

## General

### Turno

Un juego normal dura 6 **Turnos de Juego**, cada uno dividido en dos **Turnos de Jugador**. Cada Turno de Jugador está dividido en cinco fases, realizadas en el siguiente orden:

- 1 Fase de Carga
- 2 Fase de Movimiento
- 3 Fase de Magia
- 4 Fase de Disparo
- 5 Fase de Melé

### Prioridad de Modificadores

Prioridad Paso	Modificador
1	Valores <b>establecidos</b> a un número y valores <b>establecidos</b> al valor de otra miniatura. Modifica el Atributo de otra miniatura antes de establecer el Atributo.
2	Multiplicación y división. Redondeando hacia arriba.
3	Suma y resta.
4	Tiradas que <b>siempre</b> o <b>nunca</b> superan o fallan en determinados resultados, y Atributos que <b>siempre</b> o <b>nunca</b> se establecen a un determinado valor o rango de valores.

Cuando varios modificadores dentro de un grupo se deben aplicar al valor de una tirada de dado, aplícalos en el orden que resulte en la mejor probabilidad de éxito de la tirada.

### Tipo de miniatura y Altura – Reglas de Miniaturas correspondientes

Infantería	Bestia	Caballería	Constructo	Estándar	Grande	Gigantesca	
Ninguna	Zancada Veloz	Inmune a Golpetazos Zancada Veloz Alto	No puede usar Golpetazo Carro	Ninguna	Golpetazo (1)	Miedo Mole Masiva Golpetazo (1D6) Terror Presencia Imponente	
				<b>Reglas de Miniaturas</b>			
				<b>Filas Completas</b>	5	3	1
				<b>Ataques de Apoyo</b>	1	3	5

## Previo al Juego

### Secuencia Previa al Juego

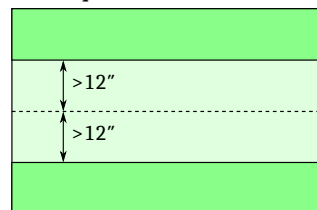
- 1 Decide el tamaño de la batalla
- 2 Comparte tu Lista de Ejército con la de tu oponente
- 3 Construye el Campo de Batalla
- 4 Determina el Tipo de Despliegue
- 5 Determina el Objetivo Secundario
- 6 Determina las Zonas de Despliegue
- 7 Elige Hechizos
- 8 Declara Despliegue Especial (Emboscada, Exploradores)
- 9 Fase de Despliegue

### Secuencia de la Fase de Despliegue

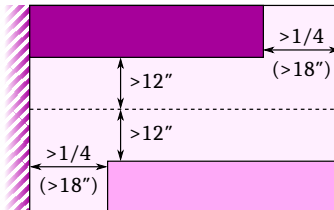
- 1 Determina quién despliega primero
- 2 Despliega unidades por turnos
- 3 Declara tu intención de jugar primero o segundo
- 4 Despliega las unidades restantes
- 5 Despliega las unidades con Exploradores (comenzando por el jugador que acabó de desplegar primero)
- 6 Mueve las unidades con Vanguardia (comenzando por el jugador que acabó de desplegar segundo)
- 7 Otras reglas y habilidades
- 8 Tira por el Primer Turno

### Tipos de Despliegue

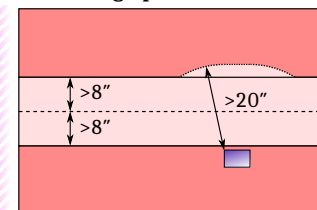
#### 1 – Choque Frontal



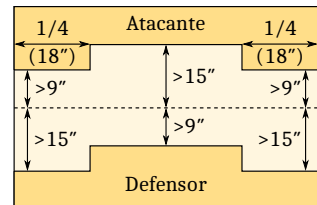
#### 2 – Asalto al Amanecer



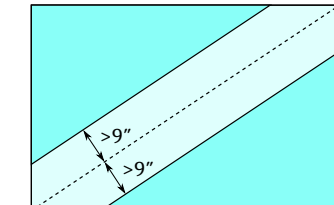
#### 3 – Contragolpe



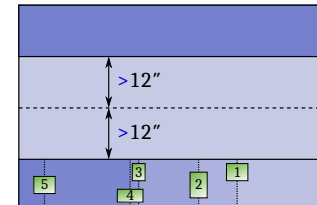
#### 4 – Rodear



#### 5 – Flanco Rehusado



#### 6 – Columnas de Marcha



El jugador que elige Zona de Despliegue elige Borde Corto del Tablero en 2, atacante en 4, y diagonal en 5.

**2 – Asalto al Amanecer:** Los jugadores pueden elegir hasta dos unidades como Emboscada que entrarán por su Borde Corto del Tablero.

**3 – Contragolpe:** Los jugadores solo pueden desplegar unidades (no Personajes) de una en una durante sus 3 primeros turnos. Las unidades deben desplegarse a más de 20" del enemigo.

**6 – Columnas de Marcha:** Los jugadores solo pueden desplegar unidades (no Personajes) de una en una durante sus 3 primeros turnos. Cada unidad debe estar más lejos del Borde Corto del Tablero elegido por el dueño que la unidad amiga desplegada previamente (Máquinas de Guerra, Plataformas de Guerra, Personajes y Exploradores ignoran esto). Es posible Retrasar unidades.

## Objetivos Secundarios

### 1 – Mantener el Terreno

Tener más Unidades que Puntúan que tu enemigo a 6" del centro del tablero al final de cada Turno de Juego (a partir del segundo) para ganar contadores.

### 4 – Rey de la Colina

Tras la Selección de Hechizos, cada jugador elige un Elemento de Terreno no Impasable y no completamente dentro de su Zona de Despliegue. Al final de la partida, tener Unidades que Puntúan dentro del Elemento de Terreno de tu oponente.

El jugador que elige Zona de Despliegue comienza eligiendo o colocando en 4, 5, y 6.

### 2 – Romper el Frente

Ser el jugador con más Unidades que Puntúan dentro de la Zona de Despliegue del oponente al final de la partida (hasta 3).

### 5 – Captura la Bandera

Destruir más Unidades que Puntúan que tu oponente. Cada jugador debe tener al menos 3 Unidades que Puntúan; si no, el oponente marca unidades que no puntúan para destruir.

### 3 – Botín de Guerra

Tres marcadores en la Línea Central. Pueden ser recogidos por Unidades que Puntúan en contacto al inicio de su Turno de Jugador. Al final de la partida, ser el jugador con más unidades con marcador.

### 6 – Asegurar el Objetivo

Ambos jugadores sitúan un marcador a más de 12" de sus Zonas de Despliegue y al menos a 24" de distancia entre sí. Controla un marcador teniendo más Unidades que Puntúan a 6". Ser el jugador controlando más marcadores al final del juego.

## Fase de Carga

### Secuencia de la Fase de Carga

- 1 Comienzo de la Fase de Carga (y comienzo del Turno de Jugador)
- 2 El Jugador Activo elige una unidad y declara una Carga
- 3 El Jugador Reactivo declara y resuelve su Reacción a la Carga
- 4 Repite los pasos 2-3 de esta secuencia hasta que todas las unidades que quieran declarar una Carga lo hayan hecho
- 5 El Jugador Activo elige una unidad que haya declarado una Carga, a continuación tira el Alcance de Carga, y mueve la unidad
- 6 Repite el paso 5 de esta secuencia hasta que todas las unidades que hayan declarado una Carga se hayan movido
- 7 Fin de la Fase de Carga

### Maximizar el Contacto

Los Movimientos de Carga deben realizarse de manera que se satisfagan las siguientes condiciones en la medida de lo posible, y con orden de prioridad decreciente:

- 1ª prioridad: No entrar en contacto con ninguna unidad enemiga que no sea la Cargada. Si es inevitable entrar en contacto con más de una unidad enemiga, entra en contacto con el mínimo de unidades posibles. Sigue las reglas de Cargas Múltiples.
- 2ª prioridad: Maximiza el número total de unidades Cargando que entran en contacto (ten en cuenta que esto solo es aplicable cuando varias unidades Cargan a la misma unidad).
- 3ª prioridad: Evita rotar la unidad cargada. Si esto no es posible, rota la unidad Cargada lo mínimo posible. Recuerda que las unidades ya Trabadas no pueden ser rotadas.
- 4ª prioridad: Maximiza el número de miniaturas (de ambos bandos) en contacto con peana con al menos una miniatura enemiga (incluido contacto a través de huecos).

## Fase de Movimiento

### Secuencia de la Fase de Movimiento

- 1 Inicio de la Fase de Movimiento
- 2 Reagrupar tropas que Huyen y realizar Movimientos de Huida
- 3 Mover unidades: Selecciona una de tus unidades, realiza un Chequeo de Marza si fuera necesario, elige un tipo de movimiento (Avance, Marcha, Reorganización), y finalmente mueve la unidad
- 4 Repite el paso 3, eligiendo cada vez una nueva unidad que aún no se haya movido esta Fase de Movimiento
- 5 Fin de la Fase de Movimiento

### Probabilidad Cargar

Probabilidades de superar una Tirada de Alcance de Carga dependiendo de la distancia requerida (la distancia total menos el Atributo de Ritmo de Avance):

	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
<b>Carga</b>	100	97	92	83	72	58	42	28	17	8	3
<b>Carga + Zancada Veloz</b>	100	99	98	95	89	81	68	52	36	20	7
<b>Carga + repetir</b>	100	99	99	97	92	83	66	48	31	16	5
<b>Carga + Zancada Veloz + repetir</b>	100	99	99	99	99	96	90	77	59	36	14

## Terreno

### Chequeos de Terreno Peligroso

Chequea Terreno Peligroso (TP) durante Movimientos de Marcha, Carga, Carga Fallida, Huida, Persecución, o Arrasamiento. 1 Impacto con Penetración de Armadura 10 que hiere automáticamente por cada tirada fallida.

	Número de D6 a tirar				
	Estándar	Grande	Gigantesca	Carro	
	1	2	3	+1	
	<b>Infantería</b>	<b>Bestia</b>	<b>Caballería</b>	<b>Constructo</b>	<b>Notas</b>
<b>Bosques</b>			TP (1)	TP (1)	TP (1) para Movimiento de Vuelo
<b>Ruinas</b>	TP (1)*	TP (1)*	TP (2)*	TP (2)*	*excepto Hostigadores
<b>Terreno de Agua</b>	TP (1)*	TP (1)*			*solo Altura Estándar y a pie
<b>Muros</b>				TP (2)	

### Otras Reglas de Terreno

Reglas de Cobertura y Línea de Visión descritas en la Fase de Disparo.

	Reglas (no incluye Cobertura y Línea de Visión)
<b>Cultivos</b>	Ninguna
<b>Bosques</b>	No Impasible Infantería con Tropas Ligeras son Tozudo (excepto Presencia Imponente o Volar)
<b>Colinas</b>	Repetir Alcance de Carga fallidas al Cargar desde Colina
<b>Terreno Impasable</b>	Miniaturas no pueden moverse a o a través de
<b>Ruinas</b>	Ninguna
<b>Muros</b>	Unidades con Frontal en contacto obtienen Distracción contra enemigos Cargando
<b>Terreno de Agua</b>	No Impasible Pierde Ataques Flamígeros al atacar desde o a con Ataques de Melé

## Fase de Magia

### Magic Phase Sequence

- 1 Inicio de la Fase de Magia
- 2 Roba una Carta de Flujo
- 3 Drenar el Velo
- 4 Lanza un hechizo con una de tus miniaturas
- 5 Repite el paso 4 para cada hechizo que el Jugador Activo quiera tratar de lanzar
- 6 Fin de la Fase de Magia

### Secuencia de Lanzamiento

- A Intento de Lanzamiento. Si se falla, sáltate los pasos B-F
- B Intento de Dispersión. Si es exitoso, sáltate los pasos C-F
- C En caso de Concentración Rota, sáltate los pasos D-E y ve directamente al paso F
- D Resuelve los efectos del hechizo
- E Si fuera aplicable, elige un objetivo(s) para el Atributo de la Senda y resuelve sus efectos
- F Si fuera aplicable, aplica el efecto de la Disfunción

### Intento de Lanzamiento

- 1 El Jugador Activo declara qué hechizo tratará de lanzar, con qué Hechicero, con cuántos Dados de Magia y cuál es el objetivo del hechizo. En caso de que sea aplicable, también deberá indicar la versión del hechizo. Deben usarse entre 1 y 5 Dados de Magia de la reserva de Dados de Magia del Jugador Activo.
- 2 El Jugador Activo tira el número de Dados de Magia elegidos procedentes de su reserva, y suma los resultados de la tirada y de cualquier Modificador al Lanzamiento. A este total se le denomina Tirada Total de Lanzamiento.
- 3 El Intento de Lanzamiento será exitoso si la Tirada Total de Lanzamiento es **igual o superior** al Valor de Lanzamiento del hechizo. El Intento de Lanzamiento falla si la Tirada Total de Lanzamiento es menor que el Valor de Lanzamiento del hechizo. En ese caso, el hechizo no es lanzado. Ten en cuenta que el Intento de Lanzamiento puede dar lugar a Efervescencia, si se usaron 2 o más dados.

### Intento de Dispersión

- 1 El Jugador Reactivo declara cuántos Dados de Magia usará de su reserva. El Jugador Reactivo debe usar al menos 1 Dado de Magia para el Intento de Dispersión. Ten en cuenta que no hay límite al número máximo de dados a usar para un Intento de Dispersión.
- 2 El Jugador Reactivo tira el número de Dados de Magia elegidos y suma los resultados de la tirada y cualquier Modificador a la dispersión para obtener la Tirada Total de Dispersión.
- 3 El Intento de Dispersión es exitoso si la Tirada Total de Dispersión es **igual o superior** a la Tirada Total de Lanzamiento. En dicho caso, el hechizo se habrá dispersado y el hechizo no es lanzado. El Intento de Dispersión falla si la Tirada Total de Dispersión es menor que la Tirada Total de Lanzamiento. En ese caso, el hechizo es lanzado con éxito. Ten en cuenta que el Intento de Dispersión puede dar lugar a Efervescencia, si se usaron 2 o más dados.

### Intento de Lanzamiento de Hechizos Vinculados

- 1 El Jugador Activo declara qué miniatura lanzará qué Hechizo Vinculado, y si usará 2 o con 3 Dados de Magia. Si procede, el Jugador Activo también declarará los objetivos del hechizo. El hechizo siempre se lanza en su versión básica, ya que los Hechizos Vinculados no pueden ser potenciados.
- 2 El Jugador Activo retira de su reserva de Dados de Magia el número de dados elegidos para lanzar el hechizo (2 o 3). No los tires.
- 3 La Tirada de Lanzamiento se supera siempre.

### Efervescencia

Cuando un Intento de Lanzamiento o de Dispersión de un hechizo en que se usaron 2 o más Dados de Magia fracasa, todos los Dados de Magia en que se obtuviera un '1' natural se devuelven a la reserva de Dados de Magia de la que fueron tomados. Ten en cuenta que esta regla no se aplica a Lanzamientos exitosos que posteriormente han sido dispersados también con éxito.

### Cartas de Flujo

<b>Carta de Flujo</b>	1	2	3	4	5	6	7	8
<b>Dados de Magia</b>	4	5	5	5	5	6	6	7
<b>Tokens del Velo</b>	3	2	5	7	9	5	7	7
<b>Modificadores a la Disfunción</b>	+1							-1

### Disfunción

<b>Resultado Triple:</b>	<b>Disfunción Efecto</b> (tras resolver el hechizo y el Atributo, a menos que sea 111)
<b>000 o menor</b>	Sin efecto.
<b>111</b>	<b>Concentración Rota</b> El Intento de Lanzamiento falla (aplica Efervescencia de la manera habitual).
<b>222</b>	<b>Fuego Brujo</b> La unidad del Lanzador sufre <b>1D6 impactos</b> con Penetración de Armadura 2, Ataques Mágicos, y Fuerza igual al número de Dados de Magia usados para el intento de lanzamiento.
<b>333</b>	<b>Infierno Mágico</b> La unidad del Lanzador sufre <b>2D6 impactos</b> con Penetración de Armadura 2, Ataques Mágicos, y Fuerza igual al número de Dados de Magia usados para el intento de lanzamiento.
<b>444</b>	<b>Amnesia</b> El Lanzador no puede volver a lanzar el hechizo que causó la Disfunción en lo que queda de partida.
<b>555</b>	<b>Reacción Mágica</b> El Lanzador sufre <b>2 impactos</b> que hieren a 4+ con Penetración de Armadura 10 y Ataques Mágicos.
<b>666</b>	<b>Implosión</b> El Lanzador sufre <b>4 impactos</b> que hieren a 4+ con Penetración de Armadura 10 y Ataques Mágicos.
<b>777 o superior</b>	<b>Ruptura del Velo</b> La miniatura del Lanzador se retira como baja (sin posibilidad de salvación de ningún tipo).

# Fase de Disparo

## Secuencia de la Fase de Disparo

- 1 Inicio de la Fase de Disparo
- 2 Elige una de tus unidades y realiza un Ataque de Disparo
- 3 Repite el paso 2 con una unidad diferente que no haya realizado un Ataque de Disparo esta fase
- 4 Cuando todas las unidades que puedan (y quieran) disparar lo hayan hecho, la Fase de Disparo termina

## Modificadores para Impactar

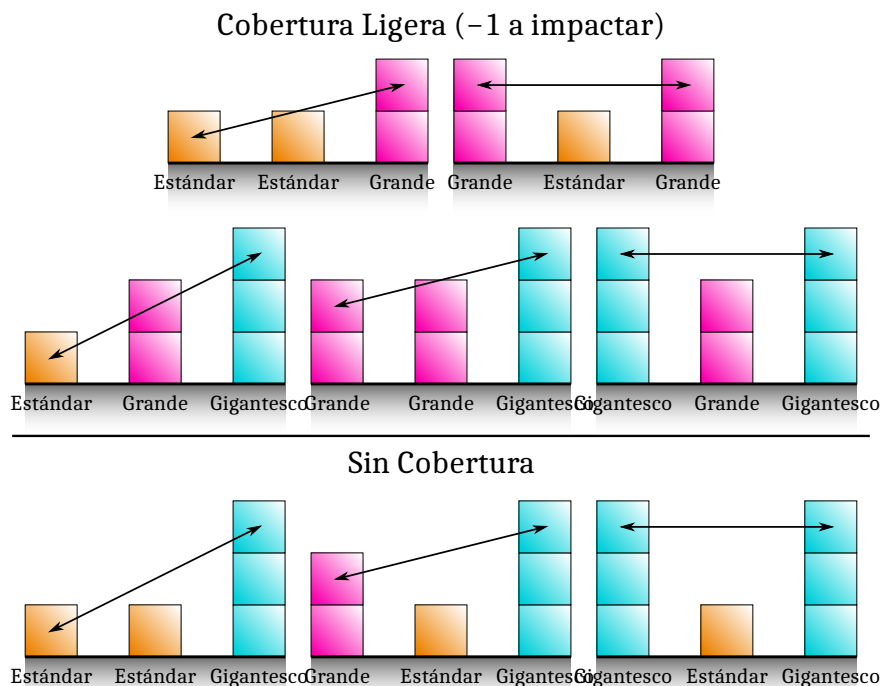
Largo Alcance (con Preciso)	-1	Aguantar y Disparar	-1
Mover y Disparar (con Disparo Rápido)	-1	Cobertura Ligera	-1
(con Aparatos)	-2	Cobertura Pesada	-2
(con ambos)	-1	Objetivo Dificil (X)	-X

## Línea de Visión y Cobertura

Determina la Línea de Visión, alcance, y Cobertura por cada miniatura disparando. Se considera que una miniatura tiene Línea de Visión a una unidad si puede trazar Línea de Visión a cualquier parte del Rectángulo de Límites del objetivo.

Elige un punto del Frontal de la miniatura disparando. Desde el punto elegido, calcula la porción del Encaramiento Objetivo que está detrás de obstrucciones. Si la mitad o más del Encaramiento Objetivo está tapado, el objetivo se beneficia de Cobertura.

Las miniaturas siempre ignoran su propia unidad y el Elemento de Terreno en que estén al calcular Cobertura.



El resto de combinaciones de Altura dan lugar o bien a Cobertura Pesada o bloquean la Línea de Visión, dependiendo de si el objetivo está completamente tapado por la miniatura entre medias o no.

	Línea de Visión	Cobertura
<b>Cultivos</b>	Cobertura (dentro)	Cobertura Ligera para no Presencia Imponente
<b>Bosques</b>	Cobertura (dentro o detrás)	Cobertura Ligera
<b>Colinas</b>	Terreno Opaco Cobertura (detrás)	Cobertura Ligera si parcialmente sobre Cobertura Pesada y totalmente fuera de
<b>Terreno Impasable</b>	Terreno Opaco	Cobertura Pesada
<b>Ruinas</b>	Cobertura (dentro)	Cobertura Pesada para no Presencia Imponente
<b>Muros</b>	Cobertura (detrás y Defendiendo)	Cobertura Pesada para no Presencia Imponente

## Selección de Reglas de Disparo

Cada unidad solo puede disparar una vez por fase. Todas las miniaturas en la unidad deben disparar al mismo objetivo. Solo las miniaturas en la primera y segunda fila pueden disparar. Todas las miniaturas de Tropa excepto los Campeones deben usar el mismo tipo de Ataque de Disparo. En caso de Miniaturas Multiparte, cada parte de miniatura puede hacer un Ataque de Disparo en la misma fase.

**Tiro Desesperado:** Para impactar a 7+, impacta a 6+ y luego obtén un 4+.

## Tabla de Problemas para Armas de Artillería

Resultado	Efecto de los Problemas
<b>0 (o menos)</b>	<b>¡Explosión!</b> Todas las miniaturas en 1D6" de la miniatura sufren un impacto con of Fuerza 5 y Penetración de Armadura 2. La miniatura disparando es destruida y retirada como baja.
<b>1-2</b>	<b>Destuida</b> La miniatura no puede disparar con el arma lo que queda de partida.
<b>3-4</b>	<b>Obstuida</b> El Arma de Artillería no podrá disparar el siguiente Turno de Jugador. Si la miniatura tiene Máquina de Guerra, en su lugar, la miniatura estará Aturdida hasta el final del siguiente Turno de Jugador de su propietario.
<b>5+</b>	<b>Fallo de Funcionamiento</b> La miniatura disparando pierde 1 Punto de Vida sin salvaciones de ningún tipo.

## Fase de Melé

### Secuencia de la Fase de Melé

- 1 Inicio de la Fase de Melé
- 2 Aplica cualquier situación de Unidad Destrabada
- 3 El Jugador Activo elige un combate que no se haya luchado aún durante esta Fase de Melé
- 4 Realiza la Ronda de Combate
- 5 Repite los pasos 2-4
- 6 Una vez que todas las unidades que estuvieran Trabadas al inicio de la Fase hayan combatido, la Fase de Melé acaba

### Resumen del Resultado del Combate

Puntos de Vida perdidos por unidades enemigas	+1 por cada Punto de Vida
Acobardamiento	+1 por cada Punto de Vida (máximo +3)
Carga	+1
Bonificador por Filas	+1 por cada Fila Completa a partir de la primera (máximo +3)
Estandarte	+1 por cada Estandarte y Portaestandarte de Batalla
Flanco	+1 o +2
Retaguardia	+2 o +3

### Secuencia de la Ronda de Combate

- 1 Inicio de la Ronda de Combate
- 2 Elegir un arma
- 3 Abrirse Paso
- 4 Declarar y Aceptar Duelos
- 5 Determinar el Orden de Iniciativa
- 6 Tirar Ataques de Melé, comenzando por el primer Paso de Iniciativa:
  1. Asignar Ataques
  2. Tirar para impactar, para herir, salvaciones, y retirar bajas
  3. Repetir 1. y 2. para el siguiente Paso de Iniciativa
- 7 Calcular qué bando gana la Ronda de Combate. El perdedor Chequea Desmoralización
- 8 Tirar Chequeos de Pánico de unidades en un radio de 6" de unidades amigas Desmoralizadas
- 9 Decidir si Perseguir o Contenerse
- 10 Tirar Distancia de Huida
- 11 Tirar Distancia de Persecución
- 12 Mover la unidades que Huyen
- 13 Mover las unidades que Persiguen
- 14 Giros Tras el Combate y Reorganizaciones Tras el Combate
- 15 Reorganizaciones en Combate
- 16 Fin de la Ronda de Combate. Continúa con el siguiente Combate

## Fin de la Partida

### Puntos de Batalla

Diferencia de Puntos de Victoria	(jugando a 4500 Puntos de Ejército)	Puntos de Batalla	
		Ganador	Perdedor
0-5 %	0-225	10	10
>5-10 %	226-450	11	9
>10-20 %	451-900	12	8
>20-30 %	901-1350	13	7
>30-40 %	1351-1800	14	6
>40-50 %	1801-2250	15	5
>50-70 %	2251-3150	16	4
>70 %	>3150	17	3
Ganar el Objetivo Secundario		+3	-3

### Obtener Puntos de Victoria

Unidad enemiga	PV ganados
Retirada como baja	100 % del Coste en Puntos
Huyendo	50 % del Coste en Puntos
Mermada	50 % del Coste en Puntos
Mermada y Huyendo	100 % del Coste en Puntos
General o BSB retirados como baja	100 % del Coste en Puntos más 200 PV cada uno

**Mermadas:** Unidades al 25 % o menos de sus Puntos de Vida iniciales. Los Personajes se cuentan por separado de las unidades a las que se unan.

## Ataques

### Secuencia de los Ataques

- 1 El atacante asigna ataques (si fuera aplicable).
- 2 Determina el número de impactos.
- 3 El atacante distribuye ataques (si fuera aplicable).
- 4 El atacante tira para herir; si la tirada es exitosa, sigue al paso 5.
- 5 El defensor tira Salvaciones por Armadura; si la tirada es fallida, sigue al paso 6.
- 6 El defensor tira Salvaciones Especiales; si la tirada es fallida, sigue al paso 7.
- 7 El defensor retira Puntos de Vida y/0 bajas.
- 8 El defensor realiza Chequeos de Pánico si fuera necesario.

### Tabla para Impactar en Combate

Habilidad Ofensiva menos Habilidad Defensiva	Tirada a impactar
4 o más	2+
1 a 3	3+
0 a -3	4+
-4 a -7	5+
-8 o menos	6+

### Tabla para Herir

Fuerza menos Resiliencia	Tirada a herir
2 o más	2+
	1 3+
	0 4+
	-1 5+
-2 o menos	6+

### Salvaciones por Armadura

Armadura menos PA	Tirada para ignorar la herida
0 o menos	Sin salvación
	1 6+
	2 5+
	3 4+
	4 3+
5 o 6	2+

## Psicología

### Chequea Pánico si:

- Una unidad amiga es destruida en un radio de 6" de la unidad (incluyendo Huir Fuera del Tablero).
- Una unidad amiga es Desmoralizada en Combate en un radio de 6" de la unidad.
- Una unidad amiga Huye a través del Rectángulo de Límites de la unidad.
- En una única fase, una unidad pierde una cantidad de Puntos de Vida igual o superior al 25 % del número de Puntos de Vida que tuviera al inicio de la fase. Esto no se aplica en unidades de miniaturas individuales que empezaron la partida como miniaturas individuales (es decir con un tamaño inicial de 1 miniatura indicado en la Lista de Ejército). Ignora la pérdida de Puntos de Vida sufrida mientras se está Trabado en Combate.

Las unidades que fallan un Chequeo de Pánico Huyen en dirección opuesta a la unidad enemiga más cercana, o de la unidad enemiga que causó el Chequeo de Pánico (Centro a Centro). Las unidades no Chequean Pánico si están Trabadas en Combate, si ya están Huyendo, o si ya han superado un Chequeo de Pánico durante esta fase.

### Aturdido

Una miniatura Aturdida no puede realizar ninguna de las acciones siguientes:

- Declarar Cargas
- Perseguir
- Arrasar
- Movimientos de Avance
- Movimientos de Marcha
- Reorganizaciones (puede realizar Reorganizaciones en Combate y Reorganizaciones Tras el Combate)
- Movimiento Aleatorio
- Ataques de Disparo

### Unidades Huyendo

Una unidad Huyendo no puede realizar ninguna acción voluntaria (aquella que una unidad tendría la opción de no llevar a cabo). Esto incluye (pero no está limitado a):

- Declarar Cargas
- Declarar cualquier Reacción a la Carga que no sea Huir
- Mover de cualquier otro modo que no sea un Movimiento de Huida
- Disparar
- Canalizar
- Lanzar hechizos o activar Objetos Especiales de Un solo Uso que tengan que activarse voluntariamente

Ninguna miniatura puede recibir Presencia de Mandoo Reagruparse en Torno a la Banderade una miniatura Huyendo.

### Diezmado

Las unidades al 25 % o menos de sus Puntos de Vida iniciales (tomados de la Lista de Ejército), incluyendo Personajes en la unidad, se consideran Diezmados. Las unidades Diezmadas realizan sus Chequeos de Reagrupamiento con la mitad de su Disciplina, redondeando hacia arriba.

## Probabilidades

### Probabilidad de superar un Chequeo de Disciplina

Probabilidad (en porcentaje) de superar un Chequeo de Disciplina según la Disciplina (tras modificadores) de la unidad y reglas disponibles:

Disciplina	2	3	4	5	6	7	8	9	10
2D6	3	8	17	28	42	58	72	83	92
2D6 + repetir	5	16	31	48	66	83	92	97	99
2D6 + Minimizada	7	20	36	52	68	81	89	95	98
2D6 + Minimizada + repetir	14	36	59	77	90	96	99	99	99
2D6 + Maximizada	1	2	5	11	19	32	48	64	80
2D6 + Maximizada + repetir	1	4	10	20	35	54	73	87	96

### Probabilidad de Lanzar un hechizo con éxito

Estas probabilidades pueden cambiar debido Modificadores a la Disfunción especiales, dependiendo de qué resultado triple de lugar a un fallo automático.

Probabilidad (en porcentaje) de Lanzar un hechizo con éxito según su Valor de Lanzamiento (tras cualquier modificador a la tirada) y los Dados de Magia usados:

Valor de Lanzamiento	3+	4+	5+	6+	7+	8+	9+	10+	11+	12+	13+	14+	15+	16+	17+	18+	Disfunción
1D6	67	50	33	17	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2D6	97	92	83	72	58	42	28	17	8	3	0	0	0	0	0	0	0
3D6	99	99	98	95	91	84	74	63	50	38	26	16	10	5	2	1	3
4D6	98	98	98	98	98	97	94	90	84	76	66	56	44	34	24	16	10
5D6	100	100	100	99	99	99	99	98	97	94	90	85	78	70	60	50	21

Lanzando Taumaturgia:

Casting Value	3+	4+	5+	6+	7+	8+	9+	10+	11+	12+	13+	14+	15+	16+	17+	18+	Disfunción
1D6	78	58	39	19	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2D6	99	99	94	85	73	57	38	23	11	4	0	0	0	0	0	0	0
3D6	99	99	99	99	98	95	89	80	68	54	39	36	15	7	3	1	4
4D6	100	100	99	99	99	99	98	97	95	90	84	75	64	52	39	27	14
5D6	100	100	100	99	99	99	99	99	98	97	96	94	91	86	80	71	30

## Sendas

TIPOS Da: Daño – Di: Directo – En: Enfocado – Ma: Maldición – Po: Potenciación – Pr: Proyectil – Te: Terreno – Un: Universal.

ALCANCE Au: Aura. DURACIÓN Inst: Instantáneo – Perm: Permanente – UnT: Un Turno.

		El Cónclave				Hechizos Adivinación: +3" (hasta +9") alcance por hechicero amigo a 12" del Lanzador			
ADIVINIA	A Luz Guía		12"	Po	UnT	Chequeo de Disciplina: Tirada Minimizada (una vez por Fase de Magia y unidad)			
	1 Conoce a tu Enemigo	7+/12+	18"/6"Au	Po	UnT	+2 Ofe, +2 Def, +2 Agi			
	2 Juicio del Destino	5+/9+	18"	Da, Ma, Pr	Inst	⟨1D3⟩ {1D6} impacots que hieren auto, PA 0, Mágicos, sin Salvación Especial			
	3 Predicción	7+/12+	18"/6"Au	Po	UnT	Distracción y Objetivo Difícil (1)			
	4 Alineamiento Estelar	8+/12+	18"/6"Au	Po	UnT	Divino, debe repetir fallidas para impactar con Ataques Cuerpo a Cuerpo (y Ataques de Disparo)			
	5 Ataque Infalible	9+/12+	18"	Da, Ma, Pr	Inst	2D6 {con Tirada Maximizada} impactos que hieren a 4+, PA 1, Divinos, Mágicos			
ALQUIMIA	6 Presagio del Fin	8+	24"	Ma	Perm	-X Resultado del Combate con X = número de Personajes + 1 si al menos un Tropa			
	A Fuego Alquímico		18"	Ma	UnT	Inflamable contra Ataques de Melé			
	1 Latigazo de Mercurio	7+	24"	Da, Ma, Pr	Inst	1D3+1 impactos con Flamígeros, Mágicos, PA 10, siempre hiera a «7 - Arm. del objetivo»+			
	2 Palabra del Hierro	5+/9+	24"	Po	UnT	⟨+1⟩ {+2} Armadura			
	3 Gloria del Oro	8+	18"	Po	UnT	+1 PA, Flamígeros, Mágicos			
	4 Pica Plateada	6+/9+	18"/36"	Da, Ma, Pr	Inst	1 impacto Fue 4 [6], PA 10, Mágicos, [HM (1D3)], Ataque de Área (1x5)			
BRUJERÍA	5 Corrupción del Estaño	8+	36"	Ma	Perm	-1 Armadura			
	6 Cobre Fundido	7+	24"	Da, Ma, Pr	Inst	1D3+3 impactos Fue como Arm objetivo, PA 4, Flamígeros, Mágicos			
	A Mal de Ojo		24"	Un	UnT	Amigo: +1 Ava, +2 Mar. Enemigo: -1 Ava, -2 Mar (mín. 3/6). Afecta a la misma unidad máx. 2 veces por Turno			
	1 Ala de Cuervo	7+/9+	18"	Po	Inst	⟨8"⟩ {12"} Movimiento Mágico con Volar Tropas Ligeras. Ataque de Barrido: 1D6 impactos Fue 4, PA 1, Mágicos			
	2 Belleza Engañosa	4+/6+	24"	Ma	UnT	⟨-1⟩ {-2} Ofe, Def, y Agi			
	3 Efigie Retorcida	5+/7+	36"	Ma	UnT	Objetivo no puede usar Ataques de Disparo {y -2 a sus tiradas de lanzamiento}			
CHAMANISMO	4 La Rueda Gira	8+/10+	24"	Ma	UnT	Ataques de Melé de {y contra} Tropa en objetivo se establecen a herir a 4+, Ataques Cuerpo a Cuerpo de {y contra} Tropa en objetivo se establecen a impactar a 4+ (antes de otros modificadores)			
	5 Fuego Fatuo	8+/8+	18"	Un	UnT	Objetivo obtiene Movimiento Aleatorio (⟨2D6⟩ {3D6})"			
	6 Mirada Hechizante	8+/12+	18"	Ma	UnT	Ataques de Melé {y Disparo} contra el objetivo deben repetir fallidas para herir			
	A Cicatrización		Lanzador		UnT	No puede ser herido mejor que a 5+ con Ataques de Melé			
	1 Despertar a la Bestia	6+/7+	18"	Po	UnT	Obtiene ⟨+1 Fue y PA⟩ {+1 Res}			
	2 Enjambre de Insectos	5+/8+	24"/48"	Da, Ma, Pr	Perm	5D6 impactos Fue 1, PA 0, Mágicos. Si heridas no salvadas, -1 a impactar con Disparo hasta moverse			
COSMOLOGÍA	3 Furia Salvaje	5+/8+	12"/24"	Un	UnT	Obtiene Trance de Batalla, Coraje, y Frenesí			
	4 Aullido Espeluznante	6+/10+	36"	Ma	UnT	Unidades a ⟨6"⟩ {12"} al lanzar hechizo: -1 a herir con ⟨Disparo⟩ {Alcance}			
	5 Invocación Totémica	10+/12+	96"	Te	Inst	Invoca Bestia Totémica a ⟨1"⟩ {10"} del Borde del Campo de Batalla			
	6 Romper el Espíritu	9+/11+	18"/36"	Ma	UnT	-1 a impactar, trata todo terreno (incluido abierto) como TP (2)			
	Dualidad		Dos versiones: Cosmos (primera) y Caos (segunda). Si hechizo exitoso, y siguiente hechizo de Cosmo de versión opuesta, tiene VL -1						
	1 Visión Alterada	5+	24"	Po/Ma	UnT	+2/-2 Ofe, Punt mej/empeorada en 1			
2 La Verdad del Tiempo	5+	24"	Po/Ma	UnT	Cargar, Huir, Perseguir, Arrasar: 2 veces Tirada Maximizada/Minimizada				
3 Hielo y Fuego	7+	24"	Da, Ma, Pr	Inst	2D6 impactos Fue 4, PA 0, Mágicos, repetir Savaciones Especiales/Armadura exitosas				
4 Percepción de Fuerza	8+	24"	Po/Ma	UnT	+1/-1 Fue y PA				
5 Unidad en Divergencia	9+	24"	Po	UnT	Todas las miniaturas de la unidad: Égida (5+)				
6 Tocar el Corazón	7+	24"	Da, Di, Ma	Inst	Cada miniatura de la unidad: 1 impacto Fue 3, PA 0, Mágico				
			Po, En		Recupera 1 PV				
			Da, En, Ma, Pr	Inst	1 impacto que hiera automáticamente, PA 10, Mágico				

	Llamada de la Naturaleza	Hechiceros que conocen al menos un hechizo de Druidismo no-Vinculado conocen el 0 adicionalmente			
DRUIDISMO	A Fuente de la Juventud	12"	En, Po	Inst	«Recupera» «Alza» 1 PV (máx. 1 PV por miniatura y Fase)
	0 Trono de Roble	4+ Lanzador		Perm	Usa «» e ignora «». No atributo. Retira un dado tras Drenar el Velo para dispersar
	1 Aguas Sanadoras	7+/6+ 12"	Po	UnT	Fortaleza («5+» «4+»). Puede lanzar desde Terreno de Agua
	2 Señor de la Tierra	6+/5+ 18"	Da, Di, Ma	Inst	1D6 impactos Fue «4» «5», PA «1» «2», Mágicos. Puede lanzar desde Impasable
	3 Raíces Entrelazadas	6+/5+ 12"	Ma	UnT	«-1» «-2» Ofe, «-1» «-2» Def, «-1» «-2» a impactar con Disparo. Puede lanzar desde Bosque
	4 Brote Estival	11+/10+ 24"	Po	Inst	Alza «4» «6» PV si Inf/Best Estándar, 1 PV si Imponente, «2» «3» PV resto
5 Piel de Piedra	10+/9+ 12"	Po	UnT	«+2» «+3» Res. Puede lanzar desde Colina	
6 Espíritus del Bosque	7+/6+ 12"	Po, «Un»	UnT	Bosque en Rectángulo de Límites de unidad. «Cruzar (Bosque)»	
EVOCACIÓN	A Evocación de Almas			Inst	Obtiene 1 Token del Velo si tienes menos de 3 en reserva (máx. 1 por Fase)
	1 Hojas Espectrales	6+/9+ 18"	Po	UnT	Repite fallidas a herir con Ataques de Melé {y obtiene Golpe Letal}
	2 Susurros del Velo	8+ 24"	Ma	UnT	-1 Res y -1 Dis (por una o más veces)
	3 Apresurar el Final	7+/10+ 24"/18"	Da, Di, Ma	Inst	«1» {hasta 3} miniaturas en unidad objetivo: 1 impacto que hiere auto, PA 10, Mágico
	4 Apoyo Ancestral	6+/7+ 12"/18"	Po	UnT	Repite fallidas a impactar con Ataques Cuerpo a Cuerpo
	5 Toque de la Muerte	7+/9+ 24"/18"	Da, Di, Ma, {En, Pr}	Inst	1D3 impactos Fue 10, PA 10, Mágicos, hiere contra Disciplina
6 Danza Macabra	5+/9+ 12"/9"Au	Po	Inst	«8"» {6"» Movimiento Mágico con Paso Fantasmal	
OCULTISMO	El Sacrificio	Sacrifica X PV en unidad a 24" para usar «» (antes de Dispersión). X = 3/2/1 si Dis sin modificadores = 0-4/5-7/8-10			
	1 Pentagrama de Dolor	5+/6+ 24"/12"Au	{Ma}, {Un}	Inst	1D6 impactos Fue 4, PA 1, Mágicos. {unidad Lanzador no afectada.} «Lanzador Recupera 1 PV si causa heridas no salvadas»
	2 Mano de Gloria	6+/8+ Lanz./12"	En, {Po}	UnT	Objetivo: {1 miniatura unidad/Pers./Camp.} «todas las miniaturas». Aegis (6+) y (+1, máx. 3+)
	3 Podredumbre Interior	6+ 18"	Ma	Perm	-1 Ofe y Def. «Lanzador +1 Ofe y Def»
	4 Aliento de Corrupción	6+/9+ Lanz./12"	En, {Po}	UnT	Ataque de Aliento (Mágico, Tóxico) «18" alcance». {Objetivo: 1 miniatura unidad/Pers./Camp.}
	5 Marca de Fatalidad	9+ 24"	Da, Di, Ma	Inst	1 impacto Fue 10, PA 10, Mágico, HM (1D3). «A 12": elige 1 Pers./Camp. en unidad: sufre el impacto»
6 La Llamada del Sepulcro	11+ 12"	Da, Di, Ma	Inst	2D6 impactos Fue 5 «+1», PA 2 «+1», Mágicos	
PIROMANCIA	A Llamada	18"	Da, Ma, Pr	Inst	1 impacto Fue 6, PA 2, Flamígeros, Mágicos
	1 Bola de Fuego	4+ 36"	Da, Ma, Pr	Inst	1D3 impactos Fue 4, PA 0, Flamígeros, Mágicos
	2 Cascada de Fuego	5+/8+ 24"/12"	Ma	Inst	1D6/2D6 impactos Fue 4, PA 0, Flamígeros, Mágicos
	3 Espadas Ígneas	8+/11+ 18"/6"Au	Po	UnT	Obtiene Flamígeros y Mágicos. Ataques de Melé y Disparo: +1 a herir
	4 Flujo Piroclástico	7+/10+ 24"/12"	Da, Ma, Pr	Inst	2D6/3D6 impactos Fue 4, PA 0, Flamígeros, Mágicos
	5 Salva Abrasadora	8+ 24"Au	Da, Ma	Inst	1D3+1 impactos Fue 4, PA 0, Flamígeros, Mágicos
6 Ascuas Envolvertes	10+ 24"	Da, Di, Ma	Inst	Cada miniatura: 1 impacto Fue 3, PA 0, Flamígeros, Mágicos	
TAUMATURGIA	Juicio Supremo	Al lanzar no-Vinculados de Taumaturgia: repetir Dados de Magia con resultado de '1' (a menos que provoquen Disfunción), modificador +1 Disfunción			
	1 Mano del Cielo	5+/8+ 24"	Da, Ma, Pr	Inst	«1D6» {1D6+1} impactos Fue «1D6» {1D6+1}, PA «2» {3}, Mágicos
	2 Castigo al Incréduo	6+/9+ 24"	Ma	UnT	«Aleatoriamente» {Elige} -1 Res O -1 Fue y PA
	3 Lenguas Extrañas	7+/7+ 18"	Ma	UnT	No se beneficia de «Presencia de Mando» {Reagruparse en Torno a la Bandera}
	4 Fuego Purificador	5+/8+ Lanz./18"	En, {Po}	UnT	Ataque de Aliento (Fue 1D3+2, PA 1, Mágicos). {Objetivo: 1 miniatura unidad/Pers./Camp.}
	5 Ira de Dios	12+ 96"	Te	Perm	Sitúa contador: Al final de subsecuente Fase de Magia: 1-3 añade contador, 4-6 todas las unidades a (2D6+X)": 2D6 impactos Fue 5, PA 2, Mágicos. X = número contadores
6 Prueba de Fe	7+/10+ 24"/18"	Da, Di, Ma, {En, Pr}	Inst	Lanzador tira 1D3+1, objetivo tira 1D3. Si Lanzador saca mayor, diferencia = número de impactos que hieren automáticamente con PA 10, Mágicos	

## Hechizos Hereditarios

<b>CV</b>	¡Alzáos!	4+/8+ 11+	18"/6"Au 12"Au	Po	Inst	O la Tropa del objetivo Anima su valor de Reanimado en PV, o un Personaje en la unidad Recupera su valor de Reanimado en PV. Máx. 2 PV por fase en Presencia Imponente
<b>DE</b>	La Muerte es solo el Principio		Especial	Po	Inst	Atributo de la Senda lanzado cuando se lance cualquier no Atributo no Vinculado de tipo Potenciación amplificado. Mismo objetivo que hechizo que activa. El objetivo Anima PV igual al valor de Resucitado de su Tropa. O personajes en la unidad Recupera su valor de Resucitado en PV. Máx. 2 PV por fase en Presencia Imponente y Personajes
<b>EdA</b>	El Enjambre Despierto	7+/10+	12"/24"	Da, Di, Ma	Inst	El objetivo sufre 2D6 impactos Fue 4, PA 2, Mágicos
<b>EI</b>	Maldición de Nezibkesh	6+/7+	36"/18"	Ma	UnT	+1 Marcador de Incendiario, (-1) Ofe y Def {-1 adicional por cada marcador de Incendiario en el objetivo,} hasta máximo de -3 Gana un Token del Velo. Cuando una unidad amiga a 18" del Lanzador pierda un PV, puedes descartar un Token del Velo en su lugar (antes de Salvaciones Especiales): ignora la pérdida del PV. Los ataques con HM causan una herida menos. Para Infantería Estándar, ignora la pérdida de 2 PV por Token (si son simultáneas). Máx. 2 por fase. Máx. 1 por Personaje y miniatura Gigantesca por fase
<b>EN</b>	Bendición de Meladys	10+	Lanzador	En	UnT	Cuando objetivo inflige pérdida de X PV contra enemigo, su unidad sufre X impactos Fue 4, PA 2, Mágicos
<b>EO</b>	Maldición de la Reina Fantasma	8+	24"	Ma	UnT	Sitúa un Bosque bajo el objetivo. Este Bosque se extiende hasta los límites de la unidad objetivo. {Las unidades enemigas en contacto con el objetivo repiten los '6' naturales al herir}
<b>ES</b>	Abrazo Forestal	4+/7+	18"	Po	UnT	El objetivo sufre (2D3) {2D6} impactos Fue 6, PA 0, Mágicos. *Objetivo puede estar en contacto con Frontal del Lanzador
<b>GDO</b>	Fuego Infernal	6+/10+	18"	Da*, Di, Ma	Inst	El objetivo sufre (2D3) {2D6} impactos Fue 6, PA 0, Mágicos. *Objetivo puede estar en contacto con Frontal del Lanzador
<b>IdS</b>	Artes Liberales	El Hechizo Aprendido #1 de una Senda disponible de la que no elija hechizos				
<b>KO</b>	Hijos de Umi	7+/10+	18"	Po	UnT	Todos los Ataques de Melé contra el objetivo sufren -1 a herir. {Además, todos los Chamanes en la unidad objetivo obtienen +1 Res}
<b>LD</b>	Lanza del Infinito	4+	24"	Da, Ma, Pr	Inst	El objetivo sufre 1 impacto de Fue 2[5], [HM (2)], PA 2 y Ataque de Área (1x5). Por cada hechizo no Atributo lanzado antes en la Fase, los impactos ganan +1 Fue
<b>OyG</b>	Trae el Dolor	8+	18"	Ma	UnT	Las tiradas fallidas para impactar con Ataques Cuerpo a Cuerpo contra el objetivo deben repetirse
<b>RB</b>	Ecos del Bosque Oscuro	4+/8+	18"/36"	Po	UnT	El objetivo obtiene Miedo, Coraje, y Terror. Las unidades enemigas en contacto con el objetivo sufren -1 Dis
<b>RdE</b>	Hálito de la Dama	8+/10+	18"/36"	Po	UnT	Objetivo repite los resultados naturales de '1' para impactar y para herir con sus Ataques de Melé y Salvaciones por Armadura
<b>SA</b>	Chispa de la Creación	6+/9+	30"/18"	Da, Ma, Pr	Inst	El objetivo sufre 1D6 impactos de Fue (5) {6}, PA (2) {3}, Mágicos

## Runas de Batalla BE

Las Runas de Batalla son Hechizos Vinculados con Nivel de Energía (5/8). Si se eligen por un Herrero Rúnico tienen Alcance 12", y si se eligen por un Yunque de Poder tienen Alcance 36".

<b>RUNAS DE BATALLA</b>	Runa de Ajusticiamiento	5/8	12"/36"	Po	UnT	El objetivo debe repetir las tiradas para impactar fallidas con Ataques Cuerpo a Cuerpo
	Runa de Anulación	5/8	12"/36"	Un	UnT	Los efectos de todos los demás hechizos con duración Un Turno que afectan a la unidad acaban inmediatamente. Además, el siguiente hechizo enemigo lanzado con éxito que tome como objetivo a la unidad, incluido hechizos de Aura y Atributos es dispersado auto.
	Runa de Destellos	5/8	12"/36"	Po	UnT	El objetivo obtiene Distracción y Objetivo Difícil (1)
	Runa de Juramentos	5/8	12"/36"	Po	UnT	El objetivo debe repetir las tiradas para herir fallidas con Ataques de Melé
	Runa de Resiliencia	5/8	12"/36"	Po	UnT	Todas las tiradas para herir contra el objetivo sufren -1
	Runa de Resolución	5/8	12"/36"	Po	Inst	El objetivo puede realizar un Movimiento Mágico de 6"