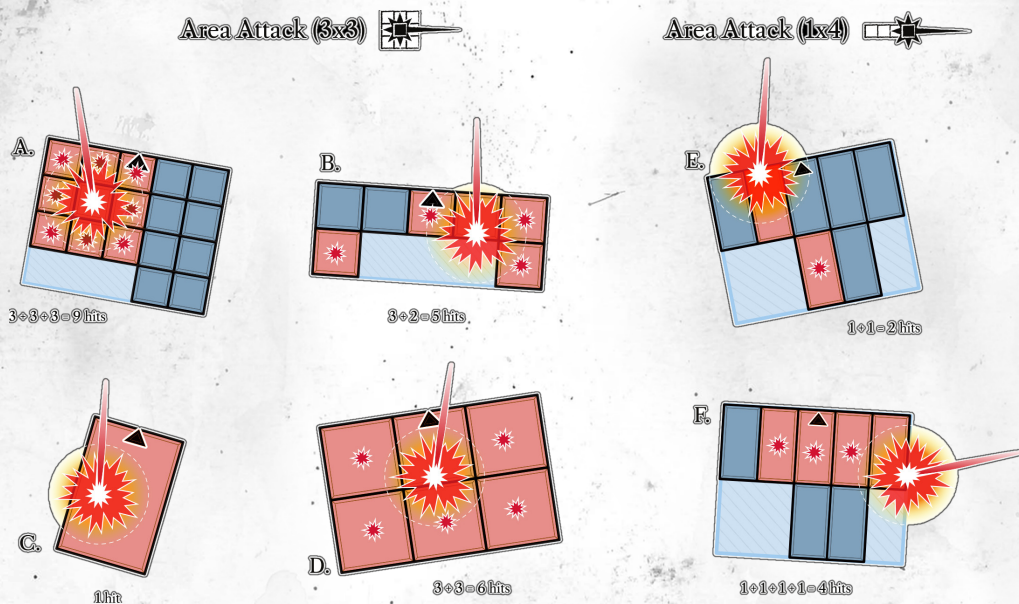


Figura 16: Ejemplos de Ataques de Área.

Unidades A a D son impactadas por un **Ataque de Área (3x3)** que tiene su Frontal como su Encaramiento Objetivo.

A: Hay 3 filas con más de 3 miniaturas. Número de impactos: $3 + 3 + 3 = 9$.

B: La primera fila tiene más de 3 miniaturas, pero la segunda fila solo tiene 2 miniaturas. No hay tercera fila. Número de impactos: $3 + 2 = 5$.

C: Ya que solo hay una miniatura individual, solo habrá siempre una sola fila con una sola miniatura. Número de impactos: 1.

D: La primera y segunda fila tienen 3 miniaturas. No hay tercera fila. Número de impactos: $3 + 3 = 6$.

Unidades E y F son impactadas por un **Ataque de Área (1x4)**.

E: El ataque tiene el Frontal de la unidad como su Encaramiento Objetivo. La primera y segunda fila tienen más de 1 miniatura. No hay tercera ni cuarta fila. Número de impactos: $1 + 1 = 2$.

F: El ataque tiene el Flanco de la unidad como su Encaramiento Objetivo. Hay más de 4 columnas con 1 o más miniaturas. Número de impactos: $1 + 1 + 1 + 1 = 4$.

Ataque de Barrido (X hits, Y)

Cuando una miniatura con **Ataques de Barrido** está dentro de 1" de una unidad enemiga No-Trabada durante una Maniobra de Movimiento (*incluso temporalmente*), la unidad de la miniatura puede realizar un **Ataques de Barrido** contra esa unidad enemiga. Esto solo puede ser usado una vez por Turno de Jugador amigo.

Resuelve el **Ataques de Barrido** cuando se complete la Maniobra de Movimiento. El ataque impacta automáticamente y cuenta como un Ataque a Distancia.

Cada parte de la miniatura en la unidad con **Ataques de Barrido** debe utilizarlo contra la misma unidad enemiga. El ataque causa X impactos, resueltos con la Fuerza, Penetración de Armadura y Atributos de Ataque de la parte de la miniatura, pero no sus Armas.

Si los valores de Fuerza, Penetración de Armadura y Atributos de Ataque adicionales son definidos entre paréntesis («Y»), se usan estos en cambio. En este caso, el **Ataques de Barrido** es **Inmodificable**.

Ataque Demoledor

Cuando una parte de la miniatura con **Ataque Demoledor** dirige sus ataques en combate, puede elegir cambiar todos sus Ataques de Melé Estándar por un solo Ataque de Melé Estándar, que tiene su Fuerza y Penetración de Armadura ambas **fijadas** a 10 y gana **Heridas Múltiples (D3)**. Esto no puede ser usado como Ataque Restringido.

Ataque de Pisotón (X hits, Y) – Ataque especial

Una parte de la miniatura con **Ataques de Pisotón** puede realizar un Ataque Especial que se resuelve en el Paso de Agilidad 0, solo puede ser asignado a una Reserva de Heridas de Altura 0-1, e inflige X impactos, utilizando la Fuerza, Penetración de Armadura y Atributos de Ataque de la parte de la miniatura, pero no sus Armas. Si más de una parte de la miniatura de una miniatura combinada tiene **Ataques de Pisotón**, solo una única parte de la miniatura (*elegida por el dueño de la miniatura*) puede realizar su **Ataques de Pisotón** en cada Ronda de Combate.

Ataque Pulverizador (X hits, Y) – Ataque especial

Una parte de miniatura con **Ataques Pulverizadores** puede realizar un Ataque Especial que se resuelve en la Iniciativa de la parte de la miniatura y que inflige X impactos, utilizando la Fuerza, Penetración de Armadura y Atributos de Ataque de la parte de la miniatura, pero no sus Armas.

Recuerda que los ataques multiplicados en varios impactos son asignados después de establecer cuantos impactos se consiguen (es decir, después de que el ataque impacte).

Ataques Divinos

Salvaciones **Aegis** no pueden ser utilizadas contra **Ataques Divinos**.

Ataques Envenenados – Acumulativo

Siempre que un ataque con **Ataques Envenenados** impacte con una tirada para-impactar de '6', hiere automáticamente (*no se necesita tirar para-herir*).

Si el ataque tiene dos o más instancias de **Ataques Envenenados**, hiere automáticamente con una tirada para-impactar exitosa de '5' o '6' en cambio.

*Si el ataque se convierte en más de un impacto (p.e. un impacto **Ataque de Área o Furia**), solo un impacto, elegido por el atacante, hiere automáticamente. Todos los otros impactos deben de tirar para herir normalmente.*

Ataques Flamígeros

Salvaciones de Regeneración no pueden ser utilizadas contra **Ataques Flamígeros**.

Ataques Mágicos

*Este Atributo de Ataque no confiere ningún efecto directamente, en cambio interacciona con otras reglas, como **Aegis (X, contra Ataques Mágicos)**.*

Ataques Psíquicos

Cuando tiras para herir con un **Ataque Psíquico**, reemplaza la Resiliencia del objetivo con su Disciplina.

Ataques Relámpago

Ataques Relámpago deben repetir las tiradas de-herir contra miniaturas **sin Armadura de Metal**.

Ataques Tóxicos

Un ataque con **Ataque Tóxico** tiene **siempre** Fuerza 3, Penetración de Armadura 10, y **Inmodificable**.

Carga Devastadora – Acumulativo

Una parte de la miniatura Cargando **Carga Devastadora**, o utilizando una arma con **Carga Devastadora**, gana las Reglas y modificadores de Características entre paréntesis.

*Por ejemplo, una parte de la miniatura **Carga Devastadora (+1 Fu)** gana +1 Fu cuando Carga.*

Celo

Un ataque con **Celo** debe repetir las tiradas fallidas para-herir.

Disparar con Fila Adicional – Disparo, Acumulativo

Una parte de la miniatura con **Disparar con Fila Adicional** puede realizar Ataques de Disparo desde una fila adicional.

Normalmente esto significa que podrá realizar Ataques de Disparo desde la tercera fila.

Disparo Rápido – Disparo

Un ataque con **Disparo Rápido** no sufre el modificador de -1 a-impactar «Mover y Disparar».

Empuje de Filas

Un ataque con **Empuje de Filas** gana +1 para herir, hasta un máximo de 3+.

Finura Élfica

Una parte de miniatura con este Atributo de Ataque atacando con una Arma a Dos Manos golpea a -1 Agilidad en vez de **siempre** a Agilidad 0.

Furia

Si el ataque impacta con una tirada para-impactar de '6', causa un impacto adicional (*usualmente esto significa que causa dos impactos en vez de uno*). Este impacto adicional es asignado al mismo objetivo.

Golpe Letal

Si un ataque con **Golpe Letal** hiere con una tirada para-herir de '6', su Penetración de Armadura es **siempre** 10, y las Salvaciones de Regeneración no pueden ser utilizadas contra él.

Heridas Múltiples (X)

Los Puntos de Vida perdidos causados por el ataque son multiplicados por el valor entre paréntesis («X»). Si el valor es un dado, tira un dado por cada herida no salvada de un ataque con **Heridas Múltiples**.

El número de Puntos de Vida perdidos por el que el ataque es multiplicado, nunca pueden ser más altos que la Característica de Puntos de Vida del objetivo (excluyendo Puntos de Vida perdidos previamente en la batalla).

*Por ejemplo, si un ataque con **Heridas Múltiples (D6)** hiere a una unidad de Trolls (PV 3) y saca un '5' en el multiplicador, el número de Puntos de Vida perdidos se reduce a 3, incluso si la unidad de Trolls ya hubiera perdido uno o dos Puntos de Vida previamente en la batalla.*

Impacto Directo (X) – Disparo

Cuando un ataque con **Impacto Directo** impacta, después de determinar el número de impactos (*en el caso de **Ataque de Área***), un solo impacto, elegido por el atacante, gana las Reglas y modificadores de Características entre paréntesis.

*Si la Fuerza y/o Penetración de Armadura es dada directamente, fija la Fuerza y/o Penetración de Armadura del ataque a ese valor (por ejemplo, **Impacto Directo (Fza 10, PA 6)** significa que un impacto de ese ataque tiene su Fuerza fijada a 10 y su Penetración de Armadura fijada a 6.*

Impactos Automáticos

Un ataque con **Impactos Automáticos** no tira para impactar, pero **siempre** impacta automáticamente.

Esta regla se ha acortado a «Auto» cuando se utiliza para la Puntería de un arma.

Impactos por Carga (X hits, Y) – Ataque especial

Si está Cargando, si la parte de la miniatura debe hacer un Ataque Especial que se resuelve en el Paso de Agilidad 10, e inflige X impactos, utilizando la Fuerza, Penetración de Armadura y Atributos de Ataque de la parte de la miniatura, pero no sus Armas.

*Recuerda que los ataques multiplicados en varios impactos son asignados después de establecer cuantos impactos se consiguen (es decir, después de que el ataque impacte). Si más de una parte de la miniatura de una miniatura combinada tiene **Impactos por Carga**, solo una parte de la miniatura (elegida por el propietario de la miniatura) puede realizar sus **Impactos por Carga** en la Ronda de Combate.*

Inmodificable

Los Ataques y Atributos de Ataque con **Inmodificable** nunca son afectados por hechizos, Objetos Mágicos u otras Reglas de Miniaturas de miniaturas amigas, a menos que se diga expresamente lo contrario.

Luchar con Fila Adicional – Acumulativo

Una parte de la miniatura con **Luchar con Fila Adicional**, o utilizando un arma con **Luchar con Fila Adicional**, puede realizar Ataques de Apoyo con una fila adicional.

Maestro de Armas

La parte de la miniatura puede elegir que Arma de Melé utilizar en cada Ronda de Combate, en vez de solo en la primera.

La parte de la miniatura también puede elegir usar una Arma de Mano o una Armas Innatas incluso si tiene otras Armas de Melé (*pero si está armado con una Arma Encantada, la parte de la miniatura debe seguir usándola*).

Todas las miniaturas de Tropa deben seguir eligiendo la misma arma. *Es decir la parte de la miniatura solo tiene que cumplir la Prioridad #1 de la elección de armas.*

Mano y Media

La parte de la miniatura ignora **A Dos Manos**, y sus armas cuentan como una Arma de Mano para el propósito de **Escudo** (*mientras mantienen otras reglas y modificadores*).

Marchar y Disparar – Disparo

Realizar un Movimiento de Marcha en el mismo Turno de Jugador no evita disparar a ataques o partes de miniatura que tengan **Marchar y Disparar**. (El ataque aún puede sufrir el -1 a impactar por «Mover y Disparar»).

Odio

Un ataque con **Odio** debe repetir las tiradas fallidas para impactar.

Preciso – Disparo

Un ataque con **Preciso** no sufre el modificador de -1 a impactar por disparar a «Largo Alcance».

Primer Golpe

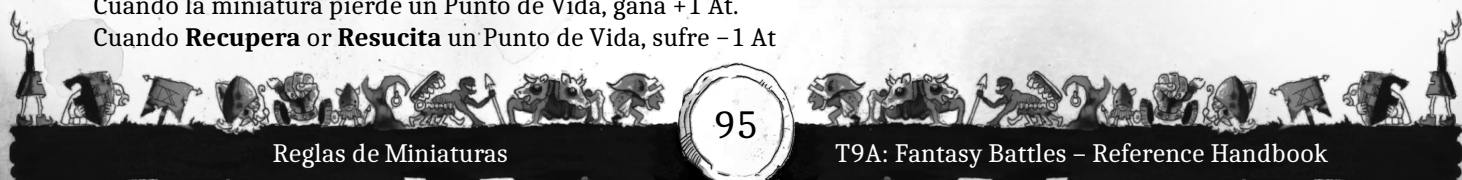
Durante su Primera Ronda de Combate, cualquier parte de miniatura con **Primer Golpe**, o usando un arma con **Primer Golpe**, gana las Reglas o modificadores de Característica entre paréntesis.

*Por ejemplo, una parte de miniatura con **Primer Golpe (+1 Fza)** gana +1 Fu en su Primera Ronda de Combate.*

Rabia

Cuando la miniatura pierde un Punto de Vida, gana +1 At.

Cuando **Recupera** or **Resucita** un Punto de Vida, sufre -1 At.



HABILIDADES DE LIDERAZGO

Un solo Personaje de tu Lista de Ejército puede escoger una Habilidad de Liderazgo, por el Coste de Puntos abajo listado..

Esta elección debe ser escrita en la Lista de Ejército.

Heróe de Línea de Batalla

30 pts

General sólo.

El alcance de la **Presencia Inspiradora** de la miniatura es aumentada a 18".

Líder Innovador

30 pts

General sólo.

En un ejército con Líder Innovador, las unidades pueden utilizar tamaños de peana diferentes de los listados en sus entradas de unidad.

Cualquier entrada de unidad que use esta opción debe de anotar el nuevo tamaño de peana en la Lista de Ejército y todas las miniaturas en la unidad han de utilizar el mismo tamaño de peana.

Las nuevas peanas han de adherirse a las siguientes restricciones:

- 100 % - 125 % del ancho original
- 100 % - 150 % del largo original
- Ambos ancho y largo han de ser divisibles por 5 mm

Oficial de Reclutamiento

libre

Cualquier unidad de tu Lista de Ejército puede escoger la siguiente mejora:

Carne Fresca

35 pts

La unidad gana **Solitario** y cambia su máximo Coste de Puntos a 800 puntos.

Notas del diseñador: La mejora de Líder Innovador está diseñada para dar a los jugadores más flexibilidad a la hora de usar sus colecciones de miniaturas al jugar a T9A. Por ejemplo, un jugador que provenga de un sistema de juego diferente donde se usen peanas similares puede jugar a T9A sin necesidad de repeñar todo su ejército. También puede ser usado para dar a los jugadores más libertad a la hora de las miniaturas que usar, como miniaturas que son demasiado grandes para la peana originalmente pensada. Sin embargo, el uso de la mejora de Líder Innovador para afectar significativamente a los estilos de juego de un Libro de Ejército debe ser hecho con cuidado. Repeñar miniaturas con el intento expreso de aprovecharse de estilos de juego diferentes no se recomienda y puede ser objeto de futuros ajustes.

OBJETOS MÁGICOS

Objetos Mágicos son mejoras que los jugadores pueden añadir a ciertas miniaturas o unidades (típicamente a los Personajes y unidades con un Portaestandarte) cuando construyen sus ejércitos. Objetos Mágicos mejoran el equipo mundano de las miniaturas. Tener en cuenta que las miniaturas con distintas partes solo pueden comprar mejoras para la parte de la miniatura que pueda escoger Objeto Mágico. Objetos Mágicos están divididos en tres clases:

- **Comunes:** las reglas y Coste en Puntos de estos se pueden encontrar más abajo; los objetos mágicos comunes están disponibles para las miniaturas de un Libro de Ejército que tengan acceso a Objetos Mágicos.
- **Compartidos:** las reglas se pueden encontrar más abajo, no así el Coste de Puntos; estos solo están disponibles para las miniaturas pertenecientes a un Libro de Ejército donde Objetos Mágicos Compartidos estén listados, junto con sus puntos.
- **Específicos de Ejército:** las reglas y coste en puntos están reflejados en los Libros de Ejército, y solo están disponibles para esos Libros de Ejército específicos.

1. Propiedades de los Objetos Mágicos

Los siguientes términos son palabras clave comunes utilizadas para describir los Objetos Mágicos:

- **Categoría:** cada Objeto Mágico pertenece a una única Categoría, listada bajo. Ninguna miniatura o unidad puede seleccionar más de un Objeto Mágico de cada Categoría.
- **Dominante:** una miniatura solo puede tener un Dominante Objeto Mágico, sin importar su Categoría.
- **Legendario:** todos los Objetos Mágicos son Legendario, a menos que se diga lo contrario.

2. Quién es afectado?

A menos que se especifique lo contrario:

- Los modificadores de Características Defensivas o Globales se aplican únicamente a la parte de la miniatura que coge el Objeto Mágico (y no a las otras partes de la miniatura como las monturas)*.
- Las Reglas de Miniaturas que no son Atributos de Ataque se aplican a la miniatura combinada en conjunto.
- Los modificadores de Características Ofensivas y Atributos de Ataque se aplican solo a la parte de la miniatura que porta el objeto.
 - Las Reglas y modificadores de un Encantamiento de Arma se aplican solo a los Ataques de Melé Estándar hechos con la Arma Encantada.

Excepciones a lo anterior estarían mencionadas en la descripción del objeto, utilizando terminología como:

- El **portador** o **poseedor:** estos términos significan lo mismo a efectos de reglas y se refieren a la parte de la miniatura para la que el Objeto Mágico se compró, y por ello de forma general no afectan a monturas.
- La **miniatura del portador** o **miniatura del poseedor:** estos términos se refieren a todas las partes de la miniatura para el que el Objeto Mágico se compró, incluyendo sus monturas.
- La **unidad del portador** o **unidad del poseedor** estos términos se refieren a todas las partes de las miniaturas de la misma unidad que la miniatura para la que se compró el Objeto Mágico, incluyendo las monturas y la miniatura en sí.

*Personajes en monturas con valores fijos de Características Defensivas o Globales (p.e. cualquier valor que no sea «C» o «C+X») no se benefician de modificadores a esas Características. Ver la sección de «Monturas de Personaje» del Libro de Reglas Básicas (en el capítulo de «Personajes») para ejemplos de interacciones con monturas.

3. Lista de Objetos Mágicos Comunes y Compartidos

Objetos Mágicos pertenecen a una de las siguientes categorías.

3.A. Encantamientos de Arma

Encantamientos de Arma son mejoras que potencian las armas. Un arma a la cual se le aplica un Encantamiento de Arma se convierte en una Arma Encantada. La Lista de Ejército debe indicar que arma que la miniatura tiene equipada es la que tiene un Arma Encantada (*recordatorio: las miniaturas van equipadas con una Arma de Mano por defecto*).

Cada Encantamiento de Arma solo puede encantar unos tipos de arma particulares (*p.e. Arma a Dos Manos*) o una categoría de armas (*p.e. Armas de Melé*).

Las siguientes reglas se aplican a todas las Armas Encantadas, a menos que se especifique lo contrario:

- Si una miniatura está equipada con una Arma Encantada debe usarla en Combate siempre que sea posible.
- Todos los ataques hechos con la Arma Encantada ganan **Ataques Mágicos**.
- El Arma Encantada sigue las reglas de tanto el arma original como el Encantamiento de Arma.
- Ver las reglas para armas (*Reglas de Miniaturas*) para el detalle de cuando aplicar modificadores o reglas adicionales.

Encantamientos de Arma Comunes

Atadura Vorpal 70 pts

Encantamiento: Arma de Melé.

Salvaciones de Armadura y Salvaciones Especiales exitosas contra ataques hechos con esta arma deben repetirse.

Matareyes 40 pts

No puede ser escogida por miniaturas con Solitario.

Encantamiento: Arma de Melé.

Adjunto, que no puede ser perdido.

Mientras haya un Personaje enemigo en contacto con la unidad del portador, el portador gana +1 At, +2 Fu, y +2 PA.

Toque de Grandeza 30 pts

Encantamiento: Arma de Melé.

+1 Fu, +1 PA.

Matagigantes 25 pts

Solo Altura 1-3.

Encantamiento: Arma de Melé.

Ataque Demoledor.

Este Ataque Demoledor gana +1 a impactar contra miniaturas de Altura 5.

Encantamientos de Arma Compartidos

Corazón del Héroe

Encantamiento: Arma de Mano y Armas Emparejadas.

+1 At, y **siempre** al menos Fu 5 y AP 2.

Destreza Sobrenatural

Solo Altura 1-3.

Encantamiento: Arma de Melé.

+3 Def, +3 Of.

Inscripciones Sobrenaturales

Encantamiento: Arma de Melé.

Primer Golpe (Odio, Celo).

Rompeescudos

Encantamiento: Arma de Melé.

+6 PA.

3.B. Encantamientos de Armadura

Estas mejoras se aplican a las piezas de armadura portadas por una miniatura y pueden ser en general escogidas por **cualquier** miniatura. Esa miniatura pasa considerarse como portadora de una Armadura Encantada.

Si un Encantamiento de Armadura está restringido a miniaturas con un valor mínimo de Armadura, con este objetivo considerar solo el valor de Armadura sin modificar de la parte de la miniatura (*excluyendo monturas*), el número escrito en su perfil en el Libro de Ejército.

Las siguientes reglas se aplican a todos los Encantamientos de Armadura, excepto que se especifique lo contrario:

- Modificadores de Característica, Reglas de Miniaturas y todas las otras reglas asociadas con Encantamientos de Armadura solo son generalmente aplicadas a la parte de la miniatura portadora de la Armadura Encantada, y no afectan a otras partes de la miniatura como monturas. Esto incluye los modificadores a Características Globales o Defensivas.

Sin embargo, tener en cuenta que ciertas Reglas de Miniaturas, particularmente las Reglas de Miniaturas que no son ni Atributo de Ataque ni un arma, siempre se aplican a la miniatura combinada (y no solo a partes individuales de la miniatura).

Por ejemplo, la Infusión de Basalto proporciona +1 Arm y Aegis. «+1 Arm» Es un modificador de Característica, y solo se aplica al Personaje portando la Armadura Encantada.

Si este Personaje monta una montura que tiene su propio valor de Armadura, el modificador de Armadura de la Infusión de Basalto no tiene efecto en la miniatura combinada.

Sin embargo, Aegis es una Regla Global de Miniatura, lo que significa que no se aplica a una parte individual de la miniatura, sino que a toda la miniatura combinada.

Encantamientos de Armadura Comunes

Llamada del Destino 70 pts

Solo Altura 1-4. No puede ser escogida por *Constructo*.

Aegis (4+), y la Armadura de la miniatura será **siempre 3**.

Esto implica que no puede ser mejorada a más de 3. Sigue siendo afectada por la Penetración de Armadura.

Infusión de Basalto 40 pts

Solo Altura 1-4.

+1 Armadura, **Aegis (3+, contra Ataques Flamígeros)**, y el portador falla automáticamente todas las Salvaciones por Regeneración.

Protección de la Unidad 40 pts

Solo Altura 1-4. No puede ser escogida por miniaturas con *Solitario*.

Adjunto, que no puede ser perdido, y **Resistencia (Ataques de Melé)**.

Encantamientos de Armadura Compartidos

Engaña Muerte

Solo Altura 1-4.

+1 Arm, y **Regeneración (4+)**.

Guarda Fantasmal

Solo Altura 1-4.

+2 Arm contra Ataques no Mágicos.

3.C. Encantamientos de Escudo

Encantamientos de Escudo son mejoras que se aplican a los Escudos. Un Escudo Encantado sigue las reglas de tanto el Escudo original como el Encantamiento de Escudo.

Las siguientes reglas se aplican a todos los Encantamientos de Escudo, a menos que se especifique lo contrario:

- El efecto de un Encantamiento de Escudo solo se aplica cuando el portador del Escudo Encantado está **Usando un Escudo Escudo** (recordar que una parte de la miniatura no puede usar un **Escudo** para protegerse de Ataques de Melé cuando está usando un arma **A Dos Manos** en Combate).
- Modificadores de Característica, Reglas de Miniaturas, y todas las otras reglas asociadas con Encantamientos de Escudo siguen las mismas reglas que para los Encantamientos de Armadura.

Encantamientos de Escudos Comunes

Protección Salvaje

40 pts

Solo Altura 1-4.

+3 Arm.

El valor de Armadura del portador **nunca** puede ser mejorado por encima de 5.

Encantamientos de Escudos Compartidos

Forjado del Crepúsculo

Solo Altura 1-4.

El portador debe repetir sus Salvaciones de Armadura fallidas.

El portador falla automáticamente todas sus Salvaciones Especiales, independientemente de si **está usando el Escudo** o no.

Sello de Protección

Miniaturas con *Armadura de Metal* y Altura 1-4 solo.

+1 Arm.



3.D. Artefactos

Los Artefactos son objetos únicos y poderosos que pueden tener varios efectos. No se aplican reglas adicionales a los Artefactos.

Artefactos Comunes

Talismán de Escudo 50 pts

Solo Altura 1-4.

Aegis (5+).

Talismán del Vacío 50 pts

Canalizar (1).

Este objeto solo puede ser usado si el total de **Canalizar** combinado de todo el ejército de la miniatura es 3 o menos (*excluyendo **Canalizar** de este Objeto Mágico*).

Reliquia Mágica 45 pts

Sólo Magos.

El portador conoce el Hechizo Hereditario de su Libro de Ejército adicionalmente a sus otros hechizos (no puede seleccionarlo durante la Selección de Hechizos, y no puede reemplazarlo o de otra forma perderlo).

Capa de Mímico 40 pts

Mago de Altura 1-3 solo.

Quedarse Atrás.

La miniatura del portador pierde **Guardaespaldas** y **Tozudo**, y no puede ganarlo de ninguna forma.

Adicionalmente, la miniatura no puede hacer ningún Ataque de Apoyo.

Corona del Rey Mago 40 pts

No puede ser escogida por Magos.

Durante las Elecciones Pre-partida, tira aleatoriamente una Senda de Magia (de todas la Sendas en este libro).

El portador es un **Mago Aprendiz** usando la Senda aleatoria, y no puede Cambiar ningún hechizo.

El portador no puede escoger ningún Objetos Mágicos ni otras mejoras restringidas a Magos (o cualquier tipo de Magos).

Artefactos Compartidos

Bastón de Batalla

El portador puede lanzar *Acero Viviente* (Alquimia) como un Hechizo Vinculado (4+).

Esencia de una Mente Libre

Sólo Magos.

El portador puede elegir hasta dos Sendas de la Magia en la Lista de Ejército en vez de una (*de las normalmente disponibles para el*).

Selecciona los hechizos de ambas Sendas en la Lista de Ejército como normalmente.

Durante las Elecciones Pre-partida, elige cual de las dos Sendas usar.

El portador no puede escoger Hechizos de Maestro. *Todos los efectos basados en la elección de Senda dependen de la Senda elegida en las Elecciones Pre-partida.*

Máscara de Violencia Inconsciente

Solo Altura 1-3.

Rabia.

Todos los Ataques de Melé hechos por o contra el portador ganan +1 a impactar.

Roca de Obsidiana

Resistencia Mágica (2).

3.E. Pociones y Pergaminos

Pociones y Pergaminos son Objetos Mágicos que proporcionan efectos temporales cuando son consumidos por una miniatura.

Las siguientes reglas se aplican a todas las Pociones y Pergaminos, a menos que se especifique lo contrario:

- Un solo uso.
- Pociones y Pergaminos pueden ser activados al principio de cualquier fase, o cuando se Eligiendo Equipamiento y Habilidades en una Ronda de Combate.
- Duración: Final del Turno.
- Sus efectos (incluyendo modificadores de Características y Atributos de Ataque) solo se aplican a la parte de la miniatura usando el Objeto Mágico, y no afectan a otras partes de la miniatura como monturas.

Pociones y Pergaminos Comunes

Pergamino de Dispersión 50 pts

Puede ser activado al final del paso de Canalizar el Velo durante la Fase de Magia de tu oponente. Cuando se activa, selecciona un Lanzador y selecciona uno de sus hechizos (*Vinculado o Aprendido*): el Lanzador elegido no puede lanzar la instancia seleccionada de dicho hechizo en esta Fase de Magia.

Pe. si un lanzador tiene el mismo hechizo más de una vez, solo una sola instancia no puede ser lanzada.

Poción de Preservación de Poder 45 pts

Puede ser utilizado inmediatamente cuando una Tirada de Lanzamiento de Hechizo o de Dispersión falla, por no haber sacado suficiente tirada: no descartes los Dados de Magia usados en este intento fallido.

Fermento de Dragón 40 pts

Ataque de Aliento (Fu 4, PA 1, Aguantar y Disparar, Ataques Flamígeros).

Poción de Agilidad 20 pts

+3 Agi.

Pociones y Pergaminos Compartidos

Pergamino de Drenaje

Puede ser activado en la Fase de Magia del oponente, inmediatamente después de Exceso de Magia: el oponente inmediatamente descarta 1 Dado de Magia.

Pergamino de Hechizo (X)

Sólo Magos.

Puede ser activado en cualquier momento durante tu Fase de Magia. El portador conoce el hechizo indicado en paréntesis («X») adicionalmente a sus otros hechizos (*si el portador ya conoce este hechizo, esto no tiene efecto*).

Pergamino de Poder

Sólo Magos.

Puede ser utilizado inmediatamente después de una Tirada de Lanzamiento de Hechizo: el portador puede añadir un Dado de Magia adicional gratuito a esa Tirada de Lanzamiento (el límite de 5 Dados de Magia se sigue aplicando).

Poción de Curación

Solo Altura 1-4.

La miniatura del portador **Recupera** 1 PV.

3.F. Encantamientos de Estandarte

Encantamientos de Estandarte son mejoras para los Portaestandarte de Batalla y unidades conteniendo un Portaestandarte, asumiendo que dichas unidades tienen acceso a Objetos Mágicos (*tal y como se indica en su entrada de unidad*).

Encantamientos de Estandartes Comunes

Estandarte del Acechador 40 pts

Raro.

La unidad del portador gana **Cruzar**.

Estandarte del Refugio 30 pts

Raro. Modelos con *Armadura Ligera* solo.

Ataques con Penetración de Armadura 2 o menos nunca pueden reducir la tirada de Salvación por Armadura de la unidad del portador a peor de 6+.

Estandarte Flamígero 25 pts

Raro.

Un solo uso. Duración: Final del Combate.

Puede ser activado cuando Eligiendo Equipamiento y Habilidades.

La unidad del portador gana **Ataques Flamígeros**

Icono de Éter 10 pts

Raro.

La unidad del portador gana **Resistencia Mágica (1)**.

Encantamientos de Estandartes Compartidos

Emblema de Distorsión

Un solo uso. Duración: Final del Turno.

Puede ser activado al principio de cualquier fase.

La unidad del portador gana **Objetivo Difícil (2)**

Estandarte de Disciplina

Poco común.

La unidad del portador puede repetir los Cheques de Pánico fallidos.

Si el Portaestandarte de Batalla o el General son parte de la unidad del portador, en cambio pasa automáticamente los Cheques de Pánico.

Estandarte Desgarrador

Un solo uso. Duración: Final del Combate.

Puede ser activado cuando Eligiendo Equipamiento y Habilidades; Miniaturas de Tropa en la unidad del portador ganan +1 PA.

Estandarte de Velocidad

Poco común.

Una unidad conteniendo uno o más *Estandarte de Velocidad* gana +1" Alcance de Carga y Movilidad.

HECHIZOS

La mayoría de hechizos pertenecen a una Senda de Magia específica. Todos los hechizos tienen los siguientes atributos:

Nombre del Hechizo

Utiliza el nombre del hechizo para indicar qué hechizo quieres lanzar.

Valor de Lanzamiento

El Valor de Lanzamiento (VL) es el número mínimo que has de sacar con los Dados de Magia para lanzar con éxito el hechizo.

Tipo de Hechizo

El Tipo de Hechizo especifica como se elige al objetivo del hechizo. Un hechizo puede tener uno o más de los siguientes Tipos de Hechizo:

- **Potenciación:** solo puede hacer objetivos a unidades amigas, (o miniaturas amigas en unidades si es Enfocado).
- **Aura:** afecta a todos los objetivos elegibles. *Por ejemplo, un hechizo con Aumento, Aura y Alcance 12" afecta a todas las unidades amigas a 12" del Lanzador.*
- **Lanzador:** solo afecta a la miniatura lanzando el hechizo.
- **Daño:** solo puede afectar a unidades no Trabadas en Combate.
- **Enfocado:** solo puede afectar a miniaturas individuales, incluyendo Miniaturas Adjuntables dentro de unidades. Si una miniatura con múltiples partes es elegida como objetivo, solo una de las partes puede ser elegida.
- **Tierra:** el hechizo hace objetivo a un punto del Campo de Batalla en vez de a unidades o miniaturas.

- **Maldición:** solo puede afectar a unidades enemigas, (miniaturas enemigas dentro de unidades si es Enfocado).
- **Misil:** solo puede afectar a unidades que se encuentren dentro de la Línea de Visión del Lanzador, y no pueden ser lanzados si el Lanzador está Trabado en Combate. Cuando lanzas un hechizo de Tipo: Misil, comprueba cuál es el Encaramiento del Objetivo (ver el capítulo de la Fase de Disparo).
- **Alcance X":** el hechizo tiene un alcance máximo de lanzamiento. Los objetivos deben de estar dentro de X" del Lanzador.
- **Universal:** el hechizo puede afectar tanto a unidades amigas como enemigas (o miniaturas dentro de unidades si es Enfocado).

Replicable

Se pueden realizar múltiples intentos de lanzar un hechizo Replicable en la misma Fase de Magia sin sufrir el modificador de -3 habitual a la Tirada de Lanzamiento del Hechizo (o -1 en el caso de Hechizos Vinculados). *Tener en cuenta que el mismo hechizo no puede ser lanzado múltiples veces por el mismo Mago.*

Duración

Todos los hechizos tienen una Duración, que sigue las mismas reglas que lo descrito en «Duración de Efectos» (ver el capítulo de «Definiciones y Terminología»).

Efecto

El efecto de un hechizo describe que ocurre al objetivo cuando un hechizo es lanzado con éxito.

SENDAS DE MAGIA

Los Hechizos son lanzados durante la Fase de Magia. La mayoría de hechizos pertenecen a una Senda de Magia específica.



Adivinación

106



Alquimia

107



Brujería

108



Chamanismo

109



Cosmología

110



Druidismo

111



Evocación

112



Ocultismo

113



Piromancia

115



Taumaturgia

116



1. Adivinación

La Adivinación es la Senda de la Profecía. Se centra en la predicción de acontecimientos futuros, el conocimiento de lo desconocido y el reconocimiento de los hilos del destino. Con un conocimiento sin precedentes del flujo del tiempo, sus practicantes son capaces de manipular el destino, predecir acciones, proporcionar advertencias o incluso cortar sus hilos en devastadoras ráfagas de poder. Los adivinos son muy buscados, lo que a menudo lleva a estos magos a adoptar hábitos esquivos. Además, el desafío de discernir las visiones de la realidad lleva a muchos de ellos a la locura.



1. Hechizo de Aprendiz

Predicción

VL	Tipo	Duración
7+	Alcance 18"	Un Turno
	Potencia- ción	Replicable

Efecto

El objetivo gana +2 Def y +2 Of. Ninguna miniatura puede ser afectada por más de una instancia de este hechizo a la vez.



2. Hechizo de Adepto

Oportunidad de Redención

VL	Tipo	Duración
9+	Alcance 18"	Un Turno
	Potencia- ción	

Efecto

El objetivo gana **Ataques Divinos**. Adicionalmente, puede realizar inmediatamente un 5" **Movimiento Mágico**.



3. Hechizo de Adepto

Las Estrellas se Alinean

VL	Tipo	Duración
9+	Alcance 18"	Un Turno
	Potencia- ción	

Efecto

Los Ataques de Melé del objetivo deben repetir las tiradas fallidas para impactar.



4. Hechizo de Adepto

Juicio del Destino

VL	Tipo	Duración
7+	Alcance 24"	Instantáneo
	Daño, Maldición, Misil	

Efecto

El objetivo sufre 2D3+1 impactos con PA 1 y **Ataques Mágicos**. Estos impactos están **fijados** a herir al 6+, y ganan +1 a herir por cada Turno de Jugador amigo previo al turno actual (p. e. en tu cuarta Fase Mágica, herirían al 3+).



5. Hechizo de Maestro

Augurio del Desánimo

VL	Tipo	Duración
9+	Alcance 24"	Permanente
	Maldición	

Efecto

El objetivo sufre -1 Of y -1 Agi, ambos hasta un mínimo de 1.



6. Hechizo de Maestro

Perdición Inescapable

VL	Tipo	Duración
11+	Alcance 24"	Permanente
	Daño, Maldición, Misil	

Efecto

Inmediatamente cuando el hechizo es lanzado y al principio de cada una de las subsiguientes Fases de Magia del Lanzador, el objetivo sufre 1 impacto que hierne automáticamente con PA 10 y **Ataques Mágicos**.

Ninguna miniatura puede ser afectada por más de una instancia de este hechizo a la vez.



2. Alquimia

La Alquimia es el la Senda de la Transmutación. Se centra en las reacciones químicas y la transformación de los materiales. Sus practicantes intentan comprender, manipular y perfeccionar los materiales físicos del mundo, a menudo utilizando pociones, éteres y otras ayudas químicas. Los alquimistas suelen ser perfeccionistas obsesivos: a través de su trabajo con los materiales, muchos buscan la iluminación y las claves de la creación.



1. Hechizo de Aprendiz

Acero Viviente

VL	Tipo	Duración
7+	Alcance 18" Un Turno Potencia- ción Replicable	

Efecto

Los Ataques de Melé del objetivo ganan +1 a impactar y **Ataques Mágicos**. Ninguna miniatura puede ser afectada por más de una instancia de este hechizo a la vez.



2. Hechizo de Adepto

Corrupción del Estaño

VL	Tipo	Duración
6+	Alcance 24" Un Turno Maldición	

Efecto

El objetivo sufre -1 Arm y gana **Armadura de Metal**.



3. Hechizo de Adepto

Muro de Plomo

VL	Tipo	Duración
7+	Alcance 24" Un Turno Tierra*	

Siempre y cuando el punto objetivo esté dentro del alcance, parte del muro puede situarse fuera del Alcance del hechizo.

Efecto

Coloca un Elemento de Terreno Muro 1x6" en cualquier punto del objetivo. Quita el Elemento de Terreno cuando el hechizo acabe.



4. Hechizo de Adepto

Cobre Fundido

VL	Tipo	Duración
8+	Alcance 24" Instantáneo Daño Maldición Misil	

Efecto

El objetivo sufre D3+1 impactos con PA 4, **Ataques Flamígeros**, **Ataques Mágicos**, y **Celo (hacia Armadura de Metal)**. Estos impactos **siempre** hieren al 4+.



5. Hechizo de Maestro

Palabra de Hierro

VL	Tipo	Duración
11+	Alcance 18" Un Turno Potencia- ción	

Efecto

El objetivo gana +2 Arm y **Armadura de Metal**.



6. Hechizo de Maestro

Latigazo de Mercurio

VL	Tipo	Duración
11+	Alcance 24" Instantáneo Daño Maldición Misil	

Efecto

El objetivo sufre 2D3+1 impactos con PA 4, **Ataques Flamígeros**, **Ataques Mágicos**, y **Celo (hacia Armadura de Metal)**. Estos impactos **siempre** hieren al 4+.



3. Brujería

La Brujería es la Senda de la Mente. Se centra en las personas y sus pensamientos, creencias y supersticiones, ajustándolas o engañándolas. Puede conjurar ilusiones, mejorar o aliviar el dolor, remodelar las perspectivas, convertir a los amigos en enemigos o infundir terror. Muchos brujos se preocupan profundamente por su comunidad, otros usan maldiciones para su propio fin, pero casi todos se mantienen al margen de aquellos a quienes manipulan y se cubren de superstición para ayudar en su trabajo.



1. Hechizo de Aprendiz

Ojo Maligno

VL	Tipo	Duración
5+	Alcance 36" Un Turno Maldición Replicable	

Efecto

El objetivo sufre -1 Car y -1 Mov (ambos hasta un mínimo de 3), y -1 Agi (hasta un mínimo de 1).

Ninguna miniatura puede ser afectada por más de una instancia de este hechizo a la vez.



2. Hechizo de Adepto

Suerte Agria

VL	Tipo	Duración
7+	Alcance 24" Un Turno Maldición	

Efecto

Ataques de Melé contra el objetivo son **fijados a impactar al menos al 3+**.



3. Hechizo de Adepto

Caminos Ilusorios

VL	Tipo	Duración
10+	Alcance 18" Un Turno Universal	

Efecto

Elige que efecto aplicar cuando lances el hechizo:

- El objetivo gana **Movimiento Aleatorio (2D6")**.
- El objetivo gana **Movimiento Aleatorio (3D6")**.



4. Hechizo de Adepto

Maldición del Caldero

VL	Tipo	Duración
9+	Alcance 24" Un Turno Maldición	

Efecto

El objetivo gana **Debilidad (Ataques a Distancia)**.



5. Hechizo de Maestro

Visión Borrosa

VL	Tipo	Duración
11+	Alcance 24" Un Turno Maldición	

Efecto

El objetivo no puede trazar Línea de Visión a un objetivo a más de 12" de él.



6. Hechizo de Maestro

Nieblas de Invisibilidad

VL	Tipo	Duración
11+	Alcance 12" Instantáneo Daño Potencia- ción*	

Efecto

Marca el punto bajo el centro del objetivo y luego retira el objetivo del Campo de Batalla. Al principio de tu siguiente Fase de Movimiento, vuelve a colocarla usando **Emboscada (dentro de 12" del punto marcado)**.

*No puede hacer objetivo a unidades **Aturdidas**



4. Chamanismo

El Chamanismo es la Senda del Instinto. Se enfoca en revelar y usar las fuerzas salvajes que se encuentran dentro de cada ser. Puede desatar los impulsos primarios ocultos en las almas y convertir a las bestias salvajes en peligrosos aliados. Los chamanes suelen evitar la civilización, prefiriendo a aquellos cuyos espíritus perciben como salvajes como los suyos.



1. Hechizo de Aprendiz

Instinto de Depredador

VL	Tipo	Duración
----	------	----------

7+	Alcance 18"	Un Turno
	Potencia- ción	
	Replicable	

Efecto

El objetivo gana +2" Car y **Resistencia (Ataques a Distancia)**.

Ninguna miniatura puede ser afectada por más de una instancia de este hechizo a la vez.



2. Hechizo de Adepto

Furia Salvaje

VL	Tipo	Duración
----	------	----------

8+	Alcance 18"	Un Turno
	Universal	

Efecto

El objetivo gana **Frenesí, Furia, Indomable, y Valiente**. Adicionalmente, el objetivo **nunca** puede ser herido mejor de al 3+.



3. Hechizo de Adepto

Despierta a la Bestia

VL	Tipo	Duración
----	------	----------

8+	Alcance 18"	Un Turno
	Potencia- ción	

Efecto

El objetivo gana +1 Fu y +1 PA.



4. Hechizo de Adepto

Enjambre de Insectos

VL	Tipo	Duración
----	------	----------

9+	Alcance 36"	Un Turno
	Daño	
	Maldición	
	Misil	

Efecto

Inmediatamente cuando el hechizo es lanzado, el objetivo sufre 5D6 hits con PA 0 y **Ataques Mágicos**, y que **siempre** hieren al 6+.

Adicionalmente, sufre -1 a impactar con Ataques de Disparo.



5. Hechizo de Maestro

Púas Salvajes

VL	Tipo	Duración
----	------	----------

11+	Alcance 18"	Un Turno
	Potencia- ción	

Efecto

Elige una sola parte de la miniatura en la unidad objetivo cuando lances el hechizo. Esta parte de la miniatura gana **Ataques Pulverizadores (4 impactos, Fu 6, PA 3, Inmodificable)**



6. Hechizo de Maestro

Invocación Totémica

VL	Tipo	Duración
----	------	----------

11+	Tierra*	Instantáneo
-----	---------	-------------

* Dentro de 6" del Borde del Tablero.

Efecto

Convoca a Bestia Totémica (ver el perfil debajo).



5. Cosmología

La Cosmología la Senda del Equilibrio. Se centra en el equilibrio cósmico entre el Cosmos perdurable del Reino Mortal y el Caos caprichoso de lo Inmortal, produciendo fuerzas de preservación o destrucción, paz o pandemónium, vida o muerte. Los cosmólogos pueden ser impredecibles, pero siempre buscan llegar a un equilibrio. Su determinación de ver todos los lados a menudo los pone en desacuerdo con los fervientes creyentes en una causa.

Dualidad: Todos los hechizos de Cosmología se dividen en dos versiones, representando aspectos opuestos:

Cosmos  and **Caos** .

Cuando se lanza un hechizo de Cosmología, declara siempre que versión del hechizo estás usando y sustituye los corchetes ([α]) con el contenido listado en la tabla en la parte baja de cada Carta de magia correspondiente a la versión elegida (Cosmos o Caos).


1. Hechizo de Aprendiz


Visión Alterada

VL	Tipo	Duración
6+	Alcance 18"	Un Turno Replicable Universal

Efecto

La Habilidad Ofensiva del objetivo es modificada en [α]. Ninguna miniatura puede ser afectada por más de una instancia de este hechizo de cada versión a la vez.

 [α]: +2

 [α]: -2


2. Hechizo de Adepto


Verdad del Tiempo

VL	Tipo	Duración
8+	Alcance 24"	Un Turno Universal

Efecto

El Alcance de Carga y la Movilidad del objetivo son **fijadas** to [α].

 [α]: 8"

 [α]: 4"


3. Hechizo de Adepto


Para Bien o Para Mal

VL	Tipo	Duración
8+	Alcance 18"	Un Turno Universal

Efecto

Las tiradas para herir de los Ataques de Melé del objetivo son modificadas con [α] y ganan **Ataques Mágicos** .

 [α]: +1

 [α]: -1


4. Hechizo de Adepto


Hielo y Fuego

VL	Tipo	Duración
10+	Alcance 24"	Instantáneo Daño Maldición Misil

Efecto

El objetivo sufre 2D6 impactos con Fu 4, PA 0, y **Ataques Mágicos** . Exitosas [α] contra heridas causadas por este hechizo deben repetirse.

 [α]: Salvaciones Especiales

 [α]: Salvaciones por Armadura

5. Hechizo de Maestro


Escamas Cósmicas

VL	Tipo	Duración
9+	Alcance 18"	Un Turno Universal

Efecto

El objetivo debe repetir las tiradas para impactar y de Salvación por Armadura de [α].

 [α]: 1

 [α]: 6


6. Hechizo de Maestro


Trueno y Relámpago

VL	Tipo	Duración
11+	Alcance 24"	Instantáneo Daño Maldición Misil

Efecto

Todos los impactos se resuelven con Fu 6, PA 2, **Ataques Mágicos** y **Ataques Relámpago** . El objetivo sufre 3 impactos. Antes de retirar las bajas, aplica [α]

 [α]: El objetivo sufre 1 impacto adicional

 [α]: Selecciona una nueva unidad enemiga no Trabada a 6" del objetivo: esta sufre 2 impactos. Antes de retirar las bajas, selecciona una tercera unidad enemiga no Trabada a 6" de la segunda unidad: esta sufre 1 impacto.



6. Druidismo

El Druidismo es la Senda de la Naturaleza. Se centra en la fuerza vital del mundo natural, empoderando y mejorando los cuerpos físicos y el entorno natural. Puede aumentar el crecimiento y la curación en gran medida, curando heridas fatales y trayendo vida a la tierra estéril. A los druidas les importa poco la política y el prestigio: muchos prefieren conversar con las plantas que con las personas.



1. Hechizo de Aprendiz

Fuente de la Juventud

VL	Tipo	Duración
6+	Alcan- ce 24"*	Instantáneo
	Potencia- ción	
	Replicable	

*Alternativamente, el alcance de este hechizo puede ser fijado a 6" y puede ser medido desde un Elemento de Terreno Bosque, Campo., Colina, Impasable, o Lago

Efecto

Elige uno de los siguientes efectos para el objetivo:

- La parte de Tropa del objetivo **Resucita** 1 PV.
- Una miniatura en el objetivo **Recupera** 1 PV.

Ninguna Reserva de Heridas puede **Resucitar** o **Recuperar** más de 1 PV por Fase Mágica de este hechizo.



2. Hechizo de Adepto

Raíces Entrelazadas

VL	Tipo	Duración
7+	Alcan- ce 24"*	Un Turno
	Maldición	

*Alternativamente, el alcance de este hechizo puede ser fijado a 6" y ser medido desde un Bosque.

Efecto

El objetivo sufre -2" Car y -2" Mov, ambos hasta un mínimo de 2", así como -2 Agi, hasta un mínimo de 1.



3. Hechizo de Adepto

Velo de Niebla

VL	Tipo	Duración
9+	Alcan- ce 24"*	Un Turno
	Maldición	

*Alternativamente, el Alcance de este hechizo puede ser fijado a 6" y ser medido desde un Elemento de Terreno Lago.

Efecto

Todas las unidades dentro de 12" del objetivo, cuando Lanzan un hechizo o Disparan sufren un -1 modificador a sus Tiradas de Lanzamiento de Hechizos y un -1 a impactar con Ataques de Disparo.



4. Hechizo de Adepto

Tormenta de Grava

VL	Tipo	Duración
8+	Alcan- ce 24"*	Instantáneo
	Daño	
	Maldición	

*Alternativamente, el alcance de este hechizo puede ser fijado a 6" y ser medido desde una Colina.

Efecto

El objetivo sufre 2D3+1 impactos con Fu 3, PA 1, y **Ataques Mágicos**. Si el objetivo contiene una Tropa miniatura con **Tropa Ligera**, estos impactos se resuelven con Fu 4, PA 2, y **Ataques Mágicos**.



5. Hechizo de Maestro

Piel de Piedra

VL	Tipo	Duración
11+	Alcan- ce 24"*	Un Turno
	Potencia- ción	

*Alternativamente, el Alcance de este hechizo puede ser fijado a 6" y ser medido desde un Impasable.

Efecto

El objetivo gana +1 Res. Adicionalmente, los Ataques de Melé contra él **nunca** hieren mejor del 4+.



6. Hechizo de Maestro

Arenas Movedizas

VL	Tipo	Duración
11+	Alcan- ce 24"*	Un Turno
	Maldición	

*Alternativamente, el alcance de este hechizo puede ser fijado a 6" y ser medido desde un Campo.

Efecto

El objetivo sufre -1 a impactar con sus Ataques de Melé. La primera vez en cada Turno de Jugador que ejecuta un Movimiento (Véase el capítulo de «Definiciones y Terminología»), cada una de sus Reservas de Heridas deben de realizar un Test de **Terreno Peligroso (6+)**.



7. Evocación

La Evocación es la Senda de las Almas. Se centra en la esencia espiritual de las criaturas vivientes: llamando, fortaleciendo y debilitando almas en el Reino Mortal, o incluso convocándolas desde más allá del Velo. Pasa por alto el poder físico de los seres, interactuando directamente con sus mentes, con un efecto devastador, a veces dejando nada más que cuerpos sin vida. Los evocadores llevan su poder como un aura espeluznante, con almas incorpóreas atraídas por aquellos que pueden ofrecerles una voz, o una liberación.



1. Hechizo de Aprendiz

Susurros del Velo

VL	Tipo	Duración
----	------	----------

8+	Alcance 18"	Un Turno Maldición Replicable
----	-------------	-------------------------------------

Efecto

El objetivo sufre -1 Res.

Ninguna miniatura puede ser afectada por más de una instancia de este hechizo a la vez.



2. Hechizo de Adepto

Danza Macabra

VL	Tipo	Duración
----	------	----------

9+	Alcance 18"	Un Turno Potencia- ción
----	-------------	-------------------------------

Efecto

El objetivo gana **Golpe Moribundo** y **Paso Fantasmal**. Adicionalmente, puede realizar inmediatamente un 5" **Movimiento Mágico**.



3. Hechizo de Adepto

Coro de los Condenados

VL	Tipo	Duración
----	------	----------

9+	Alcance 18"	Un Turno Potencia- ción
----	-------------	-------------------------------

Efecto

El objetivo gana **Distracción (1)** y **Horror**.



4. Hechizo de Adepto

Toque de la Muerte

VL	Tipo	Duración
----	------	----------

8+	Alcance 24"	Instantáneo Daño Maldición Misil
----	-------------	---

Efecto

El objetivo sufre D3+1 impactos con Fu 9, PA 10, **Ataques Mágicos** y **Ataques Psíquicos**.



5. Hechizo de Maestro

Hojas Espectrales

VL	Tipo	Duración
----	------	----------

11+	Alcance 18"	Un Turno Potencia- ción
-----	-------------	-------------------------------

Efecto

Ataques de Melé Estándar de Tropa miniaturas en el objetivo **siempre** tienen al menos Fu 4 y PA 4, y ganan **Ataques Mágicos**.



6. Hechizo de Maestro

Plaga del Alma

VL	Tipo	Duración
----	------	----------

11+	Alcance 24"	Instantáneo Daño Maldición Misil
-----	-------------	---

Efecto

El objetivo sufre 2D3+1 impactos con Fu 9, PA 10, **Ataques Mágicos** y **Ataques Psíquicos**.



8. Ocultismo

El Ocultismo es la Senda del Conocimiento Prohibido. Se centra en los métodos arcanos considerados ilícitos o inmorales. El conocimiento obtenido de los supernos o la investigación clandestina puede desbloquear habilidades terribles, mientras que los rituales de sacrificio canalizan el poder a través del Velo, mejorando sus efectos. Los ocultistas son ampliamente temidos, operan mejor en secreto y en la sombra, y pocos se sienten seguros cerca de alguien para quien la vida misma es una moneda para gastar.

El Sacrificio: Antes de lanzar determinados hechizos (marcados en el hechizo en sí), puedes elegir una unidad amiga a 12" del Lanzador y que inmediatamente sufra *La Oscuridad Devoradora*. Ningún modelo o unidad puede ser objetivo de más de una instancia durante la misma Fase de Magia. Si El Sacrificio se usó, el Alcance del hechizo se aumenta en +6".



1. Hechizo de Aprendiz

La Oscuridad Devoradora

VL	Tipo	Duración
7+	Alcance 18" Daño Maldición Replicable	Instantáneo

Efecto

El objetivo sufre un impacto con **Ataque de Área (2x2)**, Fu 5, PA 2, y **Ataques Mágicos**.



2. Hechizo de Adepto

Mano de Gloria

VL	Tipo	Duración
9+	Alcance 12" Potencia- ción	Un Turno

Efecto

El objetivo gana **Aegis (6+)** y **Aegis (+1, max. 3+)**.

El *Sacrificio* puede ser utilizada para este hechizo.



3. Hechizo de Adepto

Maldición de la Sangre

VL	Tipo	Duración
9+	Alcance 12" Maldición	Un Turno

Efecto

El objetivo sufre -1 Fu y -1 PA.

El *Sacrificio* puede ser utilizada para este hechizo.



4. Hechizo de Adepto

Pentagrama del Dolor

VL	Tipo	Duración
9+	Alcance 12" Instantáneo Aura* Universal	

*La unidad del Lanzador no es afectada.

Efecto

El objetivo sufre 3 impactos con Fu 5, PA 2, y **Ataques Mágicos**.

Si una o más heridas no salvadas son causadas por este hechizo, el Lanzador del hechizo **Recupera 1 PV**.

El *Sacrificio* puede ser utilizada para este hechizo.



5. Hechizo de Maestro

Majestad del Umbral

VL	Tipo	Duración
11+	Alcance 12" Un Turno Potencia- ción	

Efecto

Elige una única parte de miniatura en la unidad objetivo cuando lances el hechizo: esa parte de la miniatura gana **Ataques Pulverizadores (5 impactos, Fu 5, PA 2, Inmodificable)**.

El *Sacrificio* puede ser utilizada para este hechizo.



6. Hechizo de Maestro

La Llamada del Sepulcro

VL	Tipo	Duración
11+	Alcance 12" Instantáneo Daño Maldición	

Efecto

El objetivo sufre 8 impactos con Fu 5, PA 2, y **Ataques Mágicos**.

El *Sacrificio* puede ser utilizada para este hechizo.



9. Piromancia

La Piromancia es la Senda del Fuego. Se centra en la creación y el control de las llamas, y en la manipulación de la energía y el calor. Es uno de los principales caminos de la magia ofensiva, ya que el fuego es fácil de persuadir para que la destruya. Los piromantes son conocidos por la acción, la violencia y los impulsos apasionados, que se ven comúnmente en sus queridas bolas de fuego que muchos conjurarán por impulso o capricho.



1. Hechizo de Aprendiz

Bola de Fuego

VL	Tipo	Duración
6+	Alcance 36" Daño Maldición Misil	Instantáneo
Replicable		

Efecto.

El objetivo sufre 2D3+1 impactos con Fu 4, PA 0, **Ataques Flamígeros** y **Ataques Mágicos**.



2. Hechizo de Adepto

Espadas Flamígeras

VL	Tipo	Duración
8+	Alcance 18" Potenciación	Un Turno

Efecto

El objetivo gana +1 a herir, **Ataques Flamígeros (Melé & Disparo)** y **Ataques Mágicos (Melé & Disparo)**.



3. Hechizo de Adepto

Rugido del Dragón

VL	Tipo	Duración
9+	Alcance 18" Potenciación	Un Turno

Efecto

Elige una sola parte de la miniatura en la unidad objetivo cuando lances el hechizo. Esta parte de la miniatura gana **Ataque de Aliento (Fu 4, PA 0, Ataques Flamígeros y Ataques Mágicos)** y **Ataques Pulverizadores (2D6 impactos, Fu 4, PA 0, Ataques Flamígeros, Ataques Mágicos, Inmodificable)**.



4. Hechizo de Adepto

Flujo Piroclástico

VL	Tipo	Duración
9+	Alcance 24" Daño Maldición Misil	Instantáneo

Efecto

El objetivo sufre 5D3 impactos con Fu 4, PA 0, **Ataques Flamígeros** y **Ataques Mágicos**.



5. Hechizo de Maestro

Pilares de Fuego

VL	Tipo	Duración
11+	Alcance 18" Potenciación	Un Turno

Efecto

Ataques de Melé Estándar de Tropa miniaturas en el objetivo **siempre** tienen Fu 4 y PA 0, y ganan **Ataques Flamígeros, Ataques Mágicos, y Impactos Automáticos**.



6. Hechizo de Maestro

Jaula de Ascuas

VL	Tipo	Duración
10+	Alcance 36" Maldición	Un Turno

Efecto

Inmediatamente cuando se lanza el hechizo, el objetivo sufre 2D3 impactos con Fu 4, PA 0, **Ataques Flamígeros** y **Ataques Mágicos**. Después de los impactos iniciales el objetivo gana **Debilidad (Ataques Flamígeros)**. Adicionalmente, en cuanto el objetivo se mueva (ver capítulo de «Definiciones y Terminología»), sufre 2D3 impactos con Fu 4, PA 0, **Ataques Flamígeros** y **Ataques Mágicos**.



10. Taumaturgia

La Taumaturgia es la Senda de los Milagros. Se centra en llamar a la intervención divina de los dioses y sus sirvientes. La voluntad de los dioses es incognoscible, y rara vez se puede confiar en su ayuda, sin embargo, aquellos que someten su poder a los caprichos de sus deidades pueden lograr los efectos más poderosos. A menudo arrogantes y críticos, los taumaturgos son los agentes de sus dioses, luciendo su conexión con lo divino abiertamente y desafiando a otros a enfrentarse a ellos.

Intervención Divina: Al resolver los efectos de un hechizo de Taumaturgia, lanza bien un 1D6 o 2D6:

- Si cada dado saca un '5' o '6': aplica el «Bendición» efecto (marcado con «☩»).
- Si cada dado saca un '1': aplica el «Amonestación» efecto (marcado con «×»).



1. Hechizo de Aprendiz

Castigar al Incrédulo

VL	Tipo	Duración
7+	Alcance 24" Daño Maldición Mísil Replicable	Instantáneo

Efecto

El objetivo sufre D6 impactos con Fu 5, PA 2, y **Ataques Mágicos**.

☩ : estos impactos son en cambio resueltos con Fu 7, PA 2, y **Ataques Mágicos**

× : estos impactos son en cambio resueltos con Fu 3, PA 2, y **Ataques Mágicos**



2. Hechizo de Adepto

Luz de Fe

VL	Tipo	Duración
7+	Alcance 24" Maldición	Un Turno

Efecto

El objetivo cuenta como si tuviera una Fila Completa menos si está Trabado.

☩ : dos Filas Completas menos en cambio

× : el hechizo no tiene efecto



3. Hechizo de Adepto

Balanza del Juicio

VL	Tipo	Duración
8+	Alcance 24" Maldición	Un Turno

Efecto

El objetivo sufre -2 Agi, hasta un mínimo de 1.

☩ : -3 Agi en cambio

× : -1 Agi en cambio



4. Hechizo de Adepto

Aflicción Sagrada

VL Tipo Duración

10+ Alcance 24" Un Turno
Maldición

Efecto

El objetivo sufre -1 a herir.

- ☒ : adicionalmente, el objetivo sufre -1 PA
- × : adicionalmente, el objetivo gana +1 PA



5. Hechizo de Maestro

Ira de Dios

VL Tipo Duración

9+ Alcance 48" Permanente
Tierra

Efecto

Coloca un marcador en el punto objetivo. No tires para *Intervención Divina* cuando resuelvas los efectos de este hechizo. **Debes** tirar por *Intervención Divina* al principio de cada subsiguiente Fase de Magia:

- ☒ : cada unidad dentro de 2D6" del centro del marcador sufre 2D6 impactos con Fu 5, PA 2, y **Ataques Mágicos**. Luego quita el marcador.
- × : tu oponente puede mover el marcador hasta 3" en cualquier dirección.



6. Hechizo de Maestro

Lluvia de Fuego

VL Tipo Duración

11+ Alcance 24" Instantáneo
Daño
Maldición

Efecto

El objetivo sufre D3+1 impactos. Todas las otras unidades dentro de 3" del objetivo sufren 1 impacto.

Todos los impactos son resueltos con Fu 9, PA 4, **Ataques Flamígeros** y **Ataques Mágicos**.

- ☒ : incrementa los impactos que sufre cada unidad en 1.
- × : reduce los impactos que sufre cada unidad en 1.



Bestia Totémica

dual

Miniatura Indivi-

Peana 40x40 mm
Altura 3

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	3D6"		7	Inestable, Movimiento Aleatorio (3D6"), Solitario, Valiente		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	4	3	5	0		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Bestia Totémica	4	3	6	3	3	Bestia

ÍNDICE ALFABÉTICO

Symbols | A | B | C | D | E | F | G | H | I | L | M | N | O | P | Q | R | S | T | U | V | Z

Symbols

¿Quién puede disparar? 34

A

A Dos Manos 92
 Adivinación 106
 Adjunto 81
 Aegis 81
 Afligir (X) 81
 Aguantar y Disparar – Disparo 92
 Almacenar Magia 28
 Alquimia 107
 Aparatoso (X) 92
 Apoyo Extra (X) – Acumulativo 92
 Armas 79
 Armas de Disparo 91
 Armas de Melé 90
 Artefactos 101
 Artillería – Disparo 92
 Ataque de Área (X × Y) 92
 Ataque de Barrido (X hits, Y) 93
 Ataque de Pisotón (X hits, Y) –
 Ataque especial 93
 Ataque Demoledor 93
 Ataque Pulverizador (X hits, Y) –
 Ataque especial 94
 Ataques 63
 Ataques Divinos 94
 Ataques Envenenados –
 Acumulativo 94
 Ataques Flamígeros 94
 Ataques Mágicos 94
 Ataques Psíquicos 94
 Ataques Relámpago 94
 Ataques Tóxicos 94
 Atributos de Ataque 78, 92

B

Bosque 77
 Brujería 108

C

Cónclave de Magos (X) 81
 Campos 77
 Canalizar (X) – Acumulativo 81
 Capitán 81
 Carga Devastadora – Acumulativo
 94
 Cartas de Flujo 28
 Celo 94

Chamanismo 109
 Chequeo de Reagrupamiento 37
 Cobertura 35
 Colinas 77
 Congela Huellas de Unidades 39
 Cosmología 110
 Cruzar 81

D

Dados de Magia 28
 Debilidad 82
 Declarar Cargas 18
 Después de la Partida 51
 Determinar el Ganador 43
 Disciplinado 82
 Disparar con Fila Adicional –
 Disparo, Acumulativo 94
 Disparo Rápido – Disparo 94
 Disparos y Puntería 34
 Distracción – Acumulativo 82
 Druidismo 111
 Duración 104

E

Efecto 104
 Elegir Equipo y Habilidades 40
 Elige una unidad y un objetivo 33
 Emboscada (X) 82
 Emplazamiento 83
 Empuje de Filas 94
 Encantamientos de Arma 98
 Encantamientos de Armadura 99
 Encantamientos de Escudo 100
 Encantamientos de Estandarte
 103
 Escaramuzador 83
 Escudo 83
 Evocación 112
 Exceso de Magia 29
 Exclusivo (X) – Acumulativo 84
 Explorador 84

F

Fase de Melé 38
 Fase de Reagrupamiento 37
 Finura Élfica 94
 Frenesí 84
 Furia 94

G

Golpe Letal 94

Golpe Moribundo 84
 Guardaespaldas (X) 84

H

Hechizos 29
 Hechizos Vinculados 31
 Heridas Múltiples (X) 95
 Horror 84
 Huida Simulada 84
 Huir y Perseguir 43

I

Impacto Directo (X) – Disparo 95
 Impactos Automáticos 95
 Impactos por Carga (X hits, Y) –
 Ataque especial 95
 Impasable 77
 Inconsciente 84
 Indomable 84
 Inestable 85
 Ingeniero (X) 85
 Inmodificable 95
 Inmune (X) 85
 Insignificante 85

L

Lago 77
 Lanzar y Dispersar 29
 Lista de Objetos Mágicos Comunes
 y Compartidos 98
 Lista de Reglas de Miniaturas 81
 Luchar con Fila Adicional –
 Acumulativo 95

M

Músico 85
 Maestro de Armas 95
 Magia Proteana (X) 85
 Mago Adepto 85
 Mago Aprendiz 85
 Mago Maestro 86
 Mano y Media 95
 Marchar y Disparar – Disparo 95
 Model Rules 80
 Modificadores A-Impactar 35
 Movimiento Aleatorio (X") 86
 Movimiento de Carga Fallida 22
 Movimiento de Marcha 27
 Movimiento Mágico 70
 Muerto Viviente 86

Muros.....77

Superno.....88

N

T

Nombre del Hechizo.....104

Tabla de Disfunciones.....31

O

Taumaturgia.....116

Objetivo Difícil (X) – Acumulativo.....86

Terreno.....76

Ocultismo.....113

Terror.....88

Oculto.....86

Tipo de Hechizo.....104

Odio.....95

Tipos de Maniobras.....23

Tozudo.....88

Trabado en Combate.....22

Tropa Ligera.....88

P

U

Palabras Clave.....79

Unidades Convocadas.....71

Parada.....86

V

Paso Fantasmal.....87

Valiente.....88

Piromancia.....115

Valor de Lanzamiento.....104

Pivote.....23

Vanguardia.....89

Plataforma de Guerra.....87

Volar.....89

Pociones y Pergaminos.....102

Portaestandarte.....87

Preciso – Disparo.....95

Presencia Inspiradora (X).....87

Primer Golpe.....95

Propiedades de los Objetos Mágicos.....97

Puntos de Batalla.....51

Q

Quedarse Atrás.....87

Quién es afectado?.....97

R

Rabia.....95

Reagruparse en Torno a la Bandera.....87

Realizar Ataques de Melé.....40

Recuperar Puntos de Vida.....70

Regeneración (X).....87

Reglas de Miniaturas y Unidades.....78

Reglas Duplicadas de Miniaturas.....78

Replicable.....104

Resistencia.....87

Resistencia Mágica (X).....88

Resucita Puntos de Vida.....70

Resuelto (X).....88

Retira unidades Aturdidas.....39

Ruinas.....77

S

Solitario.....88

Subtipos y Palabras Clave.....78