

The 9th Age

Batallas Fantásticas



Pack de Mapas Oficial

Versión 2.0.0 - 21 de Enero 2019
Versión de la Traducción ES1



Batallas Fantásticas: The 9th Age es un wargame elaborado por la comunidad.

Todas las reglas y feedback pueden encontrarse/darse en <http://www.the-ninth-age.com/>

Los cambios recientes están listados al final de este documento o en <http://the-ninth-age.com/archive.html>

Copyright Creative Commons license: the-ninth-age.com/license.html

Cómo usar este Documento

Los siguientes 16 mapas están elaborados para ser usados tanto para partidas con *Tipos de Despliegues* predefinidos como para *Tipos de Despliegue* determinados aleatoriamente. Si usas despliegues predefinidos para tus partidas, deberían usarse los siguientes mapas con el *Tipo de Despliegue* que tengan mencionado:

Mapa 1- Choque Frontal
Mapa 2- Choque Frontal
Mapa 3- Choque Frontal

Mapa 4- Contragolpe
Mapa 5- Columnas de Marcha
Mapa 6- Flanco Rehusado
Mapa 7- Rodear
Mapa 8- Asalto al Amanecer

Mapa 9- Choque Frontal
Mapa 10- Choque Frontal
Mapa 11- Choque Frontal
Mapa 12- Contragolpe
Mapa 13- Columnas de Marcha
Mapa 14- Flanco Rehusado
Mapa 15- Rodear
Mapa 16- Asalto al Amanecer

Para torneos de equipos recomendamos el uso de los siguientes mapas:

Equipos de 3 jugadores: Mapas 1-3
Equipo de 5 jugadores: Mapas 4-8
Equipos de 8 jugadores: Mapas 9-16

Los 16 mapas contienen *Elementos de Terreno* del suplemento de terrenos *Tierras de 9th Age*. Además de los *Elementos de Terreno* genéricos que puedes encontrar en el *Reglamento*, los *Elementos de Terreno* añadidos son:

Muros	-> Muro Alto, Diligencia
Colinas	-> Montaña de la Matanza, Túmulo
Ruinas	-> Morada de Bestias, Avanzadilla Ardiente
Terreno Impasable	-> Monolito, Montículo de Insectos Gigante
Bosques	-> Maleza, Jungla
Campos	-> Prado
Elemento de Agua	-> Aguas Místicas, Marea Negra

Recomendamos usar estos *Elementos de Terreno* tal y como se describen en *Tierras de 9th Age*. Los jugadores y los organizadores de torneos obviamente pueden decidir usar el *Elemento de Terreno* genérico correspondiente del *Reglamento*. El diseño de los mapas asegura que no habrá una importante pérdida de experiencia de juego en ninguno de los casos.

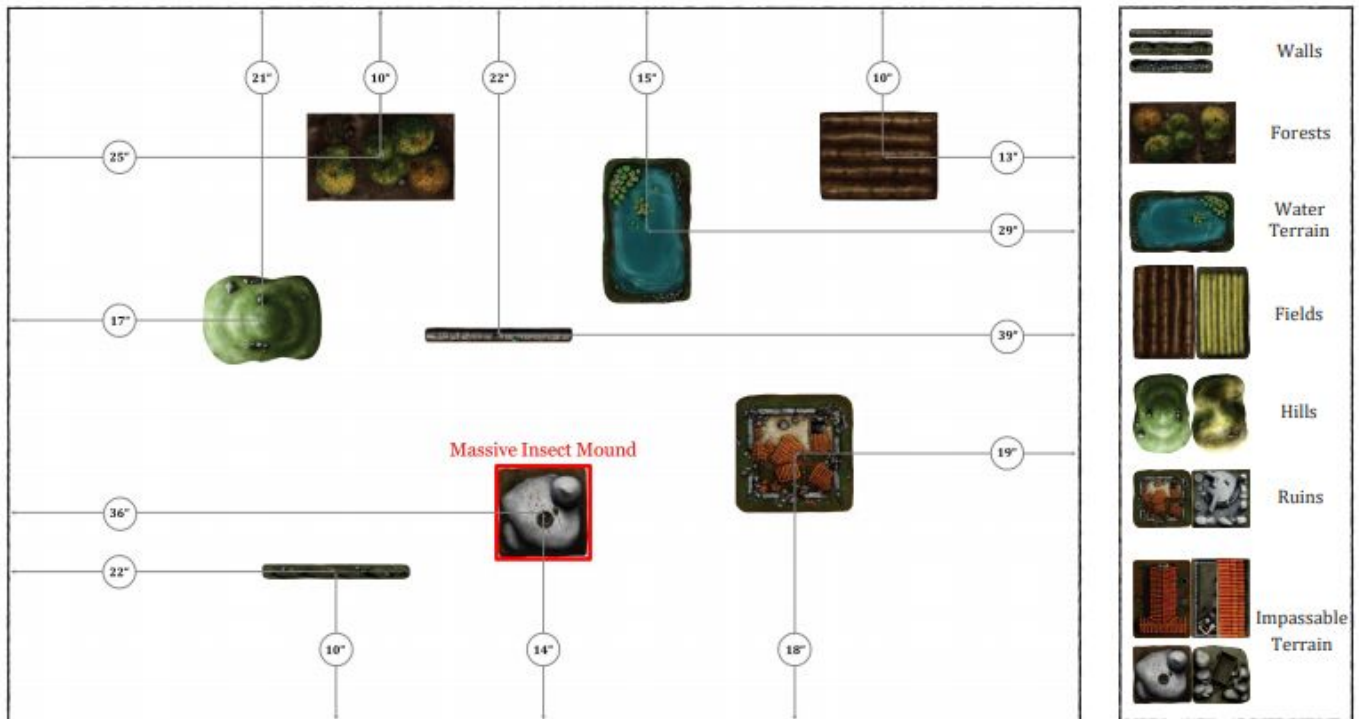
Los *Elementos de Terreno* del suplemento de terrenos están marcados con una línea roja y su nombre correspondiente (en inglés) con letras rojas en cada mapa.



PACK DE MAPAS OFICIAL T9A



Mapa 1 - Choque Frontal



Montículo de Insectos Gigantes

Tipos Ver reglas compartidas para *Terreno Impasable*.

Cobertura Ver reglas compartidas para *Terreno Impasable*.

Misión Impasable Ver reglas compartidas para *Terreno Impasable*.

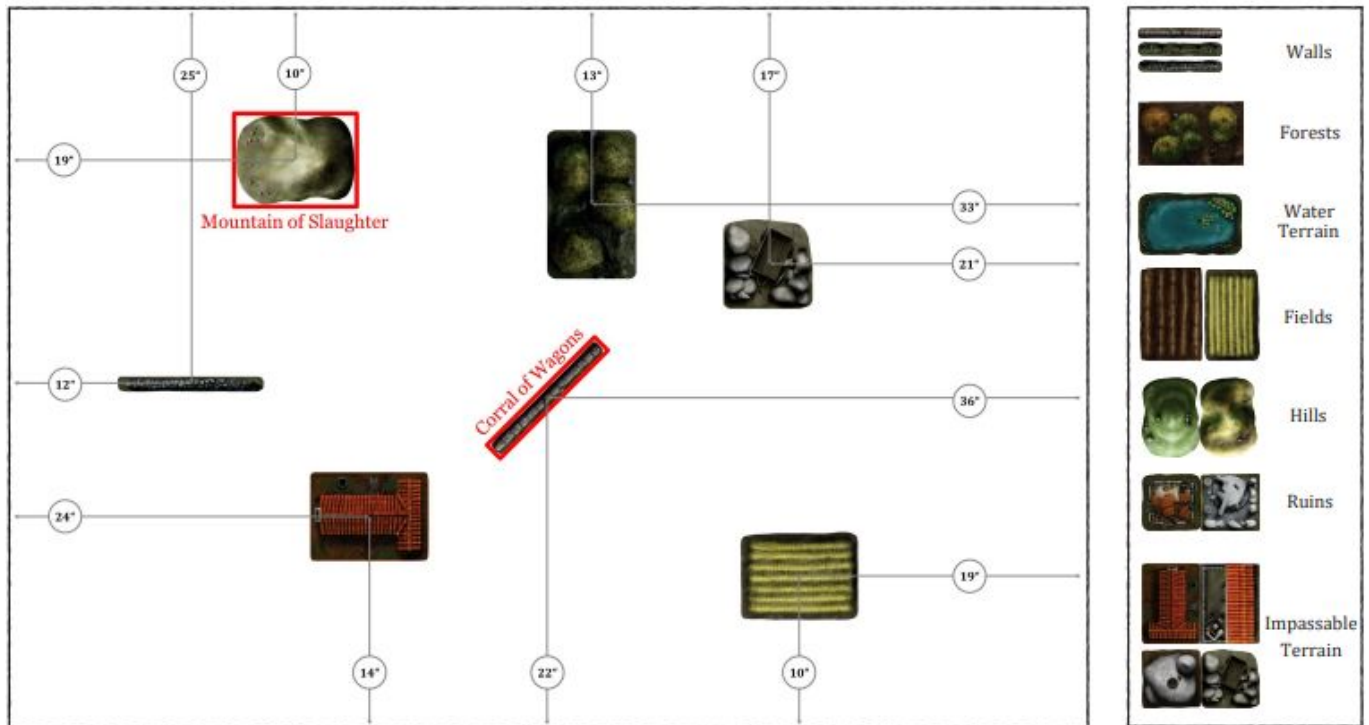
El Enjambre Al inicio de cada *Fase de Disparo*, las unidades en un radio de 3" de uno o más *Montículos de Insectos Gigantes* sufren 2D3 impactos de *Fuerza 1* y *Penetración de Armadura 0*. Cualquier unidad que pierda uno o más *Puntos de Vida* debido a este ataque sufre -1 al impactar con sus *Ataques de Disparo* durante esta fase.



PACK DE MAPAS OFICIAL T9A



Mapa 2 - Choque Frontal



Montaña de la Matanza

Tipos Ver reglas compartidas para *Colinas*.

Cobertura Ver reglas compartidas para *Colinas*.

Posición Elevada Ver reglas compartidas para *Colinas*.

Cargar Colina Abajo Ver reglas compartidas para *Colinas*.

Dominio de la Muerte Al inicio de cada *Turno de Jugador*, cada una de las unidades que no estén huyendo del *Jugador Activo* que esté en contacto con la *Montaña de la Matanza* debe llevar a cabo un *Chequeo de Disciplina* con un modificador de -1 (además de cualquier otro modificador a la *Disciplina* al que la unidad se pueda ver sujeta). Si más de la mitad de las miniaturas de la unidad tienen *Coraje*, la unidad supera automáticamente el chequeo. Si se falla, las miniaturas de la unidad quedan *Aturdidas*, y los *Ataques Cuerpo a Cuerpo* de las miniaturas en la unidad sufren un -1 al impactar, mientras que los *Ataques Cuerpo a Cuerpo* dirigidos contra ellas obtienen un +1 al impactar. Las miniaturas inmunes a los efectos del *Miedo* son inmunes a estos efectos. Los efectos duran hasta el final del *Turno de Jugador*.

Diligencia

Tipos Las *Diligencias* son *Terreno de Cobertura* para las miniaturas detrás de ellas mientras *Defiendan un Muro*, y *Terreno Peligroso (2)* para *Constructos*.

Cobertura Ver reglas compartidas para *Muros*.

Defendiendo un Muro Ver reglas compartidas para *Muros*.

Posición Fortificada Ver reglas compartidas para *Muros*.

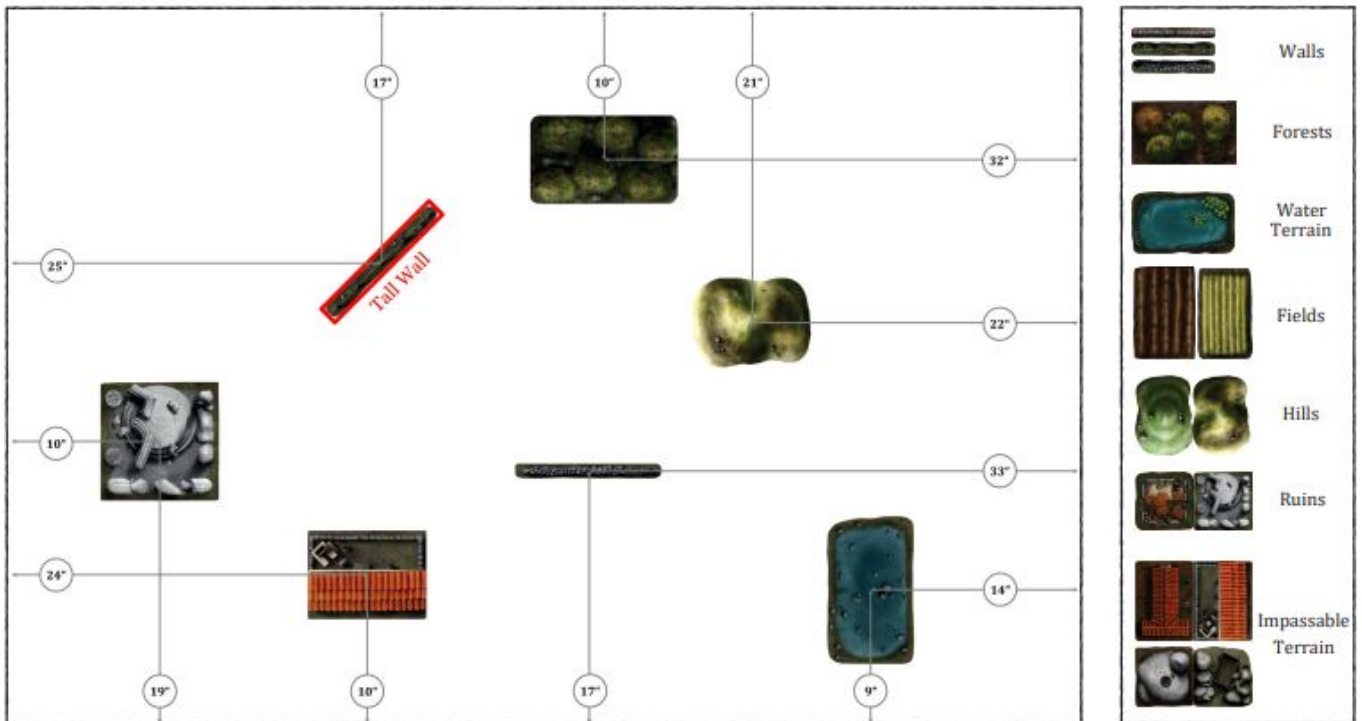
Moviendo los Carros Una vez por *Fase de Movimiento*, inmediatamente antes de llevar a cabo un *Movimiento de Avance* o *Marcha* con una unidad que esté *Defendiendo un Muro*, puedes elegir mover la *Diligencia*. Si lo haces, mueve la *Diligencia* hasta 5" en línea recta. Puede girar alrededor de cualquier punto durante este movimiento, pero ninguna parte de la *Diligencia* puede acabar el movimiento más lejos que 5" desde su posición inicial. No puede entrar en contacto con otros *Elementos de Terreno*, ni con otras unidades que no sean la que la está *Defendiendo el Muro*. Acto seguido, mueve la unidad que estaba *Defendiendo el Muro*. Debe acabar su movimiento *Defendiendo un Muro*. Si esto no fuera posible, devuelve la *Diligencia* a su posición original (la unidad *Defendiendo un Muro* puede continuar moviendo de manera normal).



PACK DE MAPAS OFICIAL T9A



Mapa 3 - Choque Frontal



Muro Alto

Tipos Los Muros Altos son *Terreno Opaco* para miniaturas que no tengan *Presencia Imponente*, y *Terreno de Cobertura* para miniaturas con *Presencia Imponente*.

Cobertura Los Muros Altos otorgan *Cobertura Pesada*.

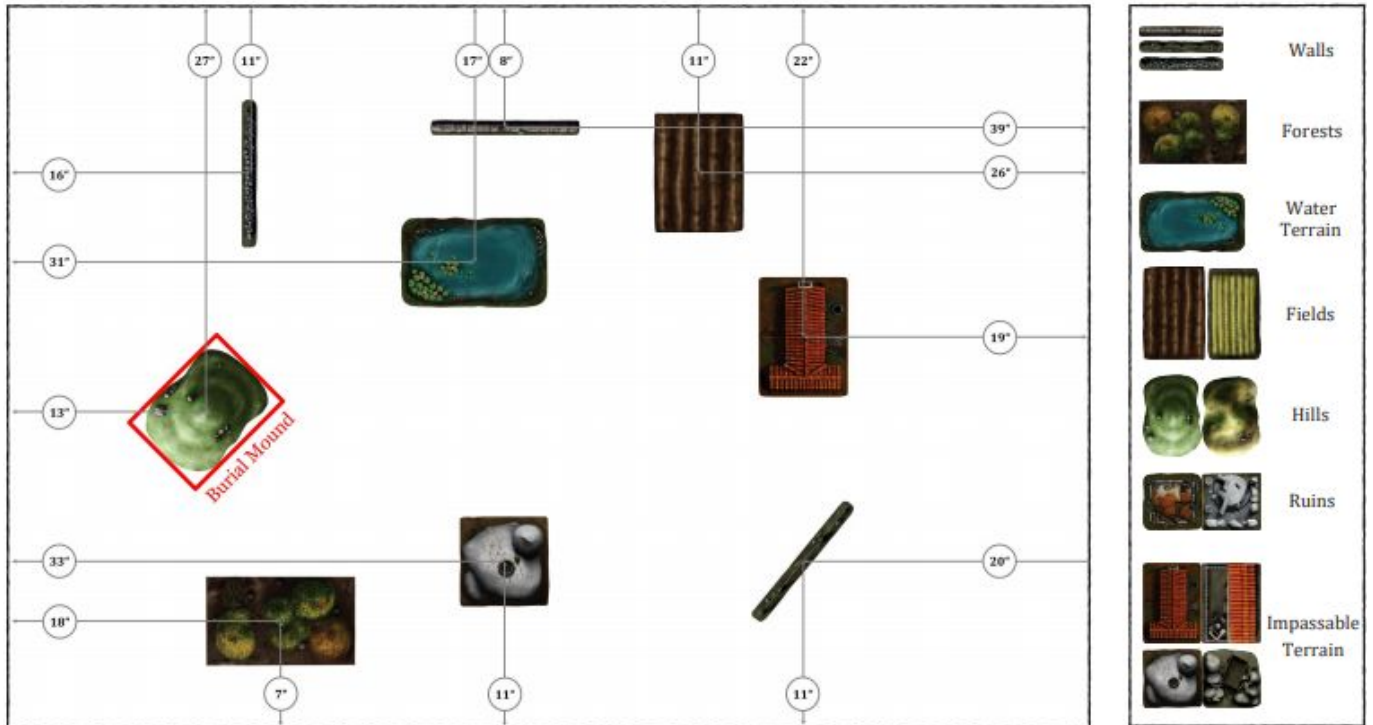
Misión Impasable Ver reglas compartidas para *Terreno Impasable*.



PACK DE MAPAS OFICIAL T9A



Mapa 4 - Contragolpe



Túmulo

Tipos Ver reglas compartidas para *Colinas*.

Cobertura Ver reglas compartidas para *Colinas*.

Posición Elevada Ver reglas compartidas para *Colinas*.

Cargar Colina Abajo Ver reglas compartidas para *Colinas*.

Voluntad del Ancestral Durante el Paso 3 de la *Secuencia de Fase de Magia* (durante *Drenar el Velo*), si el *Jugador Activo* tiene una o más unidades con más de la mitad de sus miniaturas con el centro de su peana en un *Túmulo*, el *Jugador Activo* puede añadir 1 *Token del Velo* adicional a su reserva de *Tokens del Velo*.

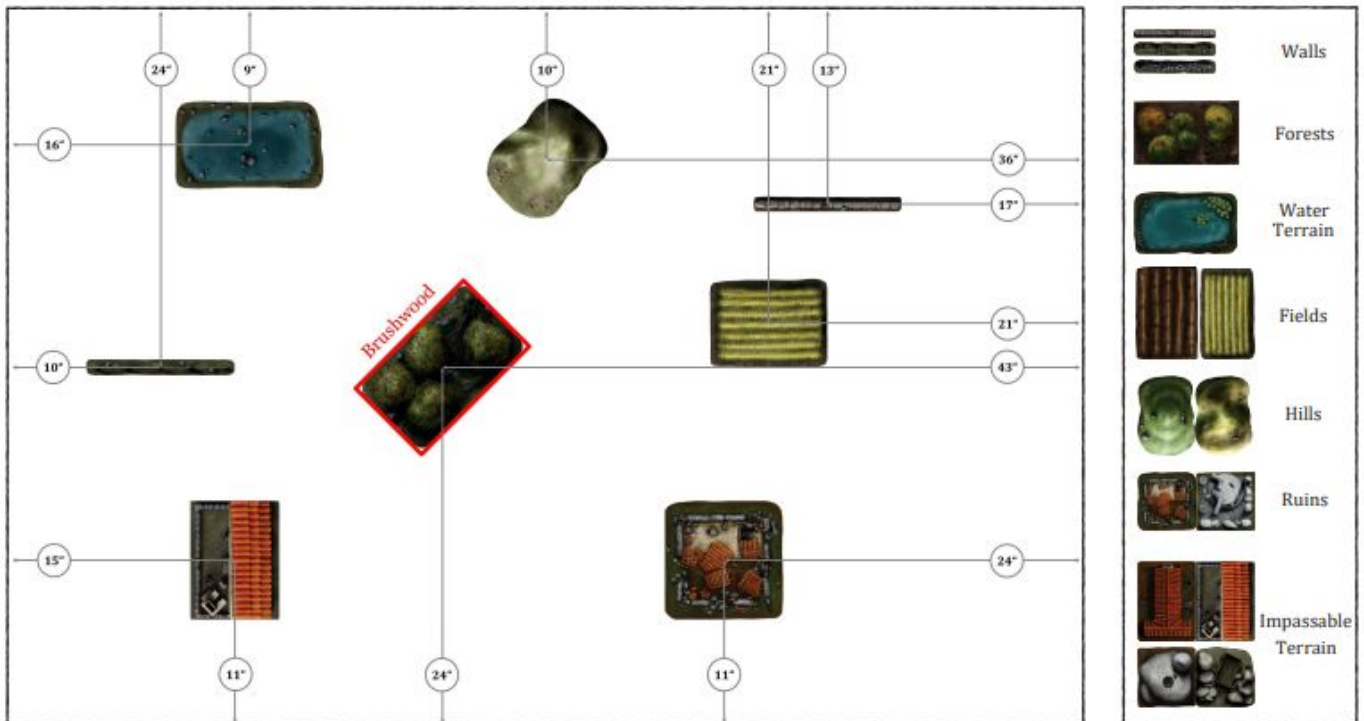
Además, los hechizo del tipo *Maldición* que tomen como objetivo una o más unidades con más de la mitad de sus miniaturas *Elevadas* en un *Túmulo*, obtiene un modificador de +1 a sus tiradas de lanzamiento de hechizos.



PACK DE MAPAS OFICIAL T9A



Mapa 5 - Columnas de Marcha



Maleza

Tipos Ver reglas compartidas para *Bosques*.

Cobertura Ver reglas compartidas para *Bosques*.

Filas Rotas Ver reglas compartidas para *Bosques*.

Guerra de Guerrillas Ver reglas compartidas para *Bosques*.

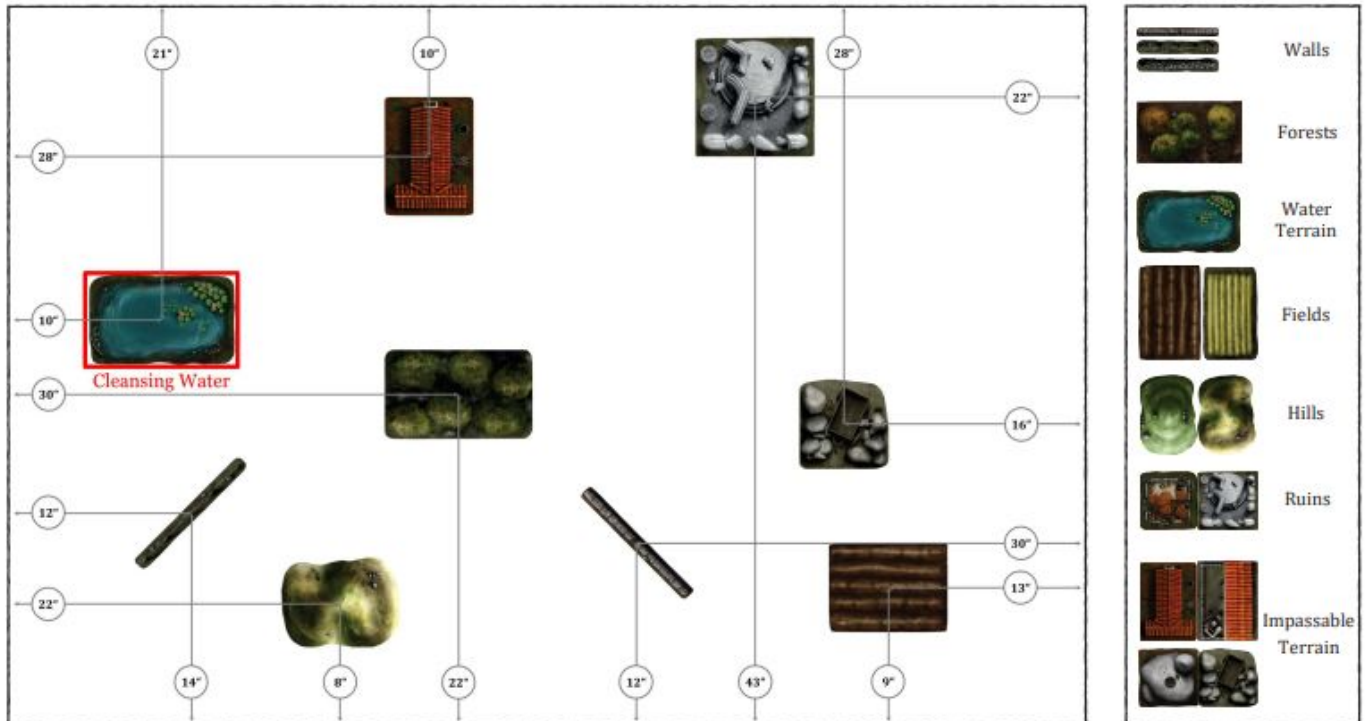
Difícil de Cruzar Las miniaturas dentro de una *Maleza* al inicio de una fase sufren -1" al *Atributo de Avance* y -2" al *Atributo de Marcha* por el resto de esa fase.



PACK DE MAPAS OFICIAL T9A



Mapa 6 - Flanco Rehusado



Aguas Místicas

Tipos Las *Aguas Místicas* son *Terreno Peligroso* (1) para miniaturas a pie de *Altura Estándar*.

Filas Rotas Ver reglas compartidas para *Elemento de Agua*.

Llamas Extinguidas Ver reglas compartidas para *Elemento de Agua*.

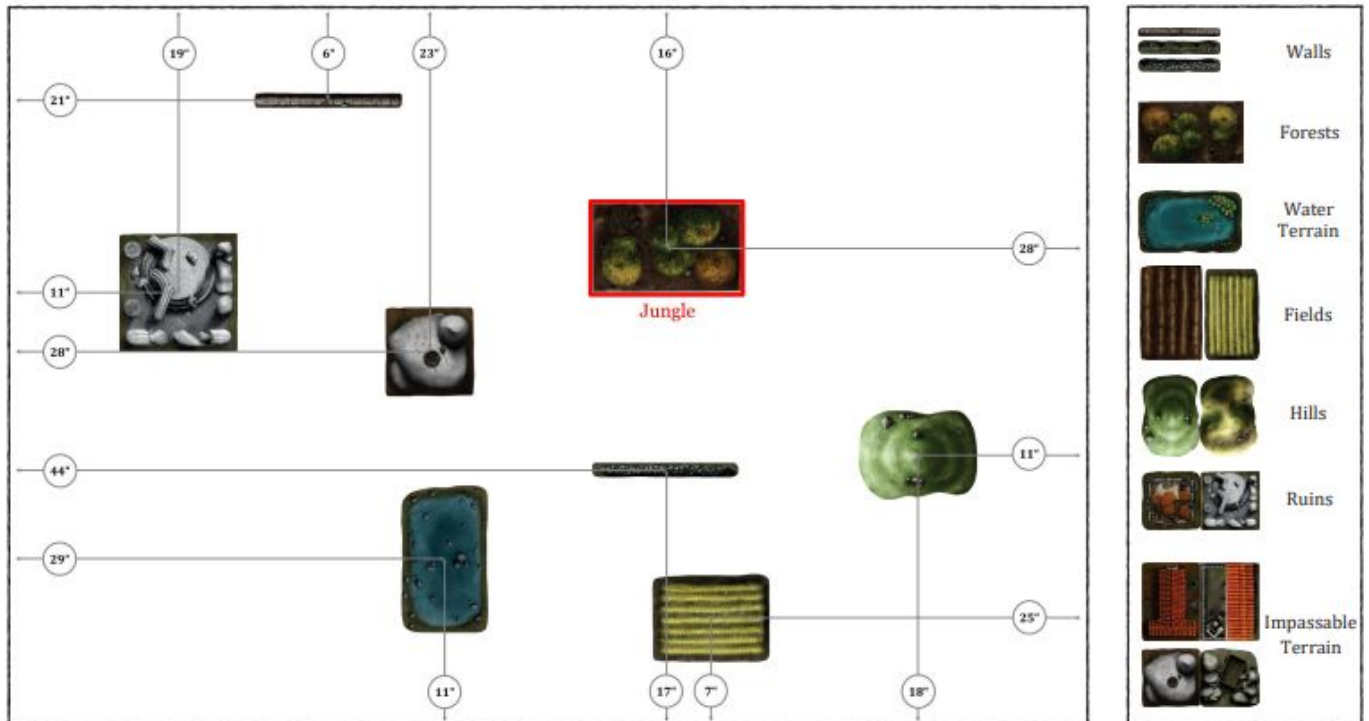
Remojo Calmante Cuando el centro de una unidad está en contacto con *Aguas Místicas*, la unidad pierde *Inflamable* para el resto de la partida, si lo tenía (ten en cuenta que esto no evita que la unidad pueda volver a obtener *Inflamable* por otras fuentes).



PACK DE MAPAS OFICIAL T9A



Mapa 7 - Rodear



Jungla

Tipos Las Junglas son *Terreno Opaco*.

Las Junglas son *Terreno de Cobertura* para unidades dentro y/o detrás de ellas, y *Terreno Peligroso (1)* para *Caballería*, *Constructos*, y unidades llevando a cabo un *Movimiento de Volar*.

Cobertura Ver reglas compartidas para *Bosques*.

Filas Rotas Ver reglas compartidas para *Bosques*.

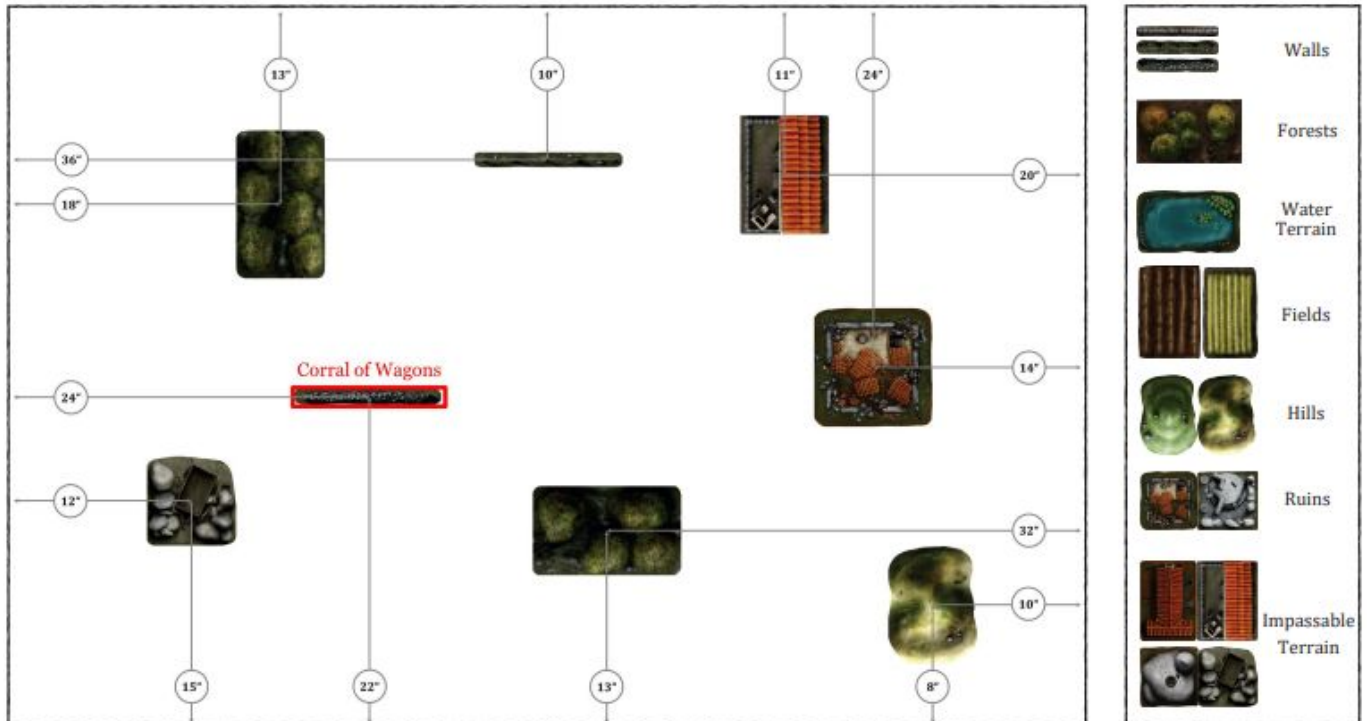
Guerra de Guerrillas Ver reglas compartidas para *Bosques*.



PACK DE MAPAS OFICIAL T9A



Mapa 8 - Asalto al Amanecer



Diligencia

Tipos Las *Diligencias* son *Terreno de Cobertura* para las miniaturas detrás de ellas mientras *Defiendan un Muro*, y *Terreno Peligroso (2)* para *Constructos*.

Cobertura Ver reglas compartidas para *Muros*.

Defendiendo un Muro Ver reglas compartidas para *Muros*.

Posición Fortificada Ver reglas compartidas para *Muros*.

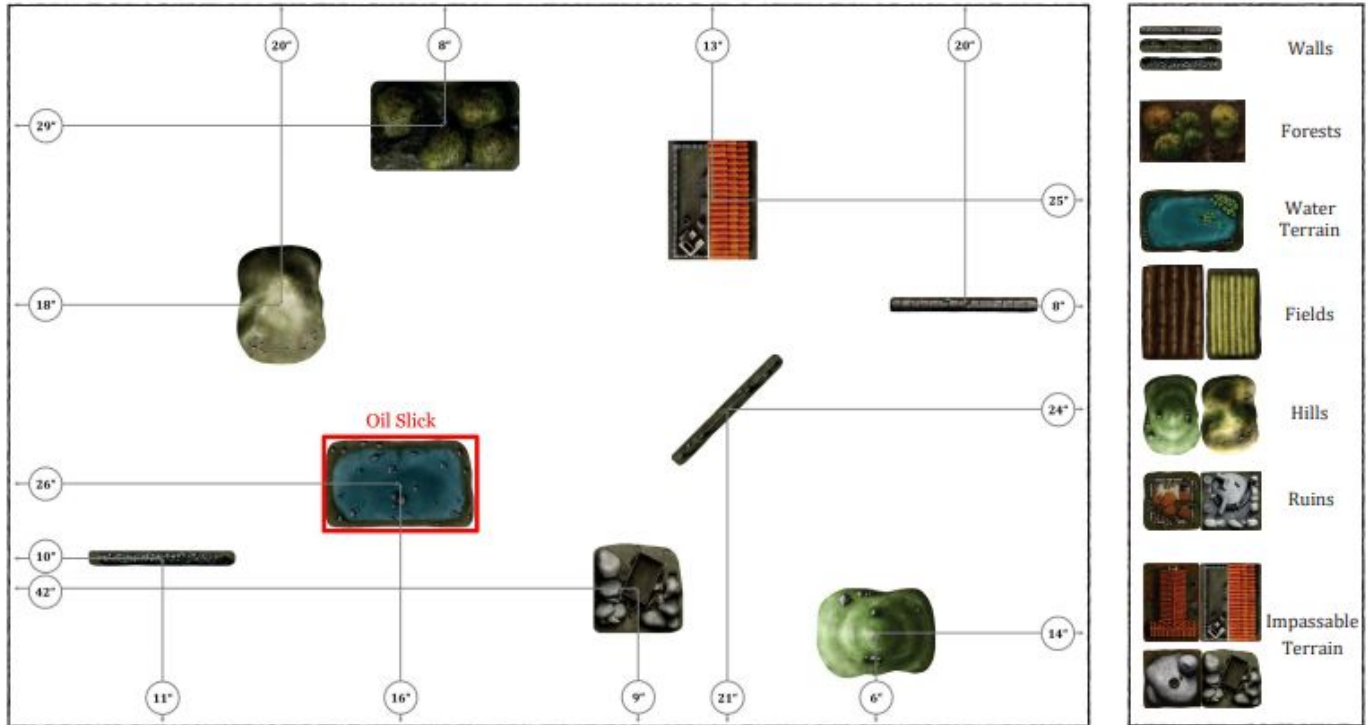
Moviendo los Carros Una vez por *Fase de Movimiento*, inmediatamente antes de llevar a cabo un *Movimiento de Avance* o *Marcha* con una unidad que esté *Defendiendo un Muro*, puedes elegir mover la *Diligencia*. Si lo haces, mueve la *Diligencia* hasta 5" en línea recta. Puede girar alrededor de cualquier punto durante este movimiento, pero ninguna parte de la *Diligencia* puede acabar el movimiento más lejos que 5" desde su posición inicial. No puede entrar en contacto con otros *Elementos de Terreno*, ni con otras unidades que no sean la que la está *Defendiendo el Muro*. Acto seguido, mueve la unidad que estaba *Defendiendo el Muro*. Debe acabar su movimiento *Defendiendo un Muro*. Si esto no fuera posible, devuelve la *Diligencia* a su posición original (la unidad *Defendiendo un Muro* puede continuar moviendo de manera normal).



PACK DE MAPAS OFICIAL T9A



Mapa 9 - Choque Frontal



Marea Negra

Tipos La *Marea Negra* es *Terreno Peligroso* (1) para miniatura a pie de *Altura Estándar*. Las *Mareas Negras* en *Llamas* (ver debajo) son *Terreno de Cobertura* para las unidades detrás de ellas.

Cobertura Las *Mareas Negras* en *Llamas* (ver debajo) otorgan *Cobertura Ligera*.

Filas Rotas Ver reglas compartidas para *Elemento de Agua*.

En Llamas Si una unidad que está en contacto con una *Marea Negra* sufre impactos de *Ataques a Distancia* los cuales son *Ataques Flamígeros*, la *Marea Negra* cuenta como en *Llamas* hasta el final de la partida.

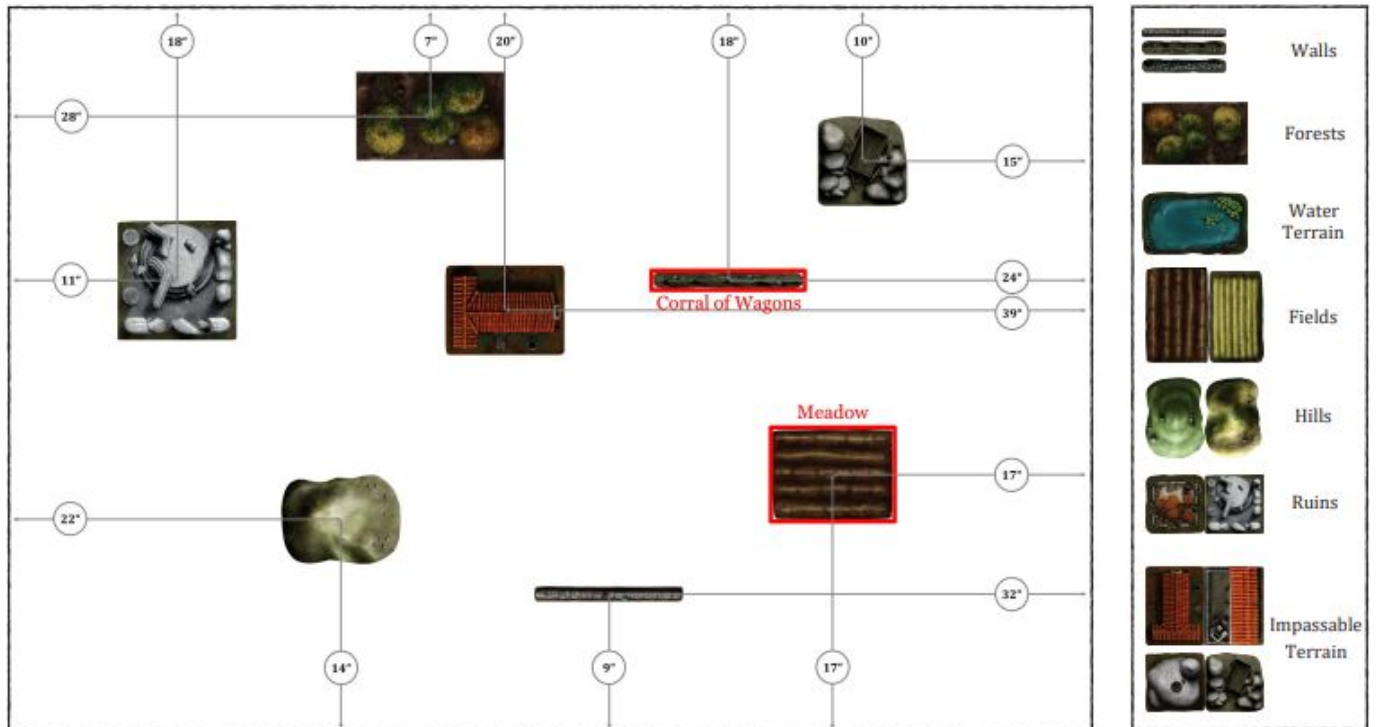
Una unidad que acabe su movimiento en contacto con una *Marea Negra* en *Llamas* sufre un impacto con *Ataque de Área* (4x4), *Fuerza* 4, *Penetración de Armadura* 0, y *Ataques Flamígeros*.



PACK DE MAPAS OFICIAL T9A



Mapa 10 - Choque Frontal



Diligencia

Tipos Las *Diligencias* son *Terreno de Cobertura* para las miniaturas detrás de ellas mientras *Defiendan un Muro*, y *Terreno Peligroso* (2) para *Constructos*.

Cobertura Ver reglas compartidas para *Muros*.

Defendiendo un Muro Ver reglas compartidas para *Muros*.

Posición Fortificada Ver reglas compartidas para *Muros*.

Moviendo los Carros Una vez por *Fase de Movimiento*, inmediatamente antes de llevar a cabo un *Movimiento de Avance* o *Marcha* con una unidad que esté *Defendiendo un Muro*, puedes elegir mover la *Diligencia*. Si lo haces, mueve la *Diligencia* hasta 5" en línea recta. Puede girar alrededor de cualquier punto durante este movimiento, pero ninguna parte de la *Diligencia* puede acabar el movimiento más lejos que 5" desde su posición inicial. No puede entrar en contacto con otros *Elementos de Terreno*, ni con otras unidades que no sean la que la está *Defendiendo el Muro*. Acto seguido, mueve la unidad que estaba *Defendiendo el Muro*. Debe acabar su movimiento *Defendiendo un Muro*. Si esto no fuera posible, devuelve la *Diligencia* a su posición original (la unidad *Defendiendo un Muro* puede continuar moviendo de manera normal).

Prado

Tipos Los *Prados* son *Terreno de Cobertura* para las unidades dentro de ellos.

Cobertura Los *Prados* otorgan *Cobertura Ligera*, excepto para las miniaturas con *Presencia Imponente*.

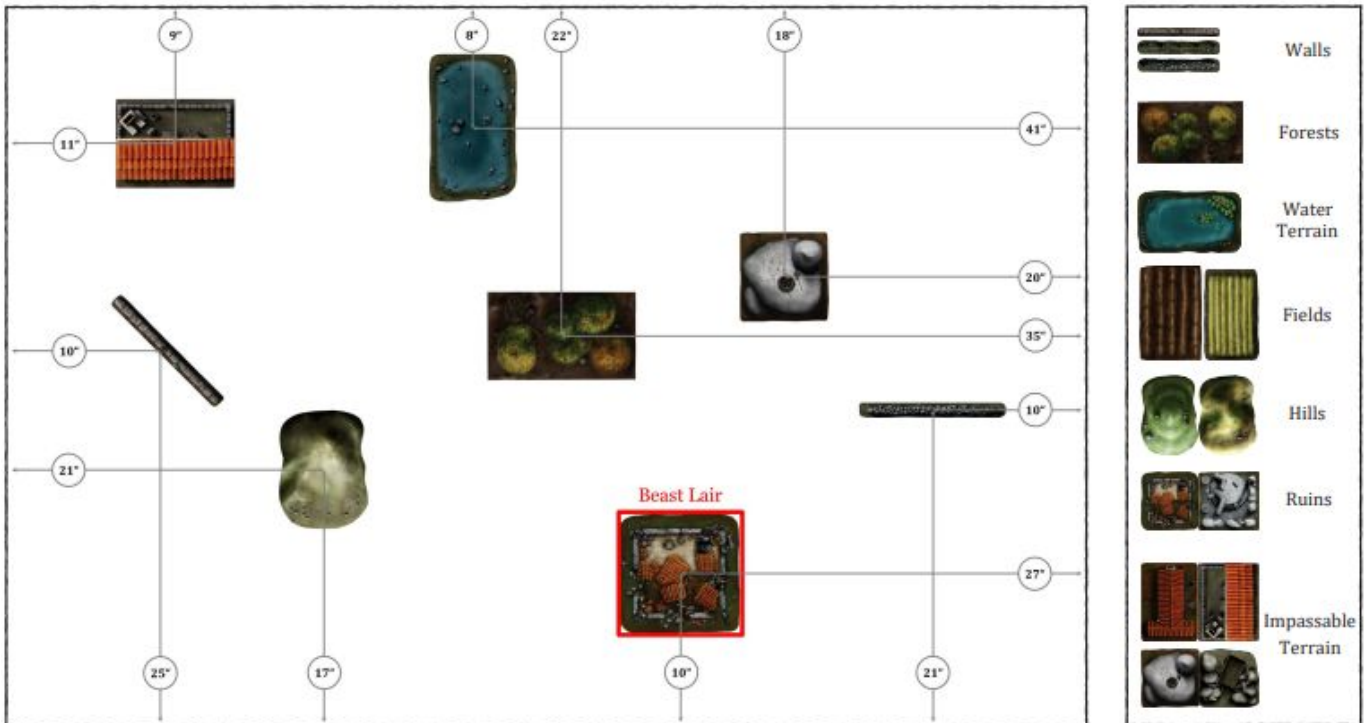
Terreno Irregular Las unidades en contacto con un *Prado* sufren -1" a su *Atributo de Avance* para sus tiradas de *Alcance de Carga*.



PACK DE MAPAS OFICIAL T9A



Mapa 11 - Choque Frontal



Morada de Bestias

Tipos Ver reglas compartidas para *Ruinas*.

Cobertura Ver reglas compartidas para *Ruinas*.

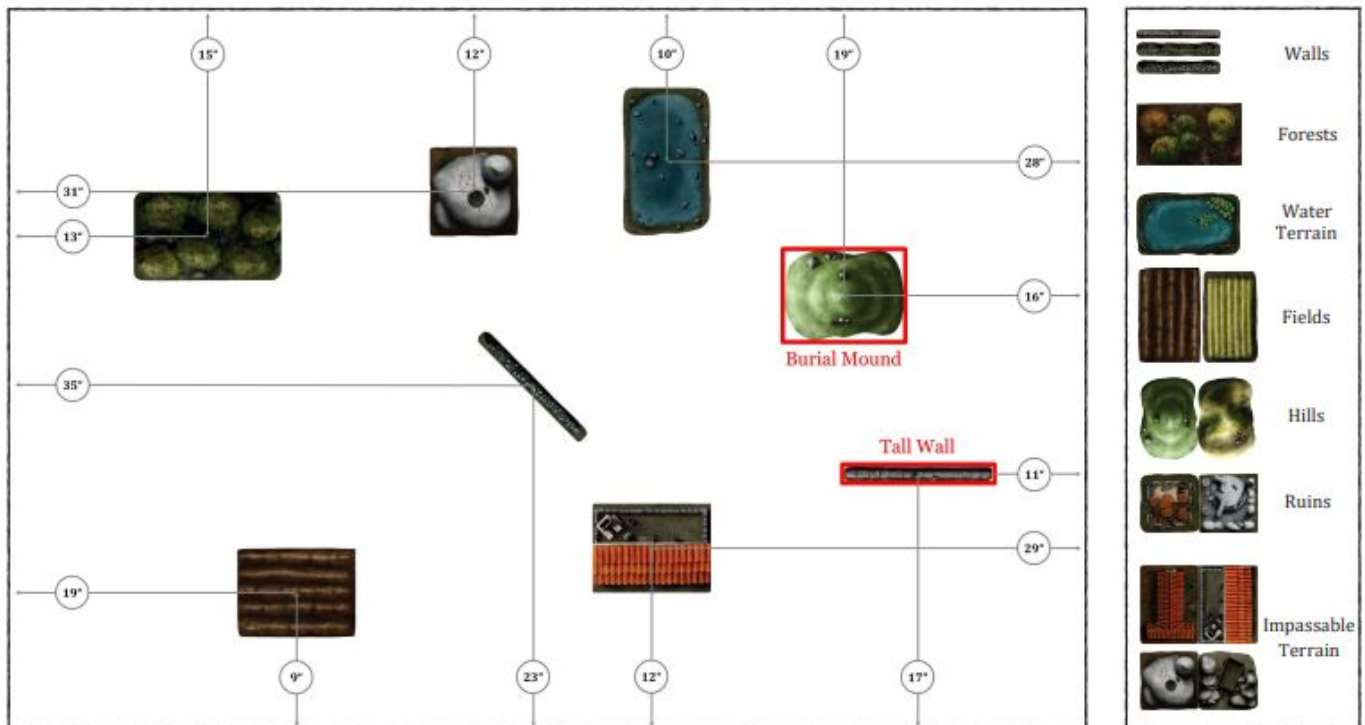
La Bestia Interior Al inicio de tu *Turno de Jugador*, tira 1D6 para cada una de tus unidades en contacto con una *Morada de Bestias*. Con un resultado de '1' o '2', la unidad sufre 1D3+1 impactos de *Fuerza 5* y *Penetración de Armadura (2)*.



PACK DE MAPAS OFICIAL T9A



Mapa 12 - Contragolpe



Túmulo

Tipos Ver reglas compartidas para *Colinas*.

Cobertura Ver reglas compartidas para *Colinas*.

Posición Elevada Ver reglas compartidas para *Colinas*.

Cargar Colina Abajo Ver reglas compartidas para *Colinas*.

Voluntad del Ancestral Durante el Paso 3 de la *Secuencia de Fase de Magia* (durante *Drenar el Velo*), si el *Jugador Activo* tiene una o más unidades con más de la mitad de su miniatura con el centro de su peana en un *Túmulo*, el *Jugador Activo* puede añadir 1 *Token del Velo* adicional a su reserva de *Tokens del Velo*.

Además, los hechizo del tipo *Maldición* que tomen como objetivo una o más unidades con más de la mitad de su miniatura *Elevadas* en un *Túmulo*, obtiene un modificador de +1 a sus tiradas de lanzamiento de hechizos.

Muro Alto

Tipos Los *Muros Altos* son *Terreno Opaco* para miniaturas que no tengan *Presencia Imponente*, y *Terreno de Cobertura* para miniaturas con *Presencia Imponente*.

Cobertura Los *Muros Altos* otorgan *Cobertura Pesada*.

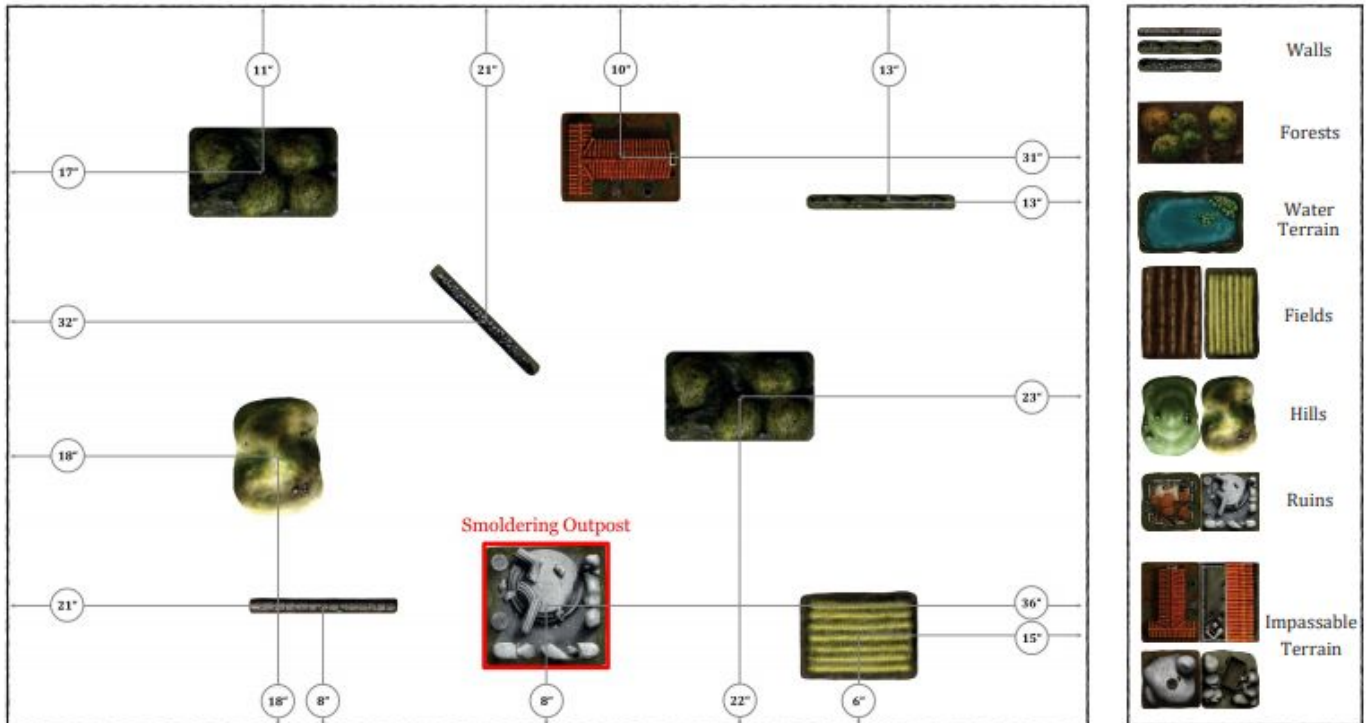
Misión Impasable Ver reglas compartidas para *Terreno Impasable*.



PACK DE MAPAS OFICIAL T9A



Mapa 13 - Columnas de Marcha



Avanzadilla Ardiente

Tipos Ver reglas compartidas para *Ruinas*.

Cobertura Ver reglas compartidas para *Ruinas*.

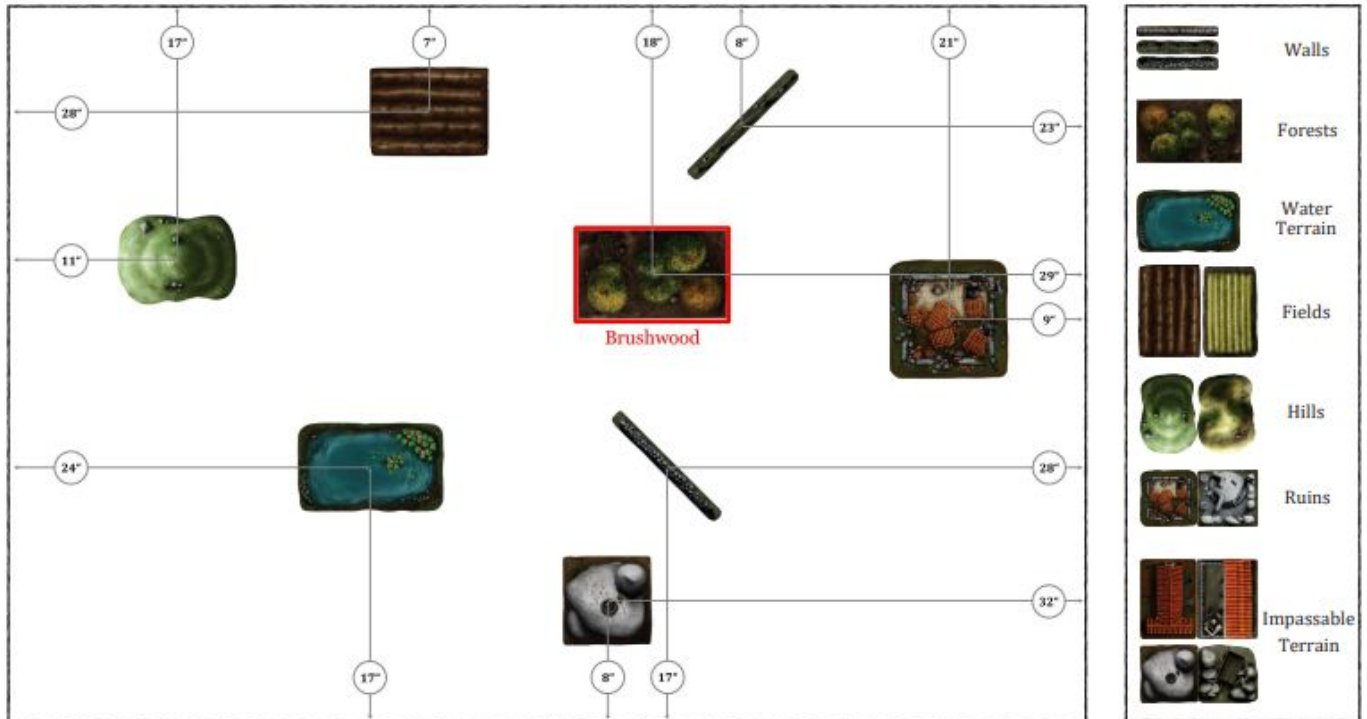
Nube de Ceniza Una unidad que acabe su movimiento en contacto con una *Avanzadilla Ardiente* sufre un impacto con *Ataque de Área (4x4)*, *Fuerza 2*, *Penetración de Armadura 0*, y *Ataques Flamígeros*.



PACK DE MAPAS OFICIAL T9A



Mapa 14 - Flanco Rehusado



Maleza

Tipos Ver reglas compartidas para *Bosques*.

Cobertura Ver reglas compartidas para *Bosques*.

Filas Rotas Ver reglas compartidas para *Bosques*.

Guerra de Guerrillas Ver reglas compartidas para *Bosques*.

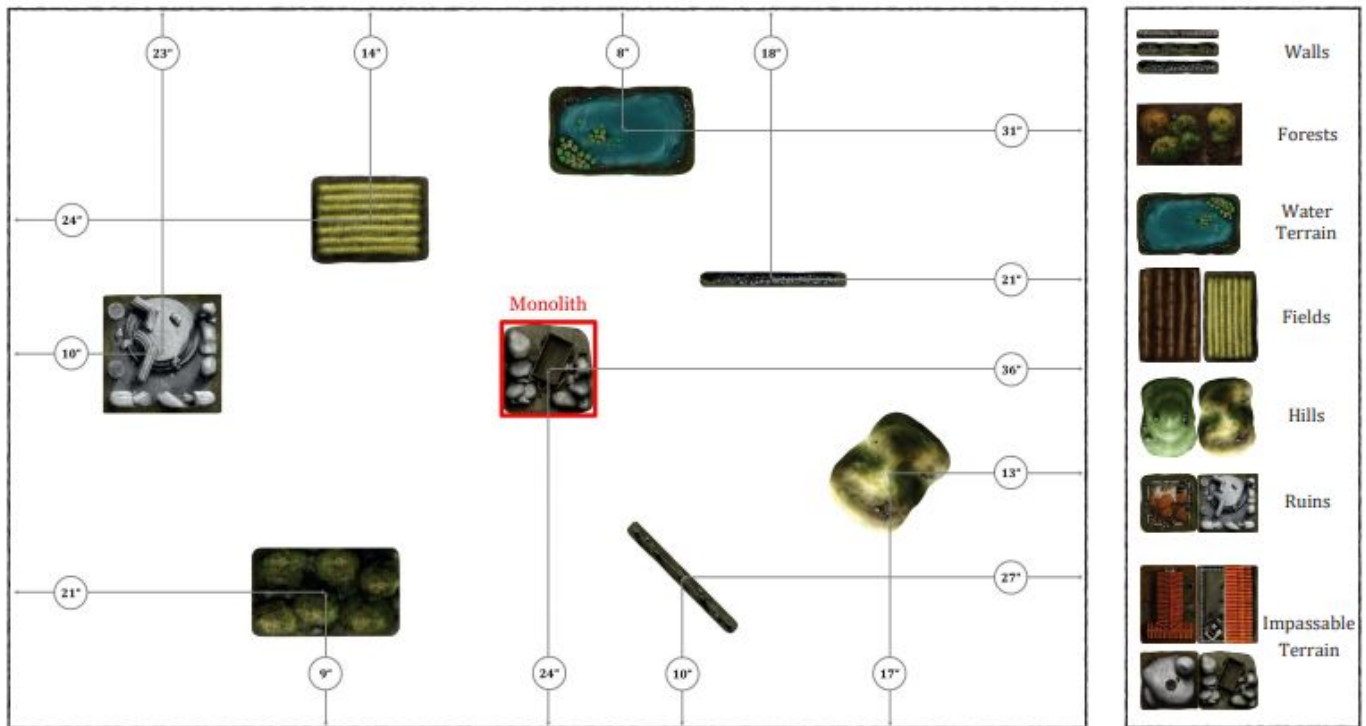
Difícil de Cruzar Las miniaturas dentro de una *Maleza* al inicio de una fase sufren -1" al *Atributo de Avance* y -2" al *Atributo de Marcha* por el resto de esa fase.



PACK DE MAPAS OFICIAL T9A



Mapa 15 - Rodear



Monolito

Tipos Ver reglas compartidas para *Terreno Impasable*.

Cobertura Ver reglas compartidas para *Terreno Impasable*.

Misión Impasable Ver reglas compartidas para *Terreno Impasable*.

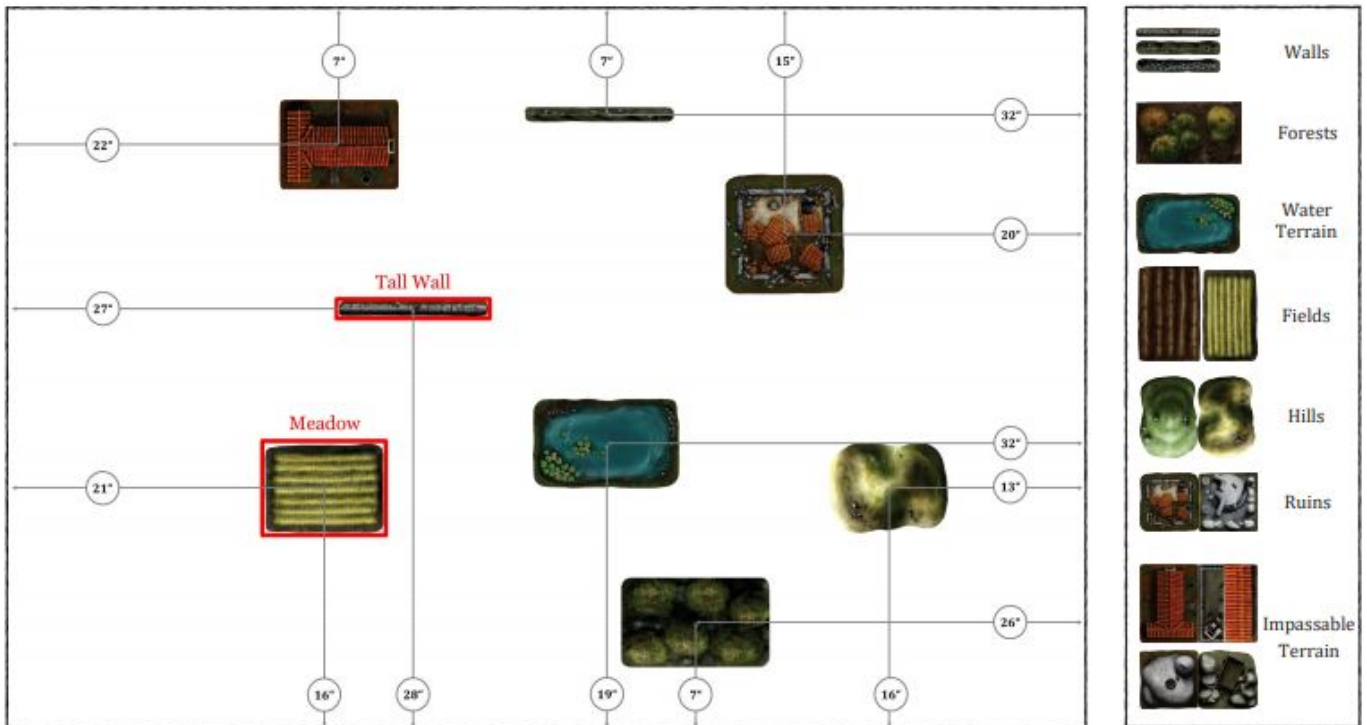
Presencia Inminente Las unidades en un radio de 6" de un *Monolito* sufren -1 a la *Disciplina* cuando llevan a cabo *Cheques de Pánico*.



PACK DE MAPAS OFICIAL T9A



Mapa 16 - Ataque al Amanecer



Muro Alto

Tipos Los Muros Altos son *Terreno Opaco* para miniaturas que no tengan *Presencia Imponente*, y *Terreno de Cobertura* para miniaturas con *Presencia Imponente*.

Cobertura Los Muros Altos otorgan *Cobertura Pesada*.

Misión Impasable Ver reglas compartidas para *Terreno Impasable*.

Prado

Tipos Los Prados son *Terreno de Cobertura* para las unidades dentro de ellos.

Cobertura Los Prados otorgan *Cobertura Ligera*, excepto para las miniaturas con *Presencia Imponente*.

Terreno Irregular Las unidades en contacto con un *Prado* sufren -1" a su *Atributo de Avance* para sus tiradas de *Alcance de Carga*.