

THE IX AGE

BATALLAS FANTÁSTICAS



Reglamento

2ª Edición, versión 2023 – 17 de abril de 2023

Reglas Básicas VT – ES1

Índice

1	Introducción	4	8	Preparación de la Partida	21
	¿Qué es The 9 th Age: Batallas Fantásticas?	4		Construir tu Ejército	21
	La Escala del Juego	4		Estructura de la Lista de Ejército	21
2	Principios Generales	5		Bandas de Guerra y Grandes Ejércitos	23
	Turnos	5		Cómo leer entradas de unidad	24
	Dados	5		Listas Ocultas y Listas Abiertas	29
3	Miniaturas y Unidades	7	9	Secuencia Previa al Juego	30
	Miniaturas	7		Tamaño de la Partida	30
	Unidades	7		Compartir las Listas de Ejército	30
	Interacciones entre Objetos	9		Construir el Campo de Batalla	30
4	Logística de Batalla	12		Tipos de Despliegue	31
	Medir Distancias	12		Objetivos Secundarios	32
	Línea de Visión	12		Zonas de Despliegue	33
	Espacio entre Unidades	13		Selección de Hechizos	33
5	Atributos	14		Declarar Despliegues Especiales	34
	Perfiles de Atributos	14	10	Fase de Despliegue	35
	Valores de los Atributos	14		Secuencia de la Fase de Despliegue	35
	Chequeos de Atributo	15		Determinar Quién Despliega Primero	35
6	Modificadores	16		Desplegar Unidades	35
	Valores Establecidos a un Número Concreto	16		Declarar la Intención de ser Primero o Segundo	35
	Multiplicación y División	16		Desplegar las Unidades Restantes	35
	Suma y Resta	16		Desplegar Unidades con Exploradores	35
	Prioridad de Modificadores	16		Mover Unidades con Vanguardia	35
7	Ataques	18		Otras Reglas y Habilidades	35
	Clasificación de los Ataques	18		Tirada por el Primer Turno	36
	Secuencia de los Ataques	18	11	Fase de Carga	37
	Asignar Ataques Cuerpo a Cuerpo	19		Secuencia de la Fase de Carga	37
	Determinar el Número de Impactos	19		Declarar Cargas	37
	Distribuir Impactos	19		Reacciones a la Carga	37
	Tiradas para Herir	19		Redirigir una Carga	38
	Salvaciones por Armadura	19		Mover las Unidades Cargando	38
	Salvaciones Especiales	20	12	Fase de Movimiento	48
	Perder Puntos de Vida	20		Secuencia de la Fase de Movimiento	48
				Reagrupar Unidades Huyendo	48
				Movimientos de Huida	48
				Mover Unidades	48
				Giros y Pivotes	49

13 Fase de Magia 51

Secuencia de la Fase de Magia	51
Hechiceros	51
Dados de Magia	51
Cartas de Flujo	51
Drenar el Velo	51
Límites a los Tokens del Velo	51
Hechizos	52
Secuencia de Lanzamiento de Hechizos	54
Disfunciones	55
Hechizos Vinculados	57
Efectos Mágicos	57

14 Fase de Disparo 59

Secuencia de la Fase de Disparo	59
Puntería	59
Modificadores para Impactar	60
Tiro Desesperado	62

15 Fase de Melé 64

Secuencia de la Fase de Melé	64
Combate	64
Unidad Destrabada	64
Secuencia de la Ronda de Combate	64
Tirar para Impactar	66
Duelos	67
Ganar una Ronda de Combate	68
Chequeo de Desmoralización	68
Persecuciones y Arrasamientos	69
Reorganización en Combate	72

16 Bajas 76

Perder Puntos de Vida	76
Retirar Bajas	76

17 Psicología 79

Chequeos de Pánico	79
Aturdidos	79
Unidades Huyendo	79
Diezmado	80

18 Condiciones de Victoria 81

Obtener Puntos de Victoria	81
Cumplir Objetivos Secundarios	81
¿Quién es el Ganador?	81

19 Clasificación de Miniaturas 83

Clasificación de Miniaturas	83
Monturas de Personaje	83
Clasificación de Unidades	84

20 Terreno 85

Tipos de Terreno	85
Elementos de Terreno	86
Borde del Tablero	87

21 Reglas de Miniaturas 88

Reglas Universales	89
Personajes	98
Grupo de Mando	100
Protecciones Personales	102
Equipo de Armadura	102
Armas	102
Atributos de Ataque	105
Ataques Especiales	109

22 Objetos Especiales 111

Categorías de los Objetos Especiales	111
Propiedades de los Objetos Especiales	111

23 Índice Alfabético 113

1 Introducción

1.A. ¿Qué es The 9th Age: Batallas Fantásticas?

The 9th Age: Batallas Fantásticas, a menudo llamado The 9th Age o T9A, es un wargame de miniaturas hecho por la comunidad en el que dos grandes ejércitos se enfrentan en una batalla épica por el poder o la supervivencia. Cada ejército puede estar compuesto por meros soldados de a pie, hábiles arqueros, acorazados caballeros, poderosos magos, héroes legendarios, monstruos épicos y enormes dragones. El juego se juega normalmente en un Campo de Batalla de 72" por 48" y usa dados de seis caras para resolver diferentes acciones como cargar en la batalla, disparar flechas o lanzar hechizos.

Todas las reglas relevantes, así como comentarios y sugerencias pueden encontrarse o aportarse aquí:

<https://www.the-ninth-age.com/>

Todas las reglas en este libro se consideran parte de las Reglas Básicas de The 9th Age y recomendamos que las tengas disponibles para su uso en tus partidas

Algunas palabras clave y títulos se destacan usando mayúsculas, como en «Ronda de Combate», a menos que sean demasiado comunes, como «miniatura» o «unidad».

El texto en **negrita** se usa para resaltar palabras esenciales y las Reglas de Miniaturas dadas por otra Regla de Miniatura. Se usa en los Libros de Ejército para destacar Reglas de Miniaturas que aparecen definidas en la entrada de la unidad.

El texto en *cursiva* se usa para nombres de hechizos, trasfondo o texto repetitivo.

El texto en color gris se usa para las leyendas de figuras y tablas, restricciones de elementos y texto repetitivo.

Los textos entre (paréntesis) se usan para aclaraciones y explicaciones de las reglas, y para definir los parámetros de algunas Reglas de Miniaturas.

En la versión en castellano de este reglamento, se han añadido algunos términos en su nombre original en inglés junto a su descripción (entre paréntesis) para facilitar la lectura y comparación con documentos en otros idiomas.

La versión digital de este documento tiene vínculos seleccionables con un código de color como esta frase, y en el pie de página se presentan vínculos a las diferentes secciones.

Copyright Creative Commons license:
[the-ninth-age.com/license.html](https://www.the-ninth-age.com/license.html)

Creado con L^AT_EX.

1.B. La Escala del Juego

Jugar a Juegos de Guerra de mesa generalmente supone un ejercicio de abstracción, especialmente en juegos que representan batallas masivas tales como The 9th Age. Por ello, no existe una escala predefinida al jugar a The 9th Age; una miniatura puede representar un único soldado, una docena, o incluso un centenar. Creemos que la escala de tiempo del juego es aún más arbitraria que la escala del juego: la acción de mover en la Fase de Movimiento podría llevar varios minutos en la vida real, mientras que lanzar hechizos en la Fase de Magia podría ser una acción instantánea. Igualmente, los actos de dos unidades chocando en la Fase de Melé podría representar solo unos instantes en tiempo real, mientras que un Duelo entre dos increíbles héroes individuales podría ser un combate exhausto y duradero durante varios minutos o más. Por lo tanto, no se puede asignar ningún valor cuantitativo a una subfase de turno o Turno de Juego.

2 Principios Generales

2.A. Turnos

The 9th Age: Batallas Fantásticas es un juego basado en turnos. Una partida estándar dura 6 Turnos de Juego, divididos cada uno en dos Turnos de Jugador. Al inicio de la partida, un jugador tiene el primer Turno de Jugador, durante el que usará sus unidades para llevar a cabo varias acciones, como mover, lanzar hechizos o Cargar, mientras su oponente reacciona. Tras ello, el otro jugador tendrá su primer Turno de Jugador. Cuando acabe, se habrá completado el Turno de Juego 1. En el Turno de Juego 2, el jugador que comenzó el primer turno tendrá su segundo Turno de Jugador. Esta secuencia se repite hasta que ambos jugadores hayan completado 6 Turnos de Jugador, momento en que se habrá acabado la partida.

2.A.a. Turno de Jugador

Cada Turno de Jugador se divide 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

2.A.b. Jugador Activo y Jugador Reactivo

El Jugador Activo es el jugador cuyo Turno de Jugador está en juego.

El Jugador Reactivo es el jugador cuyo Turno de Jugador no está en juego.

2.A.c. Efectos Simultáneos

Cada vez que dos o más efectos tengan lugar a la vez, resuelve primero los efectos controlados por el Jugador Activo. Si los jugadores tienen que tomar decisiones (como pueden ser habilidades que puedan o no ser activadas), el Jugador Activo debe declarar su decisión antes de que lo haga el Jugador Reactivo. Cada jugador es libre de decidir en qué orden resuelve sus habilidades simultáneas. Una vez que ambos jugadores hayan anunciado qué habilidades usan, se resuelve el efecto de ambas, empezando por las de Jugador Activo.

- Hasta que el primer jugador complete su despliegue normal en la Fase de Despliegue, considera al jugador que eligió Zona de Despliegue como el Jugador Activo.
- Durante el resto de la Fase de Despliegue, considera

al jugador que completó su despliegue normal primero como el Jugador Activo.

Por ejemplo, si ambos jugadores tienen habilidades que se deben activar al inicio de la Fase de Magia, el jugador cuya Fase de Magia está en juego debe elegir si activa o no sus habilidades y en qué orden. Luego el Jugador Reactivo puede elegir si va a usar sus habilidades o no. Tras esto, los efectos de ambas habilidades se resuelven, comenzando con las habilidades del Jugador Activo.

2.A.d. Los Términos Amigo y Enemigo

Las reglas a menudo se refieren a Turnos de Jugador amigo o enemigo, miniaturas amigas o enemigas, unidades amigas o enemigas, etc. En este contexto, el término «enemigo» se refiere a los Turnos de Jugador de tu rival, las miniaturas de tu rival, sus unidades, etc., mientras que el término «amigo» se refiere a las tuyas.

2.A.e. Un Solo Uso

Estos objetos solo pueden usarse una vez en toda la partida.

2.B. Dados

2.B.a. Tiradas de Dados

En The 9th Age: Batallas Fantásticas, los dados se usan para determinar resultados aleatorios. Generalmente se usan dados de seis caras, denominado como D6 (o 1D6), y con resultados entre 1 y 6. Los efectos de una tirada de dado suelen depender de si la tirada es igual o superior a un valor (por ejemplo, una tirada que será exitosa si el resultado del dado es de '3' o mayor). Esto generalmente se expresa como 3+ (o 2+, 4+, 6+, etc.).

Varios Dados

A veces necesitarás tirar más de uno de estos dados a la vez. Esto se representa con un número delante del tipo de dado a tirar, como por ejemplo 3D6, que significa que se lanzan 3 dados de seis caras, y se suman los resultados.

Tiradas de Dado Modificadas

En otras ocasiones, una tirada de dado puede ser modificada sumando o restando una cantidad determinada al valor obtenido, como por ejemplo 1D6+1. En tales casos simplemente suma o resta la cantidad indicada al resultado de la tirada. Puede ser que tengas que multiplicarla por un número, tal como 1D6×2: multiplica el resultado de la tirada por este número.

Resultado Natural

Una resultado natural en 1D6 se refiere al valor obtenido en el dado, antes de aplicar ningún modificador.

Repetir Tiradas

Finalmente, algunos efectos en el juego permiten repetir la tirada de ciertos dados, como las «tiradas para herir fallidas» o «las Salvaciones de Égida de '1'». Cuando se den estos casos, repite solo los dados indicados. **Las tiradas de Dado solo se pueden repetir una vez.** El segundo resultado es definitivo, sin importar el motivo, la procedencia o el efecto, y el resultado inicial se ignora a todos los efectos, a menos que se especifique lo contrario. Ten en cuenta que repetir una tirada de dado no se considera un modificador.

Tirar 1D3

En algunas ocasiones se pedirá tirar D3. Este se consigue tirando un D6 y dividiendo el resultado a la mitad, redondeando hacia arriba, de manera que los únicos resultados posibles sean 1, 2 o 3. Si el juego requiere un resultado natural de '1' o de '6' al tirar 1D3, siempre se referirá al resultado obtenido en el D6 antes de dividir.

Tirada Maximizada y Tirada Minimizada

Para las tiradas de dados sujetas a Tirada Maximizada, tira 1D6 adicional y descarta el D6 más bajo. Para tiradas de dados sujetas a Tirada Minimizada, tira 1D6 adicional y descarta el D6 más alto. **Esta regla es acumulativa** (esto es, para las tiradas afectadas dos veces por Tirada Maximizada, tira 2D6 adicionales y descarta los dos D6 con resultados más bajos). El resultado del D6 descartado se ignora a todos los efectos.

2.B.b. El Dado de Dirección y Direcciones Aleatorias

El Dado de Dirección es un dado de seis caras especial con todas sus caras marcadas con una flecha. Algunas reglas pedirán al jugador a determinar una dirección de forma aleatoria. En estos casos, tira el Dado de Dirección y usa la dirección que señale la flecha.

Representar el Dado de Dirección con 1D6 normal

De forma alternativa, el Dado de Dirección puede representarse tirando un dado normal de seis caras y usando la cara con un único punto (esto es, el '1') para representar la dirección de una flecha como se muestra en la figura 1. Si el resultado obtenido es un '1' o un '6' (son caras opuestas del dado), usa en su lugar el punto central del '5' para representar la dirección de la flecha.



Figura 1: Representar el Dado de Direcciones con un 1D6 normal.

3 Miniaturas y Unidades

3.A. Miniaturas

Las miniaturas en The 9th Age: Batallas Fantásticas representan a épicos guerreros, feroces monstruos y letales hechiceros. Todo elemento que esté sobre una misma peana se considera una misma miniatura (por ejemplo, un dragón y su jinete, o un cañón y su dotación se consideran una única miniatura).

La escala de las miniaturas generalmente usadas para The 9th Age varía entre 1:70 y 1:50 al compararlas con equivalentes reales para criaturas de tamaño humano. Varias unidades se representan generalmente por miniaturas con una escala entre los 25 mm y los 32 mm (una forma común de medir una miniatura humana es medir la altura de la miniatura hasta los ojos). Los jugadores pueden interpretar la escala como consideren, ya que las distancias empleadas en las reglas no serían realistas si se usa la escala 1:1 en comparación con el tamaño de las miniaturas usadas en el juego.

The 9th Age no apoya oficialmente a ninguna línea de productos en particular, y te invitamos a jugar con cualquier escala y miniaturas que tú y tu oponente hayáis acordado. Sin embargo, es importante montar tus miniaturas (independientemente de la escala o el tamaño) en una peana del tamaño indicado para cada Entrada de Unidad.

Igual que nos podemos imaginar que los combatientes en el juego son más pequeños que las miniaturas que los representan, también podemos imaginar que una única miniatura no tiene que representar a un único guerrero. Podríamos imaginar que una unidad de 10 guerreros elfos de élite representa exactamente a 10 elfos, u otra cantidad, como 20, 50 o 100. Al mismo tiempo, una unidad de 10 Jinetes Goblin podría representar 10 Goblins, pero sería más representativo pensar en ellos como un grupo mayor de 100, 200 o 500.

Los Personajes y monstruos representan guerreros excepcionales y criaturas especialmente poderosas, capaces de doblegar a regimientos enteros por sí mismos. Es fácil asumir que la miniatura de un Personaje no tiene por qué representar tan solo al Personaje, sino también a su guardia personal, y cualquier clase de séquito que acompañarían a esta clase de héroes a la batalla.

3.A.a. Peanas

Todas las miniaturas se sitúan sobre una peana rectangular o redonda. Los tamaños de peana se dan como dos medidas en milímetros: frente-ancho × lado-largo (por ejemplo, la mayoría de peanas de Caballería son 25×50 mm. En algunos casos, las miniaturas tienen peanas redondas, en cuyo caso, tan solo se dará una medida: el diámetro (por ejemplo, la peana común de una Máquina de Guerra es redonda 60 mm). A efectos de todas las reglas, solo la peana de una miniatura es

importante y determina la posición de la miniatura en el Campo de Batalla, mientras que la miniatura en sí no se tendría en cuenta.

3.A.b. Miniaturas Multiparte

Las miniaturas con más de un Perfil Ofensivo se denominan Miniaturas Multiparte (ver «Perfiles de Atributos», página 14). Cada parte de dicha miniatura tiene su propio Perfil Ofensivo que hará referencia a dicha Parte de Miniatura. Por ejemplo, una miniatura de Caballería tiene dos partes (jinete y montura), mientras que un soldado a pie tendrá una única parte.

A veces una miniatura tiene varias partes idénticas. En este caso, en el perfil, el nombre de la parte de la miniatura viene seguido por un número entre paréntesis. Por ejemplo, un carro con sus tres aurigas, que aparecería como «Aurigas (3)».

Siempre que una regla, habilidad, hechizo, etc. afecte a una miniatura, todas las partes de la miniatura se verán afectadas, a menos que la regla especifique que solo afecta a una parte de la miniatura de forma específica. Cuando ataca o dispara, cada parte de una Miniatura Multiparte usa sus propios Atributos y Armas.

3.A.c. Encaramientos de la Miniatura

Una miniatura tiene 4 Encaramientos: Frontal, Retaguardia y dos Flancos. Los Encaramientos son los límites de la peana de la miniatura. Las unidades en peanas redondas solo tienen un Encaramiento, que se considera su Encaramiento Frontal.

3.A.d. Arcos de la Miniatura

Una miniatura tiene 4 Arcos: Frontal, Retaguardia, Flanco Izquierdo y Flanco Derecho. Cada arco se determina extendiendo una línea recta desde las esquinas de la peana de la miniatura, en un ángulo de 135° con respecto a los Encaramientos de la miniatura. Cualquier objeto tocando la línea que separa dos Arcos (aunque sea solo en un único punto) se considera que está dentro de esos Arcos. A efectos de reglas, las unidades en peanas redondas tienen un único Arco de 360°, el cual se considera su Arco Frontal.

3.B. Unidades

Todas las miniaturas forman parte de una unidad. Una unidad es o bien un grupo de miniaturas en formación de filas (a lo largo del ancho de la unidad) y columnas (a lo largo de la unidad) o una única miniatura operando independientemente.

Al formar una unidad, todas las miniaturas en la unidad deben estar perfectamente alineadas con sus peanas

en contacto con las el resto, y encaradas en la misma dirección. Las miniaturas de una unidad que no estén en la primera fila deben colocarse de modo que otra miniatura esté directamente delante de ellas, por lo que su encaramiento frontal al completo debe estar físicamente en contacto con peana con las miniaturas delante de ellas.

Todas las filas deben tener siempre la misma anchura, con excepción de la última, que puede ser más corta que el resto. Ten en cuenta que es perfectamente posible que la última fila de la unidad presente huecos entre miniaturas, siempre y cuando todas ellas estén alineadas con las miniaturas del resto de filas. Una fila en la que falten una o más miniaturas se denomina fila incompleta.

Siguiendo estas reglas, eres libre de colocar tus unidades en cualquier formación, con tantas o tan pocas columnas como desees. Ten en cuenta que esto puede afectar a cómo las reglas interactúan con la unidad (ver 3.B.b «Filas Completas» y 3.B.c «Formación Cerrada y Formación en Línea», por ejemplo).

Siempre que una regla, habilidad, hechizo, etc. afecte a una unidad, todas las miniaturas en la unidad se verán afectadas.

3.B.a. Tropa

Las miniaturas normales de una unidad se denominan miniaturas de Tropa. Todas las miniaturas excepto los Personajes son miniaturas de Tropa.

3.B.b. Filas Completas

La Altura de la unidad determina cuántas miniaturas se necesitan en una fila para formar una Fila Completa (ver «Clasificación de Miniaturas», página 83). Las unidades de Altura Estándar necesitan 5 miniaturas, las de Altura Grande necesitan 3 miniaturas y las de Altura Gigantesca necesitan 1 miniatura.

3.B.c. Formación Cerrada y Formación en Línea

Las unidades normalmente se considera que están en Formación Cerrada. Las unidades en filas de 8 o más miniaturas se consideran en Formación en Línea. Las unidades en Formación en Línea obtienen el Atributo de Ataque **Luchar en Filas Adicionales**, pero no tienen ningún Bonificador por Filas a su Resultado del Combate (ver «Bonificador por Filas», página 9 y «Fase de Melé», página 64 para detalles de los efectos de las diferentes formaciones).

3.B.d. Reserva de Puntos de Vida

Todos los Puntos de Vida de una unidad forman parte de una o más Reservas de Puntos de Vida. Los Puntos de Vida de todas las miniaturas de Tropa que no sean

Campeones de una unidad forman una Reserva de Puntos de Vida separada, mientras que el Campeón y cada **Personaje** que se hayan unido a la unidad tiene su propia Reserva de Puntos de Vida (ver «Campeón», página 100 y «Personajes», página 98).

3.B.e. Rectángulo de Límites

El Rectángulo de Límites es un rectángulo imaginario formado por los bordes más exteriores de la unidad. El Rectángulo de Límites de las unidades compuestas por miniaturas con peana redonda es igual al área ocupado por la peana (es decir, su Rectángulo de Límites será un círculo). Normalmente una unidad no puede estar dentro del Rectángulo de Límites de otra unidad, a menos que las unidades se estén solapando (ver figura 2 e «Interacciones entre Objetos», página 9).

A la hora de trazar Línea de Visión a un Rectángulo de límites y determinar si la unidad se beneficia de Cobertura, la Altura del Rectángulo de Límites se corresponderá a la Altura de la unidad (ver «Clasificación de Unidades», página 84; ten en cuenta que Reglas de Miniaturas como **Presencia Imponente**, **Alto** u **Hostigadores** pueden afectar a esto)

3.B.f. Centro de la Unidad

El Centro de una unidad es el centro de su Rectángulo de Límites (ver figura 2).

3.B.g. Encaramientos de la Unidad

Una unidad tiene 4 Encaramientos: Frontal, Retaguardia (o Encaramiento Trasero) y dos Flancos (o Encaramientos Laterales). Los Encaramientos son los límites del Rectángulo de Límites (ver figura 2). Las unidades en peanas redondas tienen un único Encaramiento, el cual se considera que es su Encaramiento Frontal.

3.B.h. Arcos de la Unidad

Una unidad tiene 4 Arcos: Frontal, Retaguardia (o Arco Trasero), Flanco Izquierdo y Flanco Derecho (o Flancos Laterales Izquierdo y Derecho). Cada arco se determina extendiendo una línea recta desde las esquinas del Rectángulo de Límites de la unidad, en un ángulo de 135° con respecto a los Encaramiento de la unidad (ver figura 2). Cualquier objeto que esté tocando la línea que separa dos Arcos (aunque sea solo en un único punto) se considera que está dentro de esos Arcos. A efectos de reglas, las unidades en peanas redondas tienen un único Arco de 360°, que se considera su Arco Frontal

Varias reglas requieren que los jugadores determinen en qué Arco de una unidad se encuentra Situado otro objeto. Ten en cuenta que a efectos de reglas hay una diferencia entre «estar dentro de un Arco» como se ha descrito y «estar situado en un Arco» (ver figura 3):

- Las miniaturas/unidades en **peanas rectangulares** están Situadas en el Arco en que esté el centro de su

Encaramiento Frontal.

- Las miniaturas/unidades en **peanas redondas** están Situadas en el Arco en que esté el centro de su peana.
- Cualquier **otro** objeto está Situado en el Arco en que esté su centro.

Si un objeto está Situado **justo** en dos Arcos de una unidad, se considera como Situado en su Flanco.

3.B.i. Bonificador por Filas

Las unidades en Formación Cerrada tienen un Bonificador por Filas de 1 por cada Fila Completa a partir de la primera, hasta un Bonificador por Filas máximo de 3. Las unidades en Formación en Línea siempre tienen un Bonificador por Filas de 0.

3.C. Interacciones entre Objetos

Hay varias maneras en que miniaturas, unidades, y otros objetos en el juego pueden interactuar entre ellos (ver figura 4).

3.C.a. Contacto con Peana entre Miniaturas

Dos o más **unidades** están en contacto si sus Rectángulos de Límites se tocan entre sí (incluyendo el contacto entre esquinas).

Dos o más **miniaturas** en peanas rectangulares están en contacto con peana si sus peanas se están tocando entre sí (incluyendo el contacto entre esquinas).

Una miniatura se considera en contacto con peana con una unidad si está en contacto con peana con al menos una miniatura de dicha unidad.

3.C.a.1 Contacto con Peana entre Miniaturas a través de Huecos

Las filas incompletas o los Personajes con **Peanas que no Encajan** pueden causar que haya huecos entre miniaturas rivales cuyas unidades están en contacto con peana. Dos miniaturas rivales se consideran en contacto con peana a través de dichos huecos si puedes trazar una línea recta:

- de una miniatura a la otra, incluyendo de esquina a esquina
- que sea perpendicular a los Encaramientos Trabados de ambas unidades correspondientes

Una miniatura no se considera en contacto con peana a través de un hueco si su Encaramiento enfrenteado con la miniatura enemiga está completamente en contacto con una miniatura amiga.

Ver figura 5 para un ejemplo de cómo determinar si miniaturas rivales se consideran en contacto con peana a través de huecos.

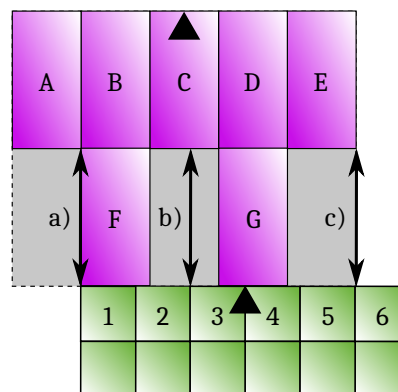


Figura 5: Contacto con peana entre miniaturas a través de huecos.

La unidad verde (abajo) ha cargado a la unidad morada (arriba) por la Retaguardia. Debido a que la última fila de la unidad cargada está incompleta, algunas miniaturas están en contacto con peana a través de huecos.

- Esta línea conecta 1 con A y B. La Retaguardia completa de B está sin embargo en contacto con F, por lo que 1 está en contacto con peana a través de huecos solo con A (además del contacto «normal» con F).
- Esta línea conecta C con 2 y 3. C está en contacto con peana con 2 y con 3.
- Esta línea conecta E con 5 y 6. E está en contacto con peana con 5 y con 6.

3.C.b. Contacto entre Objetos

Dos objetos, como peanas, Rectángulos de Límites, Elementos de Terreno, entre otros, se consideran en **contacto** (ver figura 4):

- Si se tocan el uno al otro:
 - A lo largo de una línea (por ejemplo, dos peanas rectangulares tocándose a lo largo de su frontal)
 - En un único punto (por ejemplo, contacto de unidades entre esquinas)
- Si un objeto está dentro de otro. Un objeto se considera **dentro** de otro si está:
 - Parcialmente dentro de otro objeto
 - Completamente dentro de otro objeto

3.C.c. Objetos que se Solapan

Se considera que dos objetos se solapan si ellos o los Rectángulos de Límites de sus unidades están al menos parcialmente uno encima del otro, sin que los dos objetos estén en contacto entre sí (por ejemplo, una unidad con movimiento de Volar y un Elemento de Terreno). Esto incluye los bordes de ambos objetos.

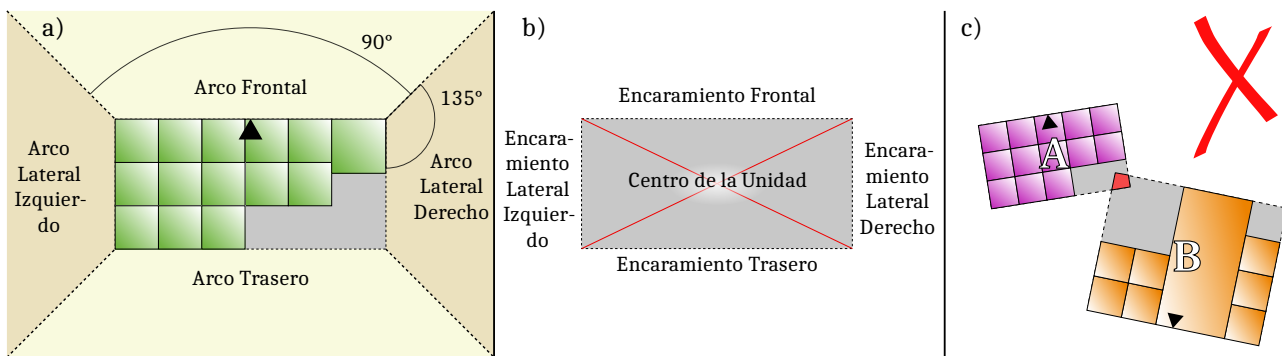


Figura 2: Arcos, Encaramientos, y Rectángulo de Límites de la unidad.

a) Esta unidad tiene 3 filas y 6 columnas. La peana en el lateral es un Personaje con una Peana que no Encaja que se ha unido a la unidad (ver «[Peanas que No Encajan](#)», página 92). La fila trasera está incompleta y tan solo tiene 3 miniaturas.

Los Arcos Frontales, Flancos y Retaguardia se definen dibujando líneas desde las esquinas del Rectángulo de Límites con un ángulo de 135° para cada uno de sus Encaramientos.

b) El Rectángulo de Límites es el área dibujado en torno a los bordes exteriores de la unidad (área gris). El Centro de la Unidad sería el centro de este Rectángulo de Límites (marcado con una cruz roja).

c) El Rectángulo de Límites no puede estar dentro de otro Rectángulo de Límites, ni siquiera con partes que no estén ocupadas por ninguna miniatura.

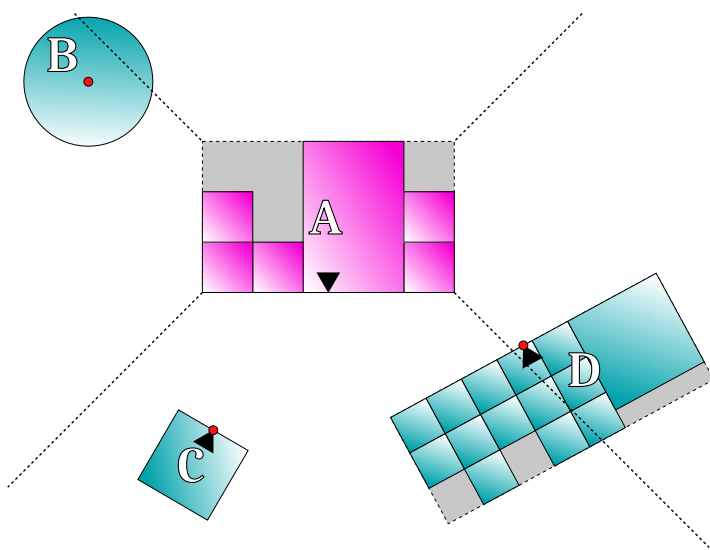


Figura 3: Unidades dentro de y Situadas en los Arcos de otra unidad.

La unidad B está dentro de los Arcos Trasero y Lateral de la unidad A. Está Situada en el Arco Lateral de la unidad A (dado que ahí es donde está el centro de su peana redonda).

La unidad C está dentro del Arco Frontal de la unidad A. También está Situada en el Arco Frontal de la unidad A.

La unidad D está dentro de los Arcos Frontal y Lateral de la unidad A. Está Situada en el Flanco de la unidad A (dado que ahí es donde se encuentra el centro de su Encaramiento Frontal).

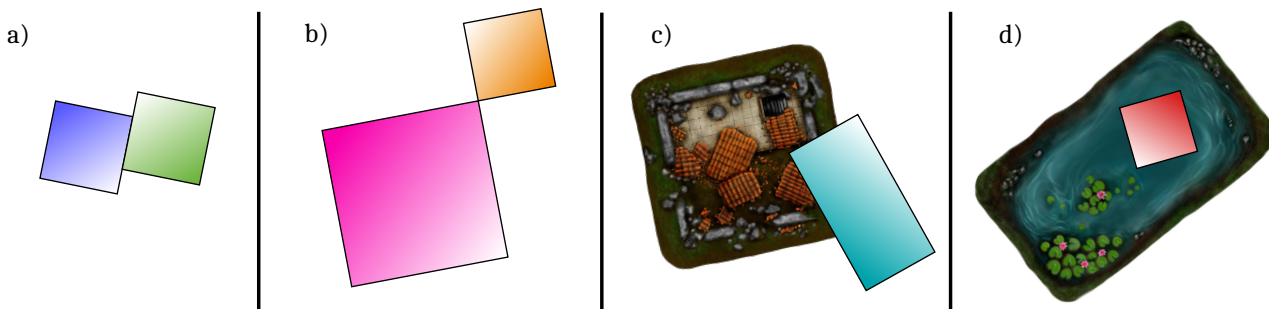


Figura 4: Interacción entre objetos.

a) Contacto a lo largo de una línea

b) Contacto en un punto

c) Parcialmente dentro

d) Completamente dentro

3.C.d. Interacción con Peanas Redondas

Se considera que las unidades están en contacto con peana con una miniatura con peana redonda cuando sus respectivos Rectángulos de Límites están en contacto (recuerda que el Rectángulo de Límites de una miniatura con peana redonda es un círculo).

Se considera que las miniaturas están en contacto con peana con una miniatura con peana redonda si se dan todas las condiciones siguientes:

- Sus unidades están en contacto con peana.
- El Rectángulo de Límites de la miniatura en peana redonda está directamente frente a ellas (siguiendo una línea recta perpendicular al encaramientos enfrentados).
- No hay ninguna otra miniatura entre ellas.

Ver figura 6 como ejemplo.

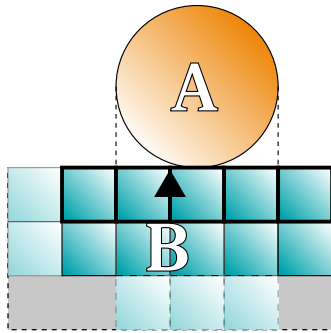


Figura 6: Contacto con peana entre miniaturas y una miniatura con peana redonda.

Las miniaturas con el borde remarcado de la unidad B se consideran en contacto con peana con la miniatura A, dado que la peana redonda está directamente enfrente de ellas.

4 Logística de Batalla

4.A. Medir Distancias

La unidad de medida para todas las distancias y alcances en *The 9th Age: Batallas Fantásticas*, es la pulgada ("). Una pulgada corresponde a 2.54 cm.

Al usar miniaturas de 28 mm, 1" en el mundo del juego sería aproximadamente igual a 1.5 metros en la vida real. Una criatura humanoide media en el juego un Ritmo de Avance de 4" y un Ritmo de Marcha de 8", lo que significa que en una Fase de Movimiento se movería tan solo 6 metros (12 marchando). Del mismo modo, un arma de proyectiles, como un Arco Largo tiene un alcance efectivo de 30" en el juego, que equivaldría aproximadamente a 45 metros, lo que es 5 veces menos que el alcance medio histórico del arma, cuyo alcance sería de unos 250 metros.

Por ejemplo, los jugadores podrían usar el alcance histórico del Arco Largo para determinar la distancia que 1" representa en el juego. En dicho caso, 1" sería algo más de 8 metros, un valor mucho más exacto a la hora de representar las distancias asumidas al escribir las reglas para este juego.

No pretendemos decir a los jugadores cómo imaginar sus combates, o cuántas miniaturas individuales debería representar cada miniatura, pero creemos que una ecuación sencilla que representaría bien el tamaño del juego es tomar 1" cercano a 10 metros. Una partida estándar se jugaría en un tablero de 72×48", que equivaldría en la vida real a un área de 720×480 m (unos 50 campos de fútbol. En tiempos medievales (lo más parecido que tenemos a nuestro mundo de fantasía) esto representaría el tamaño habitual de un campo de batalla en que dos fuerzas de entre unos cientos hasta miles de soldados se enfrentarían.

Para determinar la distancia entre dos puntos del Campo de Batalla (o dos unidades, o cualquier otro elemento), debes medir siempre entre los puntos más cercanos, incluso si la trazada de la medida es interferido u obstruido por cualquier otro elemento.

Las reglas a veces hacen referencia a elementos estando en un determinado radio de otros. Mide la distancia entre los puntos más cercanos. Si esta distancia es menor o igual al valor dado, se considerarán dentro de alcance. Esto implica que toda miniatura está siempre a un radio cualquiera de sí misma, y que no es necesario que la miniatura o unidad entera estén dentro del radio de alcance, basta con que lo esté una fracción de ellas.

Al medir distancias de una unidad a otra, mide desde y hasta su Rectángulo de Límites.

Los jugadores pueden medir cualquier distancia en cualquier momento.

4.B. Línea de Visión

Una miniatura puede trazar Línea de Visión a su objetivo (un punto, una miniatura o el Rectángulo de Límites de una unidad) si puedes extender una línea recta desde su encaramiento frontal hasta el objetivo, sin que la línea:

- Abandone el Arco Frontal de la miniatura
- Sea interrumpida por Terreno Opaco
- Sea interrumpida por el borde de la peana de otra miniatura que tenga una **Altura igual o mayor** que **ambas** la miniatura y su objetivo (ver «**Clasificación de Miniaturas**», página 83, para más detalles; esto puede verse afectado por Reglas de Miniaturas tales como **Alto** u **Hostigadores**)

A la hora de determinar la Línea de Visión de o a un punto del Campo de Batalla, todo punto se considera siempre de Altura Estándar.

Al trazar la Línea de Visión de varias miniaturas dentro de una unidad, esto deberá hacerse de manera independiente para cada miniatura. No puede trazarse Línea de Visión a una unidad si el punto en que dicha unidad entra en contacto con la línea previamente definida queda fuera del Arco Frontal de la unidad trazando Línea de Visión. Las miniaturas nunca bloquean la Línea de Visión de o a otras miniaturas en la misma unidad. Se considera que una unidad tiene Línea de Visión a un objetivo si una o más miniaturas en la unidad tienen Línea de Visión. Se considera que una miniatura tiene Línea de Visión a una unidad si puede trazar Línea de Visión a cualquier miniatura dentro de la unidad objetivo o a cualquier parte de su Rectángulo de Límites.

Ver figura 7 para una ilustración de cómo trazar Línea de Visión desde una miniatura.

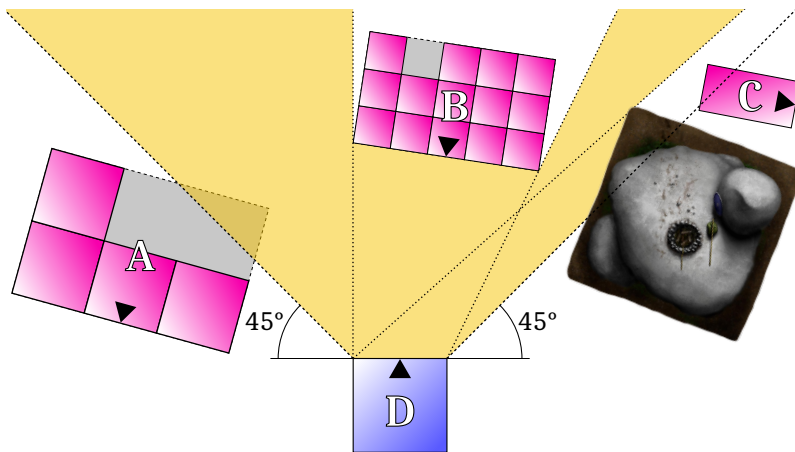


Figura 7: Trazar Línea de Visión.

En amarillo se muestra el área en que la miniatura individual D puede trazar Línea de Visión.

- La unidad B está en su Línea de Visión.
- La unidad A está en su Línea de Visión, ya que la unidad D puede trazar Línea de Visión al Rectángulo de Límites de la unidad A, incluso aunque sea a una parte del Rectángulo de Límites de la unidad A que no está ocupado por ninguna miniatura.
- La unidad C no está en su Línea de Visión, ya que el Elemento de Terreno Impasable es Terreno Opaco, y por lo tanto bloquea la Línea de Visión de la unidad D a la unidad C.

4.C. Espacio entre Unidades

En circunstancias normales, todas las unidades deben estar separadas de otras unidades (amigas y enemigas) y de Terreno Impasable por más de 1" (recuerda que la distancia entre unidades se mide desde y a sus Rectángulos de Límites).

Ciertos tipos de movimiento permiten a las unidades situarse a menos de 1" de otras unidades o de Terreno Impasable. Los tipos de movimiento más habituales son:

- Durante los Movimientos de Avance, o Marcha, las unidades pueden acercarse hasta a 0.5" de dichos elementos, pero deben estar a más de 1" de ellos al finalizar el movimiento (ver figura 8).
- Durante un Movimiento de Carga Fallida o Movimiento de Carga, las unidades pueden acercarse a menos de 0.5" de dichos elementos, incluso pueden entrar en contacto (sin embargo solo podrán entrar en contacto con unidades enemigas contra las que hayan declarado una Carga).

Una vez que las unidades han acabado a menos de 1" de otras unidades o Terreno Impasable tras un Movimiento de Carga Fallida o un Movimiento de Carga, podrán permanecer a menos de 1". En cuanto se alejen más de esto, las restricciones habituales referentes a Espacio entre Unidades vuelven a aplicarse. Retirar a una unidad del Campo de Batalla (por ejemplo, durante una Reorganización) no cuenta como mover la unidad a más de 1" para este propósito, a menos que tras volver a colocar la unidad, ésta quede a más de 1".

Ver figura 8 como ejemplo.

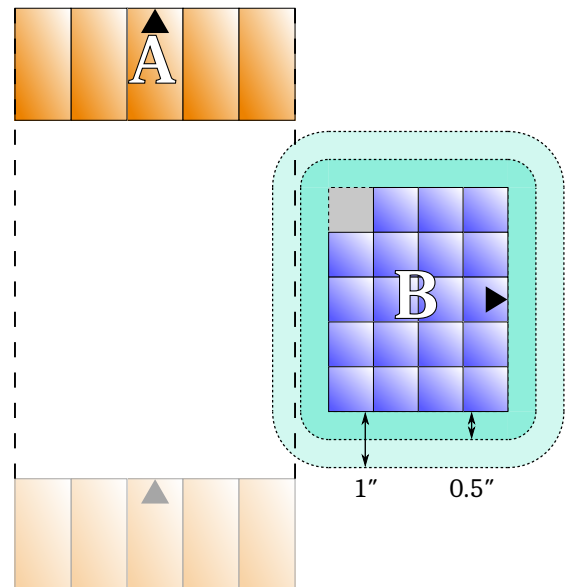


Figura 8: Espacio entre Unidades.

Durante un Movimiento de Avance o Marcha, la unidad A puede acercarse a menos de 1" del Rectángulo de Límites de la unidad B. La unidad A no podrá, sin embargo, acercarse a menos de 0.5" de la unidad B. Dado que la unidad A inició su movimiento a más de 1" de la unidad B, deberá acabar su Movimiento de Avance o Marcha a más de 1" del Rectángulo de Límites de B.

5 Atributos

5.A. Perfiles de Atributos

Cada entrada de unidad contiene los siguientes Perfiles de Atributos: Perfil Global, Perfil Defensivo, y Perfil Ofensivo.

5.A.a. Perfil Global

Cada miniatura tiene tres Atributos Globales:

Ava (Ritmo de Avance)

La distancia que la miniatura puede recorrer en un Movimiento de Avance en pulgadas.

Mar (Ritmo de Marcha)

La distancia que la miniatura puede recorrer en un Movimiento de Marcha en pulgadas.

Dis (Disciplina)

La habilidad de la miniatura para resistir y luchar.

5.A.b. Perfil Defensivo

Cada miniatura tiene cuatro Atributos Defensivos:

PV (Puntos de Vida)

Retira la miniatura como baja, cuando pierda este número de Puntos de Vida.

Def (Habilidad Defensiva)

La habilidad de la miniatura para evitar ser impactada en combate cuerpo a cuerpo.

Res (Resiliencia)

La resistencia de la miniatura a los golpes.

Arm (Armadura)

La armadura innata de la miniatura.

5.A.c. Perfil Ofensivo

Si una miniatura consta de más de una parte de miniatura, cada parte de miniatura tendrá su propio Perfil Ofensivo. Cada parte de miniatura tiene cinco Atributos Ofensivos:

Agi (Agilidad)

Cuanto mayor es la Agilidad de una parte de miniatura, antes golpea en combate.

Ata (Valor de Ataques)

La cantidad de veces que una parte de miniatura puede golpear en una Ronda de Combate.

Ofe (Habilidad Ofensiva)

La habilidad de una parte de miniatura para infligir golpes en combate.

Fue (Fuerza)

La facilidad de la parte de miniatura para herir a las miniaturas enemigas.

PA (Penetración de Armadura)

La capacidad de los ataques de la parte de miniatura de penetrar la Armadura de las miniaturas enemigas.

5.B. Valores de los Atributos

Generalmente cada Atributo tiene un valor entre 0 y 10. Un valor de Atributo mayor indica que la miniatura es más diestra en ese Atributo. Estos valores se usan para varias mecánicas del juego, como mover unidades o atacar con miniaturas, como se explicará en capítulos siguientes.

5.B.a. Atributos Aleatorios

Algunas partes de miniatura presentan valores aleatorios para uno o más Atributos (por ejemplo, Valor de Ataques 1D6+1). Tira para determinar este valor cada vez inmediatamente antes de que sea necesario. En el caso de Atributos Defensivos y Ofensivos, el valor obtenido se usa para todos los ataques simultáneos de dicha parte de miniatura (tales como Ataques de Disparo o Ataques de Melé en el mismo Paso de Iniciativa). Cuando varias partes de miniatura en la misma unidad tienen un valor aleatorio para un Atributo, tira de manera separada para cada parte de miniatura.

Un valor aleatorio de Ritmo de Avance significa que la miniatura tiene la Regla Universal [Movimiento Aleatorio](#).

5.B.b. Valores de Atributo Especiales

A veces los valores de los Atributos en los Perfiles Defensivo o Global de las monturas pueden contener una «P» en lugar de un valor. En este caso, «P» hace referencia al valor en el Perfil de Atributos del personaje, que será el valor a usar en su lugar.

A veces un valor está escrito como «P + X». En este caso, usa el valor del Atributo del Personaje, sumándole X (ver [«Atributos Globales y Defensivos»](#), página 83).

En otros casos, una parte de miniatura puede no tener ningún valor para algunos Atributos (por ejemplo, el chasis de un carro). Esto no podrá modificarse en ningún modo.

5.C. Chequeos de Atributo

Para realizar un Chequeo de Atributo, tira 1D6. Si el resultado es menor o igual que el valor del Atributo a chequear, habrás superado el chequeo. En cualquier otro caso, se habrá fallado el chequeo. Un chequeo siempre falla con un resultado de '6'.

Cuando una miniatura con más de un valor para un Atributo realiza un Chequeo de Atributo, realiza un único chequeo para la Miniatura Multiparte, usando el valor más alto disponible. Por ejemplo, si un Personaje Elfo Silvano con Fuerza 4 monta un Corcel Élfico con Fuerza 3, y debe realizar un Chequeo de Fuerza, la Miniatura Multiparte usará Fuerza 4 para este Chequeo.

Cuando una unidad al completo realice un Chequeo de Atributo, utiliza el valor más alto disponible.

5.C.a. Chequeos de Disciplina

Los Chequeos de Disciplina son un tipo especial de Chequeos de Atributo, y siguen sus propias reglas. Para realizar un Chequeo de Disciplina, Tira 2D6 y compara el resultado con el Atributo de Disciplina de la miniatura. Si el resultado es menor o igual que el valor de Disciplina, se habrá superado el chequeo. Si no, se habrá fallado.

Cuando una unidad al completo realice un Chequeo de Disciplina, el propietario debe elegir una única miniatura en la unidad que realice el chequeo por toda la unidad. Si hubiera diferentes valores de Disciplina en la unidad, el propietario elige qué miniatura usar. Esto ocurre a menudo cuando unes Personajes a las unidades. Si la miniatura supera el Chequeo de Disciplina, se considera como que cada miniatura en la unidad ha superado el chequeo. Si la miniatura falla el Chequeo de Disciplina, se considera como que cada miniatura en la unidad ha fallado el chequeo.

Muchas mecánicas del juego requieren Chequeos de Disciplina, tales como Chequeos de Pánico o de Desmoralización. Todas estas mecánicas usan Chequeos de Disciplina, independientemente de cualquier regla adicional o modificador descrito en las secciones de reglas correspondientes.

6 Modificadores

Los valores de Atributo, tiradas de dado, u otros valores en el juego pueden ser sujeto a modificadores de diversas fuentes, como hechizos, armas, o armaduras. Estos Atributos pueden establecerse a un valor determinado, o ser objeto de una suma, resta, multiplicación o división.

6.A. Valores Establecidos a un Número Concreto

Cuando un valor o una tirada se establecen a un valor concreto, sustituye el valor modificado o la tirada requerida con dicho valor. Por ejemplo, si un ataque está sujeto al efecto «la Penetración de Armadura del atacante se **establece** en 10», sustituye la Penetración de Armadura del ataque por 10.

Un Atributo puede establecerse al valor del Atributo de otra miniatura. En ese caso, el valor del Atributo de la otra miniatura se usa después de aplicar cualquier modificador que pudiera afectar a esta otra miniatura. Los modificadores que afectan a la miniatura receptora se aplicarán a continuación a ese valor (siguiendo las reglas de **Prioridad de Modificadores** más abajo). Por ejemplo, si una miniatura tiene la regla «La Disciplina de todas las unidades en un radio de 12" puede **establecerse** al valor de Disciplina de la miniatura», todas las miniaturas dentro del radio indicado pueden ignorar su propia Disciplina y usar la Disciplina de la miniatura en su lugar.

6.B. Multiplicación y División

A veces algunos valores o tiradas pueden ser modificados por multiplicación o división. En este último caso, redondea fracciones hacia arriba. Por ejemplo, si una miniatura ataca a una miniatura enemiga que está sujeta a la regla «Todos los ataques efectuados contra esta miniatura se llevan a cabo con la mitad de la Fuerza», la Fuerza de sus ataques se divide entre 2, redondeando fracciones hacia arriba.

6.C. Suma y Resta

A veces algunos valores o tiradas pueden ser modificados por sumas o restas. Por ejemplo, si una miniatura está sujeta a la regla «La miniatura obtiene +1 Armadura y sufre -2 Habilidad Ofensiva», añade +1 a su Armadura y resta 2 a su Habilidad Ofensiva.

6.D. Prioridad de Modificadores

Si cualquier valor o tirada se ve afectado por más de un modificador, estos modificadores se aplican en un orden estricto, siguiendo la Tabla 1. Primero aplica los modificadores listados con 1, después los modificadores listados con Prioridad 2, y así sucesivamente (para

indicar la prioridad de los modificadores se emplearán los términos **establecido/siempre/nunca** en negrita).

Cuando varios modificadores dentro de una misma prioridad deban aplicarse a un valor (por ejemplo, a valores de un Atributo), aplícalos en el orden que proporcione el resultado más bajo.

Cuando varios modificadores dentro de una misma prioridad deban aplicarse a una tirada (por ejemplo, salvaciones por **Aegis**, tiradas para impactar, tiradas para herir), aplícalos en el orden que suponga la menor probabilidad de éxito de la tirada.

Después de todos los modificadores procedentes de multiplicaciones, divisiones, sumas o restas y a menos que se indique lo contrario:

- Los Atributos de **Agilidad** y **Valor de Ataques** no pueden ser modificados por debajo de 1, a menos que ya fueran inferiores a 1 antes de cualquier modificación.
- Los valores de todos los demás Atributos modificados por debajo de 0 se tratan como si fueran 0, a menos que debido a efecto de otra regla tengan que aplicarse más modificaciones (por ejemplo, si la Penetración de Armadura de una parte de miniatura es modificada hasta -1, se considera como 0; pero si fuera necesario seguir modificando el valor de la Penetración de Armadura, estos modificadores se aplicarían sobre el valor de -1.
- El Atributo de **Armadura** no puede ser modificado de manera que exceda un máximo de 6.
- Los Atributos de **Agilidad** y **Disciplina** no pueden ser modificados de manera que excedan un máximo de 10.

Prioridad	Modificador
1	Valores establecidos a un número concreto y valores establecidos al valor del Atributo de otra miniatura. Si los Atributos de la otra miniatura deben ser modificados, aplica estos modificadores antes de establecer el Atributo.
2	Multiplicación y División. Redondeando fracciones hacia arriba.
3	Adición y Sustracción.
4	Tiradas que siempre o nunca tienen éxito o fallan con ciertos resultados, y Atributos que siempre o nunca se establecen en un determinado valor o rango de valores.

Tabla 1: Prioridad de Modificadores.

Por ejemplo, si una miniatura está afectada por (A) «Los ataques de la miniatura obtienen +1 para impactar» y (B) «Los Ataques realizados con esta arma **establecen** su tirada para impactar en 4+», aplica primero el modificador (B), dado que incluye el término «**establecido**» que se aplica con prioridad 1, y a continuación aplica el modificador (A), ya que los modificadores de adición se aplican con prioridad 3. El resultado final sería que los Ataques de la miniatura impactan a 3+.

7 Ataques

Las unidades en ejércitos rivales luchan entre sí usando armas de combate, armas a distancia, hechizos, y otros ataques especiales. Este capítulo explica de manera general cómo se llevan a cabo estos ataques y cómo se determina si dichos ataques tienen éxito en infligir daño a sus objetivos.

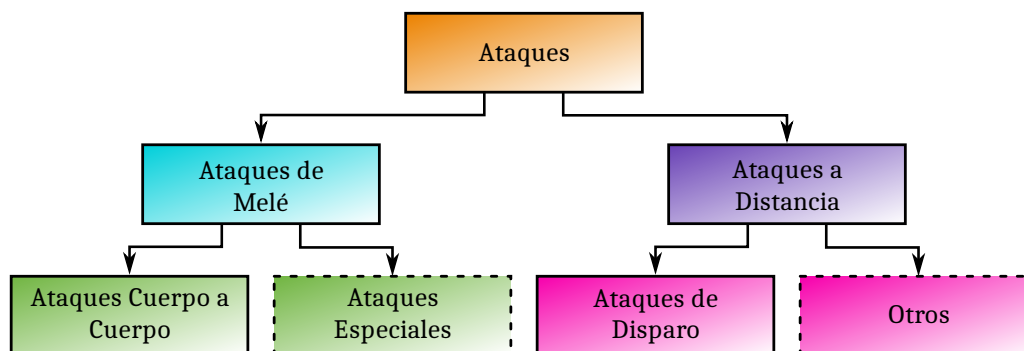


Figura 9: Clasificación de los Ataques.

7.A. Clasificación de los Ataques

Todas las fuentes de daño se definen como ataques, que a su vez se dividen en Ataques de Melé y Ataques a Distancia (ver figura 9). Para los ataques causados por una acción o regla de una miniatura o unidad, dicha miniatura o unidad se considera el atacante, y su propietario el jugador que realiza el ataque.

7.A.a. Ataques de Melé

Todos los ataques realizados contra unidades en contacto con peana con la unidad atacando en la Fase de Melé son **Ataques de Melé**.

Los tipos de Ataques de Melé más comunes son los **Ataques Cuerpo a Cuerpo**. Las partes de miniatura realizan un número de Ataques Cuerpo a Cuerpo igual a su Valor de Ataques (ver «[Qué Miniaturas Pueden Atacar](#)», página 65).

Los Ataques Especiales se consideran Ataques de Melé que no son Ataques Cuerpo a Cuerpo (ver «[Ataques Especiales](#)», página 109).

7.A.b. Ataques a Distancia

Todos los ataques que no sean Ataques de Melé son **Ataques a Distancia**.

Todos los Ataques a Distancia realizados con Armas de Disparo durante la Fase de Disparo o como una Reacción a la Carga de Aguantar y Disparar son **Ataques de Disparo**.

Otros Ataques a Distancia incluyen, entre otros, hechizos de Daño, Ataques Especiales a distancia, impactos de **Disfunciones**, e impactos de **Chequeos de Terreno Peligroso** fallidos.

7.A.c. Fuerza y Penetración de Armadura de los Ataques

Los Ataques tienen un valor de Fuerza y Penetración de Armadura, a menos que se se especifique lo contrario:

- Los Ataques Cuerpo a Cuerpo usan la Fuerza y Penetración de Armadura de la parte de miniatura realizando el ataque, posiblemente modificada por el Arma de Combate, Reglas de Miniatura, hechizos, modificadores de Atributo, u otros efectos.
- Los Ataques de disparo usan la Fuerza y Penetración de Armadura en el perfil del Arma de Disparo con que se realicen.
- Otros tipos de ataques (tales como hechizos y Ataques Especiales) siguen las reglas generales para su tipo y las reglas individuales especificadas en su descripción.

7.B. Secuencia de los Ataques

Siempre que se realice un ataque, sigue la siguiente secuencia:

- 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 sufre heridas sin salvar.
- 8 El defensor pierde Puntos de Vida.
- 9 El defensor retira bajas.
- 10 El defensor realiza **Cheques de Pánico** si fuera necesario.

Completa cada paso para todos los ataques que tengan lugar simultáneamente (como todos los Ataques de Disparo de una misma unidad, o todos los Ataques Cuerpo a Cuerpo en un determinado Paso de Iniciativa) antes de seguir con el siguiente paso.

7.C. Asignar Ataques Cuerpo a Cuerpo

Los Ataques Cuerpo a Cuerpo se dirigen contra miniaturas enemigas en contacto con peana. Esto se define como asignar ataques, y se explica en el capítulo de la **Fase de Melé** (ver «Asignar Ataques», página 65).

7.D. Determinar el Número de Impactos

Los Ataques Cuerpo a Cuerpo y la mayoría de los Ataques de Disparo necesitan tirar para impactar (ver «Tirar para Impactar», página 66 y «Puntería», página 59), mientras que los Ataques Especiales y algunos hechizos pueden impactar automáticamente, infligiendo un número fijo o aleatorio de impactos.

Cada vez que un efecto inflija un número aleatorio de impactos en más de una unidad, tira para determinar el número de impactos de manera separada para cada unidad, a menos que se especifique lo contrario.

7.E. Distribuir Impactos

Todos los ataques que toman como objetivo a unidades en su conjunto impactarán en circunstancias habituales a la **Reserva de Puntos de Vida** de las miniaturas de Tropa. Esto pasa con la mayoría de los Ataques a Distancia, y la mayoría de los Ataques de Melé que no sean Ataques Cuerpo a Cuerpo. El modo de distribuir impactos puede cambiar cuando se unan personajes a la unidad, como se describe en «Personajes», página 98.

Los Ataques Cuerpo a Cuerpo no se distribuyen, si no que se asignan antes de tirar para impactar, como se ha mencionado previamente. No redistribuyas los impactos de Ataques Cuerpo a Cuerpo en este paso.

En caso de que no todas las miniaturas de una Reserva de Puntos de Vida tengan los mismos Atributos o reglas

(tales como diferentes valores de Resiliencia o diferentes salvaciones), usa el valor o las reglas que tengan la mayoría de miniaturas de la Reserva de Puntos de Vida, y aplícalos para todas las tiradas (impactar, herir, salvaciones). En caso de empate, el jugador atacante decide los atributos de qué parte de miniatura empatada usar.

7.F. Tiradas para Herir

Si un ataque tiene un valor de Fuerza, debe herir al objetivo para poder dañarlo. Para realizar tiradas para herir, tira 1D6 por cada impacto. La diferencia entre la Fuerza del ataque y la Resiliencia del objetivo determina la tirada para herir necesaria (ver tabla 2).

Una resultado natural de '6' siempre será exitoso. Un resultado natural de '1' siempre fallará. El jugador cuyos ataques causaron el impacto realiza las tiradas para herir por cada ataque que impactó al objetivo. Una tirada exitosa para herir causa una herida; sigue con Salvaciones por Armadura y Modificadores a la Armadura.

Si el ataque no tiene un valor de Fuerza, sigue las reglas particulares dadas para dicho ataque.

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

Tabla 2: Tabla para Herir.

7.G. Salvaciones por Armadura

Si se infligen una o más heridas, el jugador cuya unidad está siendo herida tiene ahora la oportunidad de salvar la(s) herida(s) si las miniaturas heridas tienen alguna Armadura. para realizar una tirada de Salvación por Armadura, tira 1D6 por cada herida. La siguiente fórmula determina la tirada necesaria para ignorar la herida:

$$7 - (\text{Armadura del defensor}) + (\text{Penetración de Armadura del ataque})$$

Un resultado natural de '1' siempre es un fallo.

Si se supera esta tirada, la herida será ignorada. Ver tabla 3 para los posibles resultados de la fórmula.

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

Tabla 3: Tiradas de Salvación por Armadura.

7.H. Salvaciones Especiales

La miniatura atacada tiene ahora una última oportunidad de ignorar una herida que no se haya salvado con su Salvación por Armadura, siempre y cuando tenga una Salvación Especial. Hay diferentes tipos de Salvaciones Especiales, como **Égida (X)** o **Fortaleza (X)**, ambas detalladas en «Reglas de Miniaturas», página 88.

Para realizar una tirada de Salvación Especial, tira 1D6 por cada herida que no se hubiera salvado con la Salvación por Armadura de la miniatura.

- Si X es una tirada de dado (por ejemplo, Égida (4+)), X es la tirada necesaria para ignorar la herida.
- Si X es un modificador con un valor máximo (por ejemplo, Fortaleza (+1, max 3+)), la miniatura obtiene esto como un modificador a todas sus tiradas de Salvación Especial del mismo tipo, que no puede mejorarse por encima del valor máximo dado entre paréntesis. Si la miniatura no tiene una Salvación Especial de ese tipo, en su lugar obtiene la correspondiente Salvación Especial ((7 - X)+) (por ejemplo, una miniatura con Égida (+2, max 4+) obtendrá Égida(5+)).

Si una miniatura tiene más de una Salvación Especial, elige cual usar antes de tirar los dados. Tan solo se puede usar una única Salvación Especial contra cada herida.

7.I. Perder Puntos de Vida

Por cada herida sin salvar, la miniatura atacante pierde inmediatamente un Punto de Vida, lo que puede llevar a tener que retirar miniaturas como baja. Ver «Bajas», página 76 para más detalles.

La figura 10 resume los pasos desde un ataque hasta una potencial baja.

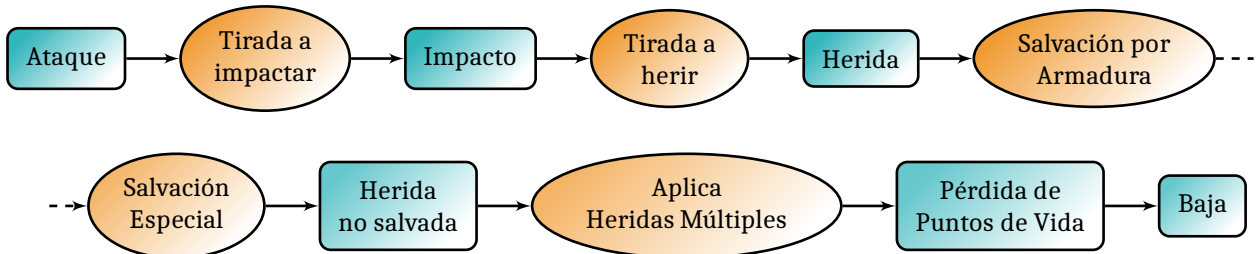


Figura 10: Proceso de los pasos desde un ataque hasta una potencial baja.

8 Preparación de la Partida

8.A. Construir tu Ejército

The 9th Age: Batallas Fantásticas incluye una serie de Libros de Ejército que contienen las reglas únicas para Personajes y tropas, así como las descripciones de los distintos ejércitos. Todas las entradas de unidad de un Libro de Ejército se dividen en diferentes Categorías de Ejército, que podrán estar limitadas para representar una fracción mínima o máxima del **Coste en Puntos del Ejército**.

El primer paso para construir un ejército es escribir la selección de unidades, opciones y su Coste en Puntos en un documento denominado Lista de Ejército. La composición exacta del ejército está sujeta a una serie de reglas y restricciones que este capítulo describirá con detalle.

8.A.a. Coste en Puntos

Cada unidad, arma, mejora, Objeto Especial, etc., tiene un coste determinado en puntos. The 9th Age usa este Coste en Puntos para balancear unidades y opciones de modo que dos jugadores puedan disfrutar de un juego que pruebe sus habilidades. Esto permite partidas rápidas entre amigos o ayuda a crear escenarios donde necesitarás saber lo fuertes que son determinados elementos. El Coste en Puntos de una unidad es el total del Coste en Puntos iniciales de todas sus miniaturas y el Coste en Puntos de todas sus mejoras. El Coste en Puntos de un ejército es el total del Coste en Puntos de todas sus unidades.

8.B. Estructura de la Lista de Ejército

Cada ejército se divide en varias Categorías de Ejército, restringiendo la selección de manera que permita a los jugadores disfrutar de una experiencia de juego balanceada y justa. Al mismo tiempo, estas categorías aseguran que los ejércitos utilizados en el juego pueden emplear una gran variedad de estilos. Esto podría representar a un solo Personaje y su partida de caza o grandes ejércitos con millares de soldados chocando por el destino del mundo.

Todos los ejércitos en The 9th Age: Batallas Fantásticas están sujetos a las reglas básicas de composición de ejércitos detalladas en esta sección.

8.B.a. Puntos del Ejército

Antes de construir un ejército, querrás acordar con tu oponente el tamaño de la batalla, conocido como Puntos del Ejército. El Coste en Puntos combinado de todas las unidades en el ejército, como se describe en «Coste

en Puntos», página 21, **no puede** exceder los Puntos del Ejército. Un ejército puede estar hasta 40 puntos por debajo de este límite.

8.B.b. Categorías del Ejército

Una Lista de Ejército se divide en varias Categorías del Ejército, y cada unidad en la Lista del Ejército pertenece a una o más Categorías del Ejército. Estas están indicadas mediante iconos en las entradas de unidad de cada Libro de Ejército. La cantidad de puntos que un jugador puede gastar en cada una de estas Categorías del Ejército se define en cada Libro de Ejército.

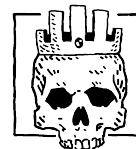
Las Categorías del Ejército están divididas en tres grupos: los comandantes e individuos extraordinarios (Personajes), la columna vertebral del ejército (Básicas y Especiales) y los añadidos temáticos únicos (Específicos de cada Ejército). Todos los ejércitos **deben** incluir unidades de Personajes y Básicas en su Lista de Ejército.

8.B.b.1 Personajes

En esta Categoría del Ejército siempre se puede gastar una cantidad máxima de puntos, generalmente 40 % de los Puntos del Ejército.

Todo ejército debe contener siempre al menos un Personaje que se pueda elegir como el General del ejército (ver «**El General**», página 23).

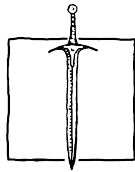
A menos que se especifique lo contrario, las unidades que pertenecen a esta Categoría de Ejército son Personajes (ver «**Personajes**», página 98).



Los Personajes representan los líderes e individuos excepcionales que, gracias a sus habilidades influyen en el curso de la batalla usando su fuerza bruta, perspicacia táctica, habilidades de lanzamientos de hechizos o conocimientos de ingeniería. Son ellos quienes reúnen a las huestes, y tu ejército siempre incluirá al menos un representante de esta Categoría del Ejército para que sirva como tu General.

8.B.b.2 Básicas

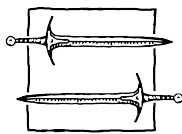
Siempre se debe gastar una cantidad mínima de puntos en esta Categoría del Ejército, generalmente un 25 % de los Puntos de Ejército.



Las tropas Básicas representan los guerreros más fácilmente disponibles a los que una facción tiene acceso y formarán la mayor parte de los combatientes bajo el mando de los Personajes del ejército. No importa dónde o por qué combate la facción, las tropas Básicas son esas unidades que siempre estarán presentes en alguna combinación como parte de una fuerza de combate. También son esos guerreros que una sociedad puede aportar a una batalla en la mayor cantidad posible. Mientras que los ejércitos pueden componerse abrumadoramente a partir de unidades Básicas, rara vez es el caso, ya que cada comandante busca desplegar una fuerza que contenga tantos de sus mejores o más especializados guerreros como sea posible, dependiendo de los recursos disponibles para ellos.

8.B.b.3 Especiales

Esta Categoría de Ejército no tiene límites máximo ni mínimo. Puedes invertir cualquier cantidad de puntos en esta Categoría de Ejército, siempre que las exigencias de la composición del ejército estén cubiertas.

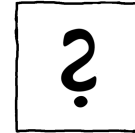


La categoría de Ejército Especiales representa a guerreros más especializados. Una facción puede recurrir a grand cantidad de estos guerreros, que a menudo pueden ser el segmento más numeroso del total de la fuerza de combate. No obstante, su número sigue siendo limitado y aunque algunas de estas unidades pueden formar una línea de combate entera, no son suficientes para formar ejércitos por su cuenta.

8.B.b.4 Específicos del Ejército

En esta Categoría de Ejército se puede invertir una cantidad máxima de puntos. Dicho límite viene definido en cada Libro de Ejército.

Todos los ejércitos tienen una o más Categorías Específicas.



Las Categorías Específicas del Ejército se introducen para proporcionar limitaciones adicionales en el proceso de construcción del ejército. Estas limitaciones están diseñadas para reflejar la naturaleza de la facción en cuestión y con el objetivo de garantizar un mayor equilibrio del juego. Hay tres tipos de Categorías Específicas de Ejército: una es simplemente una agrupación adicional de unidades conectadas por un tema determinado y se les ha dado un nombre temático que refleje el ejército del que forman parte o la función que desempeñan (por ejemplo, Muerte desde el Zielo de los Orcos y Goblins). El segundo tipo proporciona limitaciones relacionadas con una determinada función que una unidad de otra Categoría de Ejército desempeña dentro del ejército (por ejemplo, Depredadores Acechantes de Manadas de Bestias). Y el tercer tipo de Categoría Específica del Ejército es una combinación de las anteriores.

8.B.b.5 Unidades que Pertenecen a Más de una Categoría del Ejército

Algunas unidades pueden incluirse en más de una Categoría del Ejército, lo cual se representa con más de un icono en su Entrada de Unidad. En estos casos, simplemente cuenta los puntos de la unidad para los límites de todas las Categorías del Ejército, pero solo una vez para el coste total en Puntos del Ejército.

8.B.b.6 Añadir Categorías del Ejército

Elegir ciertas opciones puede hacer que una unidad cuente para otra Categoría del Ejército además de su Categoría del Ejército original. Por ejemplo, dar a una unidad Armas de Disparo puede hacer que cuente también para la Categoría Apoyo a Distancia. Esto está marcado con un pequeño símbolo de la Categoría del Ejército adicional, mostrado debajo del símbolo de la(s) Categoría(s) del Ejército original, y las condiciones para contar esa unidad en esta Categoría del Ejército adicional.

8.B.b.7 Dividir el Coste en Puntos entre Categorías del Ejército

En algunos casos no muy habituales, el Coste en Puntos de una unidad puede dividirse entre diferentes Categorías del Ejército, donde el coste de una opción determinada cuenta para otra Categoría del Ejército diferente al resto de la unidad. Esto se marca en la Entrada de

Unidad con un icono dividido, con las dos mitades representando a las Categorías del Ejército para las que la unidad cuenta.

Por ejemplo, un Personaje Elfo de 250 pts., cuenta para la Categoría del Ejército de Personajes, y decide montar un Dragón de 500 pts., opción que está marcada como que cuenta adicionalmente para Monstruos y Bestias. En este caso, el jugador debe contar el Coste total en Puntos de la unidad (250 + 500 = 750 pts.) en Personajes, y el Coste en Puntos del Dragón (500 pts.) en Monstruos y Bestias.

8.B.c. Límites de Repetición y Restricciones

El número de algunas unidades y opciones está limitado en el ejército.

8.B.c.1 0-X Elementos por Ejército

Algunos elementos en los Libros de Ejército están marcadas como 0-X por Ejército (por ejemplo, 0-2 Unidades por Ejército, 0-2 Miniaturas por Ejército, 0-2 Monturas por Ejército). Esto significa que dicha entrada puede incluirse de 0 a X veces en el mismo ejército. El límite máximo (X) se divide a la mitad para Bandas de Guerra y se duplica para Grandes Ejércitos, redondeando fracciones hacia arriba (ver debajo).

8.B.c.2 Único en su Especie

Los elementos (unidades, mejoras, equipo, etc.) marcados como Único en su Especie solo pueden incluirse una vez por ejército. Esto no cambia para Bandas de Guerra ni para Grandes Ejércitos.

8.B.c.3 Tamaño Mínimo del Ejército

Cada ejército debe contener un mínimo de 4 unidades. Los Personajes no cuentan para este mínimo. Todas las unidades con la Regla Universal **Máquina de Guerra** cuentan como una única unidad para este propósito.

8.B.c.4 El General

Un único Personaje en el ejército debe ser designado como el General. Debe haber al menos un Personaje incluido en el ejército el cual pueda ser elegido para ocupar este papel. Quién es el General debe anotarse en la Lista de Ejército.

El General obtiene **Presencia de Mando** ().

8.C. Bandas de Guerra y Grandes Ejércitos

Las reglas de composición de ejércitos pueden variar para ciertos tamaños de ejército. Los ejércitos especialmente grandes o pequeños siguen las siguientes reglas:

Bandas de Guerra

Los ejércitos de 3000 puntos o menos se denominan Bandas de Guerra. El Tamaño Mínimo de Ejército pasa a ser de 3 unidades.

Todos los límites «0-X Elementos por Ejército» se dividen a la mitad, redondeando fracciones hacia arriba.

El tablero habitual es de 36" de largo y 48" de ancho.

Grandes Ejércitos

Los ejércitos de 8000 puntos o más se denominan Grandes Ejércitos.

Todos los límites «0-X Elementos por Ejército» se duplican.

Adapta el tamaño del tablero a cada caso, dependiendo del tamaño de la batalla.

8.D. Cómo leer entradas de unidad

Cada unidad en el juego tiene un cierto conjunto de Atributos y posiblemente mejoras opcionales u obligatorias y, como se ha explicado anteriormente, cada unidad forma parte de una Categoría de Ejército. Además, las miniaturas en esa unidad pueden estar equipadas con armas y armaduras específicas, y pueden tener una o más Reglas de Miniaturas, como verás en los últimos capítulos de este Reglamento (ver «Reglas de Miniaturas», página 88).

Cada unidad está representada por su Entrada de Unidad en su Libro de Ejército, y estas Entradas de Unidad contienen toda la información correspondiente a esa unidad, incluidos los datos anteriores, así como información adicional como el Tipo de la miniatura y su Altura, tamaño de peana, restricciones con respecto al número de miniaturas o a ciertos equipos, entre otros.

Esta sección explicará cómo se presenta la información habitual en las entradas de unidad de los Libros de Ejército de T9A.

8.D.a. Entradas de Unidades Comunes

Las Entradas de Unidad generalmente constan de un encabezado, un perfil de la unidad, y de opciones, como se muestra en la figura 11.

La Cabecera de una entrada de unidad suele contener toda la información general de la unidad (ver figura 12).

1 – Nombre de la Unidad

Es el nombre de la unidad que se usará por ejemplo al elegir la unidad para realizar una acción como Car-

gar, o al elegir la unidad como objetivo de un hechizo o Ataque de Disparo.

2 – Categoría del Ejército

Cada unidad forma parte de una Categoría del Ejército, como Personajes, Básicas, o Especiales, lo cual es importante, por ejemplo, para construir un ejército o para determinadas Reglas de Miniaturas. Cada Categoría del Ejército se representa con un icono que corresponde a la Categoría del Ejército correspondiente, como se muestra en la sección de Organización del Ejército de cada Libro de Ejército.

Ten en cuenta que algunas unidades pueden pertenecer a más de una Categoría del Ejército (ver «Categorías del Ejército», página 21). En este caso, aparecerán los iconos de todas estas Categorías del Ejército.

3 – Tamaño de la Unidad

El tamaño de la unidad indica el tamaño mínimo y máximo de la unidad al construir el ejército. El tamaño mínimo de la unidad corresponde al número de miniaturas que la unidad debe contener como mínimo. Del mismo modo, el tamaño máximo de la unidad representa el número máximo de miniaturas que puede llegar a haber en la unidad.

En el ejemplo de la figura 12, una unidad de Hombres de Hojalata debe contener al menos 15 miniaturas al construir el ejército, pero puedes añadir hasta 35 miniaturas más, de acuerdo al tamaño máximo de la unidad que es de 50 miniaturas.

4 – Coste de la Unidad

El coste de la unidad indica cuántos puntos tienes que pagar para añadir la unidad al ejército con su tamaño mínimo, y cuántos puntos costará cada miniatura



Cabecera		Hombres de Hojalata				Altura Estándar	
		120 pts + 10 pts/mini. adicional	15–50 minis.	0–4 Unids./Ejército		Tipo Infantería	Peana 25×25 mm
Perfil de la Unidad	<i>Global</i>	<i>Ava</i>	<i>Mar</i>	<i>Dis</i>	<i>Reglas de Miniaturas</i>		
		5"	10"	7	Cruzar (Bosque), Unidad que Puntúa		
	<i>Defensivo</i>	<i>PV</i>	<i>Def</i>	<i>Res</i>	<i>Arm</i>		
		1	4	4	2	Armadura Ligera	
Opciones	<i>Ofensivo</i>	<i>Ata</i>	<i>Ofe</i>	<i>Fue</i>	<i>PA</i>	<i>Agi</i>	
	Hombre de Hojalata	1	4	3	0	3	Corazón del Hombre de Hojalata, Alabarda
Opciones	<i>Opciones</i>			<i>pts</i>	<i>Opciones de Grupo de Mando</i>		
	Emboscada (0–25 Minis./Unidad, 0–2 Unids./Ejército)			20	Campeón	10	
	Una sola opción:				Músico	10	
	Escudo			1/mini.	Portaestandarte	10	
	Armas Emparejadas			2/mini.	Encantamiento de Estandarte	sin límite	
	Armas Arrojadizas (5+)			2/mini.			
<i>Reglas de Miniaturas</i>							
Corazón del Hombre de Hojalata: Atributo de Ataque – Cuerpo a Cuerpo.							
La miniatura debe repetir las tiradas para impactar fallidas contra cualquier miniatura enemiga con Miedo.							

Figura 11: Una entrada de unidad común.

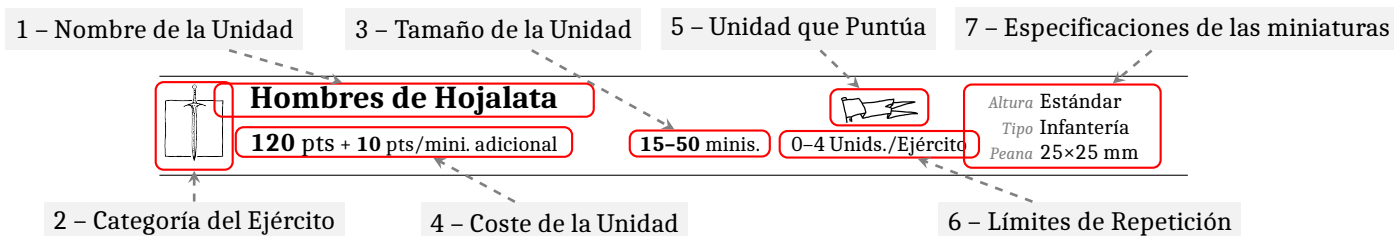


Figura 12: Encabezado de una entrada de unidad común.

adicional. Para algunas unidades en el juego, una miniatura adicional costará la misma cantidad de puntos que las miniaturas que forman parte del tamaño inicial de la unidad, mientras que para otras las miniaturas adicionales pueden ser más caras o más baratas que las miniaturas iniciales.

En el ejemplo de la figura 12, una unidad de Hombres de Hojalata consistente en el tamaño mínimo de 15 miniaturas costará 120 puntos, mientras que cada Hombre de Hojalata adicional costará 10 puntos. Así por ejemplo, una unidad de 25 Hombres de Hojalata tendrá un coste total de 220 puntos (120 puntos para las primeras 15 miniaturas y 100 puntos por las 10 miniaturas adicionales).

5 - Unidad que Puntúa

Algunas unidades tienen una determinada Regla de Miniatura denominada Unidad que Puntúa, que es relevante a la hora de ganar Objetivos Secundarios durante la partida (ver «Unidad que Puntúa», página 97 y «Objetivos Secundarios», página 32). Las unidades con esta Regla de Miniatura estarán marcadas con el icono de un banderín.

6 - Límites de Repetición

Algunas unidades solo pueden ser incluidas en el ejército un número determinado de veces. En este caso encontrarás un límite de «0-X Unids./Ejército» en la entrada de unidad. En el ejemplo, un ejército puede contener hasta cuatro unidades de Hombres de Hojalata, independientemente de su tamaño, equipo, etc.

7 - Especificaciones de la Miniatura

Todas las miniaturas en el juego tienen una Altura, Tipo, y tamaño de peana específicos, lo que será relevante para una gran variedad de mecánicas del juego y Reglas de Miniaturas.

8.D.a.1 Perfil de la Unidad

El perfil de unidad contiene los Perfiles de Atributos de las miniaturas y sus Reglas de Miniaturas, incluyendo su equipo mundano (ver figura 13).

8 - Perfiles de Atributos

Los Perfiles de Atributos de cada unidad contienen los valores de todos los Atributos Globales, Ofensivos y Defensivos de la unidad. Ten en cuenta que los valores mostrados aquí representan los valores de Atributos

sin modificar, excluyendo todos los modificadores de, por ejemplo, Reglas de Miniaturas y equipo:

- Por ejemplo, en el caso de la Armadura, el valor de Atributo mostrado aquí representa la armadura innata de la miniatura (proporcionada por ejemplo por sus escamas o una piel gruesa). Cualquier armadura procedente de su Equipo de Armadura, como una Armadura Ligera en el ejemplo anterior, deberá añadirse al valor de Armadura mostrado en el Perfil Defensivo. En este ejemplo, las miniaturas tendrán una Armadura de 3 (2 procedente del Atributo de Armadura y 1 de su Armadura Ligera), lo que les otorgará una Salvación por Armadura de 4+ contra ataques sin Penetración de Armadura (ver «Salvaciones por Armadura», página 19).
- El perfil también muestra la Fuerza y la Penetración de Armadura de la miniatura sin modificar. Cualquier modificador a la Fuerza o a la Penetración de Armadura, como por ejemplo de Armas, deberá añadirse. En nuestro ejemplo, los Ataques Cuerpo a Cuerpo de la miniatura tendrán un valor de Fuerza de 4 y un valor de Penetración de Armadura de 1, debido a la fuerza innata de 3 y a los modificadores de +1 Fuerza y Penetración de Armadura procedente de las Alabardas que las miniaturas llevan equipadas.

9 - Reglas de Miniaturas

En esta parte de la entrada de la unidad, se muestran sus Reglas de Miniaturas:

- Las Reglas de Miniaturas Globales incluyen las Reglas Universales de la unidad (en orden alfabético).
- Las Reglas de Miniaturas Defensivas incluyen las Protecciones Personales y Equipo de Armadura de la unidad. En caso de que una unidad tenga más de una Regla de Miniatura de esas categorías, las Protecciones Personales se listarán primero (en orden alfabético), seguidos por el Equipo de Armadura de la unidad (en orden alfabético).
- Las Reglas de Miniaturas Ofensivas incluyen los Atributos de Ataque, Ataques Especiales y Armas de la unidad. En caso de que una unidad tenga más de una Regla de Miniatura de esas categorías, los Atributos de Ataque y los Ataques Especiales se listarán primero (en orden alfabético), seguidos por las Armas de la unidad (en orden alfabético).

En algunas entradas de unidad, se incluyen Reglas de Miniaturas en **negrita**, como **Corazón del Hombre de Hojalata** en el ejemplo anterior. La fuente negrita se

8 – Perfil de Atributos				9 – Reglas de Miniaturas		
Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	5"	10"	7	Unidad que Puntúa, Cruzar (Bosque)		
Defensivo	PV	Def	Res	Arm		
	1	4	4	2	Armadura Ligera	
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
	1	4	3	0	3	Corazón del Hombre de Hojalata, Alabarda

Figura 13: Perfil de Atributos de una entrada de unidad común.

usa aquí para destacar Reglas de Miniatura específicas definidas en la propia Entrada de Unidad.

8.D.a.2 Opciones

En esta parte del perfil de la unidad, mostrada en la figura 14, encontrarás todas las mejoras opcionales y obligatorias que pueden adquirirse para cada unidad al construir el ejército.

10 – Opciones de Grupo de Mando

Algunas unidades tienen una o más opciones de opción de Grupo de Mando en su entrada de unidad, que les permiten mejorar una miniatura de la unidad a Campeón, otra miniatura a Músico, y otra miniatura a Portaestandarte. Esto significa que una única miniatura de Tropa no puede mejorarse a Músico y Portaestandarte al mismo tiempo. Además, cada unidad puede mejorar a un único Campeón, un único Músico y un único Portaestandarte.

Ten en cuenta que mejorar la unidad con Campeón/Músico/Portaestandarte no te proporciona miniaturas adicionales para la unidad, ya que estás mejorando miniaturas que ya eran parte de la unidad.

Algunas miniaturas de Grupo de Mando tienen opciones adicionales para mejoras, por ejemplo, el Portaestandarte en el ejemplo anterior puede adquirir un Encantamiento de Estandarte. Estas opciones están listadas debajo la correspondiente miniatura de Grupo de Mando. Con el fin de tener acceso a dicha mejora adicional, primero debes mejorar una miniatura a la correspondiente miniatura del Grupo de Mando, y solo entonces podrás adquirir la mejora para esa miniatura.

11 – Opciones sin Restringir

Varias unidades tienen opciones para mejorar sus miniaturas con armas, armaduras, algunas Reglas de Miniaturas, etc. En algunos casos se indica el Coste en Puntos para la unidad, independiente del número de miniaturas, en otros, como en el ejemplo previo, se indica el Coste en Puntos por miniatura.

Ten en cuenta que si eliges adquirir una mejora, siempre debes mejorar **todas** las miniaturas de la unidad.

12 – Opciones Restringidas

Algunas opciones pueden venir con restricciones. Estas pueden, por ejemplo, modificar el número máximo de miniaturas en la unidad (en el ejemplo previo, 25 en vez de 50), o suponer una restricción al número de unidades con esa mejora que el ejército puede contener (hasta 2 unidades en el ejemplo previo). Otra posible restricción es al número máximo de miniaturas con una mejora concreta en todo ejército. En este caso, la suma de todas las miniaturas con dicha mejora en el ejército no puede exceder ese límite máximo.

Hay opciones que no pueden combinarse con otras. Estas se listan como «Una sola opción» en la entrada de unidad. En el ejemplo previo, las miniaturas de la unidad pueden mejorarse o bien con Escudo o bien con Armas Emparejadas, pero no podrán mejorarse con Escudo y con Armas Emparejadas a la vez.

En caso de haber varios grupos de estas mejoras «Una sola opción» para una unidad, la unidad se puede mejorar con hasta una opción de cada grupo.

		10 – Opciones de Grupo de Mando	
		Opciones	pts
12 – Opciones restringidas	} Emboscada (0–25 Minis./Unidad, 0–2 Unids./Ejército)		20
		Una sola opción:	
		Escudo	1/mini.
11 – Opciones sin restringir	} Armas Emparejadas		2/mini.
		Armas Arrojadizas (5+)	2/mini.
13 – Reglas de Miniaturas	} —Reglas de Miniaturas	Corazón del Hombre de Hojalata: Atributo de Ataque – Cuerpo a Cuerpo.	
		La miniatura debe repetir las tiradas para impactar fallidas contra cualquier miniatura enemiga con Miedo.	

Figura 14: Opciones en una entrada de unidad común.

13 – Reglas de Miniaturas

En caso que un perfil de unidad contenga cualquier Regla de Miniatura específica, estas reglas se explican en esta parte de la entrada de unidad.

8.D.b. Entradas de Unidad Complejas

Además de los elementos detallados anteriormente, algunas unidades pueden tener características distintivas que serán explicadas basándose en la entrada de unidad de Personajes de la figura 15.

a) Algunas unidades, como los Personajes, consisten solo en una única miniatura. Estas unidades están etiquetadas como «m. individual». Siguen las mismas reglas que las unidades de varias miniaturas, pero puede haber ciertas diferencias, como Personajes capaces de unirse a otras unidades.

b) Como en el resto de unidades, los Personajes pueden tener un límite de unidades. Este límite se aplica a todos los Personajes de ese tipo, independientemente de sus mejoras, equipo, o monturas. En este ejemplo, significa que solo puedes incluir hasta 3 Malvadas Brujas del Oeste en tu ejército, por ejemplo, una a pie y las otras dos en Escoba de Bruja.

c) Las miniaturas que pueden lanzar hechizos se denominan Hechiceros. Hay 3 tipos de Hechiceros: Aprendices Hechicero, Hechiceros Adeptos y Maestros Hechicero. Las Reglas de Miniatura te indican que tipo de Hechicero es la miniatura por defecto (en este ejemplo, la Malvada Bruja del Oeste es una Aprendiz Hechicero), mientras que las Opciones Mágicas te muestran si la miniatura puede ser mejorada a otro tipo de Hechicero. Si mejoras el tipo de Hechicero, la mejora sustituye al tipo de Hechicero por defecto. Además, en esta sección encontrarás las Sendas disponibles, de entre las que el Hechicero debe elegir una. El Hechicero seleccionará sus hechizos de la Senda elegida (ver «Selección de Hechizos», página 33).





 Malvada Bruja del Oeste 140 pts		a m. individual		b 0–3 Unids./Ejército		Altura Estándar Tipo Infantería Peana 20×20 mm	
Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas			
	5"	10"	8	Aprendiz Hechicero, Hidrófoba			
Defensivo	PV	Def	Res	Arm			
	3	4	3	0			
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi		
Malvada Bruja del Oeste	1	4	3	0	5		
Opciones Mágicas		pts-		Opciones		pts-	
Hechicero Adepto		75		d Objetos Especiales		hasta 100	
Maestro Hechicero		225		Si es Maestro Hechicero		hasta 200	
c  Brujería		 Cosmología		 Druidismo		Botas de Agua Rojas 5	
				e Opciones de Montura		pts-	
				Escoba de Bruja		30	
				Carro de Monos Voladores		200	
Reglas de Miniaturas							
Hidrófoba: Regla Universal.							
f Si la miniatura toca un Elemento de Terreno de Terreno de Agua, retírala inmediatamente como baja.							
Reglas Opcionales de Miniaturas							
Botas de Agua Rojas: Regla Universal.							
La miniatura pierde la Regla de Miniatura Hidrófoba y obtiene Cruzar (Terreno de Agua).							

Figura 15: Entrada de Unidad de Personaje.

d) Algunas miniaturas, como la mayoría de Personajes, tienen acceso a Encantamientos de Armas, Encantamientos de Armaduras, Artefactos, etc. Estas mejoras se denominan Objetos Especiales (ver «Objetos Especiales», página 111 y The 9th Age: Batallas Fantásticas – Compendio Arcano). Si una miniatura puede adquirir Objetos Especiales, encontrarás esta información en las opciones de la Entrada de Unidad, junto con la máxima cantidad de puntos que la miniatura puede gastar en ellos.

e) Los Personajes normalmente van a pie. No obstante, a la mayoría de ellos se les puede dar una montura. Las Opciones de Montura te indicarán qué monturas están disponibles para un Personaje y cuántos puntos debes pagar para ellas. Ten en cuenta que un Personaje solo podrá adquirir una única montura.

f) Como se ha explicado previamente, las Entradas de Unidad contienen Reglas de Miniaturas específicas. Además, a veces encontrarás Reglas de Miniatura opcionales. Para obtener estas Reglas de Miniatura, debes adquirir la mejora correspondiente para la miniatura.

8.D.c. Entradas de Unidades con Miniaturas Multiparte

Los ejemplos previos muestran entradas de unidades con miniaturas consistentes de una sola parte, pero hay muchas Miniaturas Multiparte en el juego (ver «Miniaturas Multiparte», página 7). La Entrada de Unidad de una Montura de Personaje, el Carro de Monos Voladores del ejemplo de la figura 16, se usará para explicar las particularidades de este tipo de Entrada de Unidad.

a) Al igual que para cualquier otra entrada de unidad, puede haber restricciones en el número de Monturas de Personaje que puedan incluirse en un ejército. En el ejemplo anterior, el ejército puede contener un solo Personaje, independientemente del tipo, montado en un Carro de Monos Voladores. Esta restricción solo se aplica a las Monturas de Personaje, por lo que, si un Libro de Ejército contiene la miniatura de la montura de ese Personaje en otra Categoría de Ejército, se te permite adquirir esta unidad, además de la Montura de Personaje en tu ejército.

b) En el caso de una miniatura que sea un Personaje Multiparte, varios de los Atributos de la Miniatura Multiparte vendrán determinados por los Atributos de la montura, a menos que estén marcadas con «P» o «P+X» en el perfil de la montura (ver «Valores de Atributo Especiales», página 14), que hace referencia al valor en el perfil de Atributos del Personaje. En este ejemplo, la montura no tiene un valor de Disciplina propio, pero la Miniatura Multiparte usa la Disciplina del Personaje, que sería 8.

c) Las miniaturas consistentes en una única parte tienen un perfil Global, uno Defensivo y uno Ofensivo. Las Miniaturas Multiparte tienen un único perfil Global y Defensivo, que se aplica a la Miniatura Multiparte entera. No obstante, tienen un perfil Ofensivo por separado para cada parte de miniatura idéntica. La montura de arriba tiene 5 partes de miniatura: 2 miembros de Tripulación y 2 Monos Voladores (indicado con un «2» entre paréntesis) y un Chasis, teniendo cada uno su propio perfil Ofensivo.

Carro de Monos Voladores						Altura Grande
						Tipo Constructo
						Peana 50×100 mm
Global	Ava	Mar	Dis	Reglas de Miniaturas		
	Suelo	2"	2"	P	Tropas Ligeras, Volar (9", 9"), Zancada Veloz	
	Vuelo	9"	9"			
Defensivo	PV	Def	Res	Arm	Objetivo Difícil (1)	
	4	P	4	P+1		
Ofensivo	Ata	Ofe	Fue	PA	Agi	
Dotación (2)	1	4	3	0	5	Lanza Ligera
Mono Volador (2)	2	4	4	1	4	Contenidos, Odio
Chasis			5	2		Impactos por Carga (D6), Inanimado

Figura 16: Entrada de Unidad de una Miniatura Multiparte.

8.E. Listas Ocultas y Listas Abiertas

Las reglas están escritas y balanceadas con la idea de que todo sea abierto, y alentamos a los jugadores a compartir su Lista de Ejército completa con sus oponentes al inicio de cada partida. Esta Lista de Ejército deberá incluir todas las unidades, con sus opciones, Objetos Especiales, habilidades especiales, coste en puntos, etcétera. Lo único que no habrá que mostrar serán las cosas que se especifican claramente como escondidas o secretas.

8.E.a. Reglas Opcionales para Listas Ocultas

Algunos jugadores prefieren usar las denominadas listas ocultas, y para esos jugadores hemos incluido las siguientes reglas. Por favor, ten en cuenta que las reglas del juego no están equilibradas para este formato de juego. Al jugar con listas ocultas, la mayor parte de tu Lista de Ejército será abierta, lo que significa que tu oponente debería saber qué unidades conforman tu ejército antes de comenzar la partida. Sin embargo, algunas partes de tu lista son secretas u «ocultas». Ambos jugadores deberían intercambiarse la parte abierta de las listas antes que el juego empiece, denominada como una Lista de Ejército Mundana.

Los siguientes elementos se incluyen en la parte oculta de tu ejército:

- Objetos Especiales elegidos de la lista de Objetos Especiales Comunes que se encuentra en The 9th Age: Batallas Fantásticas – Compendio Arcano
- Objetos Especiales específicos de cada Libro de Ejército, así como cualquier opción que siga las reglas de Objetos Especiales, como Manifestaciones Demoníacas y Objetos Especiales Rúnicos

Todo lo que no se incluya en esta lista pertenece a la Lista de Ejército Mundana.

Si un ejército tiene dos o más unidades o miniaturas que son idénticas en su parte abierta, pero tienen alguna diferencia en su parte oculta, el jugador debe ser capaz de diferenciarlas en la lista de ejército. Por ejemplo, si el jugador despliega dos unidades idénticas con la excepción de que una de las dos lle-

va un Encantamiento de Estandarte y la otra no, la lista de ejército debe especificar que la unidad con Encantamiento de Estandarte tiene un estandarte rojo mientras que la unidad con estandarte azul no posee Objetos Especiales.

8.E.a.1 Revelar Objetos Especiales

Los Objetos Especiales (o similares) se deben revelar la primera vez que se usen. Se considera que se está usando un Objeto Especial cuando afecte o pueda afectar al juego de cualquier manera. Por ejemplo:

- Si afecta a una tirada de dado (incluso si el resultado del dado no tiene efecto).
- Si modifica un ataque (tal como un arma encantada, o cualquier Objeto Especial con una regla que afecte a un ataque).
- Si modifica una tirada de salvación (revela el Objeto Especial antes de realizar la tirada de salvación). Ten en cuenta que un Objeto Especial que afecte a la salvación del mismo modo que haría su homólogo mundano no-encantado no necesitará ser revelado.

Un Objeto Especial que incremente el movimiento tan solo se considerará usado cuando la unidad se mueva más de lo que normalmente podría mover sin usar el Objeto Especial o cuando Cargue (declara que tienes el Objeto Especial antes de tirar el Alcance de Carga, pero después de resolver las Reacciones a la Carga).

Al revelar Objetos Especiales Rúnicos, revela tan solo la Runa que se esté usando, no el objeto combinado completo.

9 Secuencia Previa al Juego

Al preparar una partida de The 9th Age: Batallas Fantásticas, los jugadores deben seguir los siguientes pasos, referidos como Secuencia Previa al Juego:

- 1 Decidir el tamaño de la partida
- 2 Compartir tu Lista de Ejército con tu oponente
- 3 Construir el Campo de Batalla
- 4 Determinar el Tipo de Despliegue
- 5 Determinar el Objetivo Secundario
- 6 Determinar las Zonas de Despliegue
- 7 Elegir Hechizos
- 8 Declarar Despliegues Especiales
- 9 Fase de Despliegue

9.A. Tamaño de la Partida

En The 9th Age: Batallas Fantásticas, los dos ejércitos enfrentados en el campo de batalla deben tener más o menos el mismo Coste en Puntos. Esto es para garantizar que la batalla se decidirá por las estrategias y tácticas, y no por una diferencia injusta de puntos.

El primer paso es acordar los Puntos de Ejército (ver «Puntos del Ejército», página 21), lo que determinará el tamaño de la partida. El tamaño de la partida normalmente oscila entre los 1.500 y 3.000 puntos para pequeñas escaramuzas o encuentros, entre 3.000 y 8.000 para batallas más serias y por encima de 8.000 para grandes choques entre ejércitos épicos. Para una experiencia de juego óptima, recomendamos jugar a 4.500 puntos.

9.B. Compartir las Listas de Ejército

Tras decidir el tamaño de la partida, ambos jugadores intercambiarán sus Listas de Ejército, y compartirán toda la información importante para la partida.

En su lugar, los jugadores pueden acordar mantener en secreto cierta información sobre sus ejércitos, que irán revelando progresivamente durante el curso de la partida. Para más información consulta «Reglas Opcionales para Listas Ocultas», página 29.

9.C. Construir el Campo de Batalla

Una partida de The 9th Age: Batallas Fantásticas está pensada para ser jugada en un tablero de 72" de largo y 48" de ancho. Para batallas más pequeñas entre Bandas de Guerra, recomendamos tableros de 36" de largo por 48" de ancho (la mitad de un tablero estándar). En este caso, todas las referencias al «Borde corto del Tablero» a continuación se refieren al borde de 48", y el «Borde largo del Tablero» se refiere al borde de 36". Para partidas mayores que involucren Grandes Ejércitos, recomendamos que los jugadores incrementen el tamaño de la mesa hasta que vean que es apropiado para el tamaño de los ejércitos.

Pese a que algunas batallas pueden tener lugar en Campos de Batalla totalmente abiertos, generalmente un Campo de Batalla incluye algunos Elementos de Terreno (ver «Terreno», página 85). Estas piezas de terreno podrían representar exactamente lo que son, pero también podrían ser representaciones de cosas mucho mayores para el propósito del juego. Por lo que un bosquecillo de árboles podría representar un bosque, una corriente de agua en realidad podría ser un río ancho, una sola casa podría denotar una aldea, y una torre podría indicar una fortaleza. Ambos jugadores pueden libremente acordar el tamaño, tipo y número de Elementos de Terreno a colocar, así como su posición. Si no se alcanza un acuerdo, usa las reglas a continuación para establecer el Campo de Batalla aleatoriamente.

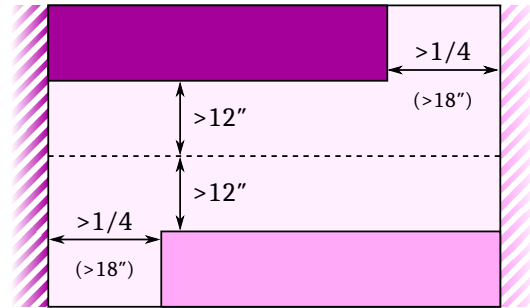
- 1 Divide el tablero en secciones de 24×24" (18×24" si el tablero es de 36×48").
Sitúa los siguientes Elementos de Terreno en el centro de tres de estas secciones elegidas aleatoriamente:
- 2
 - Un Terreno Impasable
 - Una Colina
 - Un Bosque
- 3 Mueve cada Elemento de Terreno 2D6" en una dirección aleatoria.
Añade 2D3 Elementos de Terreno adicionales en el centro de secciones diferentes elegidas aleatoriamente (1D3 si el tablero es de 36×48", 3D3 o más para tableros mayores que 72×48"). Tira 2D6 y consulta la tabla 4 para determinar el tipo de cada Elemento de Terreno adicional.
- 4
- 5 Mueve cada Elemento de Terreno adicional 2D6" en una dirección aleatoria.

2-4	5	6	7	8	9-10	11-12
Colina	Terreno de Agua	Cultivo	Bosque	Ruinas	Terreno Impasable	Muro

Tabla 4: Elegir Elementos de Terreno aleatoriamente.

Los Elementos de Terreno no pueden quedar a menos de 6" entre sí. Desplázalos lo mínimo de la posición obtenida para cumplir este criterio. Si no es posible colocar el Elemento de Terreno a más de 6" de cualquier otro elemento, descarta el elemento problemático.

El tamaño recomendado para los Elementos de Terreno es de entre 6x8" y 6x10", excepto para los Muros, que son de 1x8", y los Terrenos Impasables, que son de entre 6x6" y 6x8".



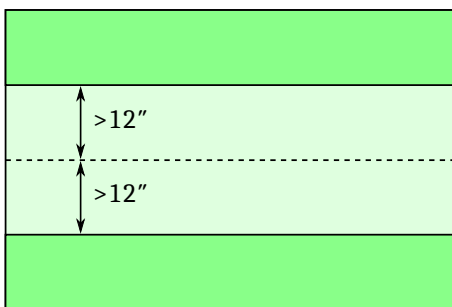
9.D. Tipos de Despliegue

A menos que esté previamente especificado qué Tipo de Despliegue usar (por la organización de torneos, reglas de campaña, etc.), los jugadores pueden acordar un Tipo de Despliegue. En cualquier otro caso, tira 1D6 y consulta la lista más abajo.

Algunos Tipos de Despliegue hacen referencia a la Línea Central. Ésta es la línea trazada a través del centro del tablero y paralela a sus bordes largos, dividiendo el tablero en dos mitades.

1: Choque Frontal

Las Zonas de Despliegue son las áreas a más de 12" de la Línea Central.



2: Asalto al Amanecer

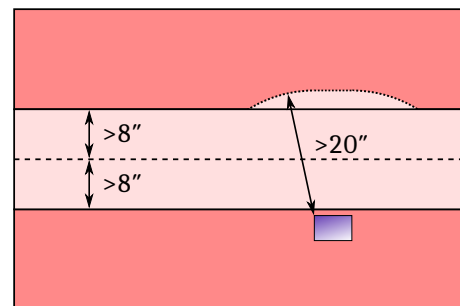
El jugador que elige la Zona de Despliegue también elige un borde corto del Tablero (el otro jugador obtendrá el borde opuesto). Las Zonas de Despliegue son áreas a más de 12" de la Línea Central y a más de 1/4 de la longitud del tablero del lado corto del oponente (18" en un tablero de 72").

Al declarar Despliegues Especiales, los jugadores pueden elegir guardar hasta dos de sus unidades como refuerzos. Estas unidades siguen las reglas de Emboscada, con la excepción de que deben desplegarse tocando el lado corto de su propietario cuando llegan al campo de batalla.

3: Contragolpe

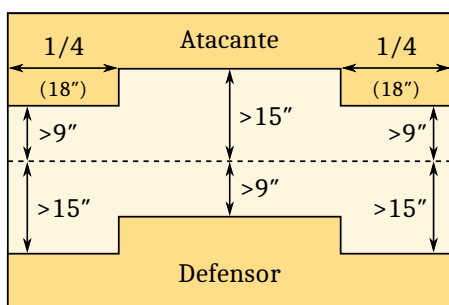
Las Zonas de Despliegue son áreas a más de 8" de la Línea Central. Las unidades deben desplegarse a más de 20" de las unidades enemigas. Durante los 3 primeros turnos de despliegue, cada jugador debe desplegar una única unidad siempre y cuando sea posible, y no puede desplegar ningún Personaje, a menos que deba hacerlo.

Las unidades que usen Despliegues Especiales, tales como Exploradores, ignoran estas restricciones y siguen sus reglas de Despliegue Especial.



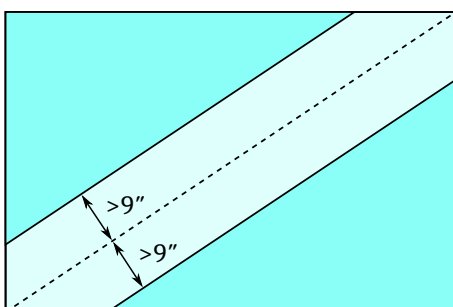
4: Rodear

El jugador que elige las Zonas de Despliegue decide si quiere ser el atacante o el defensor. El atacante debe desplegar a más de 9" de la Línea Central si está completamente dentro de un cuarto de la longitud del tablero desde el borde corto (18" en un tablero de 72"), y a más de 15" de la Línea Central en el resto del tablero. El defensor hace lo opuesto: a más de 15" de la Línea Central si está a menos de un cuarto de la longitud del tablero del borde corto, y a más de 9" de la Línea Central si está en cualquier otro sitio.



5: Flanco Rehusado

El tablero se divide en dos mitades por una línea diagonal de una esquina a otra del tablero. El jugador que elija Zonas de Despliegue decide qué diagonal usar. Las Zonas de Despliegue son áreas a más de 9" de esta línea.



6: Columnas de Marcha

Las Zonas de Despliegue son áreas a más de 12" de la Línea Central.

Cada jugador debe elegir un borde corto de tablero cuando despliegue su primera unidad. Cada unidad que se despliegue a continuación debe ser desplegada con su Centro más alejado del borde corto del tablero elegido que el Centro de la última unidad que desplegó (mide desde el punto más cercano en el borde corto del tablero). **Personajes**, **Máquinas de Guerra**, **Plataformas de Guerra**, y unidades desplegadas como **Exploradores**, ignoran estas reglas y se ignoran por otras unidades a efecto de estas reglas

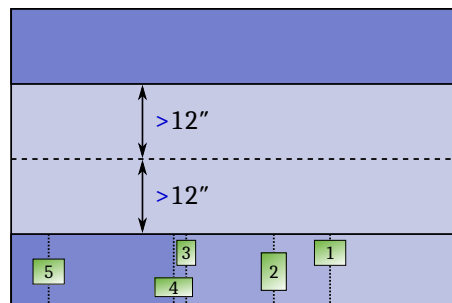
Durante los 3 primeros turnos de despliegue, cada jugador debe desplegar una única unidad siempre y cuando sea posible, que no podrá ser un **Personaje**, **Máquina de Guerra**, o **Plataforma de Guerra** a menos que deba hacerlo.

En vez de desplegar una unidad, un jugador puede elegir Retrasar todas sus unidades no desplegadas que no usen algún tipo de Despliegue Especial. Las unidades Retrasadas siguen las reglas de Emboscada, con las excepciones:

- En cada Turno de Jugador, después de tirar para las unidades con **Emboscada**, el Jugador Reactivo elige el orden en que cada unidad Retrasada que haya obtenido un 3+ entra en el Campo de Batalla.
- En este orden, cada unidad debe colocarse una después de otra con el centro de su fila trasera lo más cerca posible al centro del borde largo del tablero

dentro de su Zona de Despliegue, antes que ninguna de las unidades con Emboscada y no Retrasadas se coloque en el Campo de Batalla.

- Después de colocar todas las unidades que hayan llegado, estas pueden moverse como se indica en las reglas para Emboscada (ver 90).



9.E. Objetivos Secundarios

Una vez determinado el Tipo de Despliegue, determina el Objetivo Secundario. A menos que esté previamente especificado qué Objetivo Secundario usar (por la organización de torneos, reglas de campaña, etc.), ambos jugadores pueden acordar un Objetivo Secundario. Alternativamente, tira 1D6 y consulta la lista a continuación. Ver «**Condiciones de Victoria**», página 81 para más detalles sobre cómo afecta capturar un objetivo al determinar el ganador de la partida.

1: Mantener el Terreno

Asegura y mantén el centro del Campo de Batalla.
Marca el centro del tablero.

Al final de cada Turno de Juego tras el primero, el jugador con más **Unidades que Puntúan** en un radio de 6" del centro del tablero obtiene un Contador. Al final de la partida, el jugador con más Contadores gana este Objetivo Secundario.

2: Romper el Frente

Invade el territorio enemigo.

El jugador con más **Unidades que Puntúan** dentro de la Zona de Despliegue de su oponente al final de la partida, hasta un máximo de 3, gana este Objetivo Secundario.

3: Botín de Guerra

Reúne el preciado botín.

Coloca 3 marcadores a lo largo de la Línea Central (la línea punteada en las figuras que describen los Tipos de Despliegue). Un marcador se coloca con su centro en un punto de esta línea que esté lo más cerca posible del centro del tablero, pero a más de 1" de Terreno Impasable. Los otros dos marcadores se colocan con sus centros en dos puntos de esta línea a cada lado del marcador central, tan cerca del centro del tablero como sea posible, pero al menos a un tercio de la longitud

del borde largo del tablero (24" en un tablero estándar) de este marcador central, y a más de 1" de Terreno Impasable.

Al inicio de cada uno de tus Turnos de Jugador, cada una de tus Unidades que Puntúan que no lleve un marcador puede recoger un único marcador cuyo centro esté en contacto con ella. Retira el marcador del Campo de Batalla: la unidad ahora lleva el marcador. Las unidades que lleven un marcador y tengan menos de tres **Filas Completas** no pueden realizar Movimientos de Marcha. Si una unidad que lleva un marcador es destruida o pierde **Unidad que Puntúa**, el oponente debe colocar inmediatamente el marcador llevado por esta unidad en un punto a 3" de ella. Ignora las **Reorganizaciones Tras el Combate** para este propósito. Este punto no puede estar a menos de 1" de Terreno Impasable, pero puede estar dentro de una unidad.

Al final de la partida, el jugador con más unidades llevando marcadores gana este Objetivo Secundario.

4: Rey de la Colina

Profana el territorio sagrado de tu oponente mientras proteges el tuyo.

Después de la Selección de Hechizos (al final del paso 7 de la Secuencia Previa al Juego), ambos jugadores eligen un Elemento de Terreno que no sea Terreno Impasable y que no esté completamente dentro de su Zona de Despliegue, empezando por el jugador que eligió Zona de Despliegue (ten en cuenta que ambos jugadores pueden elegir el mismo Elemento de Terreno).

Un jugador captura el Elemento de Terreno de su oponente si cualquiera de sus **Unidades que Puntúan** está dentro de dicho Elemento de Terreno al final de la partida. Si un jugador captura el Elemento de Terreno del oponente sin permitir que su Elemento de Terreno sea capturado, gana este Objetivo Secundario.

5: Captura la Bandera

Los objetivos importantes deben ser aniquilados.

Después de la Selección de Hechizos (al final del Paso 7 de la Secuencia de Previa al Juego), marca todas las **Unidades que Puntúan** en las dos Listas de Ejército. Si alguno de los jugadores tiene menos de 3 unidades marcadas, su oponente debe marcar otras unidades de la Lista del Ejército para que haya exactamente 3 unidades marcadas en la lista, empezando por el jugador que eligió Zona de Despliegue.

El jugador que tenga el menor número de sus unidades marcadas retiradas como baja al final de la partida gana este Objetivo Secundario.

6: Asegurar el Objetivo

Los recursos críticos no pueden caer en manos enemigas. Inmediatamente después de determinar las Zonas de Despliegue, ambos jugadores colocan un marcador en el Campo de Batalla, empezando por el jugador que eligió Zona de Despliegue. Cada jugador debe colocar el

marcador con su centro en un punto a más de 12" de su Zona de Despliegue y a una distancia del otro marcador de como mínimo más de un tercio de la longitud del borde largo del tablero (24" en una mesa estándar).

Al final de la partida, el jugador que controle más marcadores gana este Objetivo Secundario. Un marcador es controlado por el jugador con más **Unidades que Puntúan** en un radio de 6" del centro del marcador. Si una unidad está en un radio de 6" del centro de dos marcadores, solo contará como que está en el radio de 6" del centro del marcador que esté más cerca del centro de la unidad (determinalo aleatoriamente si el centro de ambos marcadores está a la misma distancia).

9.F. Zonas de Despliegue

Tras determinar el Objetivo Secundario, ambos jugadores tiran 1D6. El jugador que obtenga la tirada más alta elige su Zona de Despliegue y sigue las instrucciones específicas del Tipo de Despliegue si las hubiera. En caso de empate, repite la tirada.

9.G. Selección de Hechizos

El jugador que eligió Zona de Despliegue elige hechizos para sus Hechiceros. A continuación, su oponente elige hechizos para sus Hechiceros. Todas las Sendas de la Magia aparecen descritas en *The 9th Age: Batallas Fantásticas – Compendio Arcano*. Los Hechizos Hereditarios pueden encontrarse en los Libros de Ejército correspondientes.

9.G.a. Aprendiz Hechicero

- Conoce **1 hechizo**
- Puede elegir entre el Hechizo Aprendido **1** de su Senda de la Magia elegida y el **Hechizo Hereditario** de su ejército

9.G.b. Hechicero Adepto

- Conoce **2 hechizos** diferentes
- Puede elegir entre los Hechizos Aprendidos **1, 2, 3, y 4** de su Senda de la Magia elegida y el **Hechizo Hereditario** de su ejército

9.G.c. Maestro Hechicero

- Conoce **4 hechizos** diferentes
- Puede elegir entre los Hechizos Aprendidos **1, 2, 3, 4, 5 y 6** de su Senda de la Magia elegida y el **Hechizo Hereditario** de su ejército

9.H. Declarar Despliegues Especiales

Comenzando por el jugador que eligió Zona de Despliegue, los jugadores deben indicar qué unidades con opciones de Despliegue Especial (tales como **Exploradores** o **Emboscada**) usarán su Despliegue Especial, o si se desplegarán usando las reglas normales.

10 Fase de Despliegue

10.A. Secuencia de la Fase de Despliegue

- 1 Determina quién despliega primero
- 2 Despliega unidades en turnos alternados
- 3 Declara la intención de ir primero o segundo
- 4 Despliega las unidades restantes
- 5 Despliega las unidades usando un despliegue de **Exploradores** (comenzando por el jugador que completó su despliegue normal primero)
- 6 Mueve las unidades con **Vanguardia** (comenzando por el jugador que completó su despliegue normal último)
- 7 Otras reglas y habilidades
- 8 Tira para determinar quien juega el Primer Turno

10.B. Determinar Quién Despliega Primero

El jugador que no eligió Zona de despliegue decide qué jugador despliega primero.

10.C. Desplegar Unidades

Los jugadores despliegan sus unidades completamente dentro de su propia Zona de Despliegue, usando turnos alternos. En cada uno de los turnos de despliegue, un jugador puede desplegar cualquier número de unidades, pero debe desplegar al menos una. Todos los Personajes cuentan como una única unidad durante la Fase de Despliegue y todos deben desplegarse en el mismo turno de despliegue.

10.D. Declarar la Intención de ser Primero o Segundo

En el momento en que un jugador haya desplegado todas sus unidades (a excepción de las unidades que haya elegido desplegar con reglas alternativas, tales como unidades con **Emboscada** o **Exploradores**), dicho jugador debe anunciar si preferiría jugar primero o segundo en caso de ganar la Tirada por el Primer Turno.

10.E. Desplegar las Unidades Restantes

El otro jugador deberá ahora desplegar el resto de sus unidades. El número de unidades desplegadas en este paso se denomina Número de Unidades sin Desplegar y se usará en la Tirada por el Primer Turno. Al igual que antes, todos los **Personajes** restantes cuentan como una sola unidad al ser desplegados.

10.E.a. Reglas y Habilidades de Unidades no Desplegadas

Hasta que no sean desplegadas, las unidades no pueden realizar ninguna acción, y todos sus Objetos Especiales, rules y habilidades que no afecten a su despliegue no se tendrán en cuenta, a menos que se especifique lo contrario.

10.E.b. Unidades No Desplegables

En el improbable caso de que una unidad no pueda ser desplegada durante la Fase de Despliegue por cualquier razón (por ejemplo, porque no hay suficiente espacio en la Zona de Despliegue del jugador), la unidad cuenta como destruida y es retirada como baja, a menos que se especifique lo contrario.

10.F. Desplegar Unidades con Exploradores

Ambos jugadores despliegan las unidades que indicaron usarían sus reglas de Exploradores durante «**Declarar Despliegues Especiales**», página 34, comenzando por el jugador que completó su despliegue normal primero (ver «**Exploradores**», página 90).

10.G. Mover Unidades con Vanguardia

Ambos jugadores mueven sus unidades con Vanguardia (ver «**Vanguardia**», página 97), comenzando por el jugador que completó su despliegue normal en último lugar.

10.H. Otras Reglas y Habilidades

Aplica el efecto de todas las reglas y habilidades en que se indique que tienen lugar antes del inicio de la batalla.

10.I. Tirada por el Primer Turno

Ambos jugadores deben tirar 1D6. El jugador que completó su despliegue normal primero añade el Número de Unidades sin Desplegar a su tirada.

- Si el jugador que completó su despliegue normal primero obtiene un resultado mayor, jugará primero o segundo, de acuerdo a lo que declaró previamente.
- Si el resultado es un empate, o el jugador que completó su despliegue normal segundo saca un resultado mayor, dicho jugador podrá elegir ahora qué jugador jugará el primer turno.

11 Fase de Carga

Durante la Fase de Carga el Jugador Activo tiene la posibilidad de mover sus unidades al combate contra unidades enemigas. Declarar una Carga y llevar a cabo un Movimiento de Carga exitoso es normalmente la única vía para trabarse en combate con una unidad enemiga.

11.A. Secuencia de la Fase de Carga

La Fase de Carga se divide en los siguientes pasos:

- 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

En las figuras 23 y 24, páginas 46 y 47, se ilustra una Fase de Carga con varias unidades Cargando a unidades enemigas, y la Reacción a la Carga de dichas unidades enemigas.

11.B. Declarar Cargas

Elige una de tus unidades que no esté Cargando, Trabada en Combate, Huyendo, o que contenga alguna miniatura Aturdidas y declara a qué unidad enemiga cargará. Cada vez que el Jugador Activo declare una Carga, el Jugador Reactivo debe declarar una Reacción a la Carga de la unidad que recibe la Carga. Para poder declarar una Carga:

- Al menos una miniatura de la primera fila de la unidad que Carga debe ser capaz de trazar Línea de Visión a la unidad Cargada.
- La unidad Cargada debe estar dentro del potencial Alcance de Carga máximo de la unidad Cargando (que normalmente es su Ritmo de Avance +12"). Ten tan solo en cuenta efectos que afecten al Alcance de Carga de la unidad Cargando, tales como Carga Devastadora (+X" Ava), que ya se tengan en el momento en que la Carga es declarada.
- Debe haber espacio suficiente para mover la unidad

Cargando en contacto con peana con la unidad Cargada y poder alinear las unidades.

Al determinar si hay suficiente espacio para la unidad Cargando:

- Ten en cuenta otras Cargas que se hayan declarado (incluyendo los movimientos de alineación de las unidades Cargada y Cargando)
- No tengas en cuenta ninguna Reacción a la Carga potencial de Huir (ni siquiera las que sean obligatorias)
- No tengas en cuenta ninguna baja potencial sufrida por ninguna de las unidades Cargando (por ejemplo, debido a Reacciones a la Carga de Aguantar y Disparar, o Chequeos de Terreno Peligroso fallidos)
- No tengas en cuenta ninguna Reorganización en Combate potencial debido a Paso Bloqueado

La unidad declarando la Carga se considera Cargando hasta que:

- Acabe su Primera Ronda de Combate después de haber realizado un Movimiento de Carga
- Cargue con éxito a una unidad Huyendo
- Realice un Movimiento de Carga Fallida
- Falle un Chequeo de Pánico antes de completar el Movimiento de Carga
- Se vea sujeta a las reglas para Unidades Destrabadas

11.C. Reacciones a la Carga

Antes de declarar una Reacción a la Carga, determina en qué Encaramiento será Cargada la unidad. Esto lo determina el Arco de la unidad en que se **Sitúe** la unidad Cargando (ver figura 17).

Una unidad debe declarar y a continuación resolver su Reacción a la Carga inmediatamente después de declararse la Carga contra ella y de determinar el Encaramiento en el que recibirá la Carga, antes que se declare ninguna otra Carga. Hay tres posibles Reacciones a la Carga: «Aguantar», «Aguantar y Disparar», y «Huir».

11.C.a. Aguantar

Una unidad que Reacciona a la Carga con Aguantar no tiene que hacer nada. Las unidades Trabadas en Combate solo pueden Reaccionar a las Cargas con Aguantar.

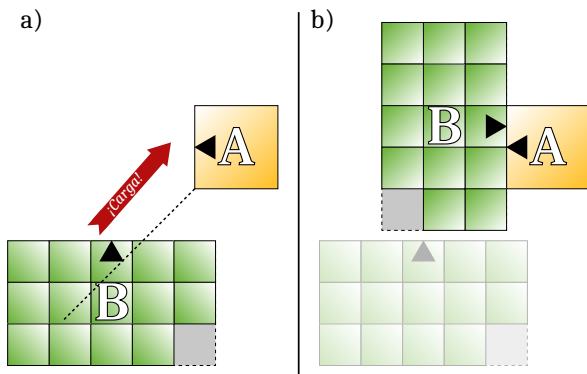


Figura 17: ¿Frente o Flanco?

a) La unidad Cargando está Situada en el Arco Frontal del enemigo (ya que es donde está el centro de su Encaramiento Frontal).

b) La unidad Cargando debe contactar el Encaramiento Frontal de la unidad Cargada.

11.C.b. Aguantar y Disparar

Una Reacción a la Carga de Aguantar y Disparar significa que la unidad cargada ejecuta de forma inmediata un Ataque de Disparo como si estuviera en la Fase de Disparo, incluso si el enemigo está fuera del alcance máximo del ataque. En este caso, la unidad Cargando se considera que está a Largo Alcance para el Ataque de Disparo. Recuerda aplicar cualquier modificador que proceda, como los de Largo Alcance y Aguantar y Disparar. Después de esto, sigue las reglas para una Reacción a la Carga de Aguantar.

Solo se puede Reaccionar a la Carga con Aguantar y Disparar si se cumplen las siguientes condiciones:

- La unidad Cargada puede realizar Ataques de Disparo.
- La unidad Cargando está Situada en el Arco Frontal de la unidad Cargada.
- La unidad Cargando está a una distancia mayor que su Ritmo de Avance. Usa el valor más bajo entre las miniaturas Cargando, en caso de que haya más de uno.

Una unidad tan solo puede declarar Reaccionar a la Carga con Aguantar y Disparar una vez por Turno de Jugador (incluso aunque sea Cargada más de una vez).

11.C.c. Huir

Una Reacción a la Carga de Huir significa que la unidad cargada empieza a Huir. Dicha unidad se Gira inmediatamente en dirección opuesta al enemigo Cargando (siguiendo una línea trazada desde el Centro de la unidad Cargando hasta el Centro de la unidad Cargada) y realiza un Movimiento de Huida (ver «[Movimientos de Huida](#)», página 48). Después de completar este Movimiento de Huida, cualquier unidad que hubiera declarado una Carga contra la unidad puede intentar Redirigir la Carga. En caso de que no lo haga, la unidad podrá otra

vez tratar de Redirigir la Carga más tarde en la Fase de Carga, inmediatamente después de que la unidad Huyendo realice otra Reacción a la Carga de Huir.

Si el Encaramiento Frontal de la unidad que Huye entra en contacto con cualquier unidad que haya declarado una Carga contra ella en la misma fase (independientemente de si dicha unidad ha Redirigido su Carga), la unidad Huyendo es retirada como baja.

Las unidades que ya estuvieran Huyendo al ser Cargadas solo pueden elegir Huir como Reacción a la Carga.

11.D. Redirigir una Carga

Inmediatamente después de que una unidad realice una Reacción a la Carga, la unidad Cargando puede intentar Redirigir la Carga realizando un Chequeo de Disciplina. Si lo falla, la unidad deberá tratar de completar su Carga hacia la unidad que ha Huido. Si lo supera, la unidad puede inmediatamente, antes de declarar Cargas con cualquier otra unidad, declarar una nueva Carga contra otro objetivo viable, que deberá elegir su Reacción a la Carga de la manera habitual. Si más de una unidad declaró una Carga contra la unidad huyendo, cada una de estas puede intentar Redirigir la Carga en el orden elegido por el Jugador Activo. Si una unidad Redirige la Carga y este segundo objetivo también Huye, la unidad Cargando puede elegir Cargar a cualquiera de los dos objetivos, pero debe declarar cuál antes de tirar el Alcance de Carga.

Una unidad tan solo puede tratar de Redirigir una Carga una vez por Turno de Jugador.

11.E. Mover las Unidades Cargando

Después de que todas las Cargas hayan sido declaradas y que todas las Reacciones a la Carga hayan sido declaradas y completadas, las unidades Cargando intentarán moverse al combate. Elige una unidad que haya declarado una Carga en esta fase, tira su Alcance de Carga, y realiza el Movimiento de Carga. Repite estos pasos con todas las unidades que hayan declarado una Carga en esta fase.

11.E.a. Alcance de Carga

Generalmente el Alcance de Carga de una unidad es 2D6" más su Ritmo de Avance, usando el menor Ritmo de Avance entre las miniaturas de la unidad.

- Si el Alcance de Carga es **igual o superior** a la distancia entre las unidades Cargando y Cargada, y si hay suficiente espacio para completar la Carga, la Carga será Exitosa, y la unidad Cargando realiza un Movimiento de Carga.

- Si el Alcance de Carga es menos que la distancia entre las unidades Cargando y Cargada, o si no hay espacio suficiente para completar la Carga (ver «Carga Imposible», página 42), la Carga habrá fallado y la unidad Cargando realiza un Movimiento de Carga Fallida.

11.E.b. Movimiento de Carga

Un Movimiento de Carga se realiza de la siguiente manera:

- La unidad puede mover de frente una distancia ilimitada.
- Se puede realizar un único Pivote durante el movimiento (un Pivote no puede ser de más de 90°, ver «Giros y Pivotes», página 49).
- El Encaramiento Frontal de la unidad Cargando debe estar en contacto con el Encaramiento de la unidad Cargada determinado al declarar la Reacción a la Carga.

- La unidad Cargando puede acercarse a menos de 0.5" de otras unidades o Terreno Impasable como se indica en la regla de Espacio Entre Unidades. Tan solo puede entrar en contacto con una unidad enemiga contra la que haya declarado una Carga (recuerda que puede entrar en contacto con unidades amigas y/o Terreno Impasable).

- Alinea las unidades (ver [Alinear las Unidades](#) a continuación).

11.E.c. Alinear las Unidades

Después de que la unidad Cargando consiga entrar en contacto con la unidad Cargada, las unidades deben alinearse entre ellas. Un Movimiento de Alineamiento se realiza del modo siguiente:

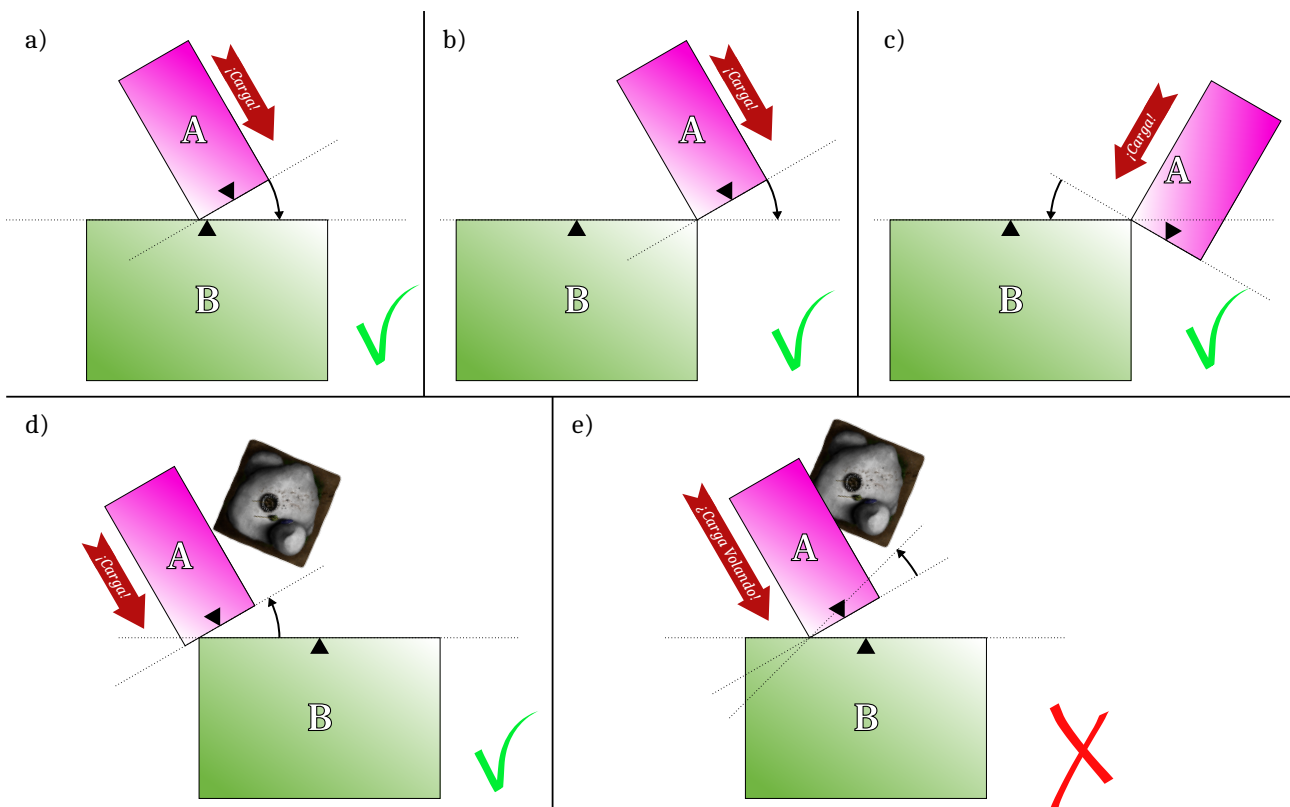


Figura 18: Alinear unidades.

En los 5 ejemplos, la unidad A carga el Encaramiento Frontal de la unidad B.

a), b), y c) El movimiento para alinear la unidad Cargando se hace en la dirección que la alinea con el Encaramiento Cargado, por lo que este movimiento de alineamiento es legal.

d) La unidad Cargando no puede alinearse debido al Terreno Impasable. En esta situación, la unidad Cargada debe realizar el movimiento de Alineamiento.

e) Al contactar el Encaramiento Cargado durante su Movimiento de Carga usando un Movimiento de Vuelo, la unidad A acaba sobre el Terreno Impasable. Rotando en sentido horario, no dejaría de estar sobre el Terreno Impasable al final de su Movimiento de Carga, por lo que no sería un movimiento permitido. Para poder evitar el Terreno Impasable, La unidad A podría girar en sentido antihorario. Este movimiento tampoco es legal, ya que no es un movimiento en dirección al Encaramiento Cargado.

1

El propietario rota la unidad Cargando en torno al punto en que tocó al enemigo (ver figura 18), de manera que el Encaramiento Frontal de la unidad Cargando y el Encaramiento de la unidad Cargada en que llegaron al contacto queden paralelos.

2

En su lugar, si esto no alinea adecuadamente a las dos unidades, por ejemplo, debido a otras unidades bloqueando o a Elementos de Terreno, los jugadores pueden rotar la unidad Cargada de manera que los encaramientos en contacto de la unidad Cargada y la unidad Cargando queden paralelos, si esto proporcionase el alineamiento adecuado, o rotar una combinación de ambas unidades, comenzando por la unidad Cargando y rotando siempre la unidad Cargada lo menos posible.

Los movimientos para alinear unidades solo pueden hacerse moviendo la unidad hacia el Encaramiento Cargado (ver figura 17). La unidad Cargada solo debe moverse si es el único modo de alinear las unidades. Las unidades ya Trabadas en Combate nunca pueden moverse. Estos movimientos se consideran parte del Movimiento de Carga, y por ello pueden llevar a las unidades a menos de 0.5" de otras unidades y de Terreno Impasable según la regla de Espacio entre Unidades. Una unidad que se vea forzada a realizar un Movimiento de Alineamiento cuando es Cargada nunca realiza Che-

queos de Terreno Peligroso debido a este movimiento.

11.E.d. 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: Maximizar 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: Evitar rotar la unidad cargada (ver «*Alinear las Unidades*», página 39). Si esto no es posible, rota la unidad Cargada lo mínimo posible. Recuerda que las unidades ya Trabadas no pueden ser rotadas.
- 4ª prioridad: Maximizar el número de miniaturas (de ambos bandos) en contacto con peana con al menos una miniatura enemiga (incluido contacto a través de huecos).

Si es inevitable romper alguna de estas condiciones, deberás evitar romper las de mayor prioridad, incluso si esto supone romper más condiciones. Siempre que

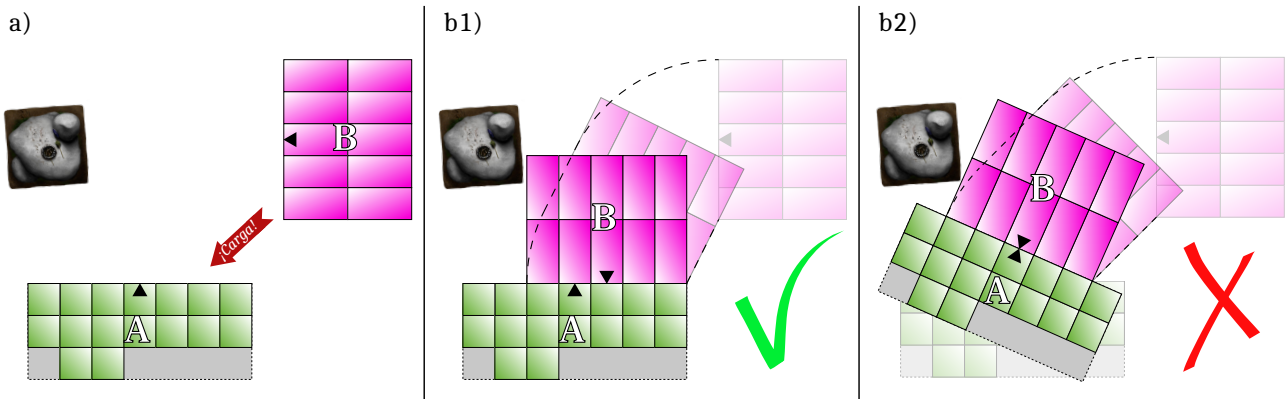


Figura 19: Maximizar el Contacto.

a) La unidad B carga a una unidad enemiga. Sigue el orden de prioridad para Maximizar el Contacto al mover la unidad Cargando.

1. No Cargar a varias unidades enemigas
2. Maximizar el número de unidades Trabadas en Combate
3. No rotar la unidad enemiga
4. Maximizar el número de miniaturas en contacto con una o más miniaturas enemigas

b1) Carga correcta.

1. No aplicable
2. No aplicable
3. No se rota la unidad Cargada
4. Se maximizan las miniaturas en contacto sin romper

la prioridad 3. Un total de 11 (5 contra 6) miniaturas están en contacto con una o más miniaturas enemigas

b2) Carga incorrecta.

1. No aplicable
2. No aplicable
3. Se rota la unidad Cargada. La Carga es ilegal
4. Se maximizan las miniaturas en contacto. Un total de 12 (5 contra 7) miniaturas están en contacto con una o más miniaturas enemigas, lo que sería mayor que en b1). Esto será irrelevante, ya que la Carga es ilegal dado que se ha rotado la unidad Cargada

se cumplan las condiciones previas en la medida de lo posible, las unidades Cargando se pueden mover de la manera que deseen (siguiendo las reglas para Mover las Unidades Cargando).

Ver figura 20 para ejemplos en que se aplican las reglas para Cargas Múltiples.

11.E.e. Cargas Múltiples

Si es inevitable que una unidad Cargando entre en contacto con más de una unidad enemiga durante el Movimiento de Carga, se aplicarán las reglas de Cargas

Múltiples al declarar Cargas:

- Primero declara una Carga contra un único objetivo de la manera habitual.
- Si el objetivo inicial de la Carga declara otra Reacción a la Carga que no sea Huir, la unidad Cargando deberá, después de que se haya declarado y resuelto la Reacción a la Carga del objetivo inicial, declarar sucesivas Cargas secundarias contra todas las unidades contra las que no pueda evitar entrar en contacto, en el orden que quiera el Jugador Activo.

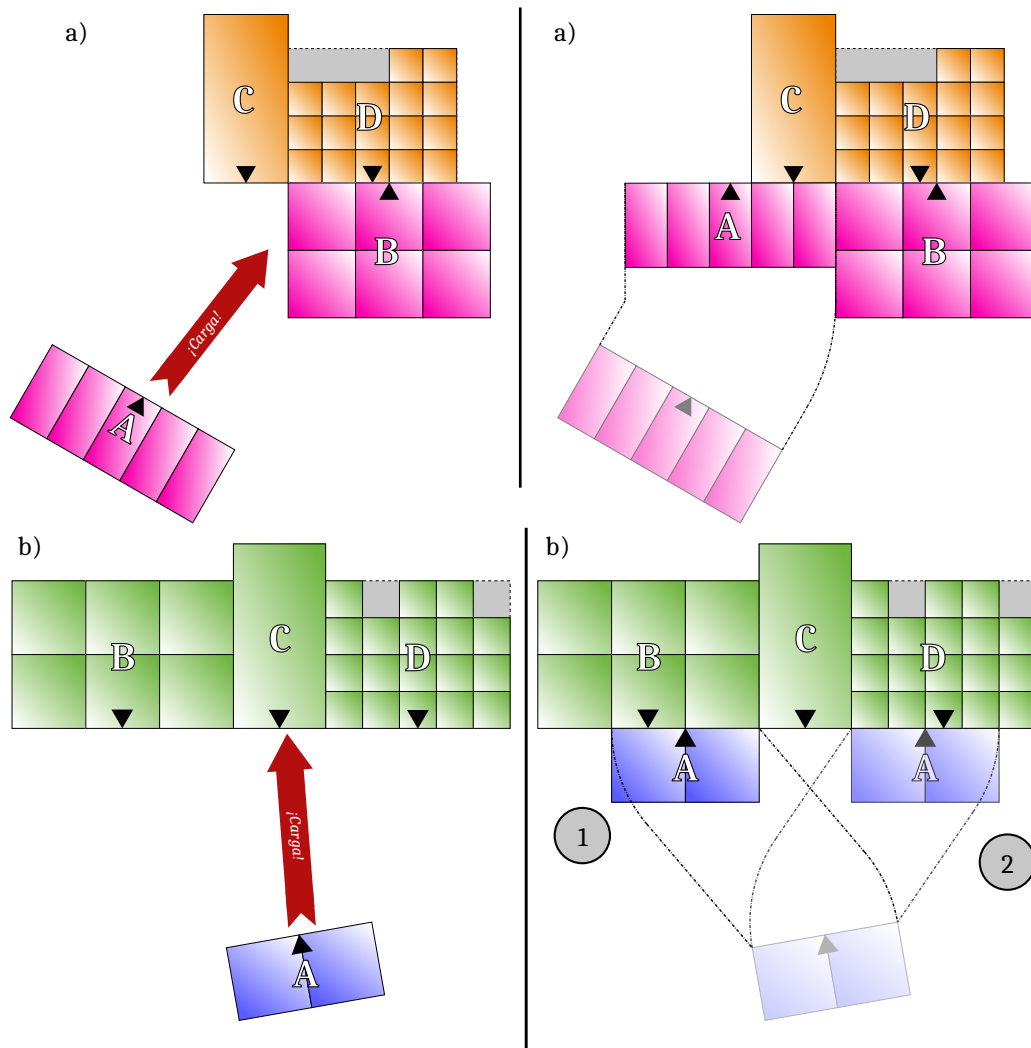


Figura 20: Cargas Múltiples.

a) Al Cargar a la unidad D en el Encaramiento Frontal, la unidad A no puede evitar el contacto con la unidad C, por lo que se aplican las reglas de Carga Múltiple. La unidad A declara una Carga contra D como su objetivo inicial y una Carga secundaria contra C. Ambas unidades Cargadas tienen que Aguantar, dado que ya estaban Trabadas en Combate.

b) Las unidades B, C, y D están alineadas y en contacto entre sí (esta situación puede darse si las 3 unidades habían Cargado y destruido previamente a una unidad enemiga). La unidad A no puede evitar el contacto con

más de una unidad enemiga al Cargar a la unidad C, por lo que se aplican las reglas de Carga Múltiple. De acuerdo a las reglas de Maximizar el Contacto, se debe entrar en contacto con el mínimo de unidades posible (1ª prioridad), por lo que A debe declarar una Carga secundaria contra la unidad B o la unidad D (pero no contra ambas). En caso de que ni la unidad C ni el objetivo de la Carga secundaria Huya como Reacción a la Carga, A se moverá en contacto con ambas unidades, maximizando el número de miniaturas en contacto por la 4ª prioridad (la posición 1 en caso de que se Cargue a B, la posición 2 en caso de que se Cargue a D).

- Los objetivos de estas Cargas secundarias declaran y resuelven sus Reacciones a la Carga de la forma habitual.
- Si el objetivo inicial de la Carga Huye o es destruida antes que la unidad Cargando se mueva, ignora todas las Cargas secundarias y trata la Carga como una Carga normal contra la unidad objetivo inicial.
- Si el objetivo de una Carga secundaria Huye, la unidad Cargando no podrá Redirigir la Carga, a menos que la unidad objetivo inicial de la Carga también Huya.
- Si una Carga Múltiple deja de ser inevitable después de que se hayan declarado todas las Cargas y se hayan resuelto todas las Reacciones a la Carga, ignora todas las Cargas secundarias y trata la Carga como una Carga normal contra la unidad objetivo inicial.

Ten en cuenta que si resulta inevitable contactar con más de una unidad enemiga solo después de que se hayan declarado todas las Cargas y se hayan resuelto todas las Reacciones a la Carga, las reglas para Cargas Múltiples no se aplican y la unidad Cargando debe llevar a cabo un Movimiento de Carga Fallida.

11.E.f. Cargas Combinadas

Al declarar una Carga contra una unidad contra la que más de una unidad amiga ya hayan declarado Cargas durante la misma Fase de Carga, puedes declarar la Carga incluso aunque el Encaramiento Cargado no sea lo suficientemente ancho como para permitir el contacto con todas las unidades Cargando.

Cuando más de una unidad declara una Carga contra la misma unidad enemiga, las unidades Cargando se mueven en un orden ligeramente distinto:

- 1 Tira el Alcance de Carga para todas las unidades Cargando a la misma unidad antes de mover ninguna de ellas.
- 2 Comprueba qué unidades serían capaces de alcanzar a su objetivo (tiradas de Alcance de Carga lo suficientemente altas, no hay otras unidades que bloqueen el Movimiento de Carga, etc.).
- 3 Lleva a cabo los Movimientos de Carga de todas las unidades Cargando (incluido las que hayan hecho Carga Fallida) en el orden que mejor satisfaga el orden de prioridad para Maximizar el Contacto una vez se hayan completado todos los Movimientos de Carga. Para determinar este orden, no tengas en cuenta ninguna baja potencial que pudiera sufrir ninguna de las unidades Cargando (por ejemplo, debido a Chequeos de Terreno Peligroso). La unidad Cargada tan solo puede rotarse si esto es imprescindible para permitir que la primera unidad Cargando complete su Carga.

Ver figura 21 como ejemplo.

11.E.g. Trabada en Combate

Tan pronto como una unidad complete una Carga, estará Trabada en Combate. Las unidades se consideran Trabadas en Combate (o Trabadas) mientras una o más miniaturas de la unidad están en contacto con peana y alineadas con una unidad enemiga. Además, si una unidad está Trabada al inicio de una Ronda de Combate, cuenta como Trabada hasta el inicio del Paso 7 de la Secuencia de la Ronda de Combate (antes de calcular la Resolución del Combate y realizar Chequeos de Desmoralización, incluso aunque deje de estar en contacto con todas las unidades enemigas antes).

Si una unidad está Trabada, todas las miniaturas de la unidad se consideran Trabadas. Las unidades Trabadas no pueden moverse a menos que se especifique lo contrario (como por ejemplo durante las **Reorganizaciones en Combate** o cuando se **Desmoralizan**).

11.E.h. Cargar a una Unidad Huyendo

Al Cargar a unidades Huyendo, sigue las reglas para los Movimientos de Carga, con la excepción de que la unidad Cargando se puede mover en contacto con cualquier Encaramiento de la unidad Cargada. No alinee unidades, ni maximices el contacto. Una vez que la unidad Cargando entra en contacto con la unidad Huyendo, ésta última se retira como baja. A continuación, la unidad Cargando puede llevar a cabo un Chequeo de Disciplina. Si lo supera, la unidad puede realizar una maniobra de **Giro tras el Combate**.

Una unidad que haya Cargado a una unidad Huyendo se considerará **Aturdida** hasta el final del Turno de Jugador.

11.E.i. Carga Imposible

A veces al mover las Cargas, las unidades impiden a otras llegar al combate (o no hay espacio suficiente para que entren todas las unidades Cargando). Cuando esto ocurra, las unidades que no puedan llegar al combate deben efectuar un Movimiento de Carga Fallida.

A veces una unidad no puede completar su Carga debido a las bajas sufridas durante el Movimiento de Carga. Cuando esto ocurra, retrocede el movimiento hacia la posición de la unidad antes del Movimiento de Carga, y lleva a cabo un Movimiento de Carga Fallida.

11.E.j. Carga Fallida

Cuando una unidad no obtiene la tirada suficiente para su Alcance de Carga, o por algún otro motivo no es capaz de completar una Carga, realiza un Movimiento de Carga Fallida, que comprende un Pivote inicial y el subsiguiente movimiento en línea recta, de la manera siguiente:

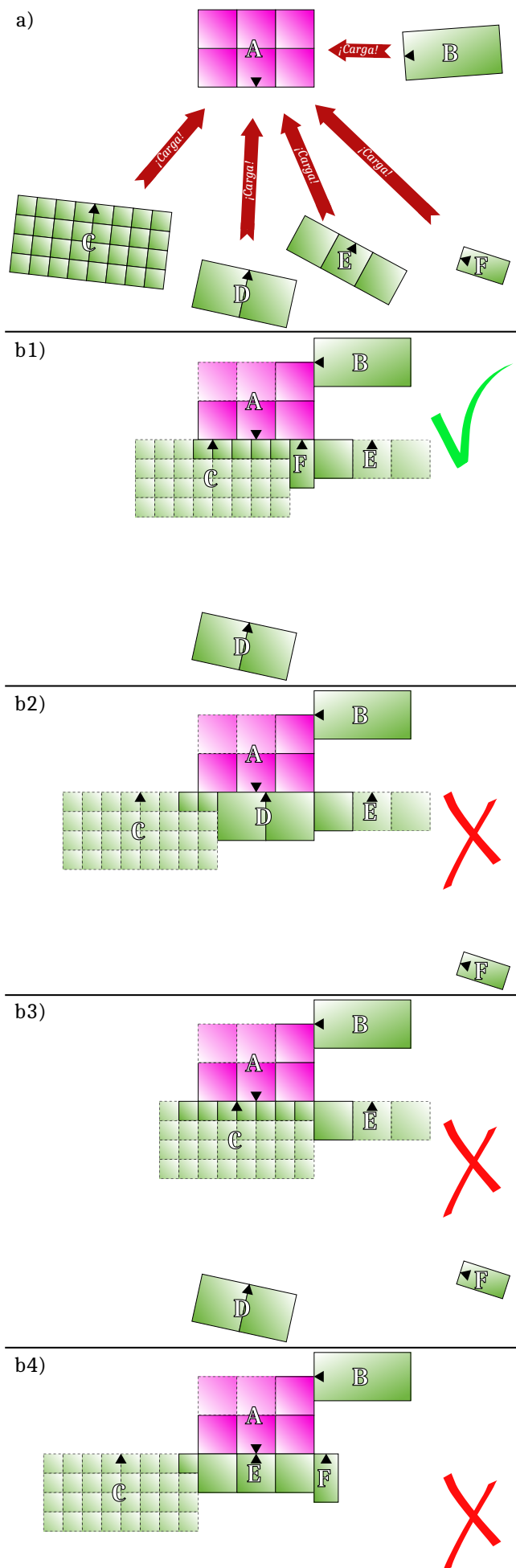


Figura 21: Cargas Combinadas.

a) Varias unidades declaran una Carga contra una única unidad. Sigue el orden de prioridad para Maximizar el Contacto.

1. No Cargar a varias unidades enemigas
2. Maximizar el número de unidades Trabadas en Combate
3. No rotar la unidad enemiga
4. Maximizar el número de miniaturas en contacto con una o más miniaturas enemigas

b1) Carga correcta

1. No aplicable
2. Maximizado. 4 de las unidades Cargando están Trabadas (el Encaramiento Frontal de A solo permite que 3 de las 4 unidades Cargando en su Arco Frontal entren en contacto)
3. No aplicable
4. Maximizado sin romper la prioridad 2. Un total de 12 (4 contra 8) miniaturas están en contacto con una o más miniaturas enemigas. Ten en cuenta que la unidad en el flanco solo está en contacto con una miniatura enemiga. Esto está permitido, ya que las otras miniaturas con que podría entrar en contacto ya están en contacto con miniaturas enemigas

b2) Carga incorrecta

1. No aplicable
2. Maximizado. 4 de las unidades Cargando están Trabadas
3. No aplicable
4. Sin maximizar. Un total de 10 (4 contra 6) miniaturas están en contacto con una o más miniaturas enemigas. La Carga es ilegal

b3) Carga incorrecta

1. No aplicable
2. Sin maximizar. Tan solo 3 de las unidades Cargando están Trabadas. La Carga es ilegal
3. No aplicable
4. Maximizado. Un total de 13 (4 contra 9) miniaturas están en contacto con una o más miniaturas enemigas, lo que sería mayor que en b1). Esto será irrelevante, ya que la Carga es ilegal dado que no se ha maximizado el número de unidades

b4) Carga incorrecta

1. No aplicable
2. Maximizado. 4 de las unidades Cargando están Trabadas
3. No aplicable
4. Sin maximizar. Un total de 10 (4 contra 6) miniaturas están en contacto con una o más miniaturas enemigas. La Carga es ilegal

- 1 La distancia movida de un Movimiento de Carga Fallida es igual al 1D6 más alto de la tirada de Alcance de Carga.
- 2 Pivota la unidad hasta que esté encarada directamente hacia el Centro de su objetivo, o en caso de que éste haya sido destruido, la posición final de su Centro, o hasta que no pueda Pivotar más debido a posibles obstrucciones (lo que pase primero).
- 3 Mueve la unidad en línea recta la distancia restante.

Un Movimiento de Carga Fallida puede llevar a las unidades a menos de 0.5" de otras unidades o Terreno Impasable según la regla de Espacio entre Unidades.

Las miniaturas en una unidad que ejecute un Movimiento de Carga Fallida se considerarán Aturdidas hasta el final del Turno de Jugador. Las unidades que completan un Movimiento de Carga Fallida dejan de considerarse Cargando.

11.E.k. Paso Bloqueado

Para evitar situaciones de abuso donde una unidad no puede Cargar a una unidad enemiga dentro del Alcance de Carga y en su Línea de Visión debido a un posicionamiento complejo de las unidades enemigas, potencialmente en combinación con Terreno Impasable o el Borde del Tablero, se aplicarán las reglas siguientes.

Una unidad puede declarar una Carga contra una unidad enemiga no Trabada, realizando un Movimiento de Carga especial, como se describe más abajo si es incapaz de declarar una Carga normal en la Fase de Carga únicamente debido a cualquiera de las siguientes razones:

- Unidades enemigas no Trabadas
- La combinación de al menos dos unidades enemigas no Trabadas y uno o más Elementos de Terreno de Terreno Impasable
- El Borde del Tablero impidiendo que las unidades se alineen

Mueve la unidad Cargando de frente todo su Alcance de Carga. Si esto la lleva a entrar en contacto con la unidad enemiga contra la que declaró la Carga, esa unidad se considerará Cargada. En vez de Alinear unidades de la forma habitual, el enemigo realiza una Reorganización en Combate para alinear las unidades entre ellas (ver «[Reorganización en Combate](#)», página 72). Este movimiento se realizará ignorando la restricción de moverse más del Atributo de Ritmo de Marcha durante una Reorganización en combate, de manera que:

- El Encaramiento Cargado determinado al declarar la Reacción a la Carga se alinea con la unidad Cargando.
- La unidad Cargando queda Trabada en su Encaramiento Frontal.

- La unidad Cargada no cambia su número de filas ni columnas.
- Se maximiza el número de miniaturas (de ambos bandos) en contacto con peana con miniaturas enemigas.

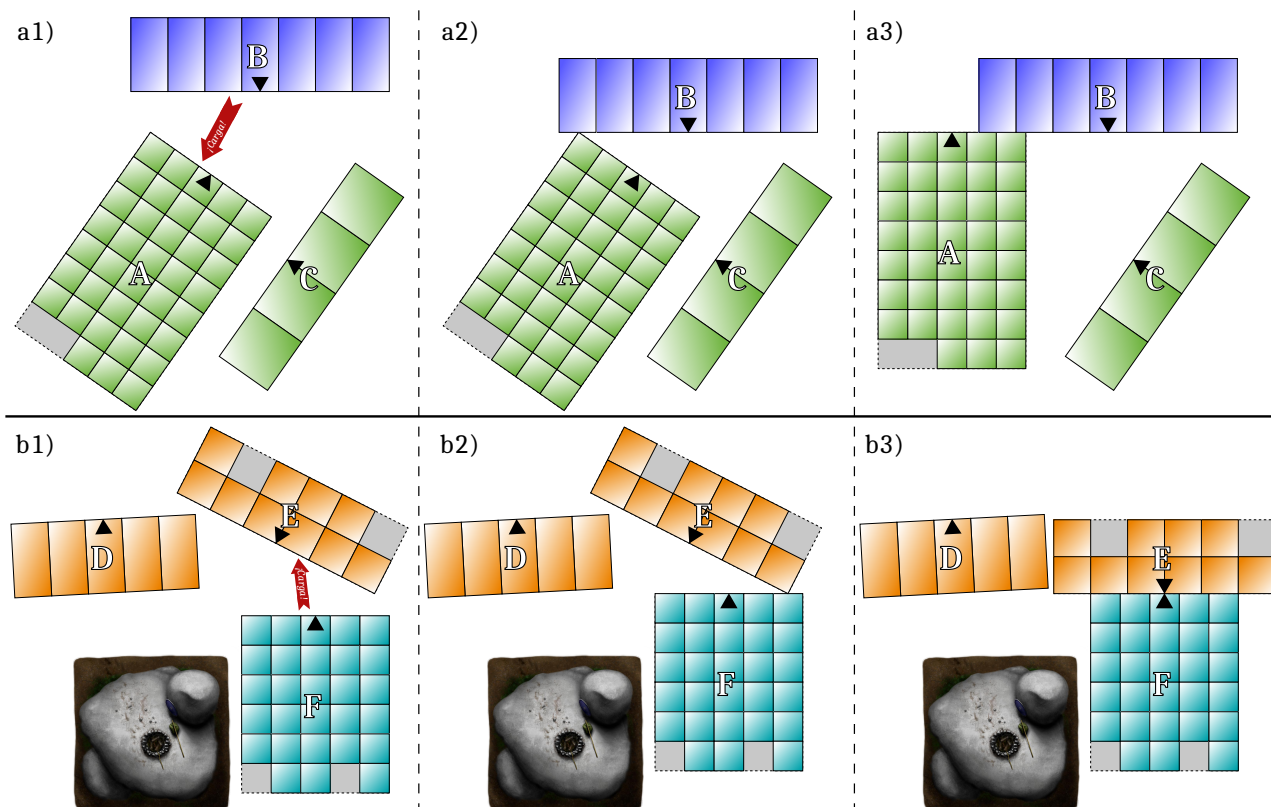


Figura 22: Ejemplos de Cargas donde se aplica Paso Bloqueado.

a1) La unidad B carga a la unidad A. Las unidades no pueden alinearse debido tan solo a la unidad C.

a2) La unidad B realiza un movimiento de Paso Bloqueado: se mueve de frente hasta entrar en contacto con la unidad A.

a3) La unidad A realiza una Reorganización en Combate para alinear las unidades.

b1) La unidad F carga a la unidad E. Las unidades no pueden alinearse debido a la unidad D y el Terreno Impasable.

b2) La unidad F realiza un movimiento de Paso Bloqueado: se mueve de frente hasta entrar en contacto con la unidad E.

b3) La unidad E realiza una Reorganización en Combate para alinear las unidades.

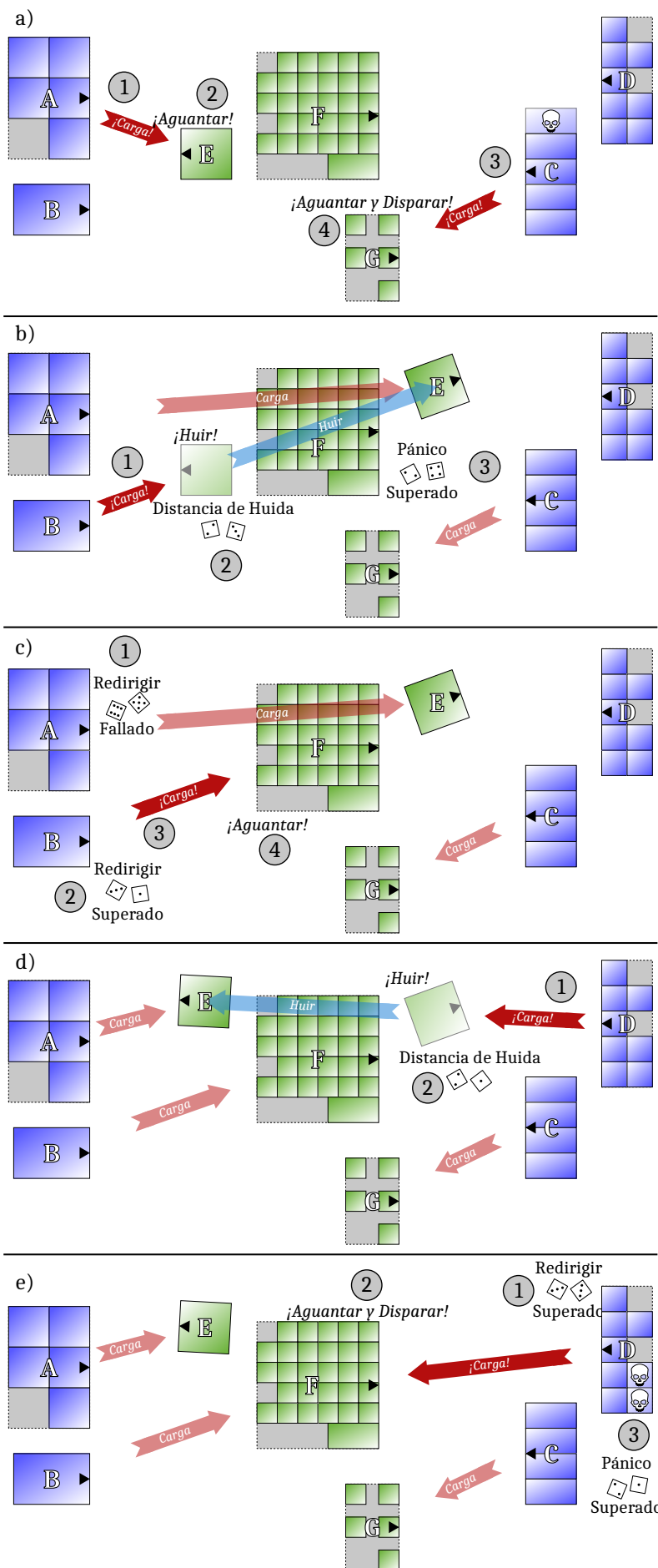


Figura 23: Ejemplo de una Fase de Carga con varias unidades.

a) 1. A declara una Carga contra E.
 2. E declara y resuelve una Reacción a la Carga de Aguantar.
 3. C declara una Carga contra G.
 4. G declara y resuelve una Reacción a la Carga de Aguantar y Disparar, causando 1 baja en C.

b) 1. B declara una Carga contra E.
 2. E declara y resuelve una Reacción a la Carga de Huir, tirando 5" en su Distancia de Huida. El Movimiento de Huida llevaría a E a acabar su movimiento sobre el Rectángulo de Límites de F, por lo que la Distancia de Huida se extiende hasta no estar sobre F.
 3. F realiza un Chequeo de Pánico por una unidad amiga Huyendo a través de su Rectángulo de Límites y supera el chequeo.

c) 1. Dado que E realizó una Reacción a la Carga de Huir, A puede tratar de Redirigir la Carga. La unidad falla el Chequeo de Disciplina, por lo que tratará de completar la Carga contra E.
 2. B también trata de Redirigir la Carga y supera el Chequeo de Disciplina. A continuación, declara una Carga contra F.
 3. F declara y realiza una Reacción a la Carga de Aguantar.

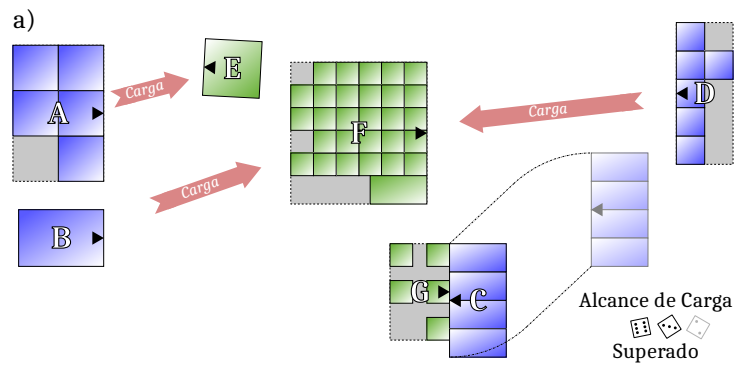
d) 1. D declara una Carga contra la unidad Huyendo E. Esta Carga es legal aunque en este momento D no podría completar la carga, ya que D bloquearía el Movimiento de Carga. Sin embargo, las Cargas ya declaradas se tienen en cuenta al determinar si habría suficiente espacio para que una unidad Cargando complete la Carga.
 2. Como E ya está Huyendo, debe declarar y realizar otra Reacción a la Carga de Huir, tirando 3" en su Distancia de Huida. La Distancia de Huida se extiende hasta que E deja de estar sobre F. F no realiza un Chequeo de Pánico esta vez, ya que ya ha superado un Chequeo de Pánico esta fase.

e) 1. D trata de Redirigir la Carga y supera el Chequeo de Disciplina. D declara una Carga contra F.
 2. F declara y realiza una Reacción a la Carga de Aguantar y Disparar, causando 2 bajas en D.
 3. D realiza y supera un Chequeo de Pánico por perder el 25% o más de sus Puntos de Vida.

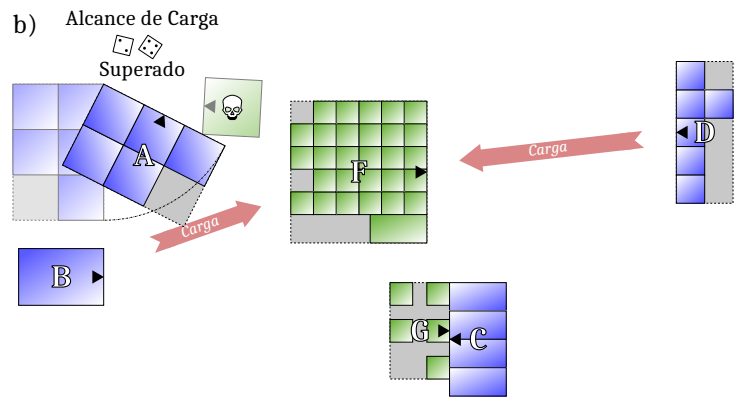
Figura 24: Ejemplo de una Fase de Carga con varias unidades – parte 2.

Después de que todas las Cargas se haya declarado y todas las Reacciones a la Carga se hayan declarado y realizado, el Jugador Activo mueve todas las unidades que declararon Cargas este turno, tirando la Distancia de Carga de cada unidad y a continuación moviéndola, en el orden que elija.

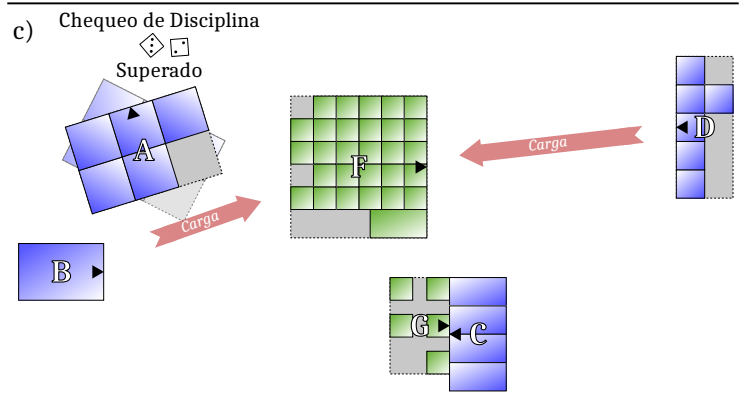
a) La unidad C obtiene un Alcance de Carga suficiente para alcanzar a la unidad G. La unidad C realiza un Movimiento de Carga contra la unidad G.



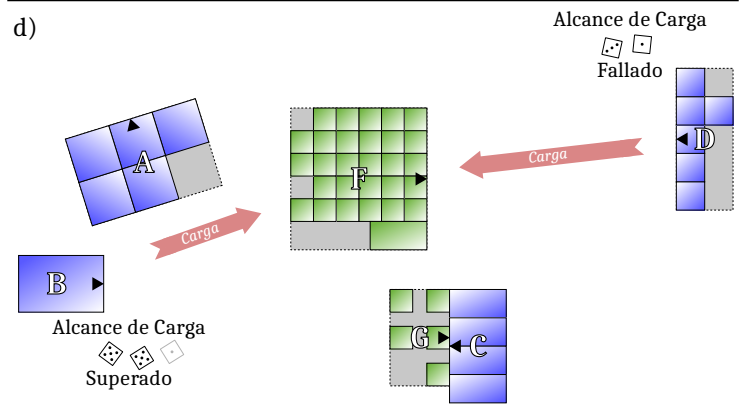
b) La unidad A obtiene un Alcance de Carga suficiente para alcanzar a la unidad Huyendo E. La unidad A realiza un Movimiento de Carga contra la unidad E. Dado que E estaba Huyendo, se retira como baja en cuanto la unidad Cargando entra en contacto con ella (sin alinear o maximizar el contacto).



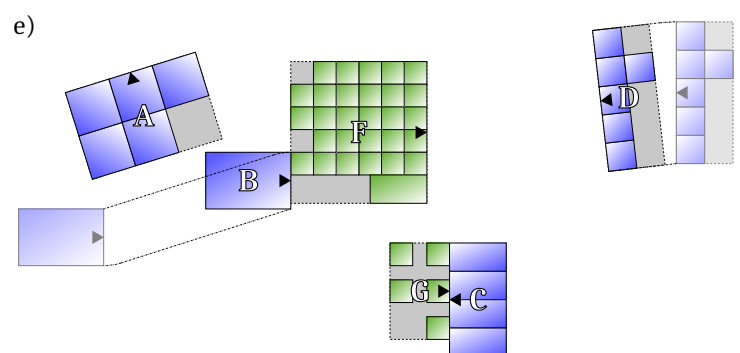
c) La unidad A realiza y supera un Chequeo de Disciplina para realizar un Giro Tras el Combate tras Cargar con éxito a una unidad Huyendo.



d) Dado que las unidades B y D han cargado a la misma unidad, ambas unidades tiran su Alcance de Carga antes de que ninguna de las unidades parte de la Carga Múltiple se mueva. La unidad B obtiene suficiente Alcance de Carga, mientras que la unidad D falla la tirada de Alcance de Carga.



e) La unidad B realiza un Movimiento de Carga contra la unidad F, siguiendo las reglas de «Maximizar el Contacto», página 40. La unidad D realiza un Movimiento de Carga fallida contra la unidad F.



12 Fase de Movimiento

Durante la Fase de Movimiento tienes la oportunidad de mover tus unidades por el Campo de Batalla.

12.A. Secuencia de la Fase de Movimiento

La Fase de Movimiento se divide en los siguientes pasos:

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

12.B. Reagrupar Unidades Huyendo

En un orden elegido por el Jugador Activo, cada unidad amiga que estuviera Huyendo al inicio del Turno de Jugador debe realizar un Chequeo de Disciplina, denominado Chequeo de Reagrupamiento:

- Si se supera el chequeo, la unidad dejará de considerarse Huyendo y debe realizar inmediatamente una **Reorganización**; las miniautras de la unidad estarán **Aturdidas** hasta el final del Turno de Jugador.
- Si se falla el chequeo, la unidad debe realizar inmediatamente un Movimiento de Huida (en línea recta).

Ten en cuenta que si la unidad está Diezmada (ver «**Diezmado**», página 80), el Chequeo de Reagrupamiento se realizará con la mitad del atributo de Disciplina, redondeando fracciones hacia arriba.

12.C. Movimientos de Huida

Un Movimiento de Huida se realiza del siguiente modo:

- 1 Tira la Distancia de Huida, generalmente 2D6".
- 2 Mueve la unidad Huyendo esta distancia en línea recta.

- Si el Movimiento de Huida lleva a la unidad Huyendo a entrar en contacto con el Borde del Tablero, retira la unidad como baja tan pronto como toque el Borde

del Tablero (pudiendo causar **Chequeos de Pánico** a unidades cercanas).

- Si este movimiento llevase a la unidad Huyendo a acabar su movimiento a menos de 1" del Rectángulo de Límite de otra unidad o de Terreno Impasable, aumenta la Distancia de Huida lo mínimo necesario para evitar dichas obstrucciones.
- Si este movimiento llevase a que la unidad huyendo acabara dentro del Rectángulo de Límite de otra unidad o de Terreno Impasable, aumenta la Distancia de Huida lo mínimo necesario para evitar dichas obstrucciones.
- Si las miniaturas Huyendo se mueven a través del Rectángulo de Límite de una unidad enemiga o a través de Terreno Impasable, deben llevar a cabo un Chequeo de Terreno Peligroso (3)(ver «**Terreno Peligroso (X)**», página 85).
- Si las miniaturas Huyendo se mueven a través del Rectángulo de Límite de una unidad amiga, dicha unidad debe llevar a cabo un **Chequeo de Pánico** una vez la unidad Huyendo ha completado su Movimiento de Huida.

Ten en cuenta que los Movimientos de Huida suelen ir precedidos de un Giro. Este Giro sigue las mismas reglas que el Movimiento de Huida.

12.D. Mover Unidades

Elige mover una de tus unidades que no esté Cargando, ni Trabada en Combate, ni Huyendo, ni contenga miniaturas **Aturdidas**.

Realiza un Chequeo de Marcha si fuera necesario, elige qué tipo de movimiento efectuará la unidad, y muévela. Los tipos de movimiento que puede efectuar son Movimiento de Avance, Movimiento de Marcha o Reorganización. Para afectar al movimiento de una unidad, los efectos (como pueden ser Reglas Universales o modificadores al movimiento) deben estar presentes al inicio del movimiento de la unidad.

Repite este proceso, eligiendo cada vez una nueva unidad que no haya movido durante esa Fase de Movimiento. Una vez que todas las unidades que puedan mover (y que quieran hacerlo) lo hayan hecho, la Fase de Movimiento termina.

12.D.a. Chequeo de Marcha

Inmediatamente antes de mover una unidad, si está a menos de 8" de alguna unidad enemiga que no esté Huyendo, la unidad debe realizar un Chequeo de Disciplina, denominado Chequeo de Marcha:

- Si se supera el chequeo, la unidad podrá Marchar normalmente.
- Si se falla el chequeo, la unidad no podrá realizar un Movimiento de Marcha durante esta Fase de Movimiento (podrá realizar cualquier otro movimiento de manera normal, o elegir no moverse).

12.D.b. Movimiento de Avance

Al efectuar un Movimiento de Avance, la unidad puede moverse de frente, hacia atrás, o de lado, pero no puede mover en más de una de estas direcciones durante el movimiento de Avance:

- **De Frente:** La unidad se mueve de frente una distancia hasta su Atributo de Ritmo de Avance. Durante un Movimiento de Avance de frente una unidad puede realizar tantos pivotes como quiera.
- **Hacia Atrás:** La unidad se mueve hacia atrás una distancia hasta la mitad de su Ritmo de Avance (esto no se considera un modificador de Atributo). Por ejemplo, una unidad con Ritmo de Avance 5" puede moverse hacia atrás 2.5".
- **De Lado:** La unidad se mueve hacia cualquiera de sus lados una distancia hasta la mitad de su Ritmo de Avance (esto no se considera ningún modificador de Atributo).

Al llevar a cabo un Movimiento de Avance, ninguna miniatura puede acabar su movimiento con su centro más allá de su atributo de Avance desde su posición inicial. Si una miniatura de la unidad llevó a cabo cualquier acción durante el movimiento (por ejemplo, un **Ataque de Barrido**), la distancia movida se mide desde la posición inicial de la miniatura hasta el punto en el Campo de Batalla donde llevó a cabo la acción y a desde ahí hasta su posición final.

12.D.c. Movimiento de Marcha

Al realizar un Movimiento de Marcha:

- La unidad solo puede mover de frente, una distancia hasta su Atributo de Ritmo de Marcha.
- La unidad puede realizar cualquier número de Pivotes.
- Ninguna miniatura puede acabar su movimiento con su centro más allá de su Ritmo de Marcha desde su posición inicial. Si alguna miniatura de la unidad llevó a cabo cualquier acción durante el movimiento (por ejemplo, un **Ataque de Barrido**), la distancia movida se mide desde la posición inicial de la miniatura hasta el punto en el Campo de Batalla donde realizó la acción y desde ahí hasta su posición final.

Una unidad que haya Marchado no puede disparar en la siguiente Fase de Disparo.

12.D.d. Reorganización

Al realizar una Reorganización:

- 1 Marca el Centro de la unidad.
Retira la unidad del Campo de Batalla, y vuelve a colocarla en cualquier formación legal y encajada en cualquier dirección (siguiendo la regla de Espacio entre Unidades), con su Centro en la misma posición que estaba previamente.
- 2

Tras la Reorganización, ninguna miniatura puede acabar con su centro más allá de su Ritmo de Marcha desde su posición inicial. Una unidad que se haya Reorganizado no puede disparar en la Fase de Disparo durante el mismo Turno de Jugador.

12.D.e. Mover Unidades de Miniaturas Individuales

Las unidades que consistan en una miniatura individual siguen las reglas para Mover Unidades descritas previamente. Además, pueden efectuar tantos Giros como quieran durante sus Movimientos de Avance y Marcha.

12.E. Giros y Pivotes

Al realizar un Giro (*Pivot en inglés*):

- 1 Marca el Centro de la unidad.
Retira la unidad del Campo de Batalla, y colócala de nuevo encarada en cualquier dirección (teniendo en cuenta la regla de Espacio entre Unidades), con su centro en la misma posición que estaba previamente.
- 2

Al realizar un Pivote (*Wheel en inglés*), rota la unidad de frente hasta 90° alrededor de cualquiera de sus esquinas frontales. La distancia movida por la unidad es igual a la distancia entre la posición inicial y la final de la esquina exterior de la miniatura en el extremo de la primera fila (no la distancia real que movió a lo largo del arco de circunferencia), ver figura 25. Se considera que todas las miniaturas de la unidad han movido esta distancia.

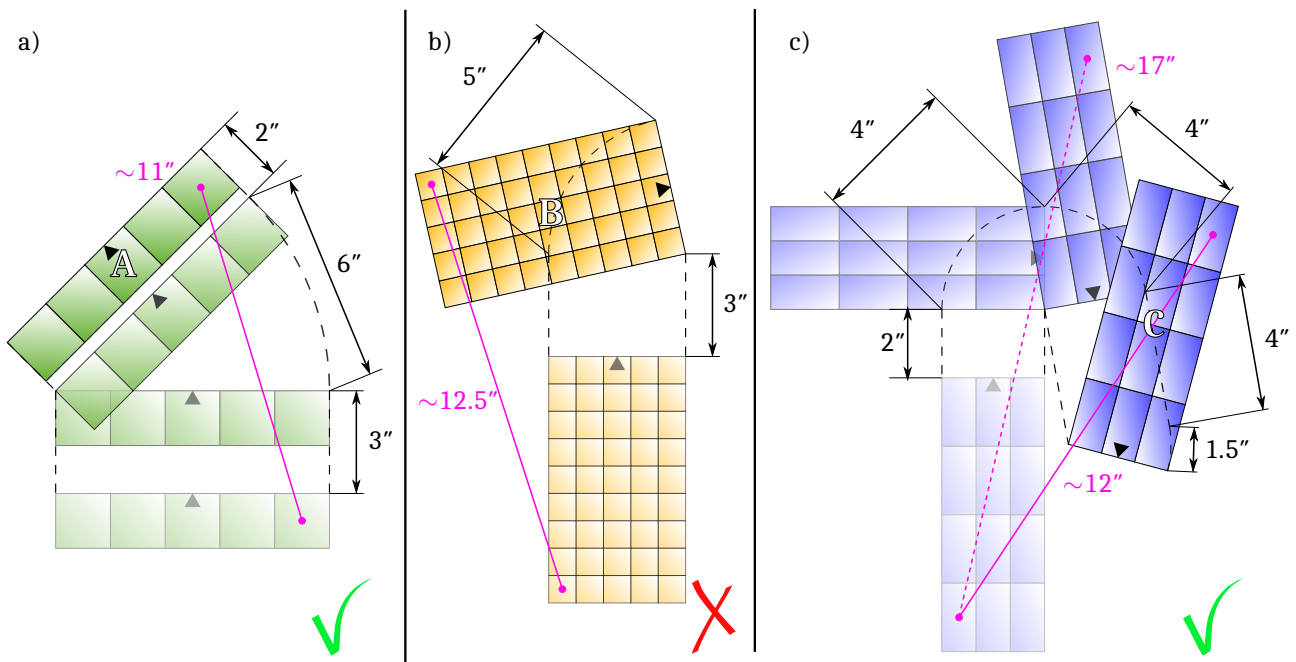


Figura 25: Ejemplos de Pivotes.

a) La unidad tiene un Ritmo de Marcha de 12". Marcha de frente 3", Pivota 6" (medido desde su esquina exterior desde posición inicial a final), y a continuación Marcha de frente otras 2". La unidad ha movido $3 + 6 + 2 = 11$ ".

b) La unidad tiene un Ritmo de Marcha de 10". Marcha de frente 3" y a continuación realiza un pivote de 5". Aunque la esquina más alejada solo ha movido 8", hay miniaturas en la unidad que han acabado su movimiento a más de su Ritmo de Marcha de su posición inicial, por lo que este movimiento es ilegal (ver «[Movimiento de Marcha](#)», página 49).

c) La unidad tiene un Ritmo de Marcha de 16". Marcha de frente 2", y realiza 2 Pivotes (cada uno de 4"), haciendo que prácticamente se encare en dirección opuesta. A continuación mueve de frente 4" y acaba su movimiento con un pequeño Pivote de 1.5". La distancia total movida por la unidad es de $2 + 4 + 4 + 4 + 1.5 = 15.5$ ". Aunque algunas de las miniaturas de la unidad hayan estado temporalmente a más de su Ritmo de Marcha de su posición inicial, este movimiento es legal, ya que al terminar el movimiento, todas las miniaturas están a menos de su Ritmo de Marcha de su posición inicial.

13 Fase de Magia

Durante la Fase de Magia tus Hechiceros pueden tratar de lanzar hechizos, y tu oponente puede tratar de dispersarlos.

13.A. Secuencia de la Fase de Magia

La Fase de Magia se divide en los siguientes pasos:

- 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 (ver «[Secuencia de Lanzamiento de Hechizos](#)», página 54)
- 5 Repite el paso 4 para cada hechizo que el Jugador Activo quiera tratar de lanzar
- 6 Fin de la Fase de Magia

13.B. Hechiceros

Las miniaturas que pueden lanzar hechizos (que no sean Hechizos Vinculados) se denominan Hechiceros. Hay 3 tipos de Hechiceros (ver «[Selección de Hechizos](#)», página 33 y «[Reglas de Miniaturas](#)», página 88 para más información sobre las diferencias entre ellos):

- Aprendices Hechicero
- Hechiceros Adeptos ([Canalizar \(1\)](#))
- Maestros Hechicero ([Canalizar \(1\)](#) y un modificador de +1 a la Tirada de Lanzamiento)

Cada uno de tus Hechiceros debe elegir una Senda de la Magia de entre las que tenga disponibles de la que seleccionar hechizos; la Senda de la Magia elegida debe estar anotada en tu Lista de Ejército.

13.C. Dados de Magia

Durante la Fase de Magia, se lanzan y dispersan hechizos usando una reserva de dados denominada Dados de Magia. El número de Dados de Magia que cada jugador recibe en cada Fase de Magia viene determinado por las Cartas de Flujo obtenidas (ver Cartas de Flujo a continuación) y por las decisiones que se tomen durante Drenar el Velo (ver «[Drenar el Velo](#)», página 51).

Cualquier Dado de Magia que no se haya usado al final de la Fase de Magia se descarta.

13.D. Cartas de Flujo

Cada jugador tiene un mazo consistente en las 8 Cartas de Flujo que se detallan en la figura 26. Durante el Paso 2 de la Fase de Magia, el Jugador Reactivo elige al azar una de las Cartas de Flujo del mazo del Jugador Activo. Esta carta determina cuántos Dados de Magia iniciales reciben ambos jugadores para esta Fase de Magia, y la cantidad de Tokens del Velo que recibe el Jugador Activo. Una vez que se ha usado una Carta de Flujo, se descarta del mazo. Las Cartas de Flujo restantes en los mazos son información abierta para ambos jugadores.

En vez de usar cartas, puedes usar dados para asignar al azar qué Carta de Flujo usar. Marca qué cartas ya han sido utilizadas y vuelve a tirar cada vez que obtengas una carta ya usada. Aquí hay un ejemplo de cómo determinar aleatoriamente usando 2D6: Tira el primer dado hasta que su resultado, llamado X, esté entre 1–4. Luego tira el segundo 1D6. Si esta tirada es de 4+, suma 4 a X. Esto resultará en un valor entre 1 y 8.

13.E. Drenar el Velo

El Jugador Activo crea una nueva reserva de Tokens del Velo que durará hasta su siguiente fase de Drenar el Velo.

- Añade el número de Tokens del Velo restantes de tu reserva de Tokens del Velo anterior
- Añade el número de Tokens del Velo indicados por la Carta de Flujo robada este Turno de Jugador
- Añade Tokens del Velo de otras fuentes, tales como [Canalizar](#) (ver «[Canalizar \(X\)](#)», página 98)

A continuación el Jugador Activo puede retirar hasta 12 Tokens del Velo para convertirlos en Dados de Magia. Por cada 3 Tokens del Velo retirados, el Jugador Activo añade un único Dado de Magia a su reserva de Dados de Magia. De este modo pueden añadirse hasta un máximo de 4 Dados de Magia a la reserva del Jugador Activo.

13.F. Límites a los Tokens del Velo

Al final de Drenar el Velo, el Jugador Activo debe descartar Tokens del Velo de su reserva hasta que no contenga más de 3 Tokens. Los Tokens del Velo restantes se guardan para añadirlos a la reserva de Tokens del Velo en la próxima Fase de Magia del Jugador Activo.

Algunos ejércitos pueden generar Tokens del Velo fuera de la fase de Drenar el Velo. Esto no puede incrementar

<p>Carta de Flujo 1</p> <p>4 Dados de Magia (ambos jugadores)</p> <p>3 Tokens del Velo (Jugador Activo) Las Disfunciones esta fase aplican un Modificador de Disfunción de +1</p>	<p>Carta de Flujo 2</p> <p>5 Dados de Magia (ambos jugadores)</p> <p>2 Tokens del Velo (Jugador Activo)</p>	<p>Carta de Flujo 3</p> <p>5 Dados de Magia (ambos jugadores)</p> <p>5 Tokens del Velo (Jugador Activo)</p>	<p>Carta de Flujo 4</p> <p>5 Dados de Magia (ambos jugadores)</p> <p>7 Tokens del Velo (Jugador Activo)</p>
<p>Carta de Flujo 5</p> <p>5 Dados de Magia (ambos jugadores)</p> <p>9 Tokens del Velo (Jugador Activo)</p>	<p>Carta de Flujo 6</p> <p>6 Dados de Magia (ambos jugadores)</p> <p>5 Tokens del Velo (Jugador Activo)</p>	<p>Carta de Flujo 7</p> <p>6 Dados de Magia (ambos jugadores)</p> <p>7 Tokens del Velo (Jugador Activo)</p>	<p>Carta de Flujo 8</p> <p>7 Dados de Magia (ambos jugadores)</p> <p>7 Tokens del Velo (Jugador Activo) Las Disfunciones esta fase aplican un Modificador de Disfunción de -1</p>

Figura 26: Cartas de Flujo.

la reserva de Tokens del Velo por encima de 6 Tokens del Velo en ningún momento.

13.G. Hechizos

Los hechizos se lanzan durante la Fase de Magia. La mayoría de hechizos pertenece a una Senda de la Magia determinada.

13.G.a. Propiedades de los Hechizos

Todos los hechizos se definen usando las siguientes 6 propiedades (ver figura 27):

1 - Clasificación del Hechizo

Los hechizos se clasifican en diferentes categorías: Hechizos Aprendidos, Atributos de la Senda y Hechizos Hereditarios. Para diferenciar la categoría de un hechizo se emplean números o letras.

2 - Nombre del Hechizo

Usa el nombre del hechizo para determinar qué hechizo quieres Lanzar.

3 - Valor de Lanzamiento

El Valor de Lanzamiento es el valor mínimo que debes alcanzar para que el Intento de Lanzamiento sea exitoso. Un mismo hechizo puede tener más de un Valor de Lanzamiento disponible (ver «[Hechizos Potenciados](#)», página 55).

4 - Tipo

El Tipo del hechizo describe cómo se deben elegir los objetivos del hechizo.

5 - Duración

La Duración del hechizo determina durante cuánto tiempo se aplican los efectos del hechizo.

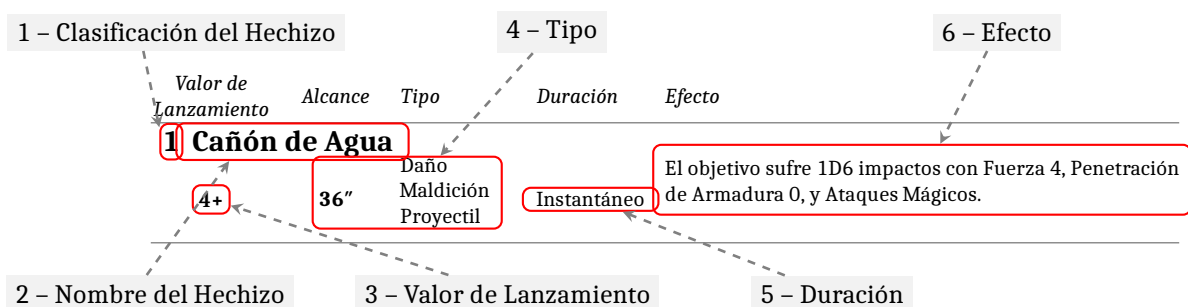


Figura 27: Propiedades de los hechizos en The 9th Age: Batallas Fantásticas – Compendio Arcano.

6 – Efecto

El Efecto de un hechizo define qué le ocurre al objetivo del hechizo cuando se lanza de manera exitosa. Los efectos de los hechizos nunca se ven afectados por ningún efecto que afecte al Lanzador, incluidos Objetos Especiales, Reglas de Miniaturas, efecto de otros hechizos, o habilidades similares, a menos que se indique lo contrario.

13.G.b. Clasificación de los Hechizos

Todos los hechizos se incluyen en una o más de las siguientes categorías:

13.G.b.1 Hechizos Aprendidos

Todos los hechizos etiquetados con un número son Hechizos Aprendidos. Estos serán los principales hechizos de una Senda. Normalmente están numerados del 1 al 6, siendo esto relevante para las reglas de [Selección de Hechizos](#).

Cada jugador solo puede intentar lanzar cada Hechizo Aprendido una única vez por Fase de Magia, incluso aunque dicho hechizo sea conocido por más de un hechicero (a menos que el hechizo sea un Hechizo Replorable, ver debajo).

13.G.b.2 Hechizos Hereditarios

La mayoría de Libros de Ejército contienen un Hechizo Hereditario, etiquetado con una «H», en vez de un número. Los Hechizos Hereditarios siguen todas las reglas para Hechizos Aprendidos.

13.G.b.3 Atributos de la Senda

Los Atributos de la Senda son hechizos etiquetados con una «A». Todos los Hechiceros que conozcan al menos un hechizo de una Senda de la Magia conocen automáticamente el Atributo de la Senda de esa Senda, si lo hubiera.

Los Atributos de la Senda son hechizos especiales que no pueden lanzarse de forma independiente. En su lugar, el hechicero puede lanzar el Atributo de la Senda automáticamente cada vez que lance con éxito cualquier hechizo que no sea el Atributo de la Senda de esa Senda. Esto significa que un Atributo de la Senda puede ser lanzado más de una vez por el mismo Lanzador, y también por diferentes Lanzadores durante la misma Fase de Magia. Los Atributos de la Senda no pueden ser dispersados.

13.G.b.4 Hechizos Replicables

Algunos Hechizos Aprendidos son también Hechizos Replicables y están etiquetados con «rep». El jugador puede intentar lanzar cada Hechizo Replicable varias veces por Fase de Magia, pero cada hechicero solo puede efectuar un único Intento de Lanzamiento de estos hechizos.

13.G.b.5 Hechizos Vinculados

Algunos hechizos se clasifican como Hechizos Vinculados, y siguen reglas distintas a los descritos previamente (ver «[Hechizos Vinculados](#)», página 57).

13.G.c. Tipos de Hechizo

El tipo de los hechizos describe qué objetivos se pueden seleccionar para el hechizo. A menos que se especifique lo contrario, un hechizo solo puede tener un único objetivo, que debe ser una única unidad. Si un hechizo tiene más de un tipo, aplica todas las restricciones de cada uno de estos tipos.

Por ejemplo, si un hechizo tiene los tipos Directo, Maldición, y Alcance 12", el objetivo debe estar en el Arco Frontal del Lanzador, ser una unidad enemiga, y estar en un radio de 12" del Lanzador.

Alcance X"

El hechizo tiene un Alcance máximo de lanzamiento. Tan solo pueden elegirse objetivos en un radio de X". El Alcance se indica siempre en la columna correspondiente en el perfil del hechizo (ver figura 27). Ten en cuenta que cualquier efecto que altere el Alcance del hechizo no afecta a ninguna otra especificación de distancia que pueda ser parte del efecto del hechizo.

Aura

Este hechizo tiene un área de efecto. Sus efectos se aplican a todos los posibles objetivos, de acuerdo al resto de tipos del hechizo, en un radio de X" del Lanzador. Por ejemplo, un hechizo con Potenciación, Aura, y Alcance 12" toma como objetivo a **todas** las unidades amigas en un radio de 12" del Lanzador.

Daño

El hechizo solo puede tomar como objetivo a unidades y/o miniaturas que no estén Trabadas en el momento de lanzar el hechizo.

Directo

El hechizo solo puede tomar como objetivo a unidades y/o miniaturas en el Arco Frontal del Lanzador.

Enfocado

El hechizo solo puede tomar como objetivo miniaturas individuales (incluidos Personajes dentro de unidades). Si el objetivo es una Miniatura Multiparte (tal como un carro con aurigas y bestias de tiro, o un caballero y su montura), tan solo una parte de miniatura puede tomarse como objetivo.

Lanzador

El hechizo tan solo toma como objetivo a la miniatura lanzando el hechizo. Todas sus partes de miniatura se ven afectadas a menos que sea Enfocado.

Unidad del Lanzador

El hechizo tan solo toma como objetivo a la unidad del Lanzador.

Maldición

El hechizo solo puede tomar como objetivo a unidades enemigas (o miniaturas enemigas dentro de unidades si es Enfocado).

Potenciación

El hechizo solo puede tomar como objetivo unidades amigas (o miniaturas amigas dentro de unidades amigas si es Enfocado).

Proyectil

El hechizo solo puede tomar como objetivo unidades y/o miniaturas en la Línea de Visión del Lanzador. No puede lanzarse si el Lanzador (o su unidad) está Trabado.

Terreno

El hechizo no elige unidades o miniaturas como objetivo. En su lugar, el objetivo es un punto del Campo de Batalla.

Universal

El hechizo puede tomar como objetivo tanto a unidades amigas como a unidades enemigas (o miniaturas dentro de unidades si es Enfocado).

13.G.d. Duración de los Hechizos

La duración de los hechizos indica durante cuanto tiempo se aplican los efectos de éstos. La duración de un hechizo puede ser Instantáneo, Un Turno, o Permanente como se describe a continuación. La duración de un hechizo no se ve afectada cuando el Lanzador es retirado como baja, o abandona el Campo de Batalla, a menos que se especifique lo contrario.

Instantáneo

El efecto del hechizo no tiene duración; sus efectos se aplican en el momento en que se lanza el hechizo, y a continuación, el hechizo acaba automáticamente.

Un Turno

El efecto del hechizo dura hasta el inicio de la siguiente Fase de Magia del Lanzador. Si la unidad afectada se divide en varias unidades (ejemplo: Personajes abandonando unidades), cada unidad formada de este modo seguirá afectada por los efectos del hechizo. Los Personajes que se unan a una unidad afectada por un hechizo que dura Un Turno no se verán afectados por el hechizo e, igualmente, las unidades que se unan a Personajes afectados por un hechizo que dura Un Turno no se verán afectadas.

Permanente

El efecto del hechizo dura hasta el final de la batalla, o hasta un momento debidamente indicado en la descripción del hechizo. El hechizo nunca se puede acabar por ninguna otra razón que las indicadas en la descripción del propio hechizo. Si la unidad afectada se divide en varias unidades, sigue las restricciones explicadas para los hechizos que duran Un Turno.

13.H. Secuencia de Lanzamiento de Hechizos

Cada una de las miniaturas del Jugador Activo que no esté huyendo y que conozca uno o más hechizos puede intentar lanzar cada uno de éstos una vez por Fase de Magia. Esta miniatura se denomina como el Lanzador. En cada Fase de Magia, un mismo hechizo solo se puede intentar lanzar una vez, aunque dicho hechizo sea conocido por varios Hechiceros. Recuerda que los Hechizos Vinculados, los Atributos de la Senda y los Hechizos Replicables ignoran esta restricción.

Cada lanzamiento de hechizo se resuelve según la siguiente secuencia:

- | | |
|---|--|
| A | Intento de Lanzamiento. Si se falla, saltate los pasos B–F |
| B | Intento de Dispersión. Si es exitoso, saltate los pasos C–F |
| C | En caso de Concentración Rota , saltate 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 |

13.H.a. Intento de Lanzamiento

Cada Intento de Lanzamiento se resuelve de la siguiente manera:

- | | |
|---|---|
| 1 | El Jugador Activo declara qué hechizo tratará de lanzar, con qué Hechicero, con cuántos Dados de Magia y cuál es el objetivo(s) 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 (ver « Modificadores al Lanzamiento y la Dispersión », página 55). Al valor obtenido se le denomina Tirada de Lanzamiento. |

3

El Intento de Lanzamiento será exitoso si la Tirada de Lanzamiento es **igual o superior** al Valor de Lanzamiento del hechizo. El Intento de Lanzamiento falla si la Tirada de Lanzamiento es menor que el Valor de Lanzamiento del hechizo. En ese caso, el hechizo no es lanzado. Un resultado natural de '1' o '2' en cualquier Intento de Lanzamiento realizado con un único Dado de Magia se considera siempre un Intento de Lanzamiento fallido, independientemente de cualquier modificador. Ten en cuenta que el Intento de Lanzamiento puede dar lugar a Efervescencia, si se usaron 2 o más Dados de Magia (ver «**Efervescencia**», página 55).

13.H.a.1 Hechizos Potenciados

Algunos hechizos tienen dos Valores de Lanzamiento, de los cuales el Valor de Lanzamiento más alto hace referencia a la versión Potenciada del Hechizo. Los Hechizos Potenciados pueden ver modificado su tipo (alcance, restricciones de objetivo), dándole por ejemplo más alcance, y/o diferentes efectos del hechizo. Declara si estás tratando de lanzar una versión potenciada (y cuál en caso de que haya varias) antes de lanzar ningún dado. Si no se declara nada, se considera que se está usando la versión básica del hechizo.

13.H.b. Intento de Dispersión

Cada vez que el Jugador Activo supere una Intento de Lanzamiento, el Jugador Reactivo puede intentar dispersar el Intento de Lanzamiento:

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 (ver «**Modificadores al Lanzamiento y la Dispersión**», página 55). Al valor obtenido se le denomina Tirada de Dispersión.

3

El Intento de Dispersión es exitoso si la Tirada de Dispersión es **igual o superior** a la Tirada de Lanzamiento. En dicho caso, el hechizo se habrá dispersado y el hechizo no es lanzado. El Intento de Dispersión falla si la Tirada de Dispersión es menor que la Tirada 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 (ver «**Efervescencia**», página 55).

13.H.c. Resolver el Hechizo

Si el hechizo no es dispersado, se habrá lanzado con éxito. Aplica sus efectos. Acto seguido, si procede, elige un objetivo para el Atributo de la Senda y aplica sus efectos de forma inmediata (los Atributo de la Senda no se pueden dispersar).

13.H.d. Reglas Adicionales que Afectan al Lanzamiento y la Dispersión de Hechizos

13.H.d.1 Modificadores al Lanzamiento y la Dispersión

Hay varios factores que pueden aplicarse para modificar la tirada (el más común de ellos en el lanzamiento de hechizos es un +1 por ser un Maestro Hechicero). Añade estos modificadores a la tirada de lanzamiento o dispersión del hechizo.

13.H.d.2 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.

13.I. Disfunciones

Cuando en una Tirada de Lanzamiento de hechizo se obtienen tres o más dados con el mismo valor, el Intento de Lanzamiento da lugar a una Disfunción (independientemente de si el Intento de Lanzamiento es exitoso o no). Si la Tirada de Lanzamiento resulta exitosa y a continuación no es dispersada, aplica los efectos de la Disfunción, determinada por el valor de los Dados de Magia, como se muestra en la tabla 5.

Si se usaron **3 Dados de Magia** para la tirada de lanzamiento, aplica un Modificador a la Disfunción de -1 (ver«**Modificadores a la Disfunción**» más abajo).

Si se usaron **5 Dados de Magia** para la tirada de lanzamiento, aplica un Modificador a la Disfunción de +1.

13.I.a. Modificadores a la Disfunción

Un Modificador a la Disfunción de +X o -X significa que X se suma o resta del valor de los dados que dieron lugar a la Disfunción. Por ejemplo, una Disfunción de 222 con un modificador de +1 contará como una Disfunción de 333.

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

Tabla 5: Tabla de Disfunciones.

13.J. Hechizos Vinculados

Los Hechizos Vinculados pueden lanzarse por miniaturas que no son Hechiceros, pero poseer un Hechizo Vinculado no convierte a su portador en Hechicero. Un Hechizo Vinculado es un hechizo que generalmente está contenido en algún tipo de Artefacto mágico. Los Hechizos Vinculados nunca pueden lanzarse con la Versión Potenciada del hechizo contenido. Un Hechizo Vinculado que contenga un hechizo de una Senda que tenga Atributo de la Senda, automáticamente contiene dicho Atributo de la Senda.

13.J.a. Nivel de Energía

Todos los Hechizos Vinculados tienen dos Niveles de Energía, indicados entre paréntesis (habitualmente Nivel de Energía (4/8)). El primer valor es el Nivel de Energía primario del Hechizo Vinculado. Se usa cuando el Hechizo Vinculado se lanza con 2 Dados de Magia. El segundo valor es el Nivel de Energía secundario del Hechizo Vinculado, que se usa cuando el Hechizo Vinculado se lanza con 3 Dados de Magia.

13.J.b. Lanzar Hechizos Vinculados

Lanzar Hechizos Vinculados ignora las reglas generales de los Intentos de Lanzamiento de hechizos, y en su lugar siguen un procedimiento distinto. Cada una de las miniaturas del Jugador Activo que no estén huyendo pueden intentar lanzar sus Hechizos Vinculados una vez por Fase de Magia. A esta miniatura se le denomina el Lanzador. Los Hechizos Vinculados pueden lanzarse incluso si ese mismo hechizo ya ha sido lanzado previamente en la Fase de Magia. Lanzar un Hechizo Vinculado no impide que pueda lanzarse ese mismo hechizo más tarde en esa misma Fase de Magia, incluso como Hechizo No Vinculado.

13.J.b.1 Intento de Lanzamiento de Hechizos Vinculados

- 1 El Jugador Activo declara qué miniatura lanzará qué Hechizo Vinculado, y si usará 2 o 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.

Ten en cuenta que los Hechizos Vinculados que contienen un hechizo de una Senda que tenga Atributo de la Senda, contienen también dicho Atributo de la Senda, y a menos que se especifique lo contrario, los Modificadores al Lanzamiento no se aplican al lanzar Hechizos Vinculados.

13.J.b.2 Intento de Dispersión de Hechizos Vinculados

Dispersar un Hechizo Vinculado funciona exactamente igual que dispersar un Hechizo Aprendido. Si se retiraron 2 Dados de Magia de la reserva, la Tirada de Lanzamiento es igual al Nivel de Energía primario del Hechizo Vinculado. Si se retiraron 3 Dados de Magia de la reserva, la Tirada de Lanzamiento es igual al Nivel de Energía secundario del Hechizo Vinculado.

13.K. Efectos Mágicos

13.K.a. Movimiento Mágico

Algunos hechizos o habilidades permiten a una unidad llevar a cabo un Movimiento Mágico. Este movimiento se realiza como si se ejecutara en el Paso 3 de la Secuencia de Fase de Movimiento (Mover Unidades), lo que significa que sigue cualquier regla y restricción que se aplicaría durante la sub-fase de Mover Unidades (como por ejemplo que las unidades huyendo, las unidades **Aturdid**as, las unidades con **Movimiento Aleatorio**, o las unidades **Trabadas** no se pueden mover). Se puede realizar cualquier acción que la unidad podría realizar normalmente en la sub-fase de Mover Unidades (tales como Girar, Pivotar, Reorganizarse, unirse o abandonar unidades, etc.).

El Movimiento Mágico siempre tiene un rango de movimiento limitado (por ejemplo, «el objetivo puede realizar un Movimiento Mágico de 12'»): el Ritmo de Avance y Ritmo de Marcha del objetivo siempre será igual a este valor durante el Movimiento Mágico. Una unidad solo puede llevar a cabo un único Movimiento Mágico por Fase de Magia.

13.K.b. Recuperar Puntos de Vida

Algunos hechizos o habilidades permiten Recuperar Puntos de Vida perdidos previamente en la batalla. La cantidad de Puntos de Vida Recuperados se indica en la propia habilidad (Recupera X Puntos de Vida). Recuperar Puntos de Vida nunca puede Recuperar miniaturas que han sido retiradas como baja, y no puede incrementar el número de Puntos de Vida de una miniatura por encima de su valor original.

Un Personaje dentro de una Unidad Combinada nunca Recupera Puntos de Vida debido a habilidades que permitan Recuperar Puntos de Vida a la unidad. Un Personaje solo puede Recuperar Puntos de Vida cuando sea el único objetivo de la habilidad o hechizo.

Todo exceso de Puntos de Vida recuperados se pierde.

13.K.c. Animar Puntos de Vida

Animar Puntos de Vida usa las mismas reglas que Recuperar Puntos de Vida con la excepción de que puede recuperar miniaturas que han sido retiradas como baja. Esto está sujeto a las siguientes reglas y restricciones:

- Primero Recupera todos los Puntos de Vida en miniaturas de la unidad, exceptuando a los Personajes. A continuación, Anima miniaturas en el siguiente orden: primero el Campeón, luego miniaturas de Tropa (incluyendo Portaestandartes y Músicos). Cada miniatura Animada debe Recuperar su total de Puntos de Vida antes poder de Animar a otra. Esto no puede aumentar el número de miniaturas en la unidad por encima de su número inicial. Cualquier exceso de Puntos de Vida Animados se pierde.
- Las miniaturas Animadas sin la regla Fila Frontal deben colocarse en la fila trasera si ésta está incompleta, o en una nueva fila trasera si la última ya está completa. En unidades de una sola fila (incluyendo las unidades de una sola miniatura), una miniatura Animada puede colocarse en la primera fila, o puedes declarar que la primera fila está completa y crear una nueva fila. Cualquier miniatura que no pueda situarse en una posición legal se pierde.
- Una miniatura Animada con Fila Frontal debe colocarse lo más adelante posible en la unidad, desplazando miniaturas de Tropa si fuera necesario. Las miniaturas de Tropa desplazadas deben colocarse a continuación siguiendo las reglas para miniaturas Animadas sin Fila Frontal. Si la miniatura desplazada no puede situarse en una posición legal, la miniatura con Fila Frontal no podrá Animarse.
- Cualquier equipo destruido o efectos de Un Solo Uso usado (Objetos Especiales o equipo mundano) no se recuperará.
- Las miniaturas Animadas están sujetas a los mismos efectos continuos que su unidad pudiera tener, y cuentan como que han Cargado si su unidad Cargó.

13.K.d. Unidades Invocadas

Las unidades Invocadas son unidades creadas durante la partida. Todas las miniaturas de una nueva unidad Invocada se deben desplegar dentro del alcance de la habilidad que las genera. Si la unidad es Invocada como efecto de un hechizo de tipo Terreno, al menos una de las miniaturas Invocadas debe situarse sobre el punto objetivo, y todas las miniaturas deben estar dentro del alcance del hechizo. Las unidades Invocadas se deben situar a más de 1" de cualquier otra unidad y de Terreno Impasable. Si la unidad entera no se puede desplegar, no se desplegará ninguna miniatura. Una vez Invocada, la nueva unidad operará de manera normal en el bando del lanzador. Las unidades Invocadas no proporcionan Puntos de Victoria cuando son destruidas.

14 Fase de Disparo

Durante la Fase de Disparo, las miniaturas con Ataques de Disparo tienen la posibilidad de usarlos.

14.A. Secuencia de la Fase de Disparo

La Fase de Disparo se divide en los siguientes pasos:

- 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

14.A.a. Disparar con una Unidad

Algunas unidades tienen Armas de Disparo o Reglas de Miniaturas que les permiten realizar Ataques de Disparo. Aplica las siguientes reglas para disparar con una unidad:

1. Elige una unidad para que dispare

Cada unidad que pueda llevar a cabo Ataques de Disparo puede hacerlo una vez por Fase de Disparo, con las siguientes condiciones y restricciones:

- Las miniaturas Huyendo, **Aturcidas**, Trabadas o que estuvieran Trabadas en cualquier momento durante el Turno de Jugador, y las miniaturas que hayan Marchado o se hayan Reorganizado en este Turno de Jugador no pueden realizar Ataques de Disparo.
- Todas las miniaturas en la misma unidad deben disparar al mismo objetivo, y **solo las miniaturas en la primera y segunda fila pueden disparar**.
- Si las miniaturas en la unidad tienen más de un tipo de Ataque de Disparo, declara cuál usar. Todas las miniaturas de Tropa excepto los Campeones deben usar el mismo tipo. Los Campeones y Personajes pueden usar otros tipos de Ataques de Disparo (pero tan solo pueden realizar un único Ataque de Disparo por miniatura, y dirigido al mismo objetivo que el resto de la unidad).
- En caso de miniaturas Multiparte, cada parte de miniatura puede hacer un Ataque de Disparo en la misma fase, y no estarán obligadas a usar el mismo tipo de Ataque de Disparo que el resto de partes de miniatura.

2. Elige un objetivo

Designa una unidad enemiga que esté dentro de la Línea de Visión de la unidad que dispara como objetivo. Las unidades Trabadas no pueden designarse como objetivo.

3. Elige las miniaturas con que disparar

Determina qué miniaturas de la unidad pueden disparar al objetivo:

- Comprueba la Línea de Visión para cada miniatura que dispare. Recuerda que la Línea de Visión siempre se traza desde el Encaramiento Frontal de la miniatura. Las miniaturas que no tengan Línea de Visión a al menos una miniatura de la unidad objetivo no podrán disparar.
- Mide el alcance a la unidad objetivo de forma individual para cada miniatura en la unidad. Esto se medirá desde la posición real de cada miniatura disparando al punto más cercano del Rectángulo de Límites de la unidad objetivo (incluso si dicho punto está fuera de su Línea de Visión). Las miniaturas que están más lejos del alcance de sus armas no pueden disparar (a menos que el disparo sea una Reacción a la Carga de Aguantar y Disparar).
- Si el Ataque de Disparo tiene un alcance mínimo, la miniatura solo puede disparar si el objetivo está al menos parcialmente fuera de dicho alcance mínimo.
- Cualquier parte de miniatura en la unidad puede elegir no disparar.

4. ¡Disparen!

Una vez determinado qué miniaturas dispararan, estas miniaturas lo harán tantas veces como indique el perfil del arma que usen. Para cada disparo, tira para impactar para cada miniatura como se describe más abajo, y sigue las reglas de la Secuencia de Ataque (página 18) después de determinar el número de impactos.

14.B. Puntería

La Puntería de un Arma de Disparo indica qué resultado necesita sacar la miniatura para impactar con éxito a su objetivo. Esta tirada se denomina **Tirada para Impactar**. La Puntería de un arma aparece entre paréntesis después del nombre del arma. Cada unidad tiene su propia Puntería para las Armas de Disparo a las que tenga acceso. Por ejemplo, un arquero elfo puede tener un Arco (3+) mientras que un campesino humano tendrá Arco (4+). El elfo impactaría a su objetivo si su tirada en 1D6 es de 3+, mientras que el campesino humano necesitaría un 4+ para impactar.

14.C. Modificadores para Impactar

Los Ataques de Disparo pueden sufrir uno o más modificadores a sus tiradas para impactar. Si así fuera, simplemente modifica la tirada de dado con los modificadores que procedan. Los modificadores para impactar más habituales están explicados a continuación y resumidos en la tabla 6. Si uno o más disparos impactan, sigue el procedimiento descrito en «Ataques», página 18. Una tirada natural de '1' es siempre un fallo.

Largo Alcance	-1
(con Preciso)	0
Mover y Disparar	-1
(con Disparo Rápido)	0
(con Aparatoso)	-2
(con ambos)	-1
Aguantar y Disparar	-1
Cobertura Ligera	-1
Cobertura Pesada	-2
Objetivo Difícil (X)	-X

Tabla 6: Resumen de modificadores para impactar.

14.C.a. Largo Alcance (-1 para impactar)

Si la distancia desde la miniatura que dispara hasta el objetivo es mayor que la mitad del alcance máximo del arma, la miniatura que dispara sufre un modificador de -1 al Impactar. Recuerda que debes medir la distancia para cada miniatura individualmente.

A efectos de reglas, toda miniatura que no esté disparando a Largo Alcance se considera que está a Corto Alcance.

14.C.b. Mover y Disparar (-1 para impactar)

Una miniatura que haya movido en este Turno de Jugador sufre un modificador de -1 al Impactar.

14.C.c. Reacción a la Carga de Aguantar y Disparar (-1 para impactar)

Los disparos hechos como Reacción a la Carga de Aguantar y Disparar sufren un modificador de -1 al Impactar.

14.C.d. Cobertura

La Cobertura se determina individualmente para cada miniatura que dispara. Hay dos tipos de Cobertura:

Cobertura Ligera y Cobertura Pesada. La razón más habitual para aplicar Cobertura es porque el objetivo esté tapado por algún Elemento de Terreno o por otras miniaturas, o esté dentro de un Elemento de Terreno.

Determina si el objetivo se beneficia de Cobertura de la siguiente manera:

- 1 Determina en qué Arco de la unidad objetivo está situada la miniatura que dispara. A ese Encaramiento se le denominará Encaramiento del Objetivo.
- 2 Elige cualquier punto del Encaramiento Frontal de la miniatura que dispara.
Para objetivos con peanas rectangulares:
 - Comprueba desde el punto elegido qué porción del Encaramiento del Objetivo se encuentra detrás de obstrucciones (ver figuras 29 y 30).
 - Si la mitad o más del Encaramiento del Objetivo se encuentra tapado, la unidad se beneficia de Cobertura.
- 3 Para objetivos con peanas redondas:
 - Desde el punto elegido, comprueba si el punto más cercano en el Encaramiento del Objetivo, denominado Punto Objetivo, se encuentra detrás de obstrucciones.
 - Si este punto está tapado, el objetivo se beneficia de Cobertura.

Ten en cuenta que:

- Esto no es la Línea de Visión. Comprueba qué se encuentra detrás de obstrucciones, incluso fuera del Arco Frontal de la miniatura que dispara.
- Las miniaturas siempre ignoran su propia unidad y el Elemento de Terreno en el que estén a efecto de Cobertura (por ejemplo, una miniatura disparando desde un Bosque no sufre el modificador de Cobertura Ligera por disparar través de un Bosque).

14.C.d.1 Objetivo tras Cobertura Ligera (-1 para impactar)

Una miniatura que dispare a un objetivo que se beneficie de Cobertura Ligera sufre un modificador de -1 al impactar. La Cobertura Ligera se aplica si más de la mitad del Encaramiento del Objetivo o del Punto Objetivo está tapado por:

- Un Elemento de Terreno que proporcione Cobertura Ligera
- Miniaturas que **no** bloqueen la Línea de Visión, a menos que el objetivo y/o la unidad disparando sean de Altura Gigantesca (ver «Clasificación de Miniaturas», página 83), y la miniatura que tapa es de Altura Estándar (en cuyo caso no se aplicará cobertura) (recuerda que Hostigadores Y Alto afectan a qué bloquea la Línea de Visión)

Ver ejemplos de Cobertura dentro de Terreno en figura

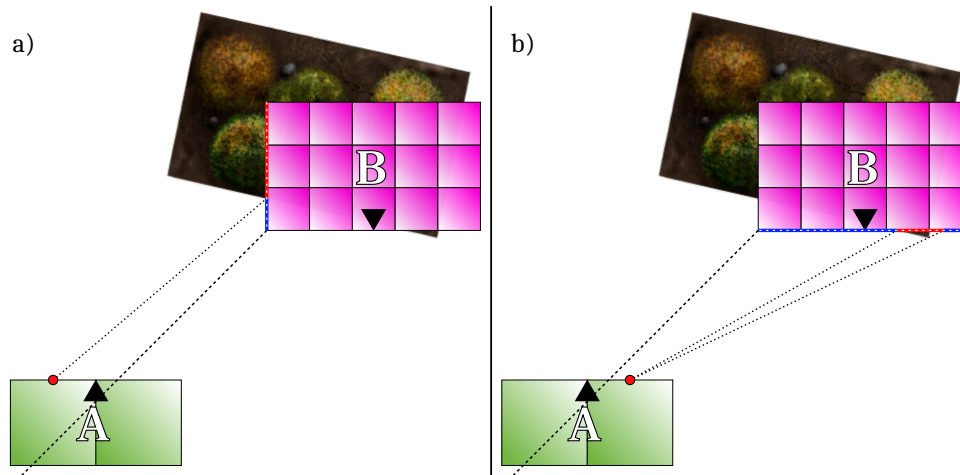


Figura 28: Ejemplo de Cobertura Ligera dentro de un Elemento de Terreno.

a) La miniatura de la izquierda en la unidad A está situada en el Flanco de la unidad B, por lo que el Flanco de la unidad B se considera que es el Encaramiento del Objetivo. Más de la mitad del Encaramiento del Objetivo está tapado dentro de un Bosque, por lo que la unidad B se beneficia de Cobertura Ligera contra la miniatura de la izquierda.

b) La miniatura de la derecha en la unidad A está situada en el Arco Frontal de la unidad B, por lo que el Encaramiento Frontal de la unidad B se considera que es el Encaramiento del Objetivo. Menos de la mitad del Encaramiento del Objetivo está tapado dentro de un Bosque, por lo que la unidad B no se beneficia de Cobertura Ligera contra la miniatura de la derecha.

28, y Cobertura detrás de otras miniaturas en figura 31.

está tapado por bien:

14.C.d.2 Objetivo Tras Cobertura Pesada (-2 para impactar)

Una miniatura que dispare a un objetivo que se beneficie de Cobertura Pesada sufre un modificador de -2 al Impactar. La Cobertura Pesada se aplica si más de la mitad del Encaramiento del Objetivo o del Punto Objetivo

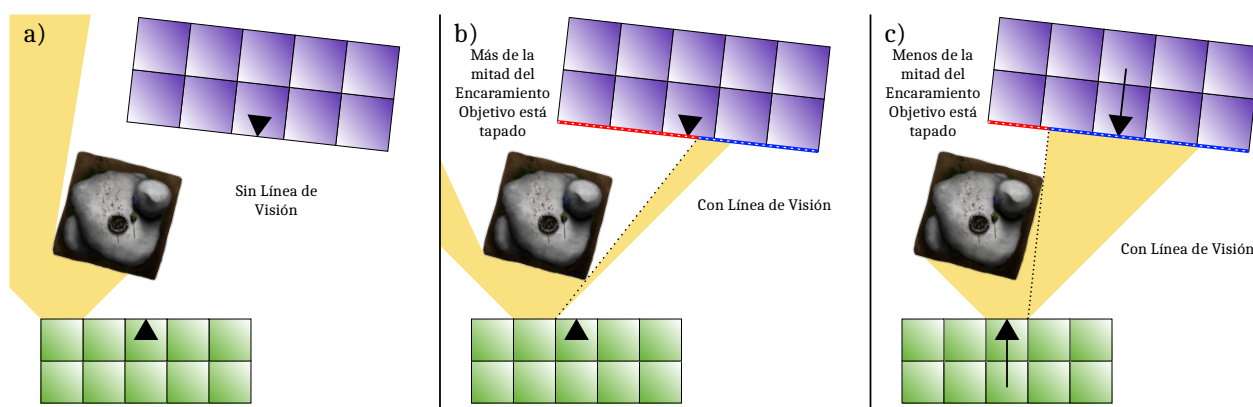


Figura 29: Ejemplo de Cobertura Pesada.

a) La miniatura no puede disparar (ya que no tiene Línea de Visión al objetivo).

b) La miniatura puede disparar (el objetivo está en su Línea de Visión). Se aplica Cobertura Pesada, dado que más de la mitad del Encaramiento Objetivo está tapado por un Elemento de Terreno que proporciona Cobertura Pesada.

c) La miniatura puede disparar (el objetivo está en su Línea de Visión). No se aplica Cobertura, dado que solo la mitad o menos del Encaramiento Objetivo está tapado por un Elemento de Terreno que proporciona Cobertura Pesada.

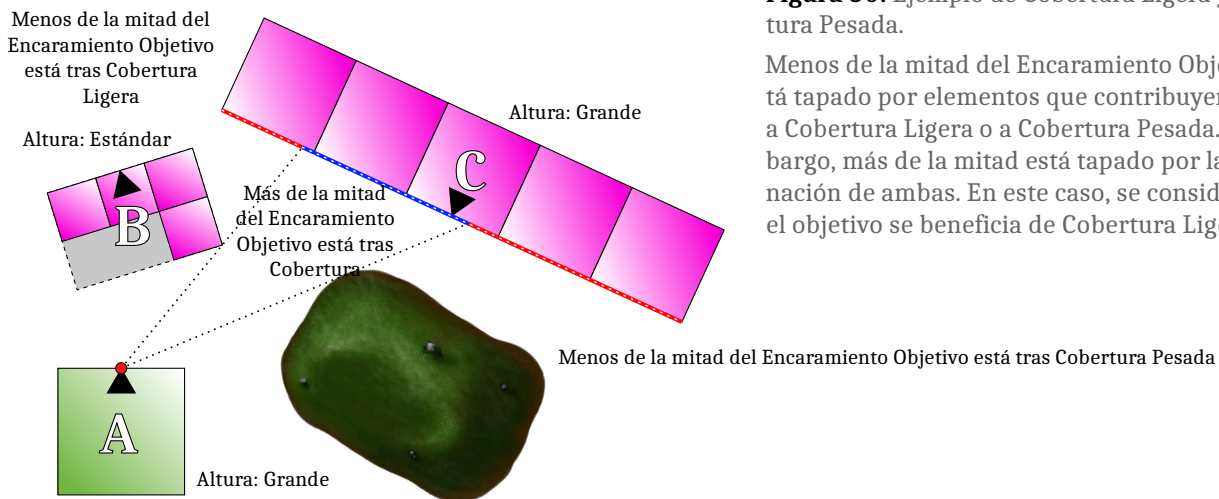


Figura 30: Ejemplo de Cobertura Ligera y Cobertura Pesada.

Menos de la mitad del Encaramiento Objetivo está tapado por elementos que contribuyen o bien a Cobertura Ligera o a Cobertura Pesada. Sin embargo, más de la mitad está tapado por la combinación de ambas. En este caso, se considera que el objetivo se beneficia de Cobertura Ligera.

- Un Elemento de Terreno que proporcione Cobertura Pesada
- Miniaturas que **bloquean** la Línea de Visión (recuerda que **Hostigadores** y **Alto** afectan a qué bloquea la Línea de Visión)

Ver figura 29 como ejemplo de Cobertura Pesada.

14.C.d.3 Objetivo Tras Cobertura Ligera y Cobertura Pesada

Si un objetivo se beneficia tanto de Cobertura Ligera como de Cobertura Pesada, aplica únicamente el modificador por Cobertura Pesada.

Si partes del Encaramiento del Objetivo están tapadas por elementos que proporcionan Cobertura Ligera y Cobertura Pesada, pero no lo suficiente como para aplicar alguna de estas dos, aplica tan solo el modificador de Cobertura Ligera si más de la mitad del Encaramiento del Objetivo está tapado. Por ejemplo, si un 30 % del Encaramiento del Objetivo está tapado por un Elemento de Terreno que proporciona Cobertura Ligera, y otro 30 % por otro Elemento de Terreno que proporciona Cobertura Pesada, aplica el modificador por Cobertura Ligera ya que, en total, el 60 % del Encaramiento del Objetivo está tapado (ver figura 30).

14.D. Tiro Desesperado

Cuando los modificadores para impactar hacen que la tirada necesaria para impactar con un Ataque de Disparo sea de 7+, aplica el método siguiente:

- 1 Tira para impactar. Los resultados de '6' se consideran exitosos.
- 2 Por cada tirada exitosa, tira para impactar de nuevo: esta segunda tirada para impactar es **siempre** exitosa con cualquier resultado de 4+, y el disparo habrá impactado.
- 3 Procede como se indica en «Ataques», página 18.

Si los modificadores llevan a que la tirada necesaria sea de 8+ o superior, el disparo no puede impactar.

Por ejemplo, una miniatura con Arco (4+) dispara a un objetivo que se beneficia de Cobertura Pesada (-2 para impactar), y se ha movido este Turno de Jugador (-1 al Impactar). Esto requeriría que la miniatura que necesitara un 7+ en 1D6, por lo que se aplica Tiro Desesperado. Si se obtiene un '6', tira para impactar de nuevo. Si se consigue obtener un 4+ en esta segunda tirada, el disparo impacta.

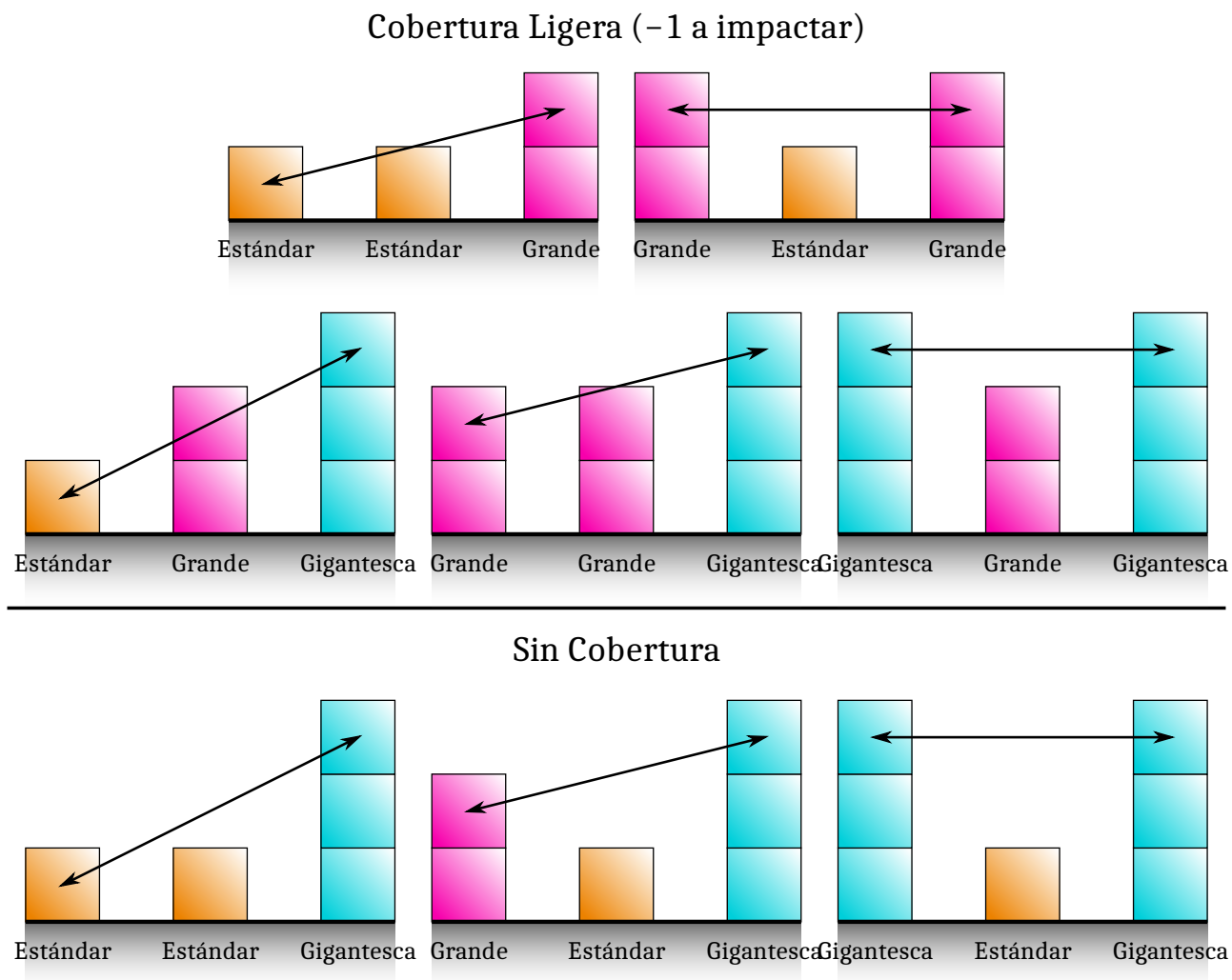


Figura 31: Cobertura Ligera debido a otras miniaturas.

Este diagrama muestra todas las combinaciones posibles de Alturas entre miniaturas que disparan, unidad objetivo del disparo y miniaturas que interfieren para proporcionar o no Cobertura Ligera. Se asume que la miniatura que interfiere está colocada de modo que tape lo suficiente a la unidad objetivo como para aplicar

Cobertura. Cualquier otra combinación de Alturas proporcionarán bien Cobertura Pesada o bien bloquearán la Línea de Visión, dependiendo de si la unidad objetivo del disparo está tapada completamente por la miniatura que interfiere o no.

15 Fase de Melé

Durante la Fase de Melé, las unidades Trabadas de ambos jugadores deben atacar.

15.A. Secuencia de la Fase de Melé

Cada Fase de Melé se divide en los siguientes pasos:

- 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 (ver «**Secuencia de la Ronda de Combate**», página 64)
- 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

Completa todas las acciones de la Secuencia de la Ronda de combate por cada unidad Trabada en el Combate elegido antes de resolver el siguiente Combate.

15.B. Combate

Un combate se define como un grupo de unidades enfrentadas todas conectadas por estar en contacto con peana. El caso más habitual serán dos unidades combatiendo entre sí, pero pueden ser varias unidades contra una única unidad, o una larga y enrevesada cadena de unidades de ambos bandos.

15.B.a. Primera Ronda de Combate

Algunas reglas se aplican únicamente durante la Primera Ronda de Combate. La Primera Ronda de Combate de una unidad será:

- La Ronda de Combate tras Cargar con éxito a una unidad enemiga
- La Ronda de Combate tras haber sido Cargada con éxito por una unidad enemiga cuando previamente estaba destrabada

15.C. Unidad Destrabada

A veces una unidad que estaba previamente Trabada deja de estarlo debido a que todos sus oponentes se hayan retirado como baja desde la Fase de Melé anterior. Dichas unidades siguen las reglas descritas en «**No Hay Más Enemigos**», página 69. Si la unidad no se ha movido desde que sus enemigos fueron retirados (por ejemplo, con un Movimiento Mágico), puede llevar a

cabo un Giro Tras el Combate, una Reorganización Tras el Combate, o un Arrasamiento si acababa de Cargar.

15.D. Secuencia de la Ronda de Combate

Cada Ronda de Combate está dividida en los siguientes pasos:

- 1 Inicio de la Ronda de Combate
- 2 Elegir un arma (ver «**Armas de Combate**», página 103)
- 3 **Abrirse Paso** (ver «**Personajes**», página 98)
- 4 **Declarar y Aceptar Duelos** (ver «**Duelos**», página 67)
- 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 **Cheques 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

15.D.a. Orden de Iniciativa

Los Ataques de Melé se realizan en Rondas de Combate durante la Fase de Melé. Todos los Ataques de Melé tienen un valor de Agilidad específico que corresponde a la Agilidad de cada parte de miniatura, a menos que se especifique lo contrario (como **Impactos por Carga** o **Ataque Aplastador**).

Cada Ronda de Combate se lucha en un estricto orden de ataque, denominado Orden de Iniciativa. El Orden de Iniciativa en un combate se determina justo antes de realizar ningún ataque. Ten en cuenta todos los modificadores que afectan a la Agilidad de los ataques que se vayan a realizar en esta Ronda de Combate. Una vez determinado el Orden de Iniciativa para una Ronda de Combate, no puede ser modificado por efectos que alteren la Agilidad de los ataques durante la Ronda de Combate. Comienza atacando en el Paso de Iniciativa 10 con todos los ataques con Agilidad 10, y continúa escalonadamente hacia abajo hasta el Paso de Iniciativa 0 con todos los ataques con Agilidad 0 o menos.

Durante cada Paso de Iniciativa, todos los ataques que se realicen en dicho Paso y que cumplan los requerimientos necesarios (ver [Qué Miniaturas Pueden Atacar](#), más abajo), atacarán de manera simultánea.

15.D.b. Impulso de la Carga

Las miniaturas Cargando obtienen +1 Agilidad.

15.D.c. Qué Miniaturas Pueden Atacar

Las miniaturas en contacto con un enemigo atacan durante su Paso de Iniciativa (recuerda que las miniaturas se consideran en contacto a través de huecos, ver [«Contacto con Peana entre Miniaturas a través de Huecos»](#), página 9). En cada Fase de Melé de cada jugador atacan las miniaturas de ambos bandos.

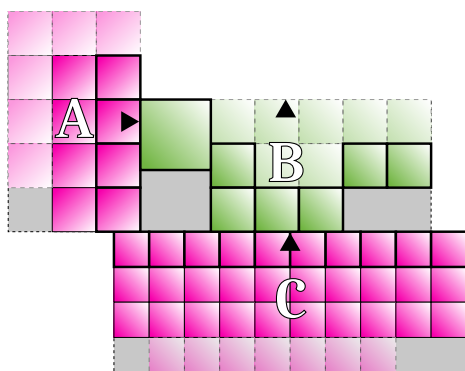


Figura 32: ¿Quién puede atacar?

Las miniaturas con tonos más oscuros pueden atacar. Las miniaturas marcadas con reborde en negrita cuentan como si estuvieran en contacto con un enemigo; ten en cuenta que las miniaturas se pueden considerar en contacto a través de huecos. Las miniaturas con tonos más claros no pueden realizar Ataques de Apoyo.

La unidad C está en Formación de Línea, por lo que tanto su segunda como su tercera fila pueden efectuar Ataques de Apoyo. La unidad B no está Trabada en su Frontal; sus miniaturas no pueden efectuar Ataques de Apoyo hacia su Flanco o Retaguardia; solo podrían golpear a través de su Fila Frontal.

15.D.c.1 Ataques de Apoyo

Las miniaturas en la segunda fila y que no estén en contacto con peana con ninguna miniatura enemiga pueden realizar Ataques Cuerpo a Cuerpo a través de las miniaturas de la fila frontal que estén directamente enfrente de ellas. Estos Ataques Cuerpo a Cuerpo se denominan Ataques de Apoyo. Una parte de miniatura que efectúe Ataques de Apoyo tiene un Valor de Ataques máximo de X, donde X se define por la Altura de la miniatura, a menos que se especifique lo contrario (ver [«Clasificación de Miniaturas»](#), página 83).

15.D.d. Asignar Ataques

En cada Paso de Iniciativa, antes de realizar ningún ataque, debes asignar los Ataques Cuerpo a Cuerpo contra miniaturas enemigas. Si una miniatura está en contacto con más de una miniatura enemiga, podrá elegir a cuál atacar. Los ataques se pueden dividir entre miniaturas con diferentes reservas de Puntos de Vida, es decir, miniaturas de Tropa, Campeones o Personajes (ver [«Ataques»](#), página 18). El número de Ataques Cuerpo a Cuerpo que una miniatura puede hacer es igual a su Valor de Ataques, valor que puede verse modificado por equipo, Atributos de Ataque, hechizos, etc. Si una miniatura tiene un Valor de Ataques superior a 1, podrá asignar sus Ataques Cuerpo a Cuerpo a diferentes miniaturas enemigas en contacto con peana. Si una miniatura está haciendo Ataques de Apoyo, puede asignar sus ataques como si se encontrara en la primera fila de la unidad (en la misma columna). Asigna todos los ataques en cada Paso de Iniciativa antes de realizar ninguna tirada para impactar.

15.D.d.1 Melé de Combate

Las miniaturas de Tropa Trabadas pueden estar en posiciones donde de acuerdo a las reglas generales de Asignar Ataques, podrían tan solo:

- Asignar ataques (incluidos Ataques de Apoyo) tan solo contra Personajes o Campeones enemigos
- No asignar ningún ataque debido a que las miniaturas enemigas con las que están en contacto estén en un Duelo

Estas miniaturas podrán elegir asignar sus Ataques Cuerpo a Cuerpo contra miniaturas de Tropa que no sean Campeones en la misma unidad, como si dichas miniaturas de Tropa estuvieran en la posición del Personaje o Campeón enemigo. Ten en cuenta que los Personajes no se benefician de Melé de Combate.

La figura 33 muestra como se pueden asignar ataques en un ejemplo complejo.

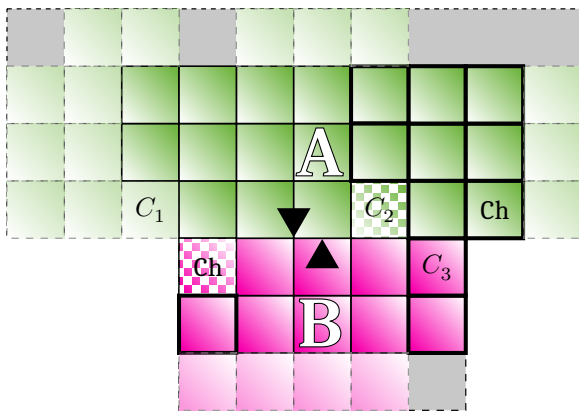


Figura 33: Ejemplo de cómo asignar ataques.

El Campeón de la unidad B (Ch) y el Personaje C_2 están en un Duelo (indicado con un ajedrezado). Esto significa que tan solo pueden asignar ataques el uno contra el otro. Las miniaturas en magenta y verde pueden asignar ataques contra las miniaturas de Tropa en la unidad opuesta. Las miniaturas con reborde en negrita pueden asignar ataques contra Campeones o Personajes. Las miniaturas en colores claros con borde discontinuo no podrán atacar. El Personaje C_1 no puede atacar porque la única miniatura con la que está en contacto es un Campeón en un Duelo. Si C_1 fuera una miniatura de Tropa, podría asignar ataques contra las miniaturas de Tropa de color magenta.

15.D.e. Tirar para Impactar

Tira 1D6 por cada Ataque Cuerpo a Cuerpo, que se denominará tirada para impactar. La tirada necesaria para impactar al objetivo se determina según la diferencia entre la Habilidad Ofensiva de la miniatura atacante y la Habilidad Defensiva de la miniatura a la que van dirigidos los ataques, como se muestra en la tabla 7 más abajo.

Los modificadores para impactar pueden modificar esta tirada para impactar. Las tiradas para impactar en Cuerpo a Cuerpo que sean modificadas para impactar mejor que a 2+, siempre fallan con un resultado natural de '1', mientras que siempre son exitosas con un resultado natural de '6', incluso aunque hayan sido modificadas más allá de un 6+.

Ejemplo: se tiene una miniatura con Habilidad Ofensiva 3, Valor de Ataques 2, equipada con Armas Emparejadas, por lo que tendrá 3 ataques en total. Asigna dos ataques contra una miniatura con Habilidad Defensiva 2, que impactarán a 3+, y un ataque a una miniatura con Habilidad Defensiva 8, que impactará a 5+.

Una vez determinados el número de impactos, sigue la secuencia descrita en Ataques (página 18).

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

Tabla 7: Tirada para impactar en Cuerpo a Cuerpo.

15.D.f. Perder el Contacto con Peana

Al retirar bajas puede darse la situación de que algunas unidades pierdan el contacto con peana con su enemigo. Cuando esto ocurre, las unidades son Empujadas de nuevo al combate después de retirar las bajas causadas por ataques simultáneos, usando el procedimiento siguiente:

1. La unidad que va a perder el contacto con peana que no ha sufrido las bajas se mueve lo mínimo necesario para mantenerse en contacto. Si ambas unidades han sufrido bajas simultáneamente, mueve la unidad del Jugador Activo en su lugar.
2. Si lo anterior no consigue poner las unidades de nuevo en contacto, en su lugar, mueve la unidad que ha sufrido las bajas lo mínimo necesario para mantenerse en contacto.

Una unidad Empujada solo puede moverse en línea recta hacia adelante, hacia atrás, hacia un lado o una combinación de dos de estas direcciones (primero una, luego la otra). Las unidades en contacto con otras unidades enemigas nunca pueden ser Empujadas de este modo. Las unidades Empujadas no se pueden mover a través del Rectángulo de Límites de otras unidades o de Terreno Impasable. Tampoco pueden entrar en contacto con peana con unidades enemigas con las que no estuvieran en contacto antes del movimiento de Empujar, pero pueden moverse a menos de 1" del Rectángulo de Límites de otras unidades trabadas en el mismo combate. Los movimientos de Empujar no se pueden usar para cambiar el Encaramiento en el que la unidad está combatiendo, (lo que significa que, si la unidad estaba Trabada por el Flanco antes de Empujar, deberá seguir combatiendo por el Flanco después del movimiento de Empujar). Si varias unidades amigas pierden el contacto con peana al mismo tiempo, muévelas del modo que permita que el máximo número de unidades sigan en combate. En el caso que este número sea igual, el Jugador Activo decide el orden. Ten en cuenta que cada unidad puede moverse tan solo la distancia mínima necesaria para mantenerla en contacto, incluso aunque esto prevenga que otra unidad sea Empujada de vuelta al combate.

Si al llevar a cabo un movimiento de Empujar no es posible que las unidades vuelvan a estar en contacto,

la unidad se saldrá del combate. Cualquier unidad que pierda el contacto de este modo seguirá las reglas de «No Hay Más Enemigos», página 69.

15.E. Duelos

15.E.a. Declarar un Duelo

Los Personajes y Campeones Trabados en Combate pueden declarar Duelos en el Paso 4 de la Secuencia de la Ronda de Combate (ver «Secuencia de la Ronda de Combate», página 64). El Jugador Activo puede designar a uno de sus Personajes o Campeones para ello, siempre y cuando haya al menos un Personajeo Campeón enemigo que sea capaz de aceptarlo (su unidad deberá estar en contacto con peana con la unidad de la miniatura que declaró el Duelo y no puede haber otro Duelo activo en este combate, como se explica más adelante).

Si el duelo fue rechazado, o si no se declaró ninguno, el Jugador Reactivo puede designar a uno de sus Personajes o Campeones (que no hayan rechazado el Duelo del Jugador Activo) para declarar un Duelo.

15.E.b. Aceptar o Rechazar un Duelo

Tras declarar un Duelo, el oponente puede escoger a uno de sus Personajes o Campeones trabados en el mismo Combate para aceptar el Duelo y luchar contra el Personaje o Campeón que lo declaró. La miniatura que acepta el Duelo debe estar en una unidad en contacto con peana con la unidad de la miniatura que Declaró el Duelo.

Si el Duelo no es aceptado, se dice que se ha rechazado. El jugador que ha declarado el Duelo designará a uno de los Personajes enemigos que podrían haber aceptado el Duelo (ten en cuenta que los Campeones no pueden designarse en este caso).

La miniatura designada:

- Su Disciplina se **establece** en 0, y pierde **Tozudo** (si lo tuviera)
- No puede realizar ningún Ataque de Melé
- Pierde **Reagruparse en Torno a la Bandera** (si lo tuviera)
- En caso de ser el **Portaestandarte de Batalla**, no añade +1 al Resultado del Combate de su bando

Estos efectos acaban:

- Al final del Turno de Jugador en el que el combate haya acabado
- Cuando el Personaje designado acepte o declare un Duelo
- Al final del Turno de Jugador si no quedan miniaturas enemigas Trabadas en el mismo Combate que pudiera aceptar un Duelo

15.E.c. Luchar en un Duelo

Si se Acepta el Duelo, la miniatura que lo declaró y la miniatura que lo aceptó lucharán en un Duelo siguiendo las siguientes reglas:

- Las dos miniaturas cuentan como si estuvieran en contacto con peana entre sí (aunque físicamente sus peanas no se encuentren en contacto una con la otra), por el Encaramiento en que sus respectivas unidades estén Trabadas entre sí.
- Las dos miniaturas deben asignar todos sus Ataques Cuerpo a Cuerpo contra su oponente en el Duelo.
- Los Ataques de Melé realizados contra la unidad como un todo (tales como **Ataque de Aliento**, **Impactos por Carga**, **Ataques Pulverizadores**, **Golpetazo**) solo pueden realizarse contra la unidad del oponente en el Duelo y solo pueden distribuirse contra el oponente en el Duelo. Los Ataques de Melé dirigidos a miniaturas específicas (como por ejemplo todas las miniaturas en contacto) no se ven afectados y funcionan de la manera habitual.
- Ninguna otra miniatura puede asignar ataques contra ninguna de las miniaturas en el Duelo, y los ataques o impactos debidos a Ataques de Melé nunca pueden distribuirse a una miniatura involucrada en un Duelo.
- Si alguna de las miniaturas es retirada como baja en la Fase de Melé antes de que la otra miniatura haya tenido la oportunidad de realizar sus Ataques de Melé (esto es algo habitual en Personajes que tienen ataques con más de un valor de Agilidad, como puede ser un personaje montado o una miniatura con Golpetazo), cualquier ataque no realizado deberá dirigirse a la miniatura retirada como baja, como si siguiera Trabada y en contacto, pudiendo proporcionar un bonificador por Acobardamiento. Ten en cuenta que el hueco dejado por la miniatura retirada es inmediatamente rellenado durante el Paso de Iniciativa en el que la miniatura es retirada, de acuerdo a las reglas de «Retirar Campeones y Personajes», página 77.
- Si alguna de las miniaturas es retirada como baja, es Desmoralizada, o el combate termina por cualquier otra razón (incluyendo el supuesto de combates divididos debido a Combates Partidos), el Duelo se acaba al final de la fase. Si ninguna de las miniaturas ha sido retirada como baja, y ambas unidades continúan Trabadas en combate entre sí al inicio de la siguiente Ronda de Combate, el Duelo continuará. No se puede declarar ningún otro Duelo en el mismo combate hasta de que este Duelo termine.

15.E.d. Acobardamiento

En un Duelo, cualquier exceso de Puntos de Vida perdidos cuenta para el **Resultado del Combate**, hasta un máximo de +3.

15.F. Ganar una Ronda de Combate

15.F.a. Resultado del Combate

Una vez resueltos todos los Pasos de Iniciativa (es decir, que todas las miniaturas han tenido la oportunidad de atacar), se determina el ganador de la Ronda de Combate calculando el Resultado del Combate de cada bando. Simplemente, añade todos los bonificadores al Resultado del Combate. El bando ganador será aquel con un Resultado del Combate mayor, y el otro bando será el perdedor. Si hay un empate en la Resolución del Combate, se considera que ambos bandos han ganado el combate. Los diferentes bonificadores al Resultado del Combate se describen a continuación y están resumidos en la tabla 8.

Puntos de Vida perdidos por unidades enemigas: +1 por cada Punto de Vida

Cada jugador suma el número de Puntos de Vida que hayan perdido las unidades enemigas Trabadas en el mismo combate durante esta Ronda de Combate. Esto incluye a las unidades que estaban Trabadas y se salieron del combate, o las que fueron completamente aniquiladas durante esta Ronda de Combate.

Acobardamiento: +1 por cada Punto de Vida (máximo +3)

En un Duelo, el exceso de Puntos de Vida perdidos por la miniatura enemiga después de ser retirada como baja se tiene en cuenta para el Resultado del Combate. Se puede añadir hasta máximo de +3 debido a Acobardamiento. Ten en cuenta que este exceso de pérdida de Puntos de Vida solo se tiene en cuenta mientras se lucha un Duelo, en cualquier otra situación este exceso se ignora.

Carga: +1

Cada bando con una o más miniaturas Cargando recibe un +1 a su Resultado del Combate.

Bonificador por Filas: +1 por cada Fila Completa después de la primera (máximo +3)

Cada bando añade el Bonificador por Filas de una única unidad a su Resultado del Combate. Cuenta esto tan solo para una única unidad por bando (usa la unidad que proporcione el mayor Bonificador por Filas).

Estandartes: +1 por cada Estandarte y Portaestandarte de Batalla

Cada bando añade +1 a su Resultado del Combate por cada Portaestandarte y Portaestandarte de Batalla Trabado en el Combate a la hora de calcular el Resultado del Combate.

Bonificador por Flanco: +1 o +2

Cada bando añade +1 a su Resultado del Combate si tienen una o más unidades combatiendo a un enemigo por su Flanco. Si al menos una de estas unidades combatiendo con un enemigo por su Flanco tiene una o más Filas Completas, añade un +2 en su lugar.

Bonificador por Retaguardia: +2 o +3

Cada bando añade +2 a su Resultado del Combate si tienen una o más unidades combatiendo a un enemigo por su Retaguardia. Si al menos una de estas unidades combatiendo con un enemigo por su Retaguardia tiene una o más Filas Completas, añade un +3 en su lugar.

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 después de la primera (máximo +3)
Estandarte	+1 por cada Estandarte y Portaestandarte de Batalla
Bonificador por Flanco	+1 o +2
Bonificador por Retaguardia	+2 o +3

Tabla 8: Resumen del Resultado del Combate.

15.G. Chequeo de Desmoralización

Cada unidad en el bando que haya perdido la Ronda de Combate debe realizar un Chequeo de Desmoralización, en un orden elegido por el jugador realizando los chequeos. Un Chequeo de Desmoralización es un Chequeo de Disciplina con un modificador negativo igual a la diferencia entre Resultados del Combate. Es decir, si los Resultados del Combate son 6 a 3, el bando perdedor tendrá que llevar a cabo un Chequeo de Desmoralización en cada unidad involucrada en el combate con un modificador de -3.

Si se supera el chequeo, la unidad seguirá Trabada en el Combate. Si se falla, la unidad es Desmoralizada y Huye. Recuerda que las unidades amigas en un radio de 6" de una unidad Desmoralizada deben llevar a cabo un Chequeo de Pánico (ver [Chequeos de Pánico](#)).

15.G.a. Impasible

Cualquier unidad que tenga más Filas Completas que cada una de las unidades enemigas Trabadas en el mismo Combate se considera Impasible. Las unidades Impasibles ignoran los modificadores a la Disciplina debidos a la Resolución del Combate en sus Chequeos de Desmoralización (y para los chequeos para [Reorganizarse en Combate](#))

15.G.b. Filas Apabulladas

Una unidad no puede usar la regla Impasible si está Trabada en Combate por su Flanco o Retaguardia con una unidad enemiga que tenga al menos 2 Filas Completas.

15.G.c. No Hay Más Enemigos

A veces una unidad destruye por completo a todas las unidades enemigas en contacto y deja de estar Trabada (por lo que no puede proporcionar modificadores al Resultado del Combate, tales como Estandarte o Flanco). Estas unidades siempre contarán como si hubieran ganado el combate, y pueden realizar un [Arrasamiento](#) (si estaban Cargando), un [Giro Tras el Combate](#), o una [Reorganización Tras el Combate](#).

Cuando esto ocurra en Combates Múltiples, los Puntos de Vida perdidos por esta unidad y sus enemigos cuentan para la Resolución del Combate, pero todos los demás modificadores al Resultado del Combate se ignoran. Ten en cuenta que la propia unidad no tendrá que realizar un Chequeo de Desmoralización, ya que siempre se considera que ha ganado el combate.

15.G.d. Combate Partido

Si al retirar bajas de un combate se crean dos o más subgrupos de unidades enemigas entre sí Trabadas en Combate (ver figura 34), calcula el Resultado del Combate de la forma habitual (contabilizando todas las unidades que tomaron parte en la Ronda de Combate), pero calculando los bonificadores por Flanco o Retaguardia según la situación final de las unidades. En la próxima Fase de Melé, cada subgrupo será tratado como un combate separado.

15.H. Persecuciones y Arrasamientos

Inmediatamente antes de tirar las Distancias de Huida, cada unidad que esté en contacto con las unidades Desmoralizadas puede declarar si Persiguen a una de las unidades Desmoralizadas (cada unidad que Persigue puede elegir a cualquiera de las unidades a la que Perseguir). Determina la dirección del Movimiento de Huida de la siguiente manera:

- Si la unidad Desmoralizada está en contacto con una única unidad enemiga, su Movimiento de Huida será alejándose directamente de esa unidad.

- Si la unidad Desmoralizada está en contacto con más de una unidad enemiga, el propietario de las unidades enemigas debe declarar una de ellas. El Movimiento de Huida será alejándose directamente de dicha unidad.

Para poder Perseguir a un enemigo Desmoralizado, la unidad que Persigue no puede estar Trabada con unidades que no se hayan Desmoralizado, y debe estar en contacto con la unidad a Perseguir. Las unidades pueden elegir no Perseguir, pero para ello deben superar un Chequeo de Disciplina, denominado Chequeo de Contención de Persecución. Si se falla este Chequeo, la unidad debe Perseguir. Si se supera, la unidad podrá hacer o un [Giro Tras el Combate](#), o una [Reorganización Tras el Combate](#).

15.H.1 Arrasamiento

Una unidad que haya luchado su primera Ronda de Combate después de haber Cargado puede hacer un Movimiento de Persecución especial denominado Arrasamiento, si todas las unidades enemigas en contacto con peana fueron eliminadas (incluyendo unidades retiradas del juego como resultado de reglas como [Inestable](#) o similares). Los Arrasamientos siguen las reglas habituales de Persecuciones, con la excepción de que el Giro del Paso 1 se ignora (es decir, los Arrasamientos son de frente) y que no se requiere de ningún Chequeo de Contención de Persecución. Comprueba en qué Arco está situada la unidad que Arrasa respecto a cualquier unidad enemiga que pudiera ser cargada debido al Arrasamiento antes de mover la unidad Arrasando. Si el Movimiento de Arrasamiento diera lugar a una Carga, dicha Carga será por el Encaramiento determinado en este momento.

15.H.a. Tirar las Distancias de Huida y Persecución

Cada unidad Desmoralizada tira ahora 2D6 para determinar su Distancia de Huida, y toda unidad que haya declarado Perseguir tira 2D6 para determinar su Distancia de Persecución. Si alguna de las unidades Persiguiendo obtiene una Distancia de Persecución **igual a o superior** a la Distancia de Huida de la unidad que esté Persiguiendo, la unidad Huyendo es inmediatamente destruida. Retira esa unidad como baja (no se permiten salvaciones de ningún tipo). Si varias unidades están Huyendo de un mismo combate, las unidades se mueven en el mismo orden en el que se tiraron las Distancias de Huida (elegido por el jugador propietario de las unidades que Huyen). El Jugador Activo elige qué jugador tirará primero para sus unidades Persiguiendo. Cada jugador elige el orden en que tirará las Distancias de Persecución de sus propias unidades Persiguiendo.

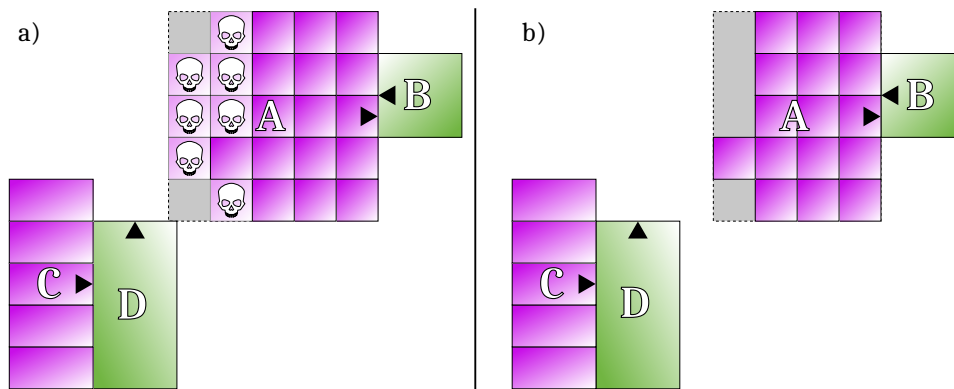


Figura 34: Combate Partido.

a) La unidad A sufre bajas provocando que la unidad D ya no esté en contacto. Ninguna de las dos (A y D) puede empujarse para recuperar el contacto, ya que están ambas Trabadas con otros enemigos (ver «Perder el Contacto con Peana», página 66). Calcula la Resolución

del Combate en este caso como un único combate pero solo la unidad C suma el bonificador por Flanco.
b) En el siguiente Turno de Jugador, se tendrán dos combates separados.

15.H.b. Distancia de Huida y Unidades Huyendo

Cada unidad Desmoralizada que no fue capturada y destruida Huirá ahora en dirección directamente opuesta a la unidad enemiga previamente determinada. Gira la unidad Huyendo de manera que su Fila Trasera quede en paralelo con el Encaramiento de la unidad enemiga con el que estuviera Trabada, y a continuación mueve la unidad Huyendo de frente en línea recta un número de pulgadas igual a la Distancia de Huida determinada previamente. Usa las reglas de Movimientos de Huida con la excepción de que las unidades que estuvieran Trabadas en el mismo combate que se jugó esta Ronda de Combate no provocan Chequeos de Terreno Peligroso.

Si la dirección de la Huida no puede determinarse, por ejemplo, porque las unidades enemigas que ganaron la Ronda de Combate fueron retiradas como baja, en su lugar, la unidad Desmoralizada Huirá directamente de la unidad enemiga más cercana (en la dirección del Centro de una unidad al Centro de la otra unidad).

15.H.c. Distancia de Persecución y Unidades Persiguiendo

Cada unidad Persiguiendo realizará a continuación un Movimiento de Persecución, que se divide en tres pasos consecutivos.

El Terreno Impasable, las unidades enemigas que Huyeron del combate en que la unidad que Persigue estaba involucrada y las unidades amigas que no formaban parte de ese combate se consideran obstrucciones para el Movimiento de Persecución. Las miniaturas no pueden moverse dentro o a través de obstrucciones durante el Movimiento de Persecución. Todas las unidades amigas que formaban parte del mismo combate son tratadas como Terreno Abierto para los Pasos 1 y 2 del Movimiento de Persecución.

Antes de mover ninguna unidad, comprueba:

- Si alguna unidad que Persigue podría Cargar a una unidad enemiga (ver 2.2 Unidad Enemiga a continuación). Ignora otras unidades Persiguiendo.
- En qué Arco se encuentra situado la unidad que Persigue para cada una de las unidades que podrían ser Cargadas más tarde en este proceso. Si el Movimiento de Persecución llevara a una Carga, será por el Encaramiento que se determine en este momento.

Las unidades Cargando se moverán primero, en el orden que satisfaga la prioridad de «Maximizar el Contacto», página 40 (ver figura 36). A continuación moverán el resto de unidades Persiguiendo en el orden que elija su propietario.

1. Giro

La unidad Persiguiendo Girará de modo que quede encarada en la misma dirección que la unidad a la que Persigue, o si fue destruida, la dirección que habría tenido la unidad Perseguida si no hubiera sido destruida. Ignora la regla de Espacio entre Unidades durante este Giro.

Tras el Giro, puede darse una de las siguiente cuatro situaciones. Si se da más de una, aplica la que que esté primera en la lista:

1. Si el Encaramiento Frontal de la unidad que Persigue se superpone con el Borde del Tablero, la unidad Persigue Fuera del Tablero (ver «Perseguir Fuera del Tablero», página 72).
2. Si el Encaramiento Frontal de la unidad que Persigue se superpone con el Rectángulo de Límites de una unidad enemiga que no huyó del mismo combate, la unidad que Persigue declarará una Carga contra dicha unidad. Si hay más de un objetivo posible, la unidad Persiguiendo elige a cuál Cargar. La unidad Cargada no puede llevar a cabo ninguna Reacción a

la Carga (ni siquiera aunque ya esté Huyendo). Retira la unidad Persiguiendo del Campo de Batalla y sitúala de nuevo en el Campo de Batalla con su Encaramiento Frontal en contacto con peana y alineada con su objetivo, en el Encaramiento determinado antes del Giro, maximizando el número de miniaturas Trabadas como es habitual, pero manteniendo el centro de la unidad lo más cerca posible de su posición inicial al hacerlo. Ignora la regla de Espacio entre Unidades a la hora de situar la unidad. Se considera que la unidad ha realizado un Movimiento de Carga. Si no hay espacio suficiente para colocar la unidad Persiguiendo, o la unidad Persiguiendo realizó una **Reorganización Tras el Combate** en el Turno de Jugador previo, trata a la unidad enemiga como una obstrucción.

3. Si el Encaramiento Frontal de la unidad Persiguiendo se superpone con una obstrucción, Gira la unidad de modo que se encare lo máximo posible a la dirección de la unidad Perseguida, pero cumpliendo la regla de Espacio entre Unidades (esto significa que normalmente se detendrá a 1" de cualquier obstrucción), y a continuación no se moverá más (esto es, ignora los Pasos 2 y 3).
4. Si el Encaramiento Frontal de la unidad Perseguidora no toca nada de lo mencionado previamente, continúa con el Paso 2. Ten en cuenta que solo el Encaramiento Frontal debe estar despejado: ignora superposiciones de otras partes de la unidad con Rectángulos de Límites, Terreno Impasable o el Borde del Tablero durante los Pasos 1–3.

2. Adelante

Sin mover la unidad Perseguidora, comprueba cuál es el primer obstáculo (Borde del Tablero, Rectángulo de Límites de una unidad enemiga, u obstrucción) dentro del rectángulo que se formaría entre el Frontal de la unidad y su Distancia de Persecución. Ignora la regla de Espacio entre Unidades al hacer esta comprobación y para todos los movimientos durante este paso (descritos a continuación). Si más de un movimiento es aplicable, aplica el que venga listado primero:

2.1. Borde del Tablero

Si el primer obstáculo es el Borde del Tablero, mueve la unidad directamente hacia adelante en línea recta hasta tocar el Borde del Tablero y a continuación sigue las reglas de **Perseguir Fuera del Tablero**.

2.2. Unidad Enemiga

Si el primer obstáculo es el Rectángulo de Límites de una unidad enemiga que no Huyó del mismo combate, la unidad Persiguiendo declara una Carga contra dicha unidad, utilizando su Distancia de Persecución como Alcance de Carga. Si la Unidad Persiguiendo realizó una **Reorganización Tras el Combate** en el Turno de Jugador previo, trata a la unidad enemiga como una obstrucción en su lugar. Si hay más de un objetivo posible, la unidad

Persiguiendo elige a cuál Cargar. La unidad Cargada no puede declarar ninguna Reacción a la Carga (ni siquiera si ya está Huyendo). La unidad Persiguiendo ejecuta inmediatamente un Movimiento de Carga (siguiendo las reglas habituales de **Mover Unidades Cargando**) hacia el Encaramiento determinado previamente.

Si la unidad Persiguiendo se une a un combate que ya se ha disputado o que se ha creado durante esta misma Fase de Melé, éste se resolverá en la siguiente Fase de Melé (con la unidad que Carga contando como que ha Cargado). Sin embargo, si la unidad Persiguiendo se une a un combate que no se ha creado durante esta misma Fase de Melé y que aún no se ha disputado, la unidad tendrá la oportunidad de combatir y Perseguir de nuevo en esta fase.

Si la Carga resulta imposible de completar, la unidad no llevará a cabo un Movimiento de Carga Fallida, pero tratará a la unidad enemiga como Terreno Impasable, y procede con el Paso 2.3 en su lugar.

2.3. Otra Obstrucción o Ninguna

Si el primer obstáculo no fuera ni el Rectángulo de Límites de una unidad enemiga ni el Borde del Tablero, o si no hubiera ningún obstáculo, la unidad Persiguiendo mueve directamente hacia adelante en línea recta. Si esto llevara a su Encaramiento Frontal a entrar en contacto con una obstrucción, la unidad se detiene.

3. ¿Posición Legal?

Al final del Movimiento de Persecución, comprueba si la unidad está en una posición legal. No puede estar en contacto con ninguna unidad a la que no haya declarado una Carga, y debe cumplir la regla de **Espacio entre Unidades**, lo que incluye a las unidades amigas que fueron parte del mismo combate. Si la unidad no se encuentra en una posición legal, retrocede el movimiento hasta la última posición legal en que cumpla la regla Espacio entre Unidades.

La figura 35 muestra un ejemplo sencillo de un Movimiento de Persecución, la figura 36 ilustra un caso en que dos unidades están Persiguiendo a una misma unidad enemiga, y la figura 37 introduce casos más complejos.

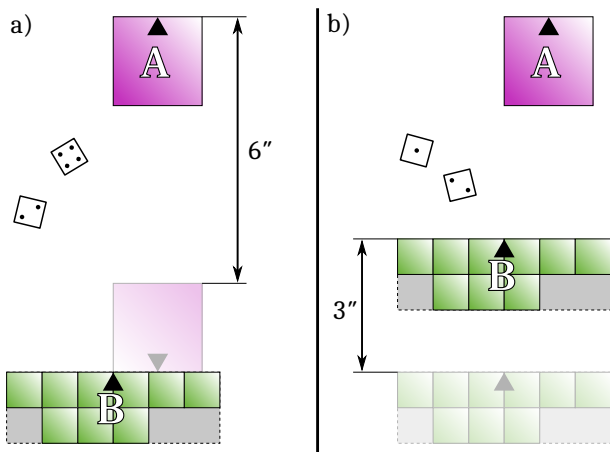


Figura 35: Ejemplo sencillo de persecución.

a) La unidad A es Desmoralizada en Combate. Gira para encararse en dirección opuesta a B, y a continuación mueve la Distancia de Huida de frente.

b) La unidad B Persigue. No necesita Girar, ya que ya está encarada en la misma dirección que la unidad A, y mueve la Distancia de Persecución de frente.

15.H.d. Perseguir Fuera del Tablero

Cuando una unidad Persigue fuera del Tablero, abandonará el Campo de Batalla y volverá durante la siguiente Fase de Movimiento del jugador propietario de la unidad, usando las reglas de **Emboscada** (ver «**Emboscada**», página 90), con las siguientes excepciones:

- La unidad llega automáticamente.
- La unidad debe colocarse con su Encaramiento Trasero centrada en el punto en que entró en contacto con el Borde del Tablero, o tan cerca de este como sea posible.
- La unidad debe llegar en la misma formación en que salió del Tablero.
- La unidad no cuenta como destruida al final del juego, ni pierde **Unidad que Puntúa**.

15.H.e. Giro Tras el Combate y Reorganización Tras el Combate

Después de Mover a las unidades que Huyen y Persiguen, el resto de unidades que estaban Trabadas en el mismo Combate pero que ahora están destrabadas, pueden realizar una de las maniobras descritas a continuación (en un orden determinado por las reglas de «**Efectos Simultáneos**», página 5).

15.H.e.1 Giro Tras el Combate

La unidad Gira alrededor de su Centro y/o puede mover miniaturas con la regla **Fila Frontal** dentro de la unidad (deberán acabar en una posición legal).

15.H.e.2 Reorganización Tras el Combate

La unidad lleva a cabo una maniobra de Reorganización. Si lo hace, la unidad pierde **Unidad que Puntúa** hasta el inicio del siguiente Turno de Jugador, y no puede declarar Cargas en el siguiente Turno de Jugador.

15.I. Reorganización en Combate

Después de que todas las unidades que Huyen y Persiguen se hayan movido, y después de los Giros Tras el Combate y Reorganizaciones Tras el Combate, cada unidad que siga Trabada en el combate puede llevar a cabo una Reorganización en Combate.

- Las unidades en el bando perdedor deben superar un Chequeo de Disciplina para poder reorganizarse. Aplica los mismos modificadores aplicados para el **Chequeo de Desmoralización** (esto es, la diferencia entre Resultados del Combate, a menos que la unidad sea **Impasible** o **Tozudo**).
- Las unidades Trabadas por más de un Encaramiento nunca pueden llevar a cabo ningún tipo de Reorganización en Combate.
- Después de realizar todas los Chequeos de Disciplina, el Jugador Activo decide qué jugador llevará a cabo sus Reorganizaciones en Combate primero. Después de que este jugador haya completado todas sus Reorganizaciones en Combate con todas sus unidades (de una en una, en cualquier orden), el jugador oponente podrá realizar las suyas.
- Cada jugador puede elegir no Reorganizar en Combate una o más de de sus unidades.

Al realizar una Reorganización en Combate, retira la unidad del Campo de Batalla, y colócala de nuevo con las siguientes restricciones:

- La unidad debe colocarse en una formación legal (cumpliendo la regla de **Espacio Entre Unidades**, etc.).
- La unidad puede acercarse a 0.5" de unidades Trabadas en el mismo Combate, pero no puede entrar en contacto con unidades enemigas con las que no estaba en contacto antes de la Reorganización en Combate.
- La unidad debe colocarse en contacto con peana con todas las unidades enemigas con la que estaba en contacto previamente, y en el mismo Encaramiento que la(s) unidad(es) enemiga(s).
- Todas las miniaturas en la unidad deben colocarse con su centro a menos de su Ritmo de Marcha con respecto a su posición antes de la Reorganización en Combate.

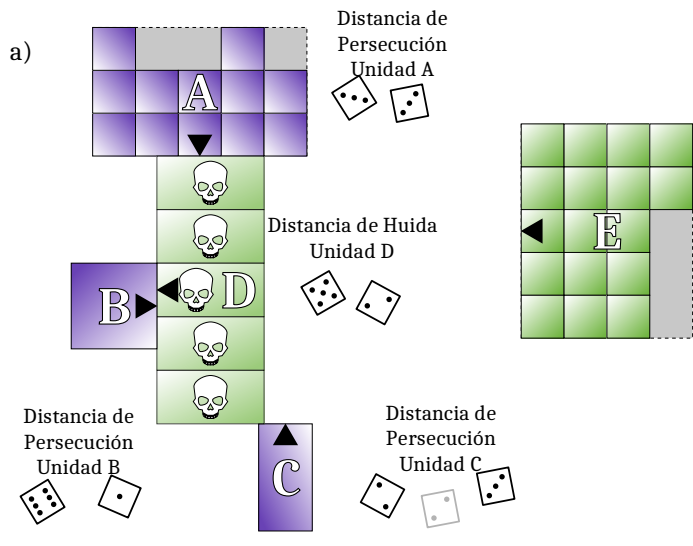
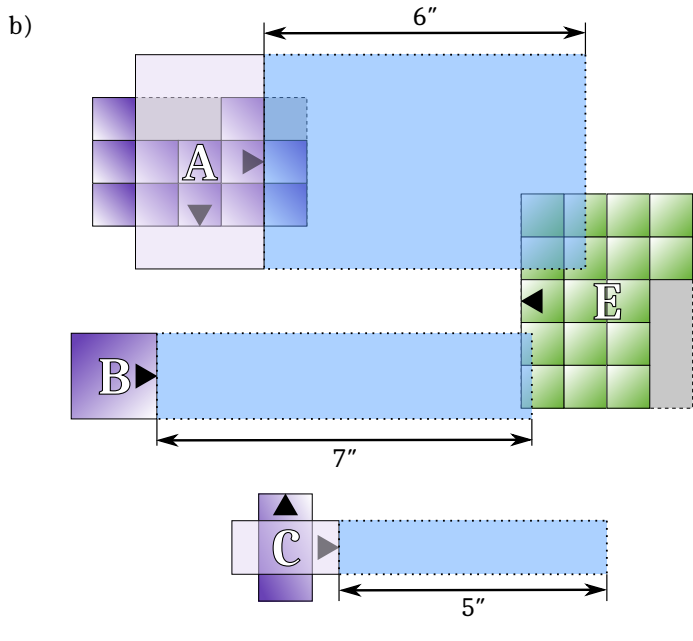
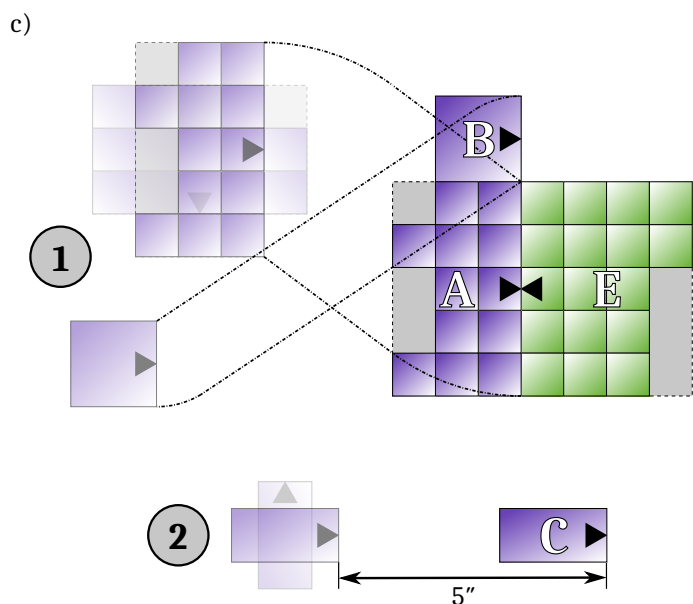


Figura 36: Ejemplo de dos unidades Persiguiendo a la misma unidad enemiga.

a) La unidad D pierde el combate, es Desmoralizada, y Huye 7". El propietario de las unidades vencedoras decide tirar primero la Distancia de Persecución de la unidad A. 6" no es suficiente para alcanzar a la unidad Huyendo. La Distancia de Persecución de la unidad B es de 7", que es igual o superior que la Distancia de Huida de la unidad D: la unidad Huyendo es inmediatamente destruida. La Distancia de persecución de la unidad C es 5".



b) Al comprobar qué unidades Cargarán a una unidad enemiga durante su Movimiento de Persecución, antes de mover ninguna de las unidades Persiguiendo, se comprueba que tanto la unidad A como la unidad B Cargarán a la unidad E, por lo que ambas declaran una Carga contra la unidad E. La unidad C no cargará a ninguna unidad enemiga.



c) A continuación las unidades A y B realizarán sus Movimientos de Persecución. Durante este movimiento, pueden moverse la una a través de la otra, ya que se tratan entre sí como Terreno Abierto. Aparte de esto, se moverán siguiendo las reglas habituales para Mover Unidades que Cargan (un Pivote permitido, Maximizar el Contacto). Para poder maximizar el número de miniaturas y unidades en contacto, la unidad A alinea su Frontal con el de la unidad E, y B se sitúa en contacto esquina con esquina con ella. A continuación, la unidad C Gira y mueve su Distancia de Persecución hacia adelante.

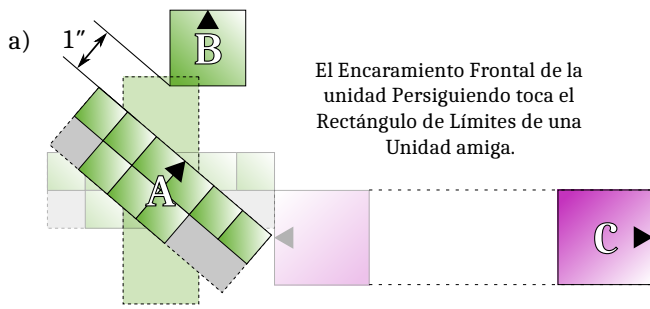
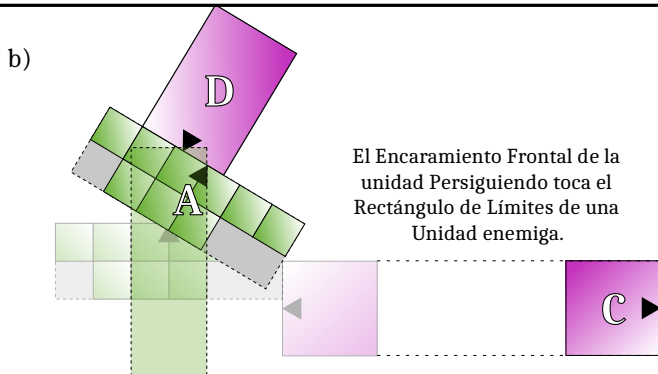
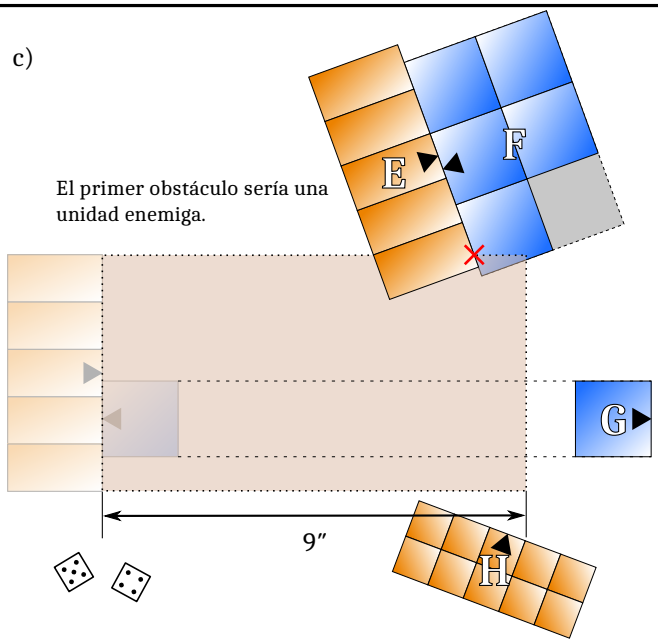


Figura 37: Ejemplos de Persecuciones.

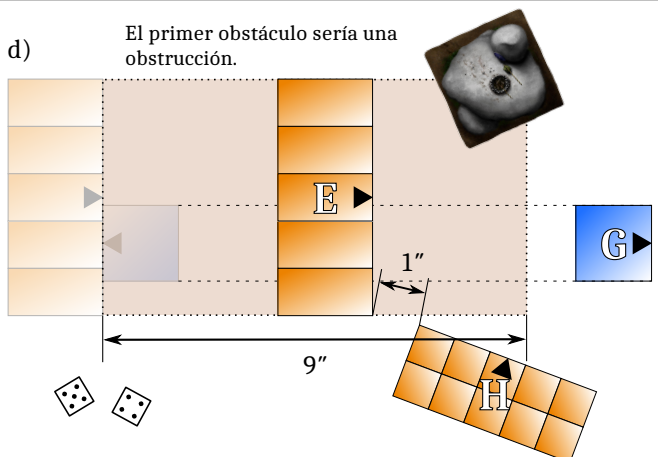
a) La unidad C está en el Flanco de la unidad A. La unidad A gana el combate, la unidad C es Desmoralizada y Huye, la unidad A Persigue. Al Girar la unidad A, su Frontal quedaría sobre una unidad amiga, la unidad B. El Giro se hará por tanto hasta quedar lo más cercano posible a la dirección deseada, y el Movimiento de Persecución acaba.



b) La unidad C está en el Flanco de la unidad A. La unidad A gana el combate, la unidad C es Desmoralizada y Huye, la unidad A persigue. Al Girar la unidad A, su Frontal quedaría sobre una unidad enemiga, la unidad D. Retira la unidad A del Campo de Batalla y sitúala de nuevo con su Frontal en contacto con el Frontal de la unidad Cargada D, maximizando el contacto pero manteniendo el Centro de la unidad lo más cerca posible a su posición inicial.



c) La unidad G es Desmoralizada y Huye de la unidad E. No hay obstáculos durante el Giro. El primer obstáculo que se encontraría la unidad E durante su movimiento hacia adelante es la unidad F. E debe realizar un Movimiento de Carga contra F, maximizando el contacto de la manera habitual.



d) La unidad G es Desmoralizada y Huye de la unidad E. No hay obstáculos durante el Giro. El primer obstáculo que se encontraría la unidad E durante su movimiento hacia adelante es un Terreno Impasable. La unidad E se mueve hasta entrar en contacto con el Terreno Impasable. Sin embargo, esta posición no sigue la regla de Espacio Entre Unidades. Mueve hacia atrás la unidad E en su Movimiento de Huida hasta la última posición legal.

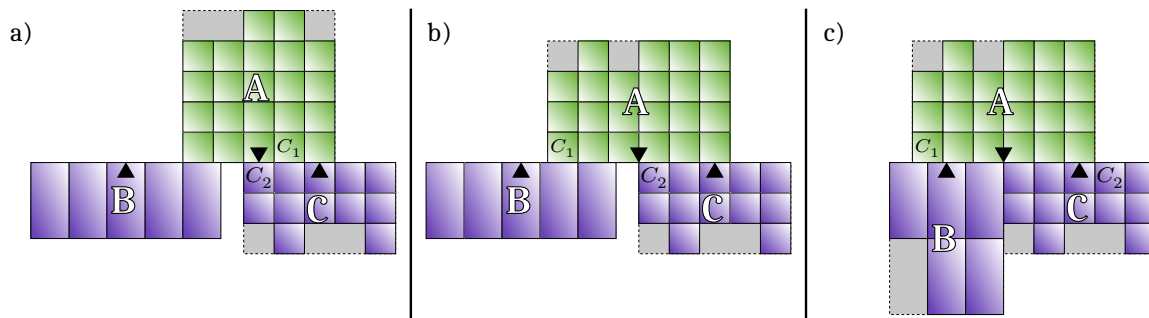


Figura 38: Reorganizaciones en Combate.

a) Al final de la Ronda de Combate, la Unidad Combinada A está Trabada con la unidad B y con la Unidad Combinada C. Todas las unidades realizan Reorganizaciones en Combate, comenzando por la unidad A.

b) Después de la Reorganización en Combate de la unidad A, la unidad ha añadido una columna a la izquierda, y el Personaje unido a la unidad se ha movido a la esquina izquierda.

c) Durante la Reorganización en Combate de la unidad B, la unidad se desplaza lo máximo posible hacia la derecha y dos miniaturas que no estaban en contacto con miniaturas enemigas se mueven a la segunda fila. La unidad C no cambia su posición, no obstante, el Personaje unido a la unidad se mueve en una posición en la que está en contacto con peana con una única miniatura enemiga.

- Los Personajes que estaban en contacto con algún enemigo debe continuar en contacto después de la Reorganización en Combate.
 - Esto se aplica tanto para Personajes amigos como enemigos.
 - Un Personaje puede acabar en contacto con diferentes miniaturas enemigas que con las que lo estaba antes de la Reorganización en Combate.
- Después de cada Reorganización en Combate, debe haber al menos tantas miniaturas de la unidad realizando la Reorganización en Combate en contacto con miniaturas enemigas como había antes.
 - Estas no tienen por qué ser las mismas miniaturas.

Además, después de haber completado todas sus Reorganizaciones en Combate, todas las miniaturas enemigas que estaban en contacto con miniaturas del bando opuesto antes de la Reorganización en Combate deberán seguir estándolo tras dicha Reorganización, aunque pueden estar Trabadas con diferentes miniaturas o incluso unidades.

Ver figura 38 para un ejemplo de Reorganizaciones en Combate.

16 Bajas

Al sufrir heridas no salvadas, las miniaturas perderán Puntos de Vida.

16.A. Perder Puntos de Vida

16.A.a. Miniaturas de Tropa

Las miniaturas de Tropa, excepto los Campeones, en una misma unidad comparten una misma Reserva de Puntos de Vida. Si el ataque se dirigió a una miniatura de Tropa, la Reserva de Puntos de Vida de estas miniaturas de Tropa pierde un Punto de Vida por cada herida no salvada. Si las miniaturas de Tropa tienen un Punto de Vida cada una, retira una de ellas por cada Punto de Vida perdido.

Si las miniaturas de Tropa tienen más de un Punto de Vida cada una, retira miniaturas de Tropa completas siempre y cuando sea posible. Lleva la cuenta de los Puntos de Vida perdidos por la reserva de Puntos de Vida que no sean suficientes como para retirar una miniatura entera. Estos Puntos de Vida perdidos se tienen en cuenta para futuros ataques. Por ejemplo, una unidad de 10 Troles (3 Puntos de Vida cada uno) pierden 7 Puntos de Vida. Retira dos miniaturas completas (6 Puntos de Vida), y deja marcado que se ha perdido 1 Punto de Vida adicional. Más tarde la unidad pierde otros 2 Puntos de Vida, que será suficiente para retirar otro Trol, ya que ya se había perdido 1 Punto de Vida por el ataque anterior.

Si todas las miniaturas de Tropa de una unidad que no sean el Campeón son aniquiladas totalmente, cualquier Punto de Vida adicional perdido se asignará al Campeón (incluso aunque esté luchando un Duelo). Si no hay Campeón, todo Punto de Vida adicional se pierde.

Si una unidad está compuesta por miniaturas de Tropa con diferentes Tipos y/o Alturas, todas las miniaturas de Tropa con el mismo Tipo y Altura tendrán su propia Reserva de Puntos de Vida independiente.

16.A.b. Campeones

Pese a que los Campeones se consideran miniaturas de Tropa, cada uno de ellos tiene su propia Reserva de Puntos de Vida, y sigue las reglas para Personajes descritas más abajo. Si las miniaturas de Tropa pierden suficientes Puntos de Vida como para tener que retirar la unidad entera, cualquier Punto de Vida adicional perdido se asignará al Campeón (incluso aunque esté luchando en un Duelo).

16.A.c. Personajes

Si el ataque fue dirigido hacia o distribuido a un Personaje, la miniatura pierde 1 Punto de Vida por cada herida sin salvar. Si la miniatura alcanza 0 Puntos de Vida, se retira como baja. Anota las miniaturas que han perdido Puntos de Vida, pero no los suficientes como

para alcanzar 0 Puntos de Vida (colocar «Marcadores de Puntos de Vida» junto a las miniaturas suele funcionar). Estos Puntos de Vida perdidos se tienen en cuenta para futuros ataques. Si la miniatura es retirada como baja, cualquier exceso de Puntos de Vida perdidos se ignora.

16.A.d. Exceso de Puntos de Vida Perdidos

Cada vez que el número de Puntos de Vida perdidos sea mayor que el número de la Reserva de Puntos de Vida, este exceso de Puntos de Vida perdidos se ignora.

Cuando sea causado por ataques simultáneos procedentes de dos o más Reservas de Puntos de Vida y/o unidades, puede ser necesario determinar qué miniaturas causaron el exceso de pérdida de Puntos de Vida. En este caso, el propietario de las miniaturas que han infligido el exceso de Puntos de Vida decide.

16.A.e. Perder el Último Punto de Vida

Algunos efectos se activan por miniaturas que son retiradas como baja, mientras que otros entran en acción cuando una miniatura pierde su último Punto de Vida o alcanza 0 Puntos de Vida. Ten en cuenta que perder el último Punto de Vida no se aplica a situaciones en que la miniatura es retirada directamente como baja sin realmente perder ningún Punto de Vida, como por ejemplo sería Huir Fuera del Tablero o ser destruida después de Desmoralizarse en combate.

16.B. Retirar Bajas

Cada vez que las reglas te pidan que retires miniaturas como baja, retira las miniaturas del Campo de Batalla siguiendo las reglas descritas a continuación. Las miniaturas retiradas como baja no afectan al juego de ninguna manera, pero pueden otorgar Puntos de Victoria al rival (ver «[Condiciones de Victoria](#)», página 81).

16.B.a. Retirar Miniaturas de Tropa

Si la unidad está en forma de varias filas, las bajas de miniaturas de Tropa se retiran de una en una desde la fila trasera por el propietario de éstas, en el orden que elija.

Cuando haya que retirar las bajas de la primera fila, retira las miniaturas de una en una de la manera más equitativa posible de ambos extremos de la unidad. Ten en cuenta que esto solo se aplica a cada conjunto de ataques simultáneos.

Si una miniatura con una Reserva de Puntos de Vida distinta está en una posición de la unidad en la que normalmente tocaría retirar una baja, retira la siguiente miniatura de Tropa que se pueda elegir y redistribuye las miniaturas de la unidad hasta alcanzar una formación legal, siguiendo las reglas descritas en «[Formación Ilegal tras Retirar Miniaturas](#)», página 77.

16.B.b. Retirar Miniaturas de Tropa de Unidades Trabadas en Combate

La retirada de bajas de unidades Trabadas en combate sigue las reglas generales de Retirar miniaturas de Tropa descritas previamente. Además, si la unidad tiene una única fila, retira las bajas de ambos lados de la unidad, de modo que las siguientes condiciones sean satisfechas en la medida de lo posible por cada conjunto de bajas simultáneas tras corregir cualquier formación ilegal (ver «[Formación Ilegal tras Retirar Miniaturas](#)», página 77), en orden de prioridad decreciente:

- 1ª prioridad: El mínimo de unidades posibles se sale del combate (ver «[Perder el Contacto con Peana](#)», página 66)
- 2ª prioridad: El mínimo de unidades posibles pierde el contacto sin llegar a salirse del combate
- 3ª prioridad: El número de miniaturas en contacto con peana debe maximizarse después de empujar todas las unidades
- 4ª prioridad: Las bajas deben retirarse lo más equitativamente posible de ambos lados de la unidad

Si es inevitable romper una o más de estas condiciones, debes evitar romper las más prioritarias, incluso si esto supone romper más condiciones. Mientras se cumplan todas las condiciones anteriormente descritas lo mejor posible, el propietario es libre de retirar bajas como desee. Ver figura 39 para ejemplos.

16.B.c. Retirar Campeones y Personajes

Al retirar Campeones y Personajes como baja, éstos se retiran de su posición en la unidad. Dependiendo de la formación de la unidad, puede que hay que mover otras miniaturas para ocupar los huecos vacíos, siguiendo el mismo procedimiento descrito en la retirada de bajas descrito previamente y las reglas de Peanas que Encajan (ver «[Fila Frontal](#)», página 91).

16.B.d. Retirar Todas las Miniaturas de la Unidad

Cuando una unidad pierde todos los Puntos de Vida que le quedaran debido a una serie de ataques simultáneos, las miniaturas no son retiradas como baja de una en una, en su lugar, retira la unidad al completo.

16.B.e. Formación Ilegal tras Retirar Miniaturas

Si al retirar una miniatura la unidad queda en una formación ilegal (tan solo puede haber huecos en una fila trasera incompleta, ver «[Unidades](#)», página 7), cambia la posición de miniaturas en la unidad inmediatamente, sin cambiar la dirección en que la unidad estuviera encarada, hasta conseguir una formación legal, siguiendo siguiendo las reglas a continuación:

a) Si la formación ilegal es debida solo a un hueco en la primera fila, y no hay miniaturas en otras filas que puedan rellenar el hueco, cierra el hueco deslizando todas las miniaturas desde un lado del hueco hasta el otro lado del hueco. Si la formación ilegal es debida solo a un hueco en la primera fila, y hay miniaturas que no estén en la primera fila que pueden ocupar el hueco, el hueco deberá cerrarse redistribuyendo estas miniaturas. Redistribuye y/o desliza miniaturas de manera que se cumplan las siguientes condiciones en la medida de lo posible, en orden de prioridad decreciente (ignora las 3 primeras prioridades para unidades no Trabadas):

- 1ª prioridad: El mínimo de unidades posibles se salen del combate (ver «[Perder el Contacto con Peana](#)», página 66).
- 2ª prioridad: El mínimo de unidades posible pierde contacto con peana sin salirse del combate.
- 3ª prioridad: El número de miniaturas en contacto con peana se maximiza después de empujar todas las unidades.
- 4ª prioridad: La anchura de la unidad cambia lo mínimo posible.
- 5ª prioridad: Se deslizan el mínimo posible de miniaturas. En caso de empate, el propietario decide qué grupo de miniaturas deslizar. Si la formación ilegal no puede corregirse deslizando miniaturas, redistribuye el mínimo de miniaturas posible.

b) Si la formación ilegal es también debido a huecos que no están en la primera fila, rellena los huecos siguiendo las reglas para Peanas que Encajan (ver «[Fila Frontal](#)», página 91).

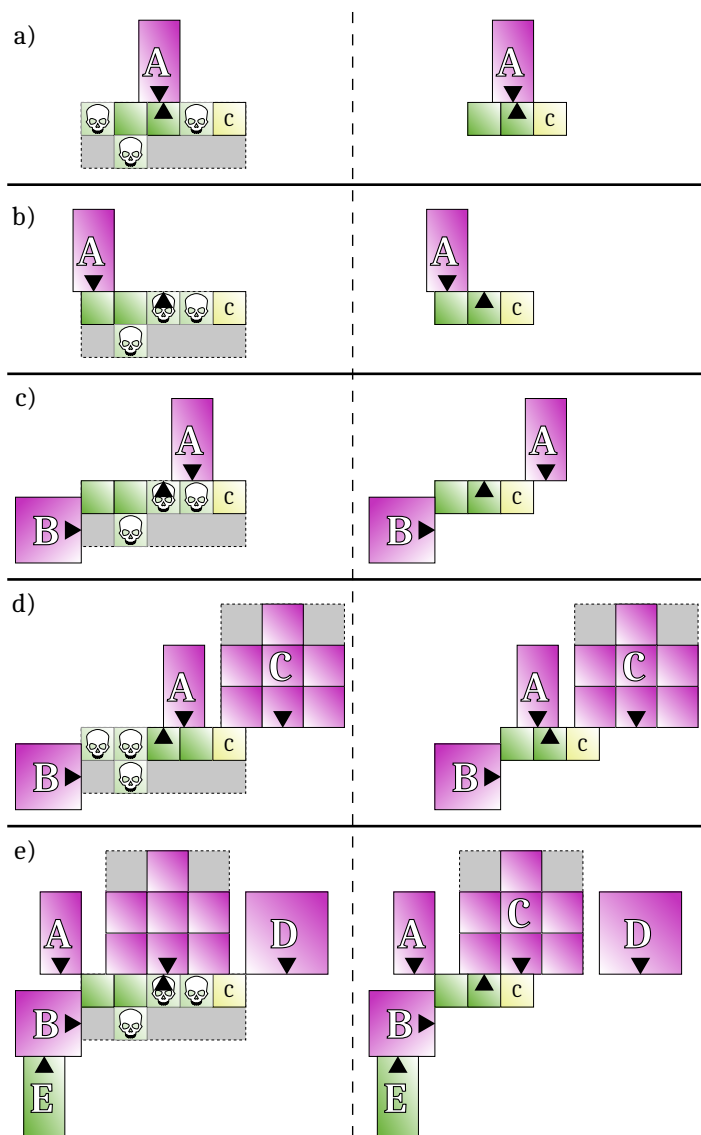
Si no se puede conseguir una formación legal tras deslizar o redistribuir las miniaturas, retira como bajas el mínimo necesario de miniaturas hasta que se pueda conseguir una formación legal deslizando o distribuyendo miniaturas.

16.B.f. Retirar Efectos Activos

Cada vez que una miniatura que aplique un efecto a otros elementos en el juego sea retirada como baja, estos efectos terminan inmediatamente, a menos que se especifique lo contrario. Esto también se aplica a efectos con una duración específica, como efectos activados con Un Solo Uso.

Figura 39: Retirar Miniaturas de Tropa de unidades Trabadas en Combate.

Esta Figura muestra cómo se retiran las miniaturas como baja en una unidad Trabada con una o más unidades enemigas de acuerdo a Retirar Miniaturas de Tropa de Unidades Trabadas en Combate. En todos los ejemplos, 3 miniaturas son retiradas como baja de la Unidad Combinada de color verde, que contiene un Personaje en su primera fila.



a) Una de esas bajas es la miniatura en la segunda fila, y las otras dos tienen que ser retiradas de ambos lados de la primera fila de acuerdo con la 4ª prioridad. Dado que hay un Personaje en el lado derecho de la unidad, la miniatura de Tropa de su izquierda debe ser retirada en su lugar, y el Personaje es deslizado hacia el hueco de la miniatura retirada.

b) Para poder maximizar el número de miniaturas en contacto (3ª prioridad), la miniatura en la segunda fila y las dos miniaturas de Tropa en el lado derecho de la primera fila se retiran como baja. El Personaje es deslizado al hueco de una miniatura de Tropa retirada.

c) Para que al retirar bajas B no pierda el contacto con peana (2ª prioridad), la miniatura en la segunda fila y las dos miniaturas de Tropa en el lado derecho de la primera fila se retiran como baja. El Personaje es deslizado al hueco de la miniatura de Tropa retirada.

d) Para evitar que ninguna unidad Salga del Combate ((1ª prioridad), la miniatura en la segunda fila y las dos miniaturas de Tropa en el lado izquierdo de la primera fila se retiran como baja. La unidad B pierde el contacto, pero es empujada hacia el combate (ver «Perder el Contacto con Peana», página 66).

e) Para asegurar que el menor número de unidades se Salgan del Combate (1ª prioridad), la miniatura en la segunda fila y las dos miniaturas de Tropa en el lado derecho de la primera fila se retiran como baja. El Personaje es deslizado al hueco dejado por la miniatura de Tropa retirada. La unidad D pierde el contacto y no puede ser empujada de vuelta al combate, por lo que se Sale del Combate (ver «Perder el Contacto con Peana», página 66).

17 Psicología

17.A. Chequeos de Pánico

Un Chequeo de Pánico es un Chequeo de Disciplina que una unidad debe llevar a cabo inmediatamente después de que se de cualquiera de las siguientes situaciones:

- 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, tras completar su Movimiento de Huída.
- 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. Realiza el Chequeo de Pánico inmediatamente después de retirar las posibles bajas.

A menos que se especifique lo contrario, las unidades que fallan un Chequeo de Pánico Huirán de forma inmediata en dirección directamente opuesta a la unidad enemiga más cercana (siguiendo una línea de Centro de Unidad a Centro de Unidad). Si varias unidades enemigas están igual de cerca, elige aleatoriamente de qué unidad se Huirá. Si no quedan unidades enemigas en el Campo de Batalla, elige una dirección de forma aleatoria. En el caso de que el Chequeo de Pánico fue causado por alguno de los casos siguientes, la unidad Huye directamente de la unidad que le causó el Chequeo de Pánico (de Centro de Unidad a Centro de Unidad) en su lugar, a menos que dicha unidad ya no esté sobre el Campo de Batalla.

- Un hechizo lanzado por una miniatura enemiga
- Una Regla de Miniatura de una miniatura enemiga (tal como **Terror**)
- Perder un 25 % o más de Puntos de Vida, y que las últimas heridas que causaron que la pérdida de Puntos de Vida alcance o supere este 25 % sean debido a ataques de una unidad enemiga

Si varias unidades tienen que llevar a cabo un Chequeo de Pánico al mismo tiempo, haz todos los Chequeos de Pánico antes de realizar ningún Movimiento de Huida debido a Chequeos de Pánico fallidos.

Las unidades nunca llevan a cabo Chequeos de Pánico si están Trabadas en Combate, si ya están Huyendo, o si ya han superado un Chequeo de Pánico en esa misma fase.

17.B. Aturdidos

En determinadas circunstancias, las miniaturas pueden quedar Aturdidas. Las situaciones más comunes son:

- Cargar a una unidad Huyendo (página 42)
- Fallar una Carga (página 42)
- Reagrupar una Unidad Huyendo (página 48)
- Fallar un Chequeo de Miedo (ver «**Miedo**», página 94)
- Máquinas de Guerra que fallen un Chequeo de Pánico (ver «**Máquina de Guerra**», página 94)
- Máquinas de Guerra que sufran un resultado de Obstruida en la Tabla de Problemas (página 105)

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

17.C. Unidades Huyendo

Se considera que una unidad está Huyendo desde el momento en que:

- Falle un Chequeo de Desmoralización (tras posibles repeticiones de tirada)
- Falle un Chequeo de Pánico (tras posibles repeticiones de tirada)
- Tire su Distancia de Huida

En cuanto una unidad supere un Chequeo de Reagrupamiento, dejará de considerarse Huyendo.

Cuando una unidad está Huyendo, no puede realizar ninguna acción voluntaria (una acción voluntaria es 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 Mando** o **Reagruparse en Torno a la Bandera** de una miniatura Huyendo.

17.D. Diezmado

Una unidad sin tener en cuenta Personajes se considera Diezmada si la suma de los Puntos de Vida de sus miniaturas es del 25 % o menos de su número inicial de Puntos de Vida (el número indicado en la Lista de Ejército).

Una Unidad Combinada con miniaturas de Tropa se considera Diezmada si la suma de los Puntos de Vida de todas sus miniaturas es del 25 % o menos que la suma inicial de Puntos de Vida de sus miniaturas de Tropa. Una unidad sin ninguna miniatura de Tropa se considera Diezmada si la suma de los Puntos de Vida de sus miniaturas es del 25 % o menos que la suma de los Puntos de Vida iniciales de sus miniaturas.

Las unidades Diezmadas realizan sus Chequeos de Reagrupamiento usando la mitad de su atributo de Disciplina, redondeando hacia arriba (esto no se considera un modificador de Atributo).

Por ejemplo, si una unidad con Disciplina 8 que empezó la partida con 40 miniaturas con 1 Punto de Vida cada una, se ve reducida a 9 miniaturas y Huye, realizará sus Chequeos de Reagrupamientos con Disciplina 4. No obstante, si un Personaje con Disciplina 8 y 2 Puntos de Vida forma parte de la unidad, la Unidad Combinada realizaría sus Chequeo de Reagrupamiento con Disciplina 8.

18 Condiciones de Victoria

Al final de cada partida, los jugadores determinan el ganador de la batalla. Para ello, calcula los Puntos de Victoria (PdV) de cada jugador, comprueba si alguno de los jugadores ha cumplido el Objetivo Secundario, y distribuye los Puntos de Batalla según como se describe a continuación. Evidentemente los jugadores pueden acordar usar otro método para determinar al ganador, por ejemplo, creando un escenario personalizado que establezca una meta para cada jugador para poder reclamar la victoria.

18.A. Obtener Puntos de Victoria

Al final de cada partida, cada jugador es recompensado con una cantidad de Puntos de Victoria (PdV), de acuerdo con las reglas siguientes.

Unidades Destruídas

Por cada unidad enemiga que haya sido retirada como baja, obtienes un número de **PdV igual a su Coste en Puntos**.

Unidades Huyendo

Por cada unidad enemiga que esté Huyendo al final de la partida, obtienes un número de **PdV igual a la mitad de su Coste en Puntos, redondeando hacia arriba**.

Unidades Mermadas

Por cada unidad enemiga que esté al 25 % o menos de sus Puntos de Vida iniciales (del número tomado de la Lista de Ejército) al final de la partida, obtienes un número de **PdV igual a la mitad de su Coste en Puntos, redondeando hacia arriba**. Los Personajes se cuentan por separado de las unidades a las que se unan. Ten en cuenta que si una unidad enemiga está Huyendo y Mermada, obtienes su Coste total en Puntos total como PdV.

General Derrotado

Si el General enemigo fue retirado como baja, obtienes **200 PdV**.

Portaestandarte de Batalla Derrotado

Si el Portaestandarte de Batalla enemigo fue retirado como baja, obtienes **200 PdV**.

18.B. Cumplir Objetivos Secundarios

El Objetivo Secundario elegido al inicio de la partida puede proporcionar Puntos de Batalla adicionales (ver «Objetivos Secundarios», página 32 y tabla 9 a continuación).

18.C. ¿Quién es el Ganador?

Una vez sumados todos los Puntos de Victoria, se reparten un total de 20 Puntos de Batalla entre los jugadores, en función de la diferencia de Puntos de Victoria. Calcula la diferencia de Puntos de Victoria y usa la Tabla 9 a continuación para calcular los Puntos de Batalla. El ganador del Objetivo Secundario obtiene 3 Puntos de Batalla adicionales, mientras que el perdedor del Objetivo Secundario pierde 3 Puntos de Batalla. En caso de que no haya ganador, el Objetivo Secundario termina en un empate y no se otorgan Puntos de Batalla para ninguno de los jugadores.

Diferencia de Puntos de Victoria	Porcentaje de Puntos del Ejército	Puntos de Batalla	
		Ganador	Perdedor
	(jugando a 4500 Puntos de Ejército)		
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

Tabla 9: Diferencia de Puntos de Victoria y Puntos de Batalla.

18.C.a. Reglas Simplificadas Opcionales para Determinar el Ganador

Ganar el Objetivo Secundario otorgan al ganador un número de PdV equivalente al 20 % de los Puntos de Ejército. Una vez sumados todos los Puntos de Victoria, compara los resultados de cada jugador.

- Si la Diferencia de Puntos de Victoria es de menos del 10 % de los Puntos de Ejército, el resultado es un **Empate**.
- Si la Diferencia de Puntos de Victoria es al menos un 10 % y hasta el 50 % de los Puntos de Ejército, el resultado es una **Victoria** para el jugador que obtuvo más puntos.
- Si la Diferencia de Puntos de Victoria es de más del 50 % de los Puntos de Ejército, el resultado es una **Masacre** para el jugador que obtuvo más puntos.

19 Clasificación de Miniaturas

19.A. Clasificación de Miniaturas

Todas las miniaturas tienen una Altura y un Tipo, definido en su entrada de unidad.

19.A.a. Altura

Las miniaturas se clasifican en tres Alturas, a las que les corresponden la reglas descritas en la tabla 10.

19.A.b. Tipo

Las miniaturas se clasifican en cuatro Tipos, a los que les corresponden las siguientes reglas:

- **Infantería:** Ninguna
- **Bestia:** Zancada Veloz
- **Caballería:** Inmune a Golpetazos, Zancada Veloz, Alto
- **Constructo:** No puede usar Golpetazo, Carro

19.A.c. Miniaturas a Pie y Miniaturas Montadas

Algunos hechizos y reglas afectan a las miniaturas a pie y las miniaturas montadas de manera distinta. Las miniaturas que no incluyan ninguna parte de miniatura con **Contenidos** se consideran a pie. Las miniaturas con al menos una parte de miniatura con **Contenidos** se consideran montadas.

19.B. Monturas de Personaje

Muchos Personajes pueden seleccionar monturas de la sección de Monturas de sus Libros de Ejército. Cuando un Personaje, referido como jinete, selecciona una montura, aplica las reglas siguientes:

19.B.1 Altura, Tipo y Peana

Usa siempre la Altura, Tipo y Peana de la montura.

19.B.2 Atributos Ofensivos

Jinete y montura usan sus Atributos Ofensivos respectivos cada uno.

19.B.3 Atributos Globales y Defensivos

La miniatura Multiparte tiene un único conjunto de Atributos Globales y un único conjunto de Atributos Defensivos. Usa siempre los valores en el perfil de la montura, excepto cuando dicho valor sea una «P» («C» en inglés). En este caso, «P» se refiere al Atributo en el perfil del Personaje, que sustituirá al Atributo correspondiente de la montura. A veces, un valor está escrito como «P + X». En este caso, usa el Atributo del Personaje, incrementado en X.

Por ejemplo, un Personaje (Armadura 0) a Caballo (Armadura P + 2), con Armadura Pesada (+2 Armadura), y Escudo (+1 Armadura), la Miniatura Multiparte tendrá una Armadura igual a: $0 + 2 + 2 + 1 = 5$.

Reglas de Miniaturas	Estándar	Grande	Gigantesca
	Ninguna	Golpetazo (1)	Miedo Mole Masiva Golpetazo (D6) Terror Presencia Imponente
Filas Completas			
Número mínimo de miniaturas necesario para formar Filas Completas	5	3	1
Ataques de Apoyo			
Número máximo de Ataques de Apoyo	1	3	5
Terreno Peligroso			
Número de D6 tirados al realizar Chequeos de Terreno Peligroso	1	2	3

Tabla 10: Reglas en función de la Altura.

19.B.4 Reglas de Miniaturas

Las Reglas de Miniatura conectadas a partes de miniatura específicas (tales como Atributos de Ataque, Ataques Especiales, o Armas) solo se aplican a esa parte de la miniatura. Otras Reglas de Miniatura (tales como Reglas Universales, Personaje, Armadura y Protecciones Personales) se aplican a la miniatura Multiparte de manera habitual.

Recuerda que las miniaturas con **Mole Masiva** (todas las miniaturas de Altura Gigantesca) ignoran la Armadura y Protecciones Personales del jinete.

19.C. Clasificación de Unidades

Algunas reglas hacen referencia a una Altura o Tipo de las unidades, por ejemplo, para determinar cuántas miniaturas son necesarias para contar Filas Completas. En caso de que una unidad contenga una combinación de varias Alturas, la Altura de la unidad será igual a la Altura que tenga la mayoría de miniaturas en dicha unidad. Igualmente, el Tipo de una unidad es igual al Tipo que tenga la mayoría de miniaturas en la unidad. En caso de empate, el oponente elige que fracción usar.

20 Terreno

20.A. Tipos de Terreno

20.A.a. Terreno Peligroso (X)

Una miniatura debe realizar un Chequeo de Terreno Peligroso si está en contacto con un Elemento de Terreno que cuente como Terreno Peligroso en cualquier punto durante un Movimiento de Marcha, Carga, Carga Fallida, Huida, Persecución o Arrasamiento. Para los Chequeos de Terreno Peligroso tira un número de 1D6 según la Altura y Tipo de la miniatura:

	Estándar	Grande	Gigantesca	Carro
1D6	1	2	3	+1

Por cada uno de estos dados en que el resultado sea igual o inferior a X (donde X es el valor dado entre paréntesis), la miniatura sufre un impacto con Penetración de Armadura (10) que hiere automáticamente.

Inmediatamente antes de que una o más miniaturas en la unidad realicen un Chequeo de Terreno Peligroso (por ejemplo, cuando la primera miniatura de la unidad entra en contacto con el Elemento de Terreno que cuenta como Terreno Peligroso), aplica los siguientes pasos:

- 1 Detén el Movimiento de Carga
Comprueba cuál sería el movimiento completo de la unidad para determinar qué miniaturas entraría en contacto con el Elemento de Terreno. Para este propósito, el propietario debe indicar cómo pretende mover la unidad hasta dicha posición.
- 2 Realiza Chequeos de Terreno Peligroso. Todos los Chequeos de Terreno Peligroso provocados por un mismo Elemento de Terreno deben realizarse a la vez.
- 3 Mueve la unidad como se indicó, o lo más parecido posible, siguiendo todas las demás reglas que afecten al movimiento (por ejemplo, Maximizar el Contacto durante un Movimiento de Carga). Es decir, la unidad deberá estar encarada en la misma dirección, y su centro y su Encaramiento Frontal deben estar lo más cerca posible de la posición en que estarían si hubiera seguido el movimiento indicado, y no hubiera sufrido bajas.
- 4 Continúa el movimiento de la unidad. En caso de un Movimiento de Marcha, el propietario puede elegir no seguir moviendo la unidad. Ninguna miniatura en la unidad que no haya realizado un Chequeo de Terreno Peligroso para el Elemento de Terreno puede entrar en contacto con el Elemento de Terreno en el resto del movimiento de la unidad.
- 5

Ten en cuenta que:

- Los impactos sufridos debido a Chequeos de Terreno Peligroso se distribuyen hacia la reserva de Puntos de Vida de la miniatura que los provoca.
- Una miniatura nunca deberá efectuar más de un Chequeo de Terreno Peligroso por el mismo Elemento de Terreno en un único movimiento, pero podría tener que realizar varios Chequeos de Terreno Peligroso causados por varios Elementos de Terreno diferentes o por otras habilidades.
- Usa la posición de la unidad en el momento de realizar los Chequeos de Terreno Peligroso a efectos de otras reglas (por ejemplo, para determinar el alcance de la [Presencia de Mando](#) y [Reagruparse en Torno a la Bandera](#), para determinar la dirección de un Movimiento de Huida si la unidad falla un Chequeo de Pánico, para causar Chequeos de Pánico a unidades amigas si la unidad es retirada como baja, etc.).

20.A.b. Terreno Opaco

No se puede trazar Línea de Visión a través de Terreno Opaco, pero puede trazarse hacia él. Las miniaturas siempre ignoran cualquier Elemento de Terreno den-

tro del que se encuentren a la hora de trazar Línea de Visión.

20.A.c. Terreno de Cobertura

Al igual que las miniaturas, los Elementos de Terreno pueden contribuir a dar Cobertura cuando tapan una parte del Encaramiento Objetivo o del Punto Objetivo de la Línea de Visión de una unidad enemiga que dispara (ver «Cobertura», página 60, y recuerda que los modificadores por Cobertura solo se aplican si más de la mitad del Encaramiento Objetivo o del Punto Objetivo está tapado por dicha Cobertura).

A la hora de que un Elemento de Terreno proporcione Cobertura, se puede distinguir:

- **Objetivos tapados detrás** del Elemento de Terreno. Estas unidades deben tener más de la mitad del Encaramiento Objetivo o del Punto Objetivo fuera del Elemento de Terreno, y la parte del Elemento de Terreno que tapa la Línea de Visión debe estar entre la unidad que dispara y su objetivo.
- **Objetivos tapados dentro** del Elemento de Terreno. Estas unidades deben tener más de la mitad del Encaramiento Objetivo o del Punto Objetivo dentro del Elemento de Terreno.
- **Objetivos tapados detrás y/o dentro** del Elemento de Terreno: no hay necesidad de determinar dónde está más de la mitad del Encaramiento Objetivo o del Punto Objetivo de estas unidades (siempre que esté tapado).

Las miniaturas siempre ignoran cualquier Elemento de Terreno dentro del que estén a efectos de trazar Línea de Visión.

20.B. Elementos de Terreno

Un Elemento de Terreno es un área topográfica del Campo de Batalla que puede ser una mezcla de Terreno Peligroso, Opaco o de Cobertura, y que puede tener sus propias reglas.

20.B.a. Terreno Abierto

El Terreno Abierto normalmente no tiene ningún efecto en la Línea de Visión, modificadores por Cobertura o movimiento. Todas las partes del tablero en que no haya cualquier otro tipo de Elemento de Terreno se consideran Terreno Abierto.

20.B.b. Cultivos

Los Cultivos pueden representarse en el juego por prados o campos de cultivo.

Tipo

Los Cultivos proporcionan **Cobertura** para las unidades **dentro** de ellos.

Cobertura

Los Cultivos proporcionan **Cobertura Ligera**, excepto para **Rectángulos de Límites** con **Presencia Imponente**.

20.B.c. Bosques

Los Bosques pueden representarse en el juego por junglas, maleza, o bosques de coníferas.

Tipo

Los Bosques proporcionan **Cobertura** para las unidades **dentro y/o detrás de ellos**, y **Terreno Peligroso (1)** para Caballería, Constructos, y unidades realizando **Movimientos de Vuelo**.

Cobertura

Los Bosques proporcionan **Cobertura Ligera**.

Filas Rotas

Las unidades con más de la mitad de sus miniaturas con el centro de su peana dentro de un Bosque nunca podrán ser **Impasibles**, a menos que se especifique lo contrario.

Guerra de Guerrillas

Las unidades consistentes por completo en miniaturas de Infantería con **Tropas Ligeras** obtienen **Tozudo** si más de la mitad de sus miniaturas tienen el centro de su peana dentro de un Bosque, a menos que alguna de las miniaturas en la unidad tenga **Presencia Imponente** y/o **Volar**.

20.B.d. Colinas

Las Colinas pueden representarse en el juego por planicies elevadas o túmulos.

Tipo

Las Colinas son **Terreno Opaco**.

Las Colinas proporcionan **Cobertura** para las unidades **detrás** de ellas.

Cobertura

Las Colinas proporcionan **Cobertura Ligera** para los objetivos **detrás** **pero parcialmente sobre** ellas.

Las Colinas proporcionan **Cobertura Pesada** para los objetivos **detrás** **pero totalmente fuera** de ellas.

Posición Elevada

Las miniaturas con el centro de su peana sobre una Colina se consideran Elevadas. Ignora todas las demás miniaturas no elevadas a la hora de:

- trazar Línea de Visión desde o a miniaturas Elevadas.
- determinar la Cobertura al disparar con:
 - Miniaturas Elevadas.

- Miniaturas no Elevadas disparando contra unidades que tengan más de la mitad de sus miniaturas Elevadas.

Cargar Colina Abajo

Una unidad que inicie un Movimiento de Carga con más de la mitad de sus miniaturas con el centro de su peana sobre una Colina contra una unidad enemiga con más de la mitad de sus miniaturas con el centro de su peana fuera de una Colina debe repetir sus tiradas de Alcance de Carga fallidas.

20.B.e. Terreno Impasable

El Terreno Impasable puede representarse en el juego por monolitos, grandes rocas o edificios.

Tipo

El Terreno Impasable es **Terreno Opaco**.

Cobertura

El Terreno Impasable proporciona **Cobertura Pesada** para las unidades detrás de él.

Misión Impasable

Las miniaturas no pueden moverse dentro o a través de Terreno Impasable.

20.B.f. Ruinas

Las Ruinas pueden representarse en el juego por escombros o granjas abandonadas.

Tipo

Las Ruinas proporcionan **Cobertura** para las unidades **dentro** de ellas, **Terreno Peligroso (2)** para Caballería y Constructos, y **Terreno Peligroso (1)** para cualquier otra unidad. Las unidades con **Hostigadores** superan automáticamente los Chequeos de Terreno Peligroso causado por Ruinas.

Cobertura

Las Ruinas proporcionan **Cobertura Pesada**, excepto para **Rectángulos de Límites** con **Presencia Imponente**.

20.B.g. Muros

Los Muros pueden representarse en el juego por barricadas de madera, muros de piedra, o setos.

Tipo

Los Muros son **Terreno de Cobertura** para las miniaturas **detrás** de ellos mientras Defiendan el Muro (ver a continuación) y **Terreno Peligroso (2)** para Constructos.

Cobertura

Los Muros proporcionan **Cobertura Pesada**, excepto para **Rectángulos de Límites** con **Presencia Imponente**.

Defender un Muro

Para defender un Muro, más de la mitad del Frontal de la unidad debe estar en contacto con él.

Posición Fortificada

Las unidades Defendiendo un Muro obtienen **Distracción** contra los Ataques Cuerpo a Cuerpo de enemigos Cargando por su Frontal.

20.B.h. Terreno de Agua

El Terreno de Agua puede representarse en el juego por estanques, ciénagas, o ríos.

Tipo

El Terreno de Agua es **Terreno Peligroso (1)** para miniaturas de Altura Estándar a pie.

Filas Rotas

Las unidades con más de la mitad de sus miniaturas con el centro de sus peanas dentro de un Terreno de Agua **nunca** pueden ser **Impasibles**, a menos que se especifique lo contrario.

Llamas Extintas

Todos los Ataques de Melé contra o de miniaturas en unidades con más de la mitad de sus miniaturas con el centro de su peana dentro de un Terreno de Agua perderán **Ataques Flamígeros** (si lo tenían).

20.C. Borde del Tablero

El Borde del Tablero representa los límites del juego. Una unidad puede moverse parcialmente fuera del tablero de manera temporal (durante cualquier movimiento) con las siguientes restricciones:

- El Frontal de la unidad debe seguir en todo momento dentro del tablero, excepto durante **movimientos de alineamiento**.
- La unidad debe finalizar su movimiento con su Rectángulo de Límites completamente dentro del tablero.

21 Reglas de Miniaturas

Reglas Universales	89	Abrirse Paso	100
Alto	89	Grupo de Mando	100
Carro	89	Campeón	100
Clamor Ensordecedor	89	Primero Entre Iguales	101
Coraje	89	Ordenar la Carga	101
Cruzar	90	Músico	101
Emboscada	90	Marchar al Ritmo	101
Emboscada Especial	90	Portaestandarte	101
En Retaguardia	90	Bonificadores al Combate	101
Exclusivo	90	Protecciones Personales	102
Exploradores	90	Distracción	102
Fila Frontal	91	Égida	102
Frenesí	92	Fortaleza	102
Guardaespaldas	92	Inflamable	102
Hostigadores	92	Inmune	102
Huida Simulada	93	Inmune a Golpetazos	102
Indesmoralizable	93	Objetivo Difícil	102
Ingeniero	93	Parada	102
Inestable	93	Equipo de Armadura	102
Insignificante	94	Armas de Combate	103
Mantener la Línea	94	Armas de Disparo	103
Máquina de Guerra	94	Armas de Artillería	103
Miedo	94	Cañón	104
Mole Masiva	94	Cañón de Salvas	104
Maximizada	94	Catapulta	104
Minimizada	94	Lanzallamas	104
Movimiento Aleatorio	94	Tabla de Problemas	104
No Muerto	95	Atributos de Ataque	105
No un Líder	95	Requiere Ambas Manos	106
Oculto	95	Aparatoso	106
Paso Fantasmal	95	Apoyo Extra	106
Plataforma de Guerra	95	Ataque Aplastador	106
Portaestandarte de Batalla	96	Ataque de Área	106
Presencia de Mando	96	Ataques Divinos	106
Presencia Imponente	96	Ataques Envenenados	106
Reagruparse en Torno a la Bandera	96	Ataques Flamígeros	106
Reorganización Rápida	96	Ataques Mágicos	107
Superno	96	Ataques Tóxicos	107
Terror	97	Carga Devastadora	107
Tozudo	97	Contenidos	107
Tropas Ligeras	97	Disparar con Filas Adicionales	108
Unidad que Puntúa	97	Disparo Rápido	108
Dependiente	97	Golpe Letal	108
Vanguardia	97	Gran Puntería	108
Volar	98	Heridas Múltiples	108
Zancada Veloz	98	Inanimado	108
Reglas de Hechiceros	98	Luchar con Filas Adicionales	108
Aprendiz Hechicero	98	Maestro de Armas	108
Hechicero Adepto	98	Marchar y Disparar	108
Maestro Hechicero	98	Mover o Disparar	108
Canalizar	98	Odio	108
Cónclave Mágico	98	Preciso	108
Magia Cambiante	98		
Resistencia a la Magia	98		
Personajes	98		

Rabia	108
¡Recargad!	109
Reflejos Relámpago	109
Tiro Parabólico	109
Trance de Batalla	109
Ataques Especiales	109
Ataque de Aliento	109
Ataque de Barrido	109
Ataques Pulverizadores	109
Golpetazo	110
Impactos por Carga	110

Las Reglas de Miniaturas son reglas que se aplican a miniaturas individuales o a partes de una miniatura, tal y como se describe en su Entrada de Unidad. Éstas se dividen en las siguientes categorías: Reglas Universales, Personajes, Protecciones Personales, Equipo de Armadura, Armas, Atributos de Ataque y Ataques Especiales.

Reglas de Miniaturas Duplicadas

A veces una miniatura o parte de miniatura posee varias veces una misma Regla de Miniatura, por ejemplo, cuando una miniatura obtiene una Regla de Miniatura durante la partida y que ya tenía antes. En este caso, se considera que los efectos de estas reglas no se acumulan y por lo tanto no ofrecen beneficios adicionales, a menos que se especifique lo contrario.

Si las Reglas de Miniaturas duplicadas tienen diferentes valores entre paréntesis (X), usa el valor más alto.

Si el valor entre paréntesis (X) es el resultado de una tirada de dado, en este caso puedes elegir libremente qué versión usar (antes de tirar ningún dado).

Si el valor entre paréntesis (X) no es un valor numérico, no se considerarán Reglas de Miniatura duplicadas y por lo tanto, se aplicarán ambas reglas (por ejemplo, Odio (Infantería) y Odio (Caballería) se consideran dos Reglas de Miniatura diferentes, por lo que se aplicarán ambos efectos).

21.A. Reglas Universales

Si al menos una parte de una miniatura tiene una Regla Universal, ésta afectará a la totalidad de la miniatura Multiparte.

Por ejemplo, en el caso de un Personaje con la Regla Universal **Cruzar** en una Montura de Personaje sin esta Regla Universal, todas las partes de la miniatura Multiparte (Personaje y Montura) se benefician de Cruzar.

21.A.a. Aplicación Condicional

Las Reglas Universales pueden tener modificaciones en el alcance de sus efectos:

- Si se indica un alcance entre paréntesis (X) (e.g. **Reagruparse en Torno a la Bandera (18")**), X reemplaza al alcance habitual de la Regla Universal.
- Si X se da como un modificador (e.g. **Presencia de Mando (+6")**), la Regla Universal gana este valor como un modificador a su alcance. Si la miniatura no tiene la Regla Universal, el modificador no tiene efecto, y la Regla Universal puede ignorarse.
- Si el paréntesis incluye un valor máximo (e.g. **Presencia de Mando (+6", max. 18")**), no se puede mejorar el alcance de la Regla Universal por encima del valor máximo dado entre paréntesis.

Para algunas Reglas Universales, tan solo algunas miniaturas amigas específicas pueden beneficiarse, lo cual se indicará entre paréntesis. Esto puede ser además de otra información relativa a la regla dada entre paréntesis. En este caso, las diferentes condiciones se separarán con una coma. esto puede ser miniaturas con una Regla de Miniaturas específica, o todas las miniaturas en una unidad que contenga una Regla de Miniaturas específicas, como **Presencia de Mando (6", Insignificante)**.

21.A.b. Lista de Reglas Universales

21.A.b.1 Alto (*Tall*)

La **Línea de Visión** trazada hacia o desde una miniatura o **Rectángulo de Límites** con Alto no se ve bloqueada por miniaturas de la misma Altura (que la miniatura o Rectángulo de Límites con Alto), a menos que la miniatura que interfiere tenga también Alto. Recuerda que esto también afecta a la **Cobertura** (si una miniatura bloquea la Línea de Visión, contribuye a Cobertura Pesada, si no, solo contribuye a Cobertura Ligera). El Rectángulo de Límites de unidades con la mitad de sus miniaturas o más con Alto se considera Alto a la hora de trazar Línea de Visión hacia dicho Rectángulo de Límites y determinar si su unidad se beneficia de Cobertura.

21.A.b.2 Carro (*Chariot*)

La miniatura obtiene **Exclusivo (chariot)**, a menos que se especifique lo contrario, y debe tirar 1D6 adicional cuando efectúa **Chequeos de Terreno Peligroso**.

21.A.b.3 Clamor Ensordecedor (*Deafening Clamour*)

La miniatura es un Músico. Tanto el alcance de Marchar al Ritmo de la miniatura, como la distancia a la que las unidades enemigas tienen que realizar Chequeos de Marcha debido a la unidad de la miniatura, se incrementan a 18".

21.A.b.4 Coraje (*Fearless*)

Si más de la mitad de las miniaturas de una unidad tienen Coraje, la unidad supera automáticamente los

Cheques de Pánico y no pueden declarar Huir como Reacción a la Carga, a menos que ya se esté Huyendo. Las miniaturas con Coraje son inmunes a los efectos del **Miedo**.

21.A.b.5 Cruzar (*Strider*)

La miniatura supera automáticamente los **Cheques de Terreno Peligroso** causados por Elementos de Terreno. Si más de la mitad de las miniaturas de la unidad tienen Cruzar, la unidad nunca pierde **Impasible** debido a Elementos de Terreno. A veces, Cruzar está ligado a un tipo de Elemento de Terreno específico, indicado entre paréntesis. En ese caso, Cruzar solo se aplica cuando se interactúa con este tipo de Elemento de Terreno.

21.A.b.6 Emboscada (*Ambush*)

Las unidades con Emboscada pueden desplegarse siguiendo las reglas de Despliegues Especiales. Todas las unidades que sean desplegadas siguiendo la regla Emboscada deben declararlo en el Paso 8 de la **Secuencia Previa al Juego** (después de la Selección de Hechizos), comenzando por el jugador que eligió su Zona de Despliegue. Despliega tu ejército de la manera habitual, pero sin las unidades con Emboscada. A partir de tu Turno de Jugador 2, inmediatamente después del Paso 2 de cada **Secuencia de la Fase de Movimiento** amiga (después de mover las unidades con **Movimiento Aleatorio**), tira un dado por cada una de tus unidades con Emboscada que esté emboscando. Después de tirar por todas ellas, las que hayan obtenido un 3+ entran al Campo de Batalla desde cualquier Borde del Tablero. Coloca las unidades que llegan con sus Encaramientos Traseros en contacto y alineados con el Borde del Tablero. Las unidades con Emboscada están sujetas a las siguientes reglas y restricciones:

- Las miniaturas con Emboscada no pueden efectuar Movimientos de Marcha durante la Fase de Movimiento en que llegan, ni pueden acabar voluntariamente este movimiento más lejos del Borde del Tablero por el que han llegado que su Ritmo de Marcha.
- A efectos de realizar Ataques de Disparo, las miniaturas con Emboscada cuentan como si hubieran movido durante el Turno de Jugador en el que llegan al Campo de Batalla.
- Si una unidad con Emboscada no entra al Campo de Batalla antes que la partida termine (por ejemplo, porque falla todas sus tiradas de 3+), la unidad cuenta como destruida.
- Una unidad con Emboscada que entre al Campo de Batalla en el Turno 4 o más tarde pierde **Unidad que Puntúa** (si lo tuviera).
- Un Personaje con Emboscada puede llegar dentro de una unidad con Emboscada a la que pueda unirse (decláralo al declarar qué unidades entrarán como Emboscada). Tira un único dado para la Unidad Combinada.

21.A.b.7 Emboscada Especial (X) (*Special Ambush*)

La miniatura sigue las reglas para Emboscada con la siguiente excepción: a la hora de entrar en el Campo de Batalla, sitúa la miniatura siguiendo las siguientes reglas, en lugar de las habituales para Emboscada:

1. Elige un punto del Campo de Batalla que cumpla las condiciones especificadas entre paréntesis (X), y sitúa la unidad en contacto con, y completamente dentro de un radio de 6" del punto elegido. La unidad puede situarse en cualquier formación, pero debe seguir la regla de Espacio entre Unidades.
2. Si hay ningún punto del Campo de Batalla que permita que la unidad se sitúe siguiendo estas reglas, la unidad no podrá entrar al Campo de Batalla durante este Turno de Jugador. Tira de nuevo en el siguiente Turno de Jugador amigo.
3. En caso de haber sido desplegada durante la Fase de Movimiento, la unidad estará Aturdida hasta el final de la fase.
4. A efectos de disparo, la unidad cuenta como si hubiera realizado un Movimiento de Marcha este Turno de Jugador.

21.A.b.8 En Retaguardia (*Stand Behind*)

La miniatura puede colocarse en cualquier sitio dentro de su unidad (su Encaramiento Frontal no tiene por qué colocarse lo más adelante posible y puede estar situado detrás que el de otras miniaturas sin Fila Frontal, incluso aunque la miniatura tenga la regla **Fila Frontal**). Su Encaramiento frontal no puede colocarse más adelante en la unidad que el de otras miniaturas con Fila Frontal pero sin En Retaguardia. Ignora la regla En Retaguardia para miniaturas con Peanas que No Encajan.

21.A.b.9 Exclusivo (*Exclusive*)

Los Personajes con Exclusivo (X) solo pueden unirse a unidades que contengan al menos una miniatura con (X), y a las unidades compuestas íntegramente por miniaturas con Exclusivo (X) solo se les pueden unir miniaturas con (X), donde X determina, por ejemplo, una entrada de unidad concreta, Regla de Miniatura, o mejora. Las miniaturas con Exclusivo sin nada entre paréntesis nunca pueden unirse a unidades ni se les pueden unir otras miniaturas.

21.A.b.10 Exploradores (*Scout*)

Las unidades con Exploradores pueden desplegarse utilizando reglas de Despliegue Especial. Todas las unidades que sean desplegadas como Exploradores deben declararlo en el Paso 8 de la Secuencia de Previa al Juego (después de la Selección de Hechizos), empezando por el jugador que eligió su Zona de Despliegue. El despliegue de las unidades con Exploradores se lleva a cabo en el Paso 5 de la Fase de Despliegue (Desplegar unidades con Exploradores). Si ambos jugadores tienen unidades con Exploradores, alterna el despliegue

de estas unidades (de una en una), empezando por el jugador que acabó su despliegue normal primero. Las unidades con Exploradores pueden desplegarse de tres maneras:

- Completamente dentro de tu Zona de Despliegue, usando las reglas habituales de despliegue
- En cualquier punto del Campo de Batalla, pero a más de 18" de unidades enemigas
- En cualquier punto del Campo de Batalla, completamente dentro de un Cultivo, Bosque, Ruinas, o Terreno de Agua y a más de 12" de unidades enemigas

Las unidades con Exploradores que no se desplieguen completamente dentro de su Zona de Despliegue no pueden declarar Cargas en el primer Turno de Jugador del primer Turno de Juego (no hay restricciones de Cargas para unidades con Exploradores después del primer Turno de Jugador).

21.A.b.11 Fila Frontal (*Front Rank*)

Fila Frontal especifica dónde se puede colocar la miniatura dentro de una unidad, y cómo se mueve por dentro de su unidad.

Las miniaturas con y sin Fila Frontal en la unidad deben situarse siempre de manera que las siguientes condiciones se satisfagan lo mejor posible, en orden de prioridad descendiente:

- 1ª prioridad: Los Encaramientos Frontales de las miniaturas sin Fila Frontal deben situarse lo más atrás posible.
- 2ª prioridad: Los Encaramientos Frontales de las miniaturas con Fila Frontal deben situarse lo más adelante posible.

Al llevar a cabo un Movimiento de Avance, Marcha, o Reorganización con una unidad que incluya miniaturas con Fila Frontal, estas miniaturas pueden situarse en una nueva posición (siempre lo más adelante posible) como parte del movimiento. Esta acción cuenta para la distancia total movida por la unidad (mide la distancia desde la posición inicial hasta la posición final del centro de la miniatura con Fila Frontal para determinar cuánto ha movido).

Una miniatura con Fila Frontal puede tener o una Peana que Encaja o una Peana que no Encaja.

Peanas que Encajan

En Unidades Combinadas que contengan Personajes y miniaturas de Tropa, se considera que el Personaje tiene una Peana que Encaja si:

- La miniatura tiene la misma peana que las miniaturas de Tropa en la unidad.
- La peana de la miniatura tiene el mismo tamaño que un múltiplo de las peanas de miniaturas de Tropa en la unidad (como por ejemplo peanas de 40×40 mm en una unidad con peanas de 20×20 mm).

En Unidades Combinadas compuestas íntegramente por Personajes, las Peanas que Encajan se determinan de forma diferente, ya que estas unidades no contienen miniaturas de Tropa. En estos casos, se considerará que el tamaño de la peana de las miniaturas de Tropa al calcular si se trata de Peanas que Encajan es aquella que:

- Se corresponde al tamaño de la peana de al menos uno de los Personajes.
- Da lugar al menor número de Personajes con Peana que no Encaja en la unidad; el propietario elige en caso de empate.

Por ejemplo, en una unidad consistente en un Personaje con peana 25×25 mm y dos de 25×50 mm, el tamaño de la peana de las miniaturas de Tropa considerado para comprobar qué Personajes tienen Peana que no Encaja sería 25×25 mm, ya que en ese caso no habría ninguna miniatura con Peana que no Encaja en la unidad.

Si la primera fila está ocupada por miniaturas con Fila Frontal, las miniaturas adicionales con esta regla y con Peana que Encaja se colocará en la segunda fila en su lugar. Si esta fila también está ocupada por miniaturas con Fila Frontal, se colocará en la tercera, y así sucesivamente. Las Peanas que Encajan están sujetas a las siguientes reglas y restricciones:

- Si la miniatura tiene una peana más grande que las miniaturas de Tropa en la unidad, se considera que está en todas las filas que ocupa a efectos de calcular **Filas Completas**. Para calcular el número de miniaturas en una fila (por ejemplo, para **Filas Completas**, **Formación en Línea**, o **Ataque de Área**), la Peana que Encaja cuenta como el número de miniaturas a las que desplaza (o desplazaría si no hay miniaturas suficientes).
- Si una miniatura con Peana que Encaja tiene una peana más larga que las miniaturas de Tropa en la unidad, la unidad podrá tener más de una fila incompleta si todas las filas incompletas después de la primera están compuestas íntegramente por miniaturas con esas peanas (por ejemplo, las partes traseras de peanas largas como pueden ser las de una Plataforma de Guerra pueden formar varias filas incompletas).
- Una miniatura no puede unirse a una unidad que tenga más de una fila si su peana es más ancha que la unidad a la que pretende unirse, ni puedes **Reorganizar** la unidad en una formación que sea más estrecha que cualquier miniatura que se haya unido a la unidad.

Si una miniatura con Fila Frontal entra o abandona una unidad con más de una fila, o es retirada de una como baja, el hueco que la miniatura deja debe rellenarse con miniaturas sin Fila Frontal. Si no hay miniaturas sin esta regla disponibles, mueve miniaturas con la regla Fila Frontal en su lugar. Puede que haya que recolocar miniaturas con la regla Fila Frontal para que estén lo más

adelante posible. Cuando esto ocurra, mueve inmediatamente el mínimo de miniaturas necesario para tener a todas las miniaturas con Fila Frontal lo más adelante posible.

Si una miniatura con Fila Frontal entra o abandona una unidad que tenga una única fila, o si es retirada de una como baja, pueden crearse huecos en la unidad. Si esto genera una formación ilegal (solo puede haber huecos en una fila trasera, ver «Unidades», página 7), sigue las reglas descritas en «Formación Ilegal tras Retirar Miniaturas», página 77

Peanas que No Encajan

Todo lo que no sea una Peana que Encaja es una Peana que No Encaja (como por ejemplo una peana de 50×75 mm dentro de una unidad con peanas de 25×50 mm).

Una miniatura con Peana que No Encaja se coloca siempre en contacto con peana al lateral de la unidad, alineada con su Frontal. Solo dos Peanas que No Encajan pueden unirse a una misma unidad (una a cada lado). Estas miniaturas se consideran que están solo en la primera fila, pero se ignoran al contar el número de miniaturas en cada fila para determinar el número **Filas Completas**, o para definir si la unidad está en **Formación en Línea**. Estas miniaturas forman una columna de una miniatura cada una.

Durante los Movimientos de Avance, Marcha y Reorganizaciones, las miniaturas con Peana que No Encaja solo pueden moverse al otro lado de la unidad como parte de su movimiento.

La figura 40 muestra cómo encajar miniaturas con la regla Fila Frontal en un caso complejo.

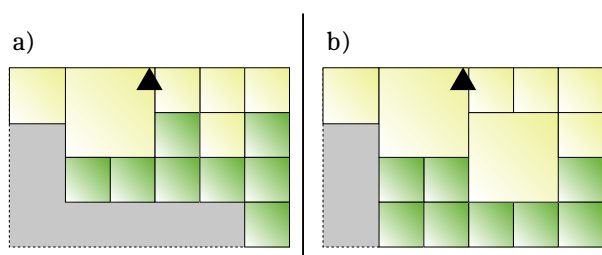


Figura 40: Ejemplo de la regla Fila Frontal.

Las miniaturas amarillas tienen Fila Frontal, las verdes no.

a) Un Personaje con una Peana que No Encaja se sitúa en un lado de la unidad. Los Personajes con Peanas que Encajan se sitúan dentro de la unidad, lo más adelante posible. Se considera que esta unidad tiene 3 Filas Completas.

b) Cuando una miniatura con Fila Frontal se une a la unidad, la miniatura con la peana pequeña con Fila Frontal en segunda fila debe moverse a un lado para permitir a todas las miniaturas con Fila Frontal estar lo más adelante posible.

21.A.b.12 Frenesí (Frenzy)

Al inicio de la Fase de Carga, cada una de tus unidades que no esté huyendo con al menos una miniatura con Frenesí, que no esté Trabada, que no contenga ninguna miniatura Aturdida, y que tenga a alguna unidad enemiga dentro de su Arco Frontal, a menos de su Ritmo de Avance +7", debe superar un **Chequeo de Disciplina**, llamado Chequeo de Frenesí. Si se falla el chequeo, la unidad entera deberá declarar una Carga en ese Turno de Jugador si fuera posible.

Las unidades con al menos una miniatura con Frenesí obtienen **Maximizada (Chequeos de Frenesí, Chequeos de Contener la Persecución)**

Si hay varios valores de Ritmo de Avance disponibles en la unidad, el Ritmo de Avance usado para el Chequeo de Frenesí se determina la siguiente manera:

- Si una miniatura tiene más de un Ritmo de Avance (por ejemplo, debido a **Volar**), la miniatura debe usar el Ritmo de Avance que tenga la posibilidad más alta de completar la Carga.
- Si una unidad contiene miniaturas con diferentes Atributos de Ritmo de Avance, la unidad debe usar el mayor Ritmo de Avance que **todas** las miniaturas de la unidad puedan usar (que en la mayoría de los casos, será el Ritmo de Avance más bajo en la unidad).

Por ejemplo, una miniatura con Ritmo de Avance 2" y Volar (8", 16"), debe usar el Ritmo de Avance de Volar. Y si un Personaje en una Unidad Combinada tiene Ritmo de Avance 4" mientras que las miniaturas de Tropa tienen 6", la Unidad Combinada debe usar el Ritmo de Avance de 4". Ten en cuenta que cuando una unidad se ve forzada a declarar una Carga debido a un Chequeo de Frenesí fallido, no está obligada a Cargar a la unidad enemiga que provocó el Chequeo de Frenesí.

21.A.b.13 Guardaespaldas (X) (Bodyguard)

Mientras un Personaje esté unido a una unidad donde al menos una miniatura tenga Guardaespaldas, dicho Personaje obtiene **Tozudo**. Cuando entre paréntesis se indica a un Personaje o a un tipo de Personaje específico, la regla Guardaespaldas solo funcionará para dichos Personajes.

21.A.b.14 Hostigadores (Skirmisher)

La miniatura siempre puede usar Ataques de Disparo desde cualquier fila (las miniaturas con Hostigadores no están limitadas a disparar desde la primera y segunda fila).

Las unidades con al menos una miniatura de Tropa con Hostigadores usan la formación de Hostigadores. No se sitúan en contacto con peana entre ellas. En su lugar, las miniaturas se colocan con una distancia de 12.5 mm entre ellas (aproximadamente media pulgada). Esta separación se considera parte de la unidad a efectos de Cobertura, y tendrá la misma Altura que las

miniaturas de la unidad. Aparte de esta separación entre miniaturas, las unidades con Hostigadores siguen las reglas habituales para formar unidades y, por lo tanto, tienen un Frontal, dos Flancos y un Encaramiento Trasero, pueden llevar a cabo Ataques de Apoyo, etcétera. Las unidades en formación de Hostigadores nunca bloquean la Línea de Visión (recuerda que esto también afecta a la Cobertura ya que las unidades con Hostigadores nunca podrán contribuir a dar Cobertura Pesada).

Solo Personajes con el mismo Tipo y la misma Altura que la unidad pueden unirse a unidades en formación de Hostigadores. A menos que un Personaje tenga exactamente la misma peana que todas las miniaturas de Tropa en la unidad, se le considerará que tiene Peana que no Encaja a efectos de colocarlo dentro de la unidad. La unidad dejará de estar en formación de Hostigadores cuando todas las miniaturas de Tropa con Hostigadores sean retiradas como baja: contrae inmediatamente su formación de Hostigadores a una formación normal, sin mover el centro de la primera fila. Empuja cualquier unidad de la forma habitual para mantener el contacto con peana si es posible.

La figura 41 ilustra esta regla.

21.A.b.15 Huida Simulada (*Feigned Flight*)

Si una unidad compuesta íntegramente por miniaturas con Huida Simulada elige voluntariamente Huir como Reacción a la Carga y supera su **Chequeo de Reagrupamiento** en su siguiente Turno de Jugador, no quedará **Aturdida**. La **Reorganización** después de Reagruparse no impedirá que la unidad pueda moverse y que pueda disparar, pero seguirá contando como que ha movido. Esta regla no se aplica si la unidad Huye involuntariamente (por ejemplo, como resultado de un **Chequeo de Pánico** fallado o si ya estaba Huyendo cuando fue Cargada).

21.A.b.16 Indesmoralizable (*Unbreakable*)

La miniatura obtiene **Exclusivo (Indesmoralizable)**, y la unidad de la miniatura supera automáticamente todos sus **Chequeos de Desmoralización**.

21.A.b.17 Ingeniero (X+) (*Engineer*)

Una vez por Fase de Disparo, un Ingeniero no Trabado puede elegir una **Máquina de Guerra** en un radio de 6" que no haya disparado aún durante esta Fase de Disparo para obtener los siguientes efectos:

- **Establecer** la Puntería de una de las Armas de Artillería de la Máquina de Guerra al valor dado entre paréntesis (X+).
- Puedes repetir la tirada en la **Tabla de Problemas**.
- Puedes repetir los dados (todos ellos o ninguno) para determinar el número de impactos de un Arma de Artillería **Lanzallamas**.

Los efectos duran hasta el final de la Fase de Disparo.

21.A.b.18 Inestable (*Unstable*)

La miniatura obtiene **Exclusivo (Inestable)**. Una unidad con una o más miniaturas con Inestable no realiza **Chequeos de Desmoralización** cuando pierde una Ronda de Combate, en su lugar, pierde un Punto de Vida por cada punto de diferencia de la Resolución del Combate por la que perdió la Ronda de Combate (sin salvaciones de ningún tipo).

La pérdida de Puntos de Vida se asigna en el siguiente orden:

1. Miniaturas de Tropa, sin incluir Campeones
2. Campeón
3. Personajes, asignado por el propietario de la unidad de la manera más equitativa posible

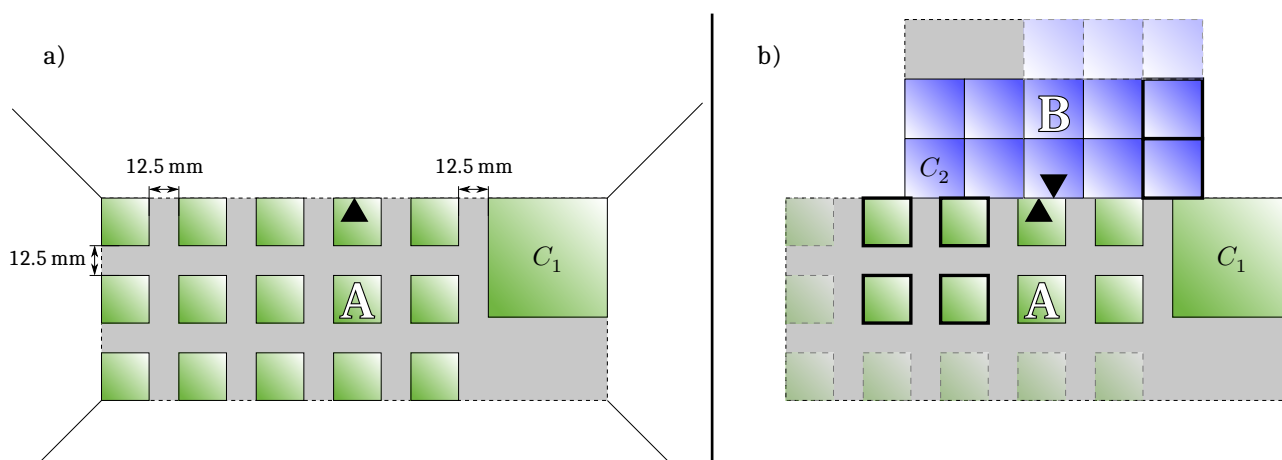


Figura 41: Formación de Hostigadores.

a) Una unidad en formación de Hostigadores con un Personaje con Peana que No Encaja.

b) La misma unidad Trabada en Combate. Las miniaturas con reborde en negrita pueden atacar al Personaje (bien a C₁ o a C₂). Las miniaturas con reborde discontinuo no pueden atacar.

21.A.b.19 **Insignificante** (*Insignificant*)

Las unidades compuestas íntegramente por miniaturas con Insignificante no causan **Chequeos de Pánico** a unidades amigas en las que menos de la mitad de sus miniaturas tengan Insignificante. A las unidades con miniaturas de Tropa con Insignificante solo pueden unirse Personajes con Insignificante.

21.A.b.20 **Mantener la Línea** (*Hold the Line*)

Las unidades amigas en un radio de 6" de una unidad no huyendo que contenga una o más miniaturas con Mantener la Línea **deben** repetir los Chequeos de Pánico fallidos.

21.A.b.21 **Máquina de Guerra** (*War Machine*)

La miniatura obtiene **Exclusivo** y no puede Perseguir (lo que no impide que pueda verse afectado por Movimiento Aleatorio), declarar Cargas, o Reaccionar a la Carga con Huir.

Cuando una Máquina de Guerra falla un **Chequeo de Pánico**, en vez de Huir quedará **Aturdida** hasta el final del siguiente Turno de Jugador. Una Máquina de Guerra que falle un **Chequeo de Desmoralización** es automáticamente destruida y retirada como baja. Una Máquina de Guerra en una peana redonda, y las unidades Trabadas en Combate con ella no pueden realizar **Reorganizaciones en Combate**.

Cuando una unidad carga a una Máquina de Guerra con peana redonda, se considerará en contacto con peana cuando tenga su Frontal en contacto con cualquier punto de la peana de la Máquina de Guerra (deberá continuar maximizándose el número de miniaturas en contacto, ver «**Contacto entre Objetos**», página 9 y figura 32, página 65). No se permitirá ningún movimiento de **alinear unidades**.

Cuando una unidad es Desmoralizada en Combate y Huye de una Máquina de Guerra en peana redonda, Gira siempre la unidad que Huye 180°, de manera que su Encaramiento Trasero esté en contacto con la peana de la Máquina de Guerra. A continuación, sigue las reglas habituales para las unidades Desmoralizadas en Combate que Huyen.

21.A.b.22 **Maximizada (X)** (*Maximised*)

Las tiradas indicadas entre paréntesis que realice la miniatura están sujetas a **Tirada Maximizada**. Esta regla es acumulativa.

21.A.b.23 **Miedo** (*Fear*)

Las unidades en contacto con peana con una o más miniaturas enemigas con Miedo sufren -1 Disciplina. Al inicio de cada Ronda de Combate, dichas unidades deben llevar a cabo un Chequeo de Disciplina denominado Chequeo de Miedo. Si lo fallan, las miniaturas de la unidad quedarán **Aturdidas** y los Ataques Cuerpo a

Cuerpo llevados a cabo por las miniaturas de esa unidad sufren -1 al impactar, mientras que los Ataques Cuerpo a Cuerpo dirigidos hacia las miniaturas de esa unidad obtienen +1 al impactar. Estos efectos se aplican hasta el final de la Ronda de Combate. Las miniaturas que causen Miedo son inmunes a los efectos del Miedo.

21.A.b.24 **Minimizada (X)** (*Minimised*)

Las tiradas indicadas entre paréntesis que realice la miniatura están sujetas a **Tirada Minimizada**. Esta regla es acumulativa.

21.A.b.25 **Mole Masiva** (*Massive Bulk*)

Si una miniatura con Mole Masiva está montada por un Personaje, ignora el Equipo de Armadura del jinete (incluyendo los Encantamientos de Armaduras) y las Protecciones Personales, a menos que se especifique lo contrario (como Encantamientos de Armaduras que afectan a la miniatura del portador).

21.A.b.26 **Movimiento Aleatorio (X)** (*Random Movement*)

Al final del Paso 2 de la **Secuencia de la Fase de Movimiento** (después de Reagrupar las Tropas que Huyen), una unidad que no esté Huyendo con Movimiento Aleatorio debe realizar un Movimiento de Persecución, con las siguientes excepciones (aplica estas reglas **solo** durante la Fase de Movimiento, a menos que se especifique lo contrario):

- **Siempre** mueve la distancia indicada entre paréntesis (X), que también se usará para Distancias de Huida y Distancias de Persecución (incluyendo **Arrasamientos**). Si llevó a cabo una Reorganización en Combate en el turno anterior, trata a todas las unidades enemigas como Terreno Impasable.
- **Debe** elegir en qué dirección moverá antes de Girar y tirar la Distancia de Persecución.
- No puede salirse del Tablero, siguiendo las reglas para Perseguir fuera del Tablero (puede salirse del tablero con partes de su Rectángulo de Límites que no sean su Encaramiento Frontal).
- No realiza **Chequeos de Terreno Peligroso** a menos que Cargue.

Hay varias restricciones ligadas al Movimiento Aleatorio:

- La unidad no puede mover de forma normal en la Fase de Movimiento (Avance, Marcha, Reorganización), y no puede declarar Cargas en la Fase de Carga. Cada vez que se requiera su Ritmo de Marcha (por ejemplo, a la hora de **Reorganizarse Tras el Combate**), usa el valor potencial máximo de X como su Ritmo de Marcha.
- La unidad no puede realizar **Movimientos Mágicos**.

- La unidad no puede usar **Zancada Veloz** (pero X puede ser afectada por Tirada Maximizada/Minimizada debido a otras fuentes).
- Los Personajes con Movimiento Aleatorio no pueden unirse a unidades, y a las unidades con Movimiento Aleatorio no se les pueden unir Personajes. Ten en cuenta que los Personajes que son parte de una Unidad Combinada cuando esta unidad obtiene Movimiento Aleatorio obtendrán también Movimiento Aleatorio, al ser parte de dicha unidad.
- Si la unidad tiene varios valores de Movimiento Aleatorio, usa el que proporcione el valor medio más bajo (el propietario elige en caso de empate).

21.A.b.27 No Muerto (*Undead*)

La miniatura obtiene **Inestable**. Las miniaturas con No Muerto no pueden realizar Movimientos de Marcha, a menos que su unidad comience el Movimiento de Marcha dentro del alcance de **Presencia de Mando** de una miniatura amiga. Las miniaturas con No Muerto solo pueden Reaccionar a la Carga con Aguantar.

Cuando unidades compuestas íntegramente por miniaturas con No Muerto pierden Puntos de Vida debido a la regla **Inestable**, el número de Puntos de Vida perdidos puede reducirse en determinadas situaciones. Aplica los modificadores en el siguiente orden:

1. Si la unidad contiene al menos una miniatura con **Tozudo**, divide el número de Puntos de Vida perdidos a la mitad, redondeando fracciones hacia arriba.
2. Si la unidad es **Impasible**, ignora cualquier Punto de Vida a perder por encima de 12.
3. Si la unidad recibe el efecto de **Reagruparse en Torno a la Bandera**, reduce el número de Puntos de Vida perdidos tanto como el Bonificador por Filas actual de la unidad. Las unidades sin Bonificador por Filas reducen el número de Puntos de Vida en 1 en su lugar.
4. Aplica el resto de posibles modificadores (debido a Objetos Especiales, Reglas de Miniaturas, hechizos, etcétera).

21.A.b.28 No un Líder (*Not a Leader*)

La miniatura no puede ser el **General**.

21.A.b.29 Oculto (*Hidden*)

La miniatura no puede desplegarse durante la Fase de Despliegue y **debe** desplegarse usando las reglas de Despliegue Especial. Al inicio de cualquier Turno de Jugador, el propietario puede elegir una unidad amiga que cumpla todas las condiciones siguientes:

- La miniatura con Oculto podría haberse desplegado en dicha unidad si no fuera por las reglas de Oculto, y otros Despliegues Especiales.

- Tiene el mismo Tipo y Altura que la miniatura con Oculto.
- Contiene 2 o más miniaturas de Tropa con el mismo tamaño de peana que la miniatura con Oculto, y al menos una de ellas está en la primera fila.
- No está Huyendo ni es una unidad Invocada.

A continuación, aplica:

- Retira una miniatura de Tropa con el mismo tamaño de peana que la miniatura con Oculto de la primera fila de la unidad elegida como baja. Esto nunca causa un Chequeo de Pánico.
- Despliega a la miniatura con Oculto en la posición de la miniatura retirada.
- La miniatura con Oculto no podrá abandonar la unidad voluntariamente durante el Turno de Jugador en que fue desplegada.
- Si la miniatura no ha sido desplegada al final del Turno de juego 4, cuenta como baja y no podrá desplegarse por lo que quede de partida.

La miniatura con Oculto se ve afectada por los mismos efectos que ya estuvieran afectando a la unidad, y cuenta como Cargando si su unidad está Cargando.

21.A.b.30 Paso Fantasmal (*Ghost Step*)

La miniatura puede elegir tratar todos los Elementos de Terreno como **Terreno Abierto** a la hora de moverse, pero debe seguir la regla de **Espacio entre Unidades** al completar su movimiento. Nunca puede acabar su movimiento dentro de Terreno Impasable. Si ese fuera el caso, retrocede el movimiento hasta la última posición legal de la unidad (a menos que esté Huyendo, en cuyo caso se aplican las reglas habituales de «**Movimientos de Huida**», página 48).

Además, la miniatura supera automáticamente los Chequeos de Terreno Peligroso debidos a los Elementos de Terreno.

21.A.b.31 Plataforma de Guerra (*War Platform*)

A menos que sea seleccionada como montura para un Personaje, una miniatura con Plataforma de Guerra obtiene **Personaje**, con las siguientes excepciones:

- No cuenta para la Categoría de Personajes (al crear la Lista de Ejército).
- No cuenta como Personaje al Desplegar Unidades (aún así, puede desplegarse dentro de unidades).
- No puede ni **declarar**, ni **aceptar Duelos**, o **Abrirse Paso**.
- Puede usar **Melee de Combate**.
- No cuenta como Personaje a efectos de **Guardaespaldas** y **Heridas Múltiples**, a menos que la Plataforma de Guerra esté mencionada de forma explícita en la regla Guardaespaldas.

La miniatura puede unirse a unidades, y tener la regla Exclusivo **Carro** no impide que pueda unirse a unidades sin Carro. Además, no impide a Personajes sin la regla Exclusivo (Carro) unirse a unidades que contenga una miniatura con Plataforma de Guerra y Carro. Cuando se une a una unidad, siempre debe colocarse en el centro de la primera fila, posiblemente empujando hacia atrás a otras miniaturas con Fila Frontal, y debe mantener su posición en el centro de la primera fila en todo momento, incluso cuando se estén retirando bajas (mientras esté unida a la unidad). En caso de que la miniatura se vea forzada a abandonar su posición en el centro de la primera fila, redistribuye inmediatamente las miniaturas en la unidad hasta que la miniatura vuelva a estar en el centro de la primera fila, siguiendo el orden de prioridad indicado en «**Formación Ilegal tras Retirar Miniaturas**», página 77. Si dos posiciones diferentes son igualmente centrales (por ejemplo, en el caso en una unidad con un número par de miniaturas en la primera fila y una Plataforma de Guerra ocupando la posición de un número impar de miniaturas por fila), la Plataforma de Guerra puede colocarse en cualquiera de estas posiciones. Si la Plataforma de Guerra no se puede colocar en el centro de la primera fila por cualquier motivo, la miniatura no podrá unirse a la unidad. Una Plataforma de Guerra con Peana que no Encaja nunca puede unirse a una unidad, y solo una única Plataforma de Guerra puede estar en una misma unidad, a menos que se especifique lo contrario.

21.A.b.32 **Portaestandarte de Batalla** (*Battle Standard Bearer*) – Único en su Especie

Un ejército puede incluir un único Portaestandarte de Batalla. La miniatura obtiene **Reagruparse en Torno a la Bandera** y **No un Líder**. Si la miniatura tiene la opción de adquirir Objetos Especiales, podrá adquirir hasta dos Encantamientos de Estandartes.

21.A.b.33 **Presencia de Mando** (*Commanding Presence*)

La Disciplina de todas las miniaturas en unidades amigas, incluidas las unidades Huyendo, en un radio de 12" de una miniatura que no esté Huyendo con Presencia de Mando puede **establecerse** al valor de Disciplina de esa miniatura. Esta habilidad sigue las reglas habituales para «**Valores Establecidos a un Número Concreto**», página 16, lo que significa que los efectos que modifiquen la Disciplina de una miniatura con Presencia de Mando se aplican antes de establecer la Disciplina de la miniatura que la recibe; este valor puede recibir modificaciones posteriores, aunque cualquier modificador a la Disciplina, incluyendo Miedo, independientemente de su fuente, se aplica una única vez a la hora de determinar el valor de Disciplina de la miniatura.

21.A.b.34 **Presencia Imponente** (*Towering Presence*)

La miniatura obtiene **Alto**, **Presencia de Mando (+6")**, **Reagruparse en Torno a la Bandera (+6")** y, a menos que tenga **Plataforma de Guerra**, obtiene **Exclusivo**. El **Rectángulo de Límites** de las unidades con la mitad o más de sus miniaturas con Presencia Imponente se considera que tiene Presencia Imponente a la hora de trazar **Línea de Visión** al Rectángulo de Límites y determinar si su unidad se beneficia de **Cobertura**.

21.A.b.35 **Reagruparse en Torno a la Bandera** (*Rally Around the Flag*)

Todas las miniaturas en unidades, incluidas las unidades Huyendo, en un radio de 12" de una miniatura amiga no Huyendo con Reagruparse en Torno a la Bandera pueden repetir los **Chequeos de Disciplina** fallidos.

21.A.b.36 **Reorganización Rápida** (*Swift Reform*)

Durante la Fase de Movimiento, una unidad que contenga una o más miniaturas con Reorganización Rápida puede realizar una Reorganización Rápida en vez de una **Reorganización**. La unidad lleva a cabo una Reorganización con las siguientes excepciones:

- La unidad puede disparar en la subsiguiente Fase de Disparo (pero seguirá sufriendo el modificador a impactar por Mover y Disparar).
- La unidad puede realizar un **Movimiento de Avance** tras Reorganizarse. A efectos de comprobar que ninguna miniatura acabe su movimiento con su centro a una distancia mayor que su Ritmo de Avance de su posición inicial, mide esta distancia después de la Reorganización.
- Ninguna miniatura puede acabar su movimiento (después del Movimiento de Avance) con su centro más lejos que su Ritmo de Marcha desde su posición inicial antes de la Reorganización.

21.A.b.37 **Superno** (*Supernal*)

Todos los ataques realizados por la miniatura son **Ataques Mágicos**, incluyendo Ataques Especiales y **Ataques Aplastadores**. Además, la miniatura obtiene **Inestable** con la siguiente excepción: cuando una unidad compuesta íntegramente de miniaturas con Superno pierde un combate, debe efectuar un **Chequeo de Desmoralización** (las unidades con **Tozudo** o **Impasibles** ignoran los modificadores a la Disciplina procedentes de la Resolución del Combate de manera habitual):

- Si se supera el Chequeo de Desmoralización, ignora todos los Puntos de Vida que deberían perderse debido a Inestable.
- Si se falla el Chequeo de Desmoralización, sigue las reglas para Inestable de la manera habitual.

21.A.b.38 Terror (Terror)

Las unidades con más de la mitad de sus miniaturas con Terror son inmunes a los efectos del Terror. Cuando una unidad con una o más miniaturas con Terror declare una Carga, su objetivo debe llevar a cabo inmediatamente un **Chequeo de Pánico** antes de declarar cualquier Reacción a la Carga. Si lo falla, deberá declarar Huir cómo Reacción a la Carga, en caso de que pueda hacerlo.

21.A.b.39 Tozudo (Stubborn)

Una unidad con al menos una miniatura con Tozudo ignora los modificadores a la Disciplina procedentes de la Resolución del Combate al realizar **Chequeos de Desmoralización** o de **Reorganización en Combate**.

21.A.b.40 Tropas Ligeras (Light Troops)

Las unidades compuestas íntegramente por miniaturas con Tropas Ligeras aplican las siguientes reglas para sus Movimientos de Avance y Marcha:

- La unidad puede realizar cualquier número de **Reorganizaciones**, en cualquier momento durante el movimiento, y en cualquier orden. Estas Reorganizaciones no impiden a las miniaturas con Tropas Ligeras poder disparar en ese Turno de Jugador.
- La unidad puede moverse hacia atrás y de lado como si moviera de frente (es decir, hasta su Ritmo de Marcha/Ritmo de Avance, y puede combinar movimientos hacia atrás, de lado y de frente), pero no puede abandonar el tablero con ninguna parte de su Rectángulo de Límites.
- La unidad no puede realizar ningún Pivote.

Además:

- Las unidades compuestas íntegramente por miniaturas con Tropas Ligeras obtienen **Marchar y Disparar**.
- Las unidades con más de la mitad de sus miniaturas con Tropas Ligeras cuentan siempre como que tienen 0 **Filas Completas**.
- Los Personajes de Infantería obtienen Tropas Ligeras mientras estén unidos a unidades de Infantería de la misma Altura y que tengan Tropas Ligeras, y pierden Tropas Ligeras en el instante en que abandonan la unidad (a menos que obtuvieran la regla por alguna otra razón).

21.A.b.41 Unidad que Puntúa (Scoring)

Las unidades con al menos una miniatura con Unidad que Puntúa se consideran Unidades que Puntúan, que serán necesarias para ganar Objetivos Secundarios (ver «**Objetivos Secundarios**», página 32). Todo ejército necesita de Unidades que Puntúan para ser capaces de completar los Objetivos Secundarios, motivo por el que

las unidades con Unidad que Puntúa están marcadas en los Libros de Ejército con el icono de un Banderín:



Es posible perder Unidad que Puntúa durante la partida:

- Una unidad Huyendo pierde Unidad que Puntúa mientras esté Huyendo.
- Una unidad con **Emboscada** que entre el Campo de Batalla en el Turno de Juego 4 o después pierde Unidad que Puntúa para el resto de la partida.
- Una unidad que haya realizado una **Reorganización Tras el Combate** pierde Unidad que Puntúa hasta el inicio del siguiente Turno de Jugador.
- Una miniatura realizando un Movimiento de **Vanguardia** pierde Unidad que Puntúa hasta el final del Turno de Juego 1.

21.A.b.42 Dependiente (Attached)

La miniatura **debe** desplegarse en una unidad. La miniatura **nunca** podrá abandonar voluntariamente esta unidad.

21.A.b.43 Vanguardia (Vanguard)

Tras el Despliegue (incluyendo las unidades con **Exploradores**), las miniaturas con Vanguardia pueden llevar a cabo un movimiento de hasta 12". Este movimiento se lleva a cabo como una combinación de un **Movimiento de Avance** y/o una **Reorganización**, como si estuviera en la Fase de Movimiento, incluyendo cualquier acción y restricción que normalmente se aplique a la unidad (por ejemplo, **Pivotar**, unirse a y abandonar unidades, etcétera.). Usa la distancia de 12" en lugar del Ritmo de Avance y Ritmo de Marcha de la unidad. En caso de que se proporcione un valor entre paréntesis, esta distancia será de X" en su lugar.

Este movimiento no puede usarse para moverse a menos de 12" de unidades enemigas. Este valor se reduce a 6" para unidades enemigas que hayan usado Exploradores o Vanguardia.

Si ambos jugadores tienen unidades con Vanguardia, alterna el movimiento de las unidades de una en una, comenzando por el jugador que completó su despliegue normal último (ten en cuenta que esto es una excepción a la regla de Efectos Simultáneos). Una Unidad Combinada cuenta como una sola unidad para este propósito incluso aunque partes de la unidad realicen movimientos de Vanguardia por separado (como por ejemplo dos Personajes realizando Vanguardia fuera de una Unidad Combinada). Cualquier efecto del juego que pudiera afectar a la Unidad Combinada (como un Encantamiento de Estandarte) permanecerá en efecto para todas las partes de la Unidad Combinada hasta que todas las partes de la Unidad Combinada hayan finalizado su movimiento de Vanguardia (incluso si el Personaje

abandona la unidad). En lugar de mover una unidad, un jugador puede declarar no mover el resto de las unidades con Vanguardia.

Las miniaturas que se hayan movido de este modo pierden Unidad que Puntúa hasta el final de Turno de Juego 1 y no pueden declarar Cargas en el primer Turno de Jugador (si su bando tiene el primer turno).

21.A.b.44 **Volar (X,Y)** (*Fly*)

Las unidades compuestas íntegramente por miniaturas con Volar pueden usar Movimientos de Vuelo para sus Movimientos de **Carga**, **Carga Fallida**, **Avance**, y **Marcha**. Cuando una unidad usa su Movimiento de Vuelo, sustituye el Ritmo de Avance de sus miniaturas con el primer valor entre paréntesis (X), y su Ritmo de Marcha con el segundo valor entre paréntesis (Y). Una unidad usando su Movimiento de Vuelo ignora y es ignorada por todos los Elementos de Terreno y unidades durante el Movimiento de Vuelo, a excepción de la unidad Cargada durante un Movimiento de Carga. Ten en cuenta que:

- Debe seguir la regla de **Espacio entre Unidades** al final del movimiento.
- Se ve afectado por los Elementos de Terreno desde los que despegue y en los que aterrice.
- Todos los modificadores al Movimiento de Suelo de la miniatura se aplican a su valor de Movimiento de Vuelo, a menos que se especifique lo contrario.
- Al declarar una Carga con una unidad con Volar, debes declarar si la unidad no usará su Movimiento de Volar para el Movimiento de Carga.
- Un Movimiento de Carga Fallida de una unidad con Volar debe hacerse con el tipo de movimiento (Suelo o Vuelo) que se eligió al declarar la Carga. Si la unidad acabara su Movimiento de Carga Fallida dentro del Rectángulo de Límites de otra unidad o sobre Terreno Impasable, retrocede el movimiento hasta la última posición legal donde cumpla la regla de **Espacio entre Unidades**.

21.A.b.45 **Zancada Veloz** (*Swiftstride*)

Si una unidad está compuesta íntegramente por miniaturas con Zancada Veloz, obtiene **Maximizada (Alcance de Carga, Distancia de Huida, Distancia de Persecución, Distancia de Arrasamiento)**.

21.A.c. **Reglas de Hechiceros**

21.A.c.1 **Aprendiz Hechicero** (*Wizard Apprentice*)

El Hechicero selecciona sus hechizos tal y como se describe en «**Selección de Hechizos**», página 33.

21.A.c.2 **Hechicero Adepto** (*Wizard Adept*)

El Hechicero obtiene **Canalizar (1)** y selecciona sus hechizos tal y como se describe en «**Selección de He-**

chizos», página 33.

21.A.c.3 **Maestro Hechicero** (*Wizard Master*)

El Hechicero obtiene **Canalizar (1)** y un modificador de +1 a sus tiradas de lanzamiento de hechizos, y selecciona sus hechizos tal y como se describe en «**Selección de Hechizos**», página 33.

21.A.c.4 **Canalizar (X)** (*Channel*)

Durante el Paso 3 de la **Secuencia de Fase de Magia**, cada miniatura del Jugador Activo con Canalizar puede añadir X Tokens del Velo a su reserva de Tokens del Velo. Esta Regla Universal es acumulativa, añadiendo X Tokens del Velo por cada entrada de Canalizar al valor de Canalizar de la miniatura (una miniatura con Canalizar (1) y Canalizar (2) es tratada como Canalizar (3)).

21.A.c.5 **Cónclave Mágico** (*Wizard Conclave*)

El Campeón de una unidad con Cónclave Mágico es un **Hechicero Adepto** y obtiene +1 Punto de Vida además del incremento a su Valor de Ataques asociado a ser **Campeón**. Este Campeón puede seleccionar hasta dos hechizos de los hechizos predeterminados facilitados en la entrada de la unidad. Por lo tanto, ignora las reglas de **Selección de Hechizos** para Hechiceros Adeptos.

21.A.c.6 **Magia Cambiante** (*Protean Magic*)

El Hechicero elige una Senda de la Magia de la que elegir hechizos. En su lugar, durante la **Selección de Hechizos**, el Hechicero debe seleccionar sus hechizos de entre los **Hechizos Aprendidos** número 1 de cada una de las Sendas a las que tenga acceso, así como el **Hechizo Hereditario** de su ejército. Esta regla anula las reglas de Selección de Hechizos para Hechiceros **Aprendices**, **Adeptos**, y **Maestros**.

21.A.c.7 **Resistencia a la Magia (X)** (*Magic Resistance*)

Los Hechizos Aprendidos y Hechizos Vinculados que tomen como objetivo a al menos una unidad enemiga, incluyendo los que toman como objetivo a una miniatura o parte de miniatura dentro de una unidad, con una o más miniaturas con Resistencia a la Magia sufren un modificador de -X a sus tiradas de lanzamiento de hechizos (donde X se indica entre paréntesis). Si hay diferentes valores de X que pudiesen usarse, usa el valor más alto.

21.B. **Personajes**

Personajes es un tipo especial de Regla Universal. A menos que se especifique lo contrario, cualquier miniatura adquirida como parte de la Categoría de Personajes del Libro de Ejército tiene la Regla Universal Personaje. A

las miniaturas con esta regla se las denomina Personajes.

Todos los Personajes obtienen la Regla Universal **Fila Frontal**.

21.B.a. Personajes Solitarios

Los Personajes pueden actuar como unidades consistentes en una única miniatura. En este caso, sigue las reglas habituales para el resto de unidades.

21.B.b. Personajes Unidos a Unidades

Los Personajes pueden actuar como parte de otras unidades uniéndose a ellas. Esto puede llevarse a cabo bien desplegando al Personaje en la unidad o moviéndolo en contacto con la unidad durante la Fase de Movimiento realizando un Movimiento de Avance o de Marcha. Si al desplegar un Personaje en una unidad esto provocara que la Unidad Combinada deje de estar completamente dentro de la Zona de Despliegue, el Personaje no podrá desplegarse en la unidad. Un Personaje no puede unirse a una unidad que se encuentre Trabada en Combate o Huyendo.

Los Personajes pueden unirse a otros Personajes para formar una unidad compuesta íntegramente por Personajes.

Las unidades compuestas por Personajes unidos a miniaturas de Tropa o a otros Personajes se denominan Unidades Combinadas.

Cuando un Personaje se une a una unidad, debe moverse a una posición legal durante su Movimiento de Avance o Marcha (ver «**Fila Frontal (Front Rank)**», página 91). Un Personaje puede elegir libremente cualquier posición legal que pueda alcanzar con su movimiento, moviéndose a través de la unidad a la que se une, posiblemente desplazando otras miniaturas (incluyendo miniaturas con la regla Fila Frontal). Mueve las miniaturas desplazadas lo mínimo posible y de manera que todas las miniaturas acaben en posiciones legales. Si el Personaje no dispone de un rango de movimiento suficiente para alcanzar una posición legal, no podrá unirse a la unidad.

Cuando un Personaje se une a una unidad con una única fila, el jugador que lo controla puede elegir entre desplazar una miniatura a la segunda fila, o bien, extender el ancho de la unidad colocando la miniatura desplazada en cualquier lateral de la primera fila.

Una unidad a la que se una un Personaje no podrá mover más en esa misma Fase de Movimiento. Para calcular qué miniaturas cuentan como que han movido o Marchado (por ejemplo, a efectos de poder disparar), el Personaje y unidad se considerarán independientemente durante el Turno de Jugador en que el Personaje se unió a la unidad. Por ejemplo, si la unidad no se ha movido y el Personaje ha realizado un Movimiento de Marcha para unirse a la unidad, se considerará el Per-

sonaje ha Marchado, mientras que el resto de la unidad contará como que no se ha movido.

Una vez unido a la unidad, el Personaje se considera parte de la unidad a todos los efectos.

21.B.c. Miniaturas de Tropa en una Unidad Combinada Destruída

Si se retiran como baja todas las miniaturas de Tropa de una Unidad Combinada, quedando vivos uno o más Personajes, los Personajes restantes se mantendrán como una Unidad Combinada, que se considerará a la misma unidad con respecto a efectos que afectaran a la unidad previamente (como **hechizos que duran Un Turno**) y **Pánico** (la unidad no ha sido destruida, los Personajes en la Unidad Combinada pueden tener que llevar a cabo un Chequeo de Pánico si han sufrido un 25 % o más de bajas). Estos Personajes se tratarán como una nueva unidad a efectos de **Chequeos de Reagrupamiento** (es decir, los Personajes que formaran parte de Unidades Combinadas Huyendo al 25 % o menos de su número inicial de Puntos de Vida, llevaran a cabo Chequeos de Reagrupamiento con su Disciplina habitual). Las miniaturas con **Fila Frontal** que estuvieran situadas en una fila diferente a la primera cuando la última miniatura de Tropa de la unidad es retirada como baja, permanecen en la misma fila en la que estuvieran (esto puede causar que se reduzca el número de columnas de la unidad con respecto a su formación original), a menos que esto causara una formación ilegal (ver «**Formación Ilegal tras Retirar Miniaturas**», página 77).

21.B.d. Abandonar una Unidad Combinada

Un Personaje puede abandonar una Unidad Combinada en la Fase de Carga y en la Fase de Movimiento si puede moverse (es decir, no está Trabado en Combate, no se ha movido aún, no está Huyendo, etc.). En ambos casos, cualquier efecto del juego que pudiera afectar a la Unidad Combinada (como un Encantamiento de Estandarte) permanece en efecto para todas las partes de la Unidad Combinada hasta el final de la fase (incluso si un Personaje abandona la unidad), a menos que se especifique lo contrario (por ejemplo, hechizos que duran Un Turno). El Personaje ignora las miniaturas de la Unidad Combinada a efectos de movimiento y puede llevar a cabo un Movimiento de Vuelo (si tiene **Volar**). Los Personajes que abandonan una unidad no afectan al considerar si esa unidad ha movido o no (por ejemplo, a efectos de disparo).

21.B.d.1 Cargar Desde una Unidad

Declara una Carga con un Personaje en una Unidad Combinada (durante la Fase de Carga como es habitual) y aplica las siguientes reglas:

- Usa la miniatura del Personaje para determinar la Línea de Visión y distancia a la unidad enemiga.

- En cuanto el Personaje declare la Carga, se considera una unidad separada (esto es, usa su propia Ritmo de Avance, todos os impactos de Reacciones a la Carga de Aguantar y Disparar se resolverán contra el Personaje, en caso de una Reacción a la Carga de huir, la unidad enemiga huirá en dirección opuesta al Personaje, etc.).
- Ignora la unidad en la que estaba el Personaje al determinar Línea de Visión y Cobertura para las Reacciones de Aguantar y Disparar.
- La propia unidad (incluyendo a otros Personajes en la unidad) no podrá declarar más Cargas en el mismo Turno de Jugador.
- Si la Carga es exitosa, mueve el Personaje fuera de la unidad realizando una Carga de la manera habitual.
- Si la Carga no es exitosa, el Personaje lleva a cabo un **Movimiento de Carga Fallida** saliendo de la unidad. Si el Movimiento de Carga Fallida no es suficiente como para colocar al Personaje a 1" de la Unidad Combinada, el Personaje dejará de considerarse una unidad separada y permanecerá en la Unidad Combinada, y todas las miniaturas de la Unidad Combinada quedarán **Aturdidas** hasta el final del Turno de Jugador.

21.B.d.2 Movimiento de Avance/Marcha para Abandonar una Unidad Combinada

Un Personaje cuenta como parte de la Unidad Combinada hasta que físicamente la abandona. Si el Personaje no tiene suficiente movimiento para ser colocado como mínimo a 1" de la unidad, no podrá abandonarla. Un Personaje no puede abandonar una unidad y volver a ella en la misma fase. Si más de un Personaje quiere abandonar una Unidad Combinada durante la Fase de Movimiento, aplica las siguientes reglas:

- Elige la Unidad Combinada y realiza un único Chequeo de Marcha si fuera necesario (ver «**Mover Unidades**», página 48). El chequeo se aplica tanto para el Personaje como para las miniaturas de Tropa en la unidad, es decir, si el test se falla, ninguna de las miniaturas podrá realizar un Movimiento de Marcha durante esta Fase de Movimiento.
- Los Personajes que abandonen la unidad y el resto de la Unidad Combinada pueden realizar diferentes tipos de movimiento (ver «**Mover Unidades**», página 48).
- Mueve cualquier Personaje que pueda y quiera abandonar la unidad, a continuación mueve el resto de la unidad si procede.
- Una vez todos los elementos de la Unidad Combinada que puedan y quieran moverse lo hayan hecho, continúa con la siguiente unidad.

21.B.e. Distribuir Impactos a una Unidad Combinada

Cuando un ataque que no sea Cuerpo a Cuerpo impacte a una Unidad Combinada, los impactos pueden distribuirse de dos maneras:

- Si los Personajes son del mismo Tipo y Altura y hay 5 miniaturas de Tropa o más en la unidad, todos los impactos se distribuyen a la **Reserva de Puntos de Vida** de las miniaturas de Tropa, los Personajes no pueden sufrir impactos, a menos que se especifique lo contrario.
- Si los Personajes son de Tipo o Altura diferentes, o hay 4 miniaturas de Tropa o menos en la unidad, el Jugador Atacante distribuye los impactos entre la **Reserva de Puntos de Vida** de las miniaturas de Tropa y los Personajes. En el caso de ataques que no procedan de ninguno de los jugadores, el propietario de la unidad afectada distribuye los impactos. Todos los impactos simultáneos deben ser distribuidos de la manera más equitativa posible, lo que significa que a ninguna miniatura se le puede asignar un segundo impacto hasta que todas las demás hayan sido impactadas al menos una vez.

Si una unidad de al menos 5 miniaturas de Tropa contiene varios Personajes de igual y diferente Tipo o Altura, los Personajes con el mismo Tipo y Altura que las miniaturas de Tropa se ignorarán a efecto de distribuir los impactos. Ten en cuenta que estos impactos nunca se distribuyen a Campeones, a menos que se especifique lo contrario.

21.B.f. Abrirse Paso

Durante el Paso 3 de la **Secuencia de la Ronda de Combate**, cualquier Personaje situado en la primera fila y que no esté en contacto con una miniatura enemiga, puede moverse hasta entrar en contacto con una miniatura enemiga que esté en contacto con la unidad en la que esté el Personaje, y dicha unidad enemiga debe estar atacando al Encaramiento Frontal de la unidad del Personaje. Para llevar a cabo un movimiento de Abrirse Paso, el Personaje intercambiará su posición con otra miniatura (o miniaturas) en su unidad, que en ningún caso podrán ser otros Personajes. Un Personaje con Peana que No Encaja nunca puede Abrirse Paso.

21.C. Grupo de Mando

Algunas unidades tienen la opción de mejorar miniaturas a Campeón, Músico y Portaestandarte. Si es así, la miniatura obtiene la correspondiente Regla Universal. Estas miniaturas se denominan Grupo de Mando.

21.C.a. Campeón

Un Campeón obtiene **Fila Frontal, Primero Entre Iguales, y Ordenar la Carga**.

21.C.a.1 Primero Entre Iguales

Un Campeón obtiene +1 Valor de Ataques. Si es una Miniatura Multiparte, este modificador solo afecta a una única parte, que no podrá tener **Contenidos** ni **Inanimado**.

21.C.a.2 Ordenar la Carga

Cuando una unidad con un Campeón tira para determinar su Alcance de Carga, **siempre** se considera que ha obtenido un resultado mínimo de '4'. Si la Carga sigue siendo fallida, ignora esta regla y usa los resultados obtenidos para determinar el Movimiento de Carga Fallida siguiendo las reglas habituales.

Por ejemplo, una unidad con un Ritmo de Avance de 7" y que contiene Campeón, declara una Carga contra una unidad enemiga que se encuentra a 11". En caso de que la tirada de Alcance de Carga fuera un 2, la Carga sería exitosa ya que la tirada de Alcance de Carga se considera que es de 4, con lo que resulta un Alcance de Carga de 11".

21.C.a.3 Otras Reglas Asociadas a Campeones

- Los impactos de ataques que sigan las reglas de Distribuir Impactos nunca se distribuyen a Campeones (ver página 19).
- Al retirar miniaturas de Tropa que no sean Campeones, y el Campeón ocupe la posición de la que tocaría retirar la siguiente miniatura, retira la siguiente miniatura de Tropa disponible y desplaza al Campeón al hueco que esta haya dejado siempre y cuando sea posible (ver «Retirar Bajas», página 76).
- Al Animar Puntos de Vida, el Campeón es la primera miniatura animada en caso de que fuera retirada como baja previamente (ver «Animar Puntos de Vida», página 57).
- Los Campeones pueden elegir usar un Arma de Disparo distinto al resto de miniaturas de Tropa de la unidad (ver «Disparar con una Unidad», página 59).
- Los Campeones pueden declarar y aceptar Duelos. Si se rechaza un Duelo, no se puede elegir a un Campeón como la miniatura que sufre las penalizaciones de rechazar un Duelo (ver «Duelos», página 67).

21.C.b. Músico

Un Músico obtiene **Reorganización Rápida** y **Marchar al Ritmo**.

21.C.b.1 Marchar al Ritmo

Una unidad a 8" de uno o más unidades enemigas que contengan una miniatura con Marchar al Ritmo sufren -1 Disciplina al realizar Cheques de Marcha. Las unidades con al menos una miniatura con Marchar al Ritmo ignoran este modificador.

21.C.c. Portaestandarte

Un Portaestandarte obtiene **Bonificadores al Combate**. Algunos Portaestandartes tienen la opción de ser mejorados con Encantamientos de Estandartes (ver «Encantamientos de Estandartes», página 111).

21.C.c.1 Bonificadores al Combate

Un bando con Portaestandarte añade +1 a su Resultado del Combate por cada Portaestandarte.

21.C.d. Colocar y Mover miniaturas del Grupo de Mando

Los Músicos y Portaestandartes pueden colocarse en cualquier lugar dentro de la unidad.

Al llevar a cabo un Movimiento de Avance, Marcha, o Reorganización con una unidad que incluya un Músico y/o un Portaestandarte, estas miniaturas pueden reorganizarse en una nueva posición como parte del movimiento. Esto cuenta para la distancia movida por la unidad (mide la distancia desde la posición inicial hasta la posición final del centro de la miniatura del Grupo de Mando para determinar cuánto se ha movido).

Ten en cuenta que los Campeones se colocan y se mueven dentro de sus unidades según las reglas de **Fila Frontal** de la manera habitual.

21.C.e. Retirar Bajas del Grupo de Mando

Si un Músico o Portaestandarte debe ser retirado como baja, reemplaza miniatura de Tropa más cercana que no sea del Grupo de Mando que tenga la misma Reserva de Puntos de Vida (si la hay) con el Músico o Portaestandarte. En caso de que haya varias posibles, el propietario elige cuál. Se asume que otro soldado coge su herramienta y responsabilidad. No obstante, los Campeones no son reemplazables y tienen su propia Reserva de Puntos de Vida, por lo que se les puede elegir como objetivo de ataques en determinadas situaciones (como asignar Ataques Cuerpo a Cuerpo, ataques que se distribuyan a miniaturas concretas como hechizos del tipo **Enfocado**, o ataques que afecten a todas las miniaturas en la unidad). Cuando un Campeón es retirado como baja, en una unidad con más de una fila, generalmente una miniatura de Tropa que no sea Campeón se moverá para ocupar el espacio vacío, y en caso de una unidad con una única fila, otras miniaturas se deslizarán para ocupar el espacio vacío. Si se pierden suficientes Puntos de Vida como para retirar como baja todas las miniaturas de Tropa que no sean el Campeón, cualquier pérdida de Puntos de Vida restantes serán asignados al Campeón, incluso aunque se encuentre luchando en un Duelo.

21.D. Protecciones Personales

Si al menos una parte de miniatura tiene una Protección Personal, la miniatura Multiparte entera sigue las reglas de la Protección Personal, a menos que se trate de una montura de Altura Gigantesca (y por lo tanto tenga la Regla Universal **Mole Masiva**). En este caso, solo se aplica la Protección Personal de la Montura.

Por ejemplo, si un Personaje con la regla Distracción monta un caballo (Altura Estándar), toda la miniatura Multiparte se ve afectada por Distracción. Si en su lugar el Personaje monta un dragón (Altura Gigantesca), la miniatura Multiparte no se verá afectada por Distracción.

21.D.a. Aplicación Condicional

Las Protecciones Personales puede que solo funcionen contra ciertos ataques, los cuales se indican entre paréntesis, después de «contra». Es posible que ya exista alguna información relativa a la regla especificada entre paréntesis, como en Égida (4+): en este caso, las condiciones para que la regla funcione están escritas dentro de los mismos paréntesis, después de una coma. Esto puede ser, por ejemplo, ciertos tipos de ataque o ataques con un Atributo de Ataque preestablecido (como Égida (4+, contra Ataques de Melé) o Égida (2+, contra Ataques Flamígeros)).

21.D.b. Lista de Protecciones Personales

21.D.b.1 Égida (X) (*Aegis*)

Égida es una **Salvación Especial**. Se deben repetir las tiradas de Égida exitosas contra **Ataques Divinos**.

21.D.b.2 Distracción (*Distracting*)

Los Ataques Cuerpo a Cuerpo dirigidos hacia una miniatura con Distracción sufren -1 al Impactar. Ignora esta regla si el ataque se ve afectado por algún otro penalizador negativo para impactar.

21.D.b.3 Fortaleza (X) (*Fortitude*)

Fortaleza es una **Salvación Especial**. Las salvaciones por Fortaleza no pueden usarse contra ataques con **Golpe Letal** que obtuvieron un '6' natural al herir, o contra **Ataques Flamígeros**.

21.D.b.4 Inflamable (*Flammable*)

Los **Ataques Flamígeros** deben repetir las tiradas fallidas para herir contra miniaturas con la regla Inflamable.

21.D.b.5 Inmune (X) (*Immune*)

Los Ataques con el Atributo de Ataque indicados entre paréntesis (X) asignados o distribuidos a la miniatura pierden este Atributo de Ataque.

21.D.b.6 Inmune a Golpetazos (*Cannot be Stomped*)

A efectos de **Golpetazo** de miniaturas enemigas, una miniatura con Inmune a Golpetazos nunca se considerará de Altura Estándar.

21.D.b.7 Objetivo Dificil (X) (*Hard Target*)

Los Ataques de Disparo contra unidades con más de la mitad de sus miniaturas con Objetivo Dificil (X) sufren -X al Impactar. Esta regla es acumulativa.

21.D.b.8 Parada (*Parry*)

La Parada solo puede usarse contra **Ataques Cuerpo a Cuerpo** procedentes del Encaramiento Frontal. La miniatura obtiene uno de los siguientes efectos, el que resulte en una Habilidad Defensiva más alta:

- La miniatura obtiene +1 Habilidad Defensiva.
- La Habilidad Defensiva de la miniatura se establece **siempre** al valor de la Habilidad Ofensiva del atacante.

21.E. Equipo de Armadura

Hay dos tipos distintos de Equipo de Armadura: Piezas de Armadura y Escudos. Una miniatura solo puede equiparse con un elemento de armadura de cada tipo, por ejemplo, una Pieza de Armadura opcional reemplaza la Pieza de Armadura por defecto de la miniatura, si procede. Al equipo de armadura siguiente también se le denomina Armaduras Mundanas:

21.E.a. Piezas de Armadura

- Armadura Ligera: +1 Armadura
- Armadura Pesada: +2 Armadura
- Armadura de Placas: +3 Armadura

21.E.b. Escudos

- Escudo: +1 Armadura

Las armas que **Requieren Ambas Manos** impiden usar simultáneamente un escudo contra Ataques de Melé (ver «**Armas**», página 102). Mientras se esté usando un arma con **Requiere Ambas Manos**, un Escudo tan solo se usará al ser atacado por un Ataque a Distancia.

21.F. Armas

Las armas se dividen en tres categorías: Armas de Combate, Armas de Disparo y Armas de Artillería. Las armas listadas a continuación también se pueden denominar como Armas Mundanas.

21.F.a. Armas de Combate

Las Armas de Combate se usan en combate cuerpo a cuerpo y pueden conferir diversos beneficios y desventajas al Portador mientras usa el arma. Las Armas de Combate Mundanas aparecen listadas más abajo.

Arma a Dos Manos (*Great Weapon*)

Requiere Ambas Manos. Los ataques realizados con un Arma a Dos Manos obtienen +2 Fuerza, +2 Penetración de Armadura, y golpean durante el **Paso de Iniciativa** 0 (independientemente de la Agilidad del portador).

Alabarda (*Halberd*)

Requiere Ambas Manos. Los ataques realizados con una Alabarda obtienen +1 Fuerza y +1 Penetración de Armadura.

Arma de Mano (*Hand Weapon*)

Todas las miniaturas están equipadas con un Arma de Mano como equipo por defecto. Si una miniatura tiene otra Arma de Combate que no sea un Arma de Mano, no podrá elegir usar su Arma de Mano, a menos que se especifique lo contrario. Las miniaturas a pie atacando con Arma de Mano y Escudo obtienen **Parada**.

Lanza de Caballería (*Lance*)

Los ataques realizados con una Lanza de Caballería y dirigidos hacia miniaturas en el Frontal del portador obtienen **Carga Devastadora (+2 Fuerza, +2 Penetración de Armadura)**. Las miniaturas de Infantería no pueden usar Lanzas de Caballería.

Lanza Ligera (*Light Lance*)

Los ataques efectuados con una Lanza Ligera y dirigidos hacia miniaturas en el Frontal del portador obtienen **Carga Devastadora (+1 Fuerza, +1 Penetración de Armadura)**. Las miniaturas de Infantería no pueden usar Lanza Ligera.

Armas Emparejadas (*Paired Weapons*)

Requiere Ambas Manos. El portador obtiene +1 Valor de Ataques y +1 Habilidad Ofensiva cuando use Armas Emparejadas. Los ataques efectuados con Armas

Emparejadas ignoran **Parada** (mientras que las Armas Emparejadas a menudo son representadas como dos armas de mano, se consideran una categoría de arma separada a efectos de reglas).

Lanza (*Spear*)

Los ataques realizados con una Lanza obtienen **Luchar con Filas Adicionales** y +1 Penetración de Armadura. Además, a menos que la unidad de la miniatura atacante esté Cargando o Trabada por su Flanco o Retaguardia, los ataques llevados a cabo con una Lanza obtienen adicionalmente +2 Agilidad y +1 Penetración de Armadura durante la Primera Ronda de Combate. Tan solo la Infantería puede usar Lanzas.

21.F.a.1 Elegir un Arma de Combate

Si una miniatura tiene más de un Arma de Combate, debe elegir cuál usar en la Primera Ronda de Combate, durante el Paso 2 de la **Secuencia de la Ronda de Combate**. A continuación deberá seguir usando la misma arma durante la totalidad del combate. Todas las miniaturas de Tropa de una unidad deben elegir **siempre** la misma Arma de Combate, a menos que estén obligadas a usar Armas Encantadas.

21.F.b. Armas de Disparo

Las Armas de Disparo se usan para realizar Ataques de Disparo. Cada parte de miniatura solo puede usar normalmente un Arma de Disparo por Fase, incluso si está equipado con más de una, y todas las miniaturas de Tropa en una unidad que no sean Campeones deben usar la misma Arma de Disparo. Cada Arma de Disparo tiene un alcance máximo, un número determinado de disparos, una Fuerza y una Penetración de Armadura, y puede tener uno o más **Atributos de Ataque**. Los Atributos de Ataque enumerados para un Arma de Disparo solo se aplican a los Ataques de Disparo realizados con dicha arma. Las Armas de Disparo mundanas aparecen listadas en la tabla 11.

21.F.c. Armas de Artillería

Las Armas de Artillería son un tipo especial de Armas de Disparo. Estas armas a menudo están instaladas en

Arma	Alcance	Disparos	Fuerza	Penetración de Armadura	Atributos de Ataque
Arco	24"	1	3	0	Tiro Parabólico
Ballesta	30"	1	4	1	Aparatoso
Arcabuz	24"	1	4	2	Aparatoso
Arco Largo	30"	1	3	0	Tiro Parabólico
Pistola	12"	1	4	2	Disparo Rápido
Armas Arrojadizas	8"	2	la del portador	la del portador	Preciso, Disparo Rápido

Tabla 11: Armas de Disparo Mundanas.

Máquinas de Guerra, pero en ocasiones pueden ser llevadas en **Carros**, portadas por Bestias Gigantescas o contenidas en **Objetos Especiales**.

Las Armas de Artillería son Armas de Disparo que siempre tienen el Atributo de Ataque **¡Recargad!** y pueden tener diferentes perfiles para el Alcance, Disparos, Fuerza, Penetración de Armadura y otros Atributos de Ataque, que encontrarás en su descripción. Algunas Armas de Artillería pueden tener reglas adicionales como se detalla debajo.

21.F.c.1 **Cañón** (*Cannon*)

Los Cañones ignoran los modificadores para impactar debidos a Cobertura Ligera y Cobertura Pesada. Obtienen +1 al Impactar cuando disparen a unidades compuestas íntegramente por miniaturas de Altura Gigantesca que no estén beneficiándose de Cobertura. Con una tirada natural de '1' al impactar, el Cañón sufre Problemas: tira en la **Tabla de Problemas** (tabla 12, página 105) y aplica el resultado correspondiente (una tirada para impactar que obtenga Problemas no se puede repetir).

21.F.c.2 **Cañón de Salvas** (*Volley Gun*)

El número de disparos de un Cañón de Salvas es un número aleatorio. Cuando tires para determinar este número de disparos, si se obtiene un '6' natural (después de cualquier repetición si la hubiera), estos disparos sufren -1 al Impactar; por otro lado, si se obtienen dos o más '6' naturales, el ataque falla y el Cañón de Salvas obtiene Problemas: tira en la **Tabla de Problemas** (tabla 12, página 105) y aplica el resultado correspondiente.

21.F.c.3 **Catapulta (X×Y)** (*Catapult*)

Los ataques de las Catapultas ignoran los modificadores para impactar debidos a Cobertura Ligera y Cobertura Pesada. Resuelve los ataques de la Catapulta de la siguiente manera:

- Con una tirada natural de '1', la Catapulta sufre Problemas: tira en la **Tabla de Problemas** (tabla 12, página 105) y aplica el resultado correspondiente (una tirada para impactar que obtenga Problemas no se puede repetir).
- Con una tirada para impactar exitosa, el ataque obtiene **Ataque de Área (X×Y)**. Resuelve el ataque con la Fuerza y Penetración de Armadura descrita en el perfil de la Catapulta.
- Con cualquier otro resultado para impactar, tira para impactar un segundo ataque de la Catapulta, denominado Impacto Parcial, e ignora cualquier resultado de Problemas. Si impacta, este ataque obtiene **Ataque de Área (X×Y)**, pero reduce tanto X como Y en un 1. Si alguno de los valores alcanza a 0, no se producen impactos. Todos los impactos dividen su Fuerza y Penetración de Armadura a la mitad, redondeado

hacia arriba. Además, el ataque pierde todos los beneficios de Fuerza, Penetración de Armadura y/o Atributos de Ataque descritos entre corchetes (si las tuviera, ver **Ataque de Área**). Si falla para impactar, no se generarán más ataques de este modo.

21.F.c.4 **Lanzallamas** (*Flamethrower*)

Los Lanzallamas no tiran para impactar. En su lugar, tira 1D6 (no se considera una tirada para impactar). Con un resultado natural de '1', sufre Problemas: tira en la **Tabla de Problemas** (tabla 12, página 105) con un modificador de -1 a la tirada y aplica el resultado correspondiente. Con cualquier otro resultado natural, el ataque se considera exitoso. Determina en qué Arco de la unidad objetivo está Situado el atacante:

- Si el atacante está Situado en el Arco Frontal o en la Retaguardia, el ataque causa 1D6 impactos, +1D3 impactos por cada Fila después de la primera, hasta un máximo de +4D3.
- Si el atacante está Situado en cualquier Flanco, el ataque causa 1D6 impactos, +1D3 impactos por cada Columna después de la primera, hasta un máximo de +4D3.

El número total de impactos nunca puede exceder el número de miniaturas en la unidad.

Algunos Lanzallamas tienen un valor de Fuerza y Penetración de Armadura más alto y/o Atributos de Ataque adicionales entre corchetes (por ejemplo, Fuerza 4 {5}, Penetración de Armadura 1 {2}, {**Heridas Múltiples (1D3)**}). Si fuera así, usa la Fuerza, Penetración de Armadura y Atributos de Ataque dentro de los corchetes curvados cuando disparen a objetivos que estén a Corto Alcance.

21.F.d. **Tabla de Problemas**

Una tirada para impactar que obtenga un resultado de Problemas nunca se puede repetir. Cuando un Arma de Artillería obtenga un resultado de Problemas, tira 1D6 y consulta la tabla 12 (pueden darse resultados de '0' o inferiores cuando se apliquen modificadores negativos a la tirada, como puede ser para los **Lanzallamas**).

Resultado	Efecto de los Problemas
0 (o menos)	¡Explosion! Todas las miniaturas en un radio de 1D6" de la miniatura que obtuvo Problemas sufren un impacto con Fuerza 5 y Penetración de Armadura 2. Estos impactos no se consideran como realizados con el Arma de Disparo. A continuación retira la miniatura que obtuvo problemas como baja.
1-2	Destruída La miniatura no podrá disparar con esta Arma de Artillería durante el resto de la partida.
3-4	Obstruida El Arma de Artillería no podrá disparar durante el Siguiente Turno de Jugador de su propietario. Si la miniatura es una Máquina de Guerra , en su lugar, la miniatura estará Aturdida hasta el final del siguiente Turno de Jugador de su propietario.
5+	Fallo de Funcionamiento La miniatura disparando pierde un Punto de Vida que no permite salvaciones de ningún tipo.

Tabla 12: Tabla de Problemas.

21.G. Atributos de Ataque

Una parte de miniatura, un arma, un hechizo, o un **Ataque Especial** puede tener ligados una serie de Atributos de Ataque. Recuerda que un Atributo de Ataque que se da a una unidad se da automáticamente a cada miniatura en esa unidad (ver «**Unidades**», página 7), y si se da a una miniatura, se da automáticamente a todas las partes de esa miniatura (ver «**Miniaturas Multiparte**», página 7).

Los Atributos de Ataque dados a un arma, hechizo o Ataque Especial se aplican siempre a los ataques realizados con dicha arma, hechizo o Ataque Especial. Sin embargo, no se aplican a otros ataques llevados a cabo por la parte de miniatura correspondiente.

Ejemplo: Un Personaje montado en Carro tiene un Encantamiento de Arma que hace que los ataques llevados a cabo con su Arma de Mano sean Ataques Divinos y Ataques Mágicos. Esto significa que únicamente los Ataques de Combate realizados con el arma encantada obtienen Ataques Divinos y Ataques Mágicos, mientras que el resto de ataques llevados a cabo por la miniatura (como pueden ser los **Impactos por Carga** y los Ataques Cuerpo a Cuerpo de los caballos que tiran del carro) no se ven afectados.

Los Atributos de Ataque se dividen en las siguientes subcategorías que definen a qué ataques afectan cuando se dan a una parte de miniatura. Ten en cuenta que estas subcategorías son irrelevantes para los Atributos

de Ataque otorgados a un arma, hechizo o a un ataque, incluyendo los Ataques Especiales (por lo que un Atributo de Ataque con la palabra clave Cuerpo a Cuerpo puede otorgarse por ejemplo a un Arma de Disparo).

Cuerpo a Cuerpo

Una parte de miniatura con un Atributo de Ataque con esta palabra clave aplica dicho Atributo de Ataque a todos sus Ataques Cuerpo a Cuerpo.

Disparo

Una parte de miniatura con un Atributo de Ataque con esta palabra clave aplica dicho Atributo de Ataque a todos sus Ataques de Disparo que no sean **Ataques Especiales**.

Ejemplo: Una unidad es objetivo de un hechizo que hace que los ataques de la unidad sean Ataques Divinos y Ataques Flamígeros. Los Ataques Divinos tienen la palabra clave Cuerpo a Cuerpo, mientras que los Ataques Flamígeros tienen las palabras clave Cuerpo a Cuerpo y Disparo. Esto significa que los Ataques Cuerpo a Cuerpo de todas las partes de miniatura de esa unidad serán Ataques Divinos y Ataques Flamígeros, mientras que los Ataques de Disparo de todas las partes de miniatura de la unidad serán únicamente Ataques Flamígeros. Cualquier Ataque Especial (incluyendo los Ataques Especiales que sean Ataques de Disparo) o hechizos procedentes de la unidad no se verán afectados.

21.G.a. Aplicación Condicional

Los Atributos de Ataque puede que solo funcionen contra ciertos enemigos, los cuales se indican entre paréntesis, después de «contra». Es posible que ya exista alguna información relativa a la regla especificada entre paréntesis, como en **Heridas Múltiples (2)**: en este caso, las condiciones para que la regla funcione están escritas dentro de los mismos paréntesis, después de una coma. Esto puede ser, por ejemplo, todas las miniaturas de cierto Libro de Ejército, miniaturas con una Regla de Miniatura determinada, de una Altura concreta, o de un Tipo específico.

Si el Atributo de Ataque es efectivo contra más de un tipo de enemigo, estarán separados por comas. Si no se utiliza una coma, pero en su lugar se usa la conjunción «y», esto significa que la regla solo funciona contra enemigos que cumplen **todos** los criterios. Por ejemplo, **Heridas Múltiples (2, Grande y Bestia, Gigantesca)** significa que aplica **Heridas Múltiples** contra miniaturas que son de Altura Gigantesca y Tipo Bestia, así como contra todas las miniaturas que son de Altura Gigantesca, independientemente del Tipo de la miniatura.

Los Atributos de Ataque con Aplicación Condicional solo pueden aplicarse cuando los ataques afectados son o bien asignados o distribuidos hacia a una Reserva de Puntos de Vida en la que todas las miniaturas que conforman esta reserva cumplan con los requisitos de

la Aplicación Condicional del Atributo de Ataque en cuestión.

21.G.b. Lista de Atributos de Ataque

21.G.b.1 Requiere Ambas Manos (*Two Handed*)

Una miniatura usando un arma con Requiere Ambas Manos tan solo podrá usar simultáneamente un Escudo contra Ataques a Distancia.

21.G.b.2 Aparatoso (*Unwieldy*) – Disparo

El ataque sufre un -1 al Impactar adicional por Mover y Disparar (haciendo un total de -2). Si se combina con **Disparo Rápido**, el ataque solo ignora el modificador habitual de -1 por Mover y Disparar, pero no el modificador de -1 adicional debido a Aparatoso.

21.G.b.3 Apoyo Extra (*Extra Support*) – Cuerpo a Cuerpo

La parte de miniatura ignora el limite habitual al número de Ataques de Apoyo que puede realizar, pero su Valor de Ataques nunca puede ser mayor que el valor entre paréntesis (X) a la hora de realizar Ataques de Apoyo

21.G.b.4 Ataque Aplastador (*Crush Attack*) – Cuerpo a Cuerpo

Al final del Paso 4 de la **Secuencia de Ronda de Combate** (inmediatamente después de declarar y aceptar Dueños), la parte de miniatura puede declarar que usará su Ataque Aplastador en esa Ronda de Combate. Esta miniatura lleva a cabo un único Ataque Cuerpo a Cuerpo en el **Paso de Iniciativa 0**, con Fuerza 10, Penetración de Armadura 10 y **Heridas Múltiples (1D3+1)** (independientemente de la Agilidad, Fuerza y Penetración de Armadura de la miniatura realizando el ataque). Las siguientes restricciones se aplican a los Ataques Aplastadores:

- No pueden llevarse a cabo como **Ataques de Apoyo**.
- Un Ataque Aplastador nunca se beneficia de ningún arma u otros Atributos de Ataque que pueda tener la parte de miniatura.
- La parte de miniatura no puede ejecutar ningún otro Ataque Cuerpo a Cuerpo durante esa Ronda de Combate (incluyendo otros Ataques Aplastadores, pero seguirá pudiendo usar sus Ataques Especiales como Golpetazo, o Impactos por Carga).

21.G.b.5 Ataque de Área (X×Y) (*Area Attack*)

Cuando el ataque impacta, determina la posición de la peana del atacante:

- En caso de un Ataque a Distancia, determina en qué Arco del objetivo se encuentra Situada la peana del atacante.

- En caso de un Ataque de Melé, determina en qué Encaramiento del objetivo se encuentra Trabado el atacante.

Frente o Retaguardia: Elige hasta Y filas diferentes del objetivo.

Flancos: Elige hasta Y columnas diferentes del objetivo.

Por cada fila/columna elegida de este modo, la unidad sufre X impactos, hasta un máximo igual al número de miniaturas en esa fila/columna. Un único Ataque de Área nunca puede causar más impactos que número de miniaturas en la unidad.

Algunos Ataques de Área tienen un valor de Fuerza, Penetración de Armadura, y/o Atributos de Ataque adicionales indicadas entre corchetes (como Fuerza 3 [7], Penetración de Armadura 0 [4], [**Heridas Múltiples (1D3)**]). Si es así, solo uno de los impactos, elegido por el atacante (siguiendo las reglas habituales para **Distribuir Impactos**), usa la Fuerza, Penetración de Armadura y Atributos de Ataque entre paréntesis. Los valores y Atributos de Ataque entre corchetes no se aplican al resto de impactos.

La figura 42 ilustra ejemplos de distintos Ataques de Área.

21.G.b.6 Ataques Divinos (*Divine Attacks*) – Cuerpo a Cuerpo

Las salvaciones por **Égida** exitosas contra estos ataques deben repetirse.

21.G.b.7 Ataques Envenenados (*Poison Attacks*) – Cuerpo a Cuerpo, Disparo

Si el ataque impacta con un resultado natural de '6', herirá automáticamente sin necesidad de tirar para herir.

Los Ataques de Disparo que sigan las reglas de **Tiro Desesperado** herirán automáticamente solo si la primera tirada para impactar es un resultado natural de '6'. Ten en cuenta que la segunda tirada para impactar deberá continuar siendo exitosa para alcanzar al objetivo.

Si el ataque puede dar lugar a más de un impacto (como pueden ser un **Ataque de Área** o **Trance de Batalla**), tan solo uno de los impactos, a elección de jugador atacante, hiere automáticamente. El resto debe tirar para herir de la manera habitual.

21.G.b.8 Ataques Flamígeros (*Flaming Attacks*) – Cuerpo a Cuerpo, Disparo

El ataque ignora las salvaciones por **Fortaleza** y se deben repetir las tiradas para herir fallidas contra miniaturas con **Inflamable**.

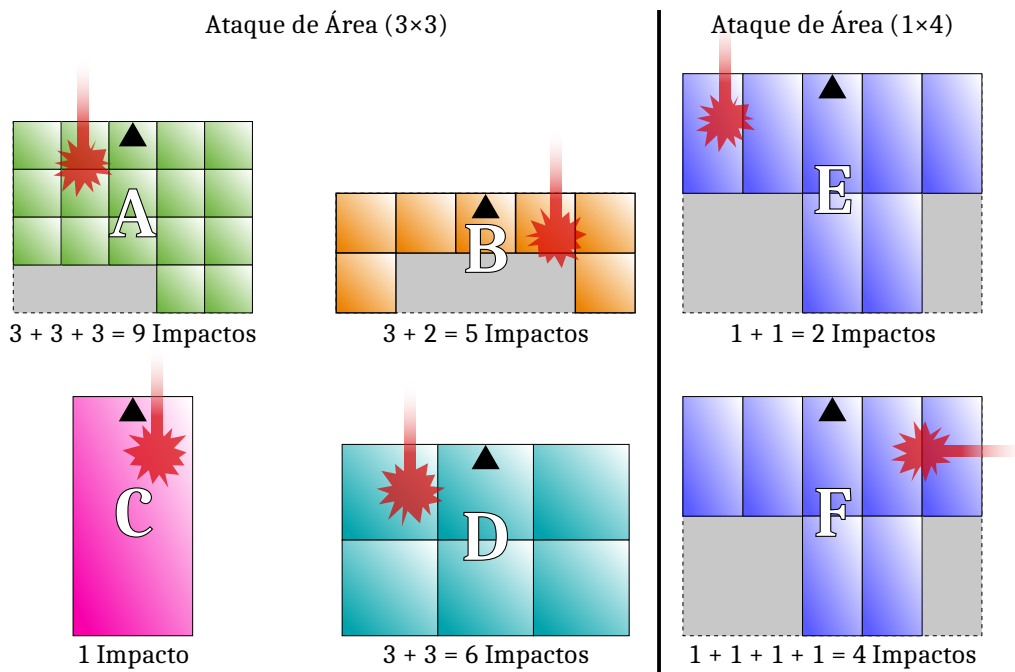


Figura 42: Ejemplos de Ataque de Área.

Las unidades de la A a la D son impactadas por un Ataque de Área (3x3) de un atacante Situado en su Arco Frontal. En la unidad A, hay 3 filas con más de 3 miniaturas. Número de impactos: $3 + 3 + 3 = 9$.

En la unidad B, la primera fila tiene más de 3 miniaturas, pero la segunda fila solo tiene dos miniaturas. No hay tercera fila. Número de impactos: $3 + 2 = 5$.

Ya que la unidad C solo tiene una única miniatura, siempre habrá solo una fila con una única miniatura. Número de impactos: 1.

En la unidad D, la primera y segunda fila tiene 3 miniaturas. No hay tercera fila. Número de impactos: $3 + 3 = 6$.

La unidad E es impactada por un Ataque de Área (1x4) de un atacante Situado en su Arco Frontal. La primera y segunda fila tienen más de 1 miniatura. No hay tercera ni cuarta fila. Número de impactos: $1 + 1 = 2$.

La unidad F es impactada por un Ataque de Área (1x4) de un atacante Situado en su Flanco. Hay más de 4 columnas con 1 o más miniaturas. Número de impactos: $1 + 1 + 1 + 1 = 4$.

21.G.b.9 Ataques Mágicos (Magical Attacks) – Cuerpo a Cuerpo, Disparo

Este Atributo de Ataque no confiere ningún efecto adicional. No obstante, este Atributo de Ataque interactúa con otras reglas, tales como con **Égida** (X, contra Ataques Mágicos).

21.G.b.10 Ataques Tóxicos (Toxic Attacks) – Cuerpo a Cuerpo

El ataque tiene su Fuerza establecida **siempre** en 3 y su Penetración de Armadura establecida **siempre** en 10.

21.G.b.11 Carga Devastadora (X) (Devastating Charge) – Cuerpo a Cuerpo

Una parte de miniatura Cargando con Carga Devastadora, o usando un arma con Carga Devastadora, obtiene las Reglas de Miniatura y modificadores de Atributo que se indiquen entre paréntesis. Por ejemplo, una parte de miniatura con Carga Devastadora (+1 Fuerza,

Ataques Envenenados) obtiene +1 Fuerza y Ataques Envenenados cuando Carga.

Recuerda que los Ataques Especiales no pueden verse afectados por Atributos de Ataque, por lo que las Reglas de Miniatura y modificadores de Atributo obtenidos por Carga Devastadora no se aplican a los Ataques Especiales, como **Impactos por Carga** y **Golpetazo**, a menos que se especifique lo contrario.

Esta regla es acumulativa: una parte de miniatura que tenga Carga Devastadora aplica todos los Atributos de Ataque y modificadores de Atributo procedentes de cada Carga Devastadora cuando Carga.

21.G.b.12 Contenidos (Harnessed) – Cuerpo a Cuerpo, Disparo

Las partes de miniatura con Contenidos no pueden efectuar **Ataques de Apoyo** y no pueden usar armas. Las Armas de Disparo llevadas por partes de miniaturas con Contenidos pueden ser usadas por otras partes de la miniatura (mientras no tengan las reglas Contenidos ni **Inanimado**). Una miniatura con al menos una parte

de miniatura con Contenidos se considera montada.

21.G.b.13 Disparar con Filas Adicionales (*Shoot in Extra Rank*) – **Disparo**

La parte de miniatura puede realizar Ataques de Disparo con una fila adicional (por lo que normalmente, las miniaturas en la tercera fila con esta regla pueden hacer Ataques de Disparo). Esta regla es acumulativa, permitiendo disparar con una fila adicional por cada vez que se tenga Disparar con Filas Adicionales.

21.G.b.14 Disparo Rápido (*Quick to Fire*) – **Disparo**

El ataque no sufre el modificador de -1 al Impactar por Mover y Disparar.

21.G.b.15 Golpe Letal (*Lethal Strike*) – **Cuerpo a Cuerpo**

Un ataque con Golpe Letal que obtenga un resultado natural de '6' en su tirada para herir establece **siempre** su Penetración de Armadura en 10 e ignora las Salvaciones por **Fortaleza**.

21.G.b.16 Gran Puntería – **Disparo**

La miniatura no sufre el modificador de -1 a impactar debido a Reacciones a la Carga de Aguantar y Disparar.

21.G.b.17 Heridas Múltiples (X) (*Multiple Wounds*) – **Cuerpo a Cuerpo**

Las heridas sin salvar causadas por este ataque se multiplican por el valor especificado entre paréntesis (X). Si el valor es un dado (por ejemplo, Heridas Múltiples (1D3)), tira un dado por cada herida sin salvar procedente de un ataque con Heridas Múltiples. La cantidad de heridas por las que el ataque se multiplica nunca puede ser mayor que el Atributo de Puntos de Vida del objetivo (sin tener en cuenta Puntos de Vida perdidos previamente en batalla).

Por ejemplo, si un ataque con Heridas Múltiples (1D6) hiere a un Trol (3 Puntos de Vida) y obtiene un '5' en la tirada para determinar el número de heridas, este valor se verá reducido a 3, aunque la unidad del Trol ya haya perdido 1 o 2 Puntos de Vida previamente durante la batalla.

Si se indica Alas Desgarradas después de la X entre paréntesis, cada herida no salvada causada por el ataque a miniaturas con la regla **Volar** se multiplica por X+1, en vez de por X.

21.G.b.18 Inanimado (*Inanimate*) – **Cuerpo a Cuerpo, Disparo**

Las partes de miniaturas con Inanimado no pueden efectuar Ataques Cuerpo a Cuerpo y no pueden usar Armas de Proyectiles. Las Armas de Proyectiles llevadas por partes de miniaturas con Inanimado pueden

ser usadas por otras partes de la miniatura (mientras no tengan las reglas **Contenidos** ni **Inanimado**).

21.G.b.19 Luchar con Filas Adicionales (*Fight in Extra Rank*) – **Cuerpo a Cuerpo**

Las partes de miniaturas con Luchar con Filas Adicionales, o usando un arma con Luchar con Filas Adicionales, pueden realizar **Ataques de Apoyo** con una fila adicional (por lo que normalmente, las miniaturas en la tercera fila con esta regla pueden hacer Ataques de Apoyo). Esta regla es acumulativa, lo que permite atacar con una fila adicional por cada vez que se tenga Luchar con Filas Adicionales.

21.G.b.20 Maestro de Armas (*Weapon Master*) – **Cuerpo a Cuerpo**

Durante el paso 2 de la Secuencia de la Ronda de Cobate (elegir armas) de cada Ronda de Combate, las partes de miniaturas con Maestro de Armas pueden elegir con qué arma atacar. Esto permite elegir atacar con un Arma de Mano incluso aunque tengan otras armas. Una parte de miniatura equipada con un arma que lleve un Encantamiento de Arma deberá usar esta arma encantada.

21.G.b.21 Marchar y Disparar (*March and Shoot*) – **Disparo**

Un Movimiento de Marcha en el mismo Turno de Jugador en que se esté afectado por este Atributo de Ataque no impide que el ataque pueda llevarse a cabo, a menos que también esté sujeto a Mover o Disparar.

21.G.b.22 Mover o Disparar (*Move or Fire*) – **Disparo**

El ataque no puede llevarse a cabo si la miniatura atacante ha ejecutado un **Movimiento de Avance**, **Movimiento de Marcha**, **Movimiento Aleatorio**, **Reorganización**, o **Giro** durante el actual Turno de Jugador. Ten en cuenta que continúan aplicándose las limitaciones habituales (por ejemplo, no poder disparar después de un **Movimiento de Carga Fallida**).

21.G.b.23 Odio (*Hatred*) – **Cuerpo a Cuerpo**

Durante la Primera Ronda de Combate, las tiradas para impactar fallidas de ataques con Odio deben repetirse.

21.G.b.24 Preciso (*Accurate*) – **Disparo**

El ataque no sufre -1 al Impactar por disparar a **Largo Alcance**.

21.G.b.25 Rabia (*Rage*) – **Close Combat**

Cada vez que la miniatura pierda un Punto de Vida, obtiene +1 Valor de Ataques. Cada vez que obtenga un Punto de Vida, sufre -1 Valor de Ataques.

21.G.b.26 ¡Recargad! (Reload!) – Disparo

El ataque no puede usarse para una Reacción a la Carga de Aguantar y Disparar.

21.G.b.27 Reflejos Relámpago (Lightning Reflexes) – Cuerpo a Cuerpo

Un Ataque Cuerpo a Cuerpo con Reflejos Relámpago obtiene un modificador de +1 al Impactar. Las partes de miniatura con este Atributo de Ataque usando Arma a Dos Manos no obtienen este bonificador al impactar, pero en su lugar atacarán con el Arma a Dos Manos en el Paso de Iniciativa que le correspondería según la Agilidad de la miniatura, en vez de golpear siempre en el Paso de Iniciativa 0.

21.G.b.28 Tiro Parabólico (Volley Fire) – Disparo

Si al menos una miniatura en la unidad puede trazar Línea de Visión al objetivo, entonces todas las partes de la miniatura que usen Tiro Parabólico en la misma unidad ignoran todas las miniaturas de su misma Altura o menor que interfieran a efectos de Línea de Visión y Cobertura.

Además, a menos que se lleve a cabo una Reacción a la Carga de Aguantar y Disparar, las miniaturas en una unidad con Formación en Línea que no haya movido durante ese Turno de Jugador obtienen Disparar con Filas Adicionales.

21.G.b.29 Trance de Batalla (Battle Focus) – Cuerpo a Cuerpo

Si el ataque impacta con un resultado natural de '6', el ataque causa un impacto adicional (generalmente dos impactos en vez de uno).

Para que los Ataques de Disparo que usen Tiro Desesperado puedan causar un impacto adicional, la primera tirada para impactar debe ser un resultado natural de '6' y la segunda tirada para impactar debe ser exitosa para impactar al objetivo.

21.H. Ataques Especiales

Una parte de miniatura con Ataques Especiales puede efectuar un tipo especial de ataque especificado por sus reglas correspondientes. Los ataques efectuados usando Ataques Especiales no pueden verse afectados por armas o Atributos de Ataque, a menos que se especifique lo contrario.

21.H.a. Lista de Ataques Especiales

21.H.a.1 Ataque de Aliento (X) (Breath Attack)

Una parte de miniatura con Ataque de Aliento puede usarlo una única vez durante la partida. Si una miniatura tiene más de un Ataque de Aliento, solo podrá usar uno de ellos en una misma fase. Un Ataque de Aliento

puede usarse tanto como un Ataque Especial a Distancia como un Ataque de Melé cuando está Trabada en combate.

- Como Ataque Especial a Distancia, sigue las reglas de Ataques de Disparo con **Marchar y Disparar**: elige un objetivo usando las reglas habituales para Ataques de Disparo (puede usarse como Reacción a la Carga de Aguantar y Disparar). Este ataque tiene un alcance de 6". Una parte de miniatura que tenga tanto un Ataque de Aliento como un Arma de Disparo puede usar ambos en una misma fase, pero los dos deben ir dirigidos al mismo objetivo.
- Como un Ataque Especial cuando está Trabada en combate: el ataque se efectúa con la Agilidad de la parte de miniatura. Declara que estás usando el Ataque de Aliento al inicio del Paso de Iniciativa (antes de tirar para impactar), y elige una unidad en contacto como objetivo.

Independientemente de si se usa como Ataque Especial a Distancia o como Ataque de Melé, el objetivo del Ataque de Aliento sufre 2D6 impactos. La Fuerza, Penetración de Armadura y Atributos de Ataques (en caso de haberlos) de estos impactos se indicarán entre paréntesis, como por ejemplo en Arma de Aliento (Fue 4, PA 1, **Ataques Flamígeros**). Si varias miniaturas de una misma unidad tengan este Ataque Especial, tira el número de impactos de forma separada por cada miniatura.

21.H.a.2 Ataques de Barrido (Sweeping Attacks)

Este ataque puede usarse por unidades que contengan miniaturas con la regla Ataque de Barrido. Cuando la unidad efectúe un Movimiento de Avance o de Marcha, puedes elegir una única unidad no Trabada en combate sobre la que la unidad con Ataque de Barrido haya movido durante este movimiento (es decir que sus Rectángulos de Límites han quedado superpuestos, aunque fuera parcialmente). La unidad entera efectúa el Ataque de Barrido contra la unidad enemiga elegida, ataque que se resuelve una vez se completa el Movimiento de Avance o de Marcha. Sigue la descripción en la entrada de unidad con esta regla. Estos ataques impactan automáticamente y cuentan como Ataques Especiales a Distancia. Cada Ataque de Barrido solo puede ejecutarse una vez por Turno de Jugador.

21.H.a.3 Ataques Pulverizadores (X) (Grind Attacks)

Una parte de miniatura con Ataques Pulverizadores resuelve estos ataques con su propia Agilidad. Debe elegir una unidad enemiga en contacto con peana con ella. La unidad enemiga elegida sufre un número de impactos igual al valor indicado entre paréntesis (X). Estos impactos se resuelven con la propia Fuerza y Penetración de Armadura de la parte de miniatura con Ataques Pulverizadores.

Si una miniatura tiene tanto Ataques Pulverizadores

como **Impactos por Carga**, solo podrá usar una de estas reglas en la misma Ronda de Combate (el propietario de la miniatura elige cuál). Si varias partes de miniatura en una unidad tienen Ataques Pulverizadores y si X es un número aleatorio (por ejemplo, Ataques Pulverizadores (2D3)), tira para determinar el número de impactos por separado para cada parte de miniatura.

21.H.a.4 Golpetazo (X) (Stomp Attacks)

En el **Paso de Iniciativa 0**, una parte de miniatura con Golpetazo debe elegir una miniatura enemiga de Altura Estándar en contacto con peana con él. La unidad de la miniatura elegida sufre un número de impactos igual al valor indicado entre paréntesis (X). Estos impactos solo se pueden distribuir a miniaturas de Altura Estándar (ignora las miniaturas de Altura diferente al distribuir los impactos). Estos impactos se resuelven con la propia Fuerza y Penetración de Armadura de la parte de miniatura con Golpetazo.

En el caso de miniaturas Multiparte, solo las partes de miniatura que también tengan la regla **Contenidos** pueden usar Golpetazo. Cuando varias miniaturas en una unidad tienen este Ataque Especial, y cuando X sea un número aleatorio (por ejemplo, Golpetazo (1D6)), tira para determinar el número de impactos por separado para cada parte de miniatura.

21.H.a.5 Impactos por Carga (X) (Impact Hits)

En el **Paso de Iniciativa 10**, una parte de miniatura Cargando que tenga Impactos por Carga debe elegir una unidad enemiga que esté en contacto su Encaramiento Frontal. Esta unidad sufre un número de impactos igual al valor indicado entre paréntesis (X). Estos impactos se resuelven con la propia Fuerza y Penetración de Armadura de la parte de miniatura con Impactos por Carga.

Si una miniatura tiene tanto **Ataques Pulverizadores** como Impactos por Carga, solo podrá usar una de estas reglas en la misma Ronda de Combate (el propietario de la miniatura elige cuál). En el caso de miniaturas Multiparte, solo las partes de miniaturas que también tengan las reglas **Contenidos** o **Inanimado** pueden usar sus Impactos por Carga. Si varias partes de miniaturas en una unidad tienen Impactos por Carga y si X es un número aleatorio (por ejemplo, Impactos por Carga (1D6)), tira para determinar el número de impactos por separado para cada parte de miniatura.

22 Objetos Especiales

Al construir sus ejércitos, los jugadores tienen la opción de mejorar de forma individual el equipo mundano de determinadas miniaturas, normalmente Personajes y Portaestandartes, eligiendo Objetos Especiales para estas miniaturas. Algunos Objetos Especiales son compartidos por la mayoría los ejércitos de T9A (pueden encontrarse en *The 9th Age: Batallas Fantásticas – Compendio Arcano*), mientras que los Objetos Especiales específicos pueden encontrarse en cada Libro de Ejército correspondiente. En el caso de *Miniaturas Multiparte*, tan solo las partes que tengan una opción de elegir Objetos Especiales podrán elegir Objetos Especiales.

Todos los Objetos Especiales son **Único en su Especie** a menos que se especifique lo contrario.

22.A. Categorías de los Objetos Especiales

Todos los Objetos Especiales pertenecen a una de las siguientes categorías:

- Encantamientos de Armas
- Encantamientos de Armaduras
- Encantamientos de Estandartes
- Artefactos

Cada categoría de Objetos Especiales está sujeta a las reglas descritas a continuación.

22.A.a. Encantamientos de Armas

Los Encantamientos de Armas son mejoras para armas. El arma mundana mejorada se define como Arma Encantada y sigue todas las reglas tanto para el arma mundana original como para el Encantamiento de Arma. Las siguientes reglas se aplican a los Encantamientos de Armas y a las armas encantadas:

- Una miniatura puede llevar un solo Encantamiento de Arma.
- Si la miniatura tiene más de un arma, la que tenga el encantamiento debe anotarse en la Lista de Ejército (recuerda que todas las miniaturas llevan por defecto Arma de Mano).
- Cada Encantamiento de Arma se aplica a un arma específica (por ejemplo, a un Arma a Dos Manos) o a una categoría de armas (por ejemplo, a Armas de Combate). Ten en cuenta que las Armas a Distancia que cuentan como Arma de Combate en combate (como podría ser una Ristra de Pistolas) no pueden Encantarse con un encantamiento de Armas de Combate.
- Una miniatura equipada con un Arma de Combate encantada (incluso un Arma de Mano encantada) debe usarla a la hora de realizar Ataques Cuerpo a Cuerpo siempre y cuando sea posible.
- Una miniatura equipada con un Arma de Disparo encantada debe usarla a la hora de realizar Ataques de Disparo siempre y cuando sea posible.

- Los Ataques realizados con un Arma Encantada son **Ataques Mágicos**.

22.A.b. Encantamientos de Armaduras

Los Encantamientos de Armaduras son mejoras para Equipos de Armadura. El Equipo de Armadura mundano mejorado se define como Armadura Encantada y sigue todas las reglas tanto para el Equipo de Armadura original como para el Encantamiento de Armadura. Las siguientes reglas se aplican a los Encantamientos de Armaduras y a los Equipos de Armadura encantados:

- Cada Equipo de Armadura que lleve una miniatura puede encantarse con un único Encantamiento de Armadura.
- Si el portador tiene más de un Equipo de Armadura que podría ser encantado, debe anotarse en la Lista de Ejército qué se encanta. Si una miniatura no tiene Equipo de Armadura, no puede llevar Encantamientos de Armaduras.
- Cada Encantamiento de Armadura se puede aplicar a un Equipo de Armadura específica (por ejemplo, a Armadura Pesada) o una categoría de armadura (por ejemplo, Encantamientos de Piezas de Armadura).

22.A.c. Encantamientos de Estandartes

Los Encantamientos de Estandartes son mejoras para los *Portaestandartes* y *Portaestandartes de Batalla*. El estandarte mejorado se define como Estandarte Encantado. Cada estandarte puede encantarse con un único Encantamiento de Estandarte, excepto para los *Portaestandartes de Batalla*, los cuales pueden adquirir hasta dos Encantamientos de Estandartes.

22.A.d. Artefactos

Una miniatura puede llevar hasta dos Artefactos.

22.B. Propiedades de los Objetos Especiales

22.B.a. Dominante

Una miniatura solo puede llevar un único Objeto Especial con Dominante.

22.B.b. ¿A Quién Afecta?

Los Objetos Especiales pueden afectar a diferentes objetivos:

- El Portador (*en inglés 'wielder', 'wearer', o 'bearer'*): El encantamiento afecta a la parte de la miniatura que lleva el Objeto Especial (y no afecta a su montura).
- Miniaturas o la Miniatura del Portador (*en inglés 'models', 'the wearer's model', o 'the bearer's model'*): estos términos se refieren a todas las partes de miniatura de la miniatura, incluyendo sus monturas (ten en cuenta que esto ignora las reglas de Mole Masiva).
- Unidades o la Unidad del Portador (*en inglés 'Units', 'the wearer's unit', o 'the bearer's unit'*): este tipo de Objetos Especiales afecta a todas las partes de miniatura (incluido las monturas) en la unidad objetivo o en la misma unidad que el portador del Objeto Especial (incluyendo al propio portador).

23 Índice Alfabético

Symbols | A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | L | M | N | O | P | R | S | T | U | V | Z

Symbols

1D3 6

A

Abrirse Paso 100
 Aceptar un Duelo 67
 Acobardamiento 68
 Agilidad (Agi) 16
 Agilidad (Agi) 14
 Aguantar (Reacción a la Carga) . 37
 Aguantar y Disparar 38
 Alabarda 103
 Alas Desgarradas 108
 Alcance de Carga 38
 Alcance X" (Tipo de Hechizo) ... 53
 Alinear Unidades 39, 94
 Alto 89
 Altura 83
 Altura de las Miniaturas 83
 Altura Estándar 83
 Amigo 5
 Animar Puntos de Vida 57
 Aparatoso 106
 Apoyo Extra 106
 Aprendiz Hechicero 98
 Arcabuz 103
 Arco 103
 Arco Largo 103
 Arcos 8
 Arcos de la Miniatura 7
 Arcos de la Unidad 8
 Arma a Dos Manos 103
 Arma de Mano 103
 Armadura (Arm) ... 14, 16, 19, 102
 Armadura de Placas 102
 Armadura Ligera 102
 Armadura Pesada 102
 Armas 102
 Armas Arrojadizas 103
 Armas de Artillería 103
 Armas de Combate 103
 Armas de Disparo 103
 Armas Emparejadas 103
 Arrasamiento 69
 Artefactos 111
 Asalto al Amanecer 31
 Asegurar el Objetivo 33
 Asignar Ataques 65
 Atacante 18
 Ataque Aplastador 106
 Ataque de Aliento 109
 Ataque de Área 106
 Ataque de Barrido 109

Ataques 18
 Ataques a Distancia 18
 Ataques Cuerpo a Cuerpo 18
 Ataques de Apoyo 65, 83
 Ataques de Apoyo 108
 Ataques de Disparo 18
 Ataques de Melé 18
 Ataques Divinos 106
 Ataques Envenenados 106
 Ataques Especiales 109
 Ataques Flamígeros 106
 Ataques Mágicos 107
 Ataques Pulverizadores 109
 Ataques Tóxicos 107
 Atributos 14
 Atributos Aleatorios 14
 Atributos de Ataque 105
 Atributos de la Senda 53
 Aturdidas 79
 Aura (Tipo de Hechizo) 53

B

Bajas 76
 Ballesta 103
 Bandas de Guerra 23
 Bestia 83
 Bonificador por Filas 9, 68
 Bonificador por Flanco 68
 Bonificador por Retaguardia ... 68
 Borde del Tablero 87
 Bosques 86
 Botín de Guerra 32

C

Caballería 83
 Campeones 65, 76, 91, 100
 Canalizar 51, 79, 98
 Cañón 104
 Cañón de Salvas 104
 Captura la Bandera 33
 Características Globales 14
 Carga Devastadora 107
 Carga Fallida 13, 38, 42
 Carga Imposible 42
 Cargar a una Unidad Huyendo .. 42
 Cargar Colina Abajo 87
 Cargas Combinadas 42
 Cargas Múltiples 41
 Carro 89
 Cartas de Flujo 51
 Casting Value 52
 Catapulta 104
 Categorías del Ejército 21

Centro de la Unidad 8
 Champions 67
 Characters 67
 Chequeo de Atributo 15
 Chequeo de Contención de Persecución 69
 Chequeo de Desmoralización 15, 68, 97
 Chequeo de Marcha 48
 Chequeo de Reagrupamiento ... 48
 Chequeos de Pánico 79
 Choque Frontal 31
 Clamor Ensordecedor 89
 Clasificación de los Hechizos ... 53
 Clasificación de Miniaturas . 83, 83
 Clasificación de Unidades 84
 Cobertura 60, 86
 Cobertura Ligera 60
 Cobertura Pesada 61
 Colinas 86
 Columnas de Marcha 32
 Combate 64
 Combate Partido 69
 Concentración Rota 56
 Cónclave Mágico 98
 Condiciones de Victoria 81
 Constructo 83
 Construir el Campo de Batalla .. 30
 Construir tu Ejército 21
 Contacto con Peana 9
 Contenidos 107
 Contragolpe 31
 Coraje 89
 Corto Alcance 60
 Cruzar 90
 Cuerpo a Cuerpo (Atributo de Ataque) 105
 Cultivos 86

D

D6 5
 Dado de Dirección 6
 Dados 5
 Dados de Magia 51
 Daño (Tipo de Hechizo) 53
 Declarar Cargas 37
 Declarar Despliegues Especiales 34
 Declarar la Intención de ser Primero o Segundo 35
 Declarar un Despliegue Especial . 30
 Declarar un Duelo 64, 67
 Defender un Muro 87
 Dependiente 97

Desplegar las Unidades Restantes	35
Desplegar Unidades	35
Despliegue Especial	35, 90, 90, 97
Despliegues Especiales	34
Determinar el Número de Impactos	19
Diezmado	80
Dirección Aleatoria	6
Directo (Tipo de Hechizo)	53
Disciplina (Dis)	14, 15, 16
Disfunción	55
Disparar con Filas Adicionales	108
Disparo (Atributo de Ataque)	105
Disparo Rápido	108
Disparos	59
Dispersar Hechizos	55
Dispersar Hechizos Vinculados	57
Distracción	102
Distribuir Impactos	19, 100
Dominante	111
Drenar el Velo	51
Duelos	64, 67
Duración de los Hechizos	54

E

Efectos Mágicos	57
Efectos Simultáneos	5
Eferescencia	55
Égida	20, 102
Elementos de Terreno	86
Emboscada	90
Emboscada Especial	90
En Retaguardia	90
Encantamientos	111
Encantamientos de Armaduras	111
Encantamientos de Armas	111
Encantamientos de Estandartes	111
Encaramiento	8
Encaramiento del Objetivo	60
Encaramientos de la Miniatura	7
Encaramientos de la Unidad	8
Enemigo	5
Enfocado (Tipo de Hechizo)	53
Entrada de Unidad	24
Escudo	102
Espaciado	13
Espacio entre Unidades	13
Establecido en	16
Estar dentro de un Arco	8
Estar situado en un Arco	8
Exceso de PV Perdidos	76
Exclusivo	90
Exploradores	90

F

Fase de Carga	37
Fase de Despliegue	35
Fase de Disparo	59
Fase de Magia	51
Fase de Melé	64
Fase de Movimiento	48
Fila Frontal	91
Fila Frontal	72
Fila Trasera	8
Filas	7
Filas Apabulladas	69
Filas Completas	8, 68, 69, 83, 97
Filas Incompletas	8
Filas Rotas	86, 87
Flanco Rehusado	32
Flancos	8
Formación Cerrada	8
Formación en Línea	8
Formaciones	8
Fortaleza	20, 102
Frenesí	92
Frontal	8
Fuerza (Fue)	14, 18, 19

G

Ganar el Juego	81
Ganar una Ronda de Combate	68
General	23, 95
Gigantesco	83
Girar	49
Giro Tras el Combate	72
Golpe Letal	108
Golpetazo	110
Gran Puntería	108
Grande	83
Grandes Ejércitos	23
Grupo de Mando	100
Guardaespaldas	92
Guerra de Guerrillas	86

H

Habilidad Defensiva (Def)	14, 66
Habilidad Ofensiva (Ofe)	14, 66
Hechicero Adepto	98
Hechiceros	51
Hechizos	52
Hechizos Aprendidos	53
Hechizos Hereditarios	53
Hechizos Potenciados	55
Hechizos Replicables	53
Hechizos Vinculados	53, 57
Heridas	19
Heridas Múltiples	108
Hostigadores	92
Huecos en la Unidad	65
Huecos en Unidades	8, 9

Huida Simulada	93
Huir (Reacción a la Carga)	38

I

Impactos por Carga	110
Impasible	69
Impulso de la Carga	65
Inanimado	108
Indesmoralizable	93
Inestable	93
Infantería	83
Inflamable	102
Ingeniero	93
Inmune	102
Inmune a Golpetazos	102
Insignificante	94
Instantáneo	54
Intento de Lanzamiento	54

J

Jinete	83
Jugador Activo	5
Jugador Reactivo	5

L

Lanza	103
Lanza de Caballería	103
Lanza Ligera	103
Lanzador (Tipo de Hechizo)	53
Lanzallamas	104
Lanzar Hechizos	54
Lanzar Hechizos Vinculados	57
Largo Alcance	60
Lasting Effects	77
Límite de Tokens del Velo	51
Límites de Repetición	23
Línea de Visión	12
Listas Abiertas	29
Listas de Ejército	21, 29
Listas Ocultas	29
Llamas Extintas	87
Luchar con Filas Adicionales	108
Luchar en un Duelo	67

M

Maestro de Armas	108
Maestro Hechicero	98
Magia Cambiante	98
Maldición (Tipo de Hechizo)	54
Mantener el Terreno	32
Mantener la Línea	94
Máquina de Guerra	94
Marchar al Ritmo	101
Marchar y Disparar	108
maximised	94
Maximizar el Contacto	40

Medir Distancias	12
Melé de Combate	65
Melee Attacks	64
Miedo	94
Miniaturas	7
Miniaturas Individuales	7
Miniaturas Montadas	83
Miniaturas Multiparte	7
minimised	94
Misión Impasable	87
Modificadores a la Dispersión	55
Modificadores	16
Modificadores a la Disfunción	55
Modificadores al Lanzamiento	55
Modificadores para Impactar	60, 66
Modificadores para Impactar (Disparo)	60
Mole Masiva	94
Montura	83
Monturas de Personaje	83
Mover la Unidades Cargando	38
Mover o Disparar	108
Mover Unidades	48
Mover Unidades de Miniaturas Individuales	49
Mover Unidades Huyendo	48, 70
Mover Unidades Persiguiendo	70
Mover y Disparar	60
Movimiento Aleatorio	94
Movimiento de Avance	13, 49, 79, 91
Movimiento de Carga	13, 39
Movimiento de Marcha	13, 49, 79, 91
Movimiento de Vuelo	98
Movimiento Mágico	57
Movimientos de Huida	48
Movimientos de Persecución	70
Muros	87
Músicos	101

N

Nivel de Energía	57
No Hay Más Enemigos	69
No Muerto	95
No un Líder	95

O

Objetivo Difícil	102
Objetivos Secundarios	32, 81
Objetos Especiales	111
Oculto	95
Odio	108
Orden de Iniciativa	64
Ordenar la Carga	101

P

Parada	102
Paso Bloqueado	44
Paso de Iniciativa	64
Paso Fantasmal	95
Paths of Magic	52
Peana Redonda	8, 11
Peanas	7
Peanas que Encajan	91
Peanas que No Encajan	92
Peanas Redondas	60
Penetración de Armadura (PA)	14, 18, 19
Perder el Contacto con Peana	66
Perder el Último Punto de Vida	76
Perder Puntos de Vida	20, 76
Perfil de Atributos	14
Perfil Defensivo	14
Perfil Ofensivo	14
Permanente	54
Persecuciones	69
Perseguir Fuera del Tablero	72
Personajes	91, 98
Personajes Solitarios	49
Personajes Solitarios	99
Piezas de Armadura	102
Pistola	103
Pivotar	49
Plataforma de Guerra	95
Portador	112
Portaestandarte	68, 101
Portaestandarte de Batalla	68, 81, 96
Posición Elevada	86
Posición Fortificada	87
Potenciación (Tipo de Hechizo)	54
Preciso	60, 108
Preparación de la Partida	21
Presencia de Mando	80, 96
Presencia Imponente	96
Primer Turno	36
Primera Ronda de Combate	64
Primero Entre Iguales	101
Prioridad de Modificadores	16
Propiedades de los Hechizos	52
Protecciones Personales	102
Proyectil (Tipo de Hechizo)	54
Psicología	79
Puntería	59
Puntos de Batalla	81
Puntos de Victoria (PdV)	81
Puntos de Vida	8
Puntos de Vida (PV)	20
Puntos de Vida (PV)	14
Puntos del Ejército	21

R

R&F	8
-----	---

Rabia	108
Reacción a la Carga de Huir	89
Reacciones a la Carga	37
Reagrupar Unidades Huyendo	48
Reagruparse en Torno a la Bandera	80, 96
Rechazar un Duelo	67
Rectángulo de Límites	8
Recuperar Puntos de Vida	57
Redirigir una Carga	38
Reflejos Relámpago	109
Reglas de Hechiceros	98
Reglas de Miniaturas	88
Reglas de Miniaturas Duplicadas	89
Reglas Universales	89
Reglas y Habilidades de Unidades no Desplegadas	35
Reorganización	49
Reorganización en Combate	72, 97
Reorganización Rápida	96
Reorganización Tras el Combate	72
Reorganizaciones en Combate	69
Repetir Tiradas	6
Requiere Ambas Manos	106
Reserva de Puntos de Vida	76
Resiliencia (Res)	14, 19
Resistencia a la Magia	98
Resolver Hechizos	54
Resultado del Combate	68
Resultado Natural	6
Retaguardia	8
Retirar Bajas	76
Retirar como Baja	76
Rey de la Colina	33
Ritmo de Avance (Ava)	14
Ritmo de Marcha (Mar)	14
Rodear	31
Romper el Frente	32
Ronda de Combate	64
Ruinas	87

S

Salvaciones Especiales	20
Salvaciones por Armadura	19
Secuencia de Ataques	18
Secuencia de la Ronda de Combate	64
Secuencia de Lanzamiento	54
Secuencia Previa al Juego	30
Selección de Hechizos	33
Sendas de la Magia	51
Spell Effect	53
Superno	96

T

Tabla de Disfunciones	56
-----------------------	----

Tabla de Problemas	104
Tabla para Herir	19
Tamaño Mínimo del Ejército	23
Terreno	85
Terreno (Tipo de Hechizo)	54
Terreno Abierto	86
Terreno de Agua	87
Terreno de Cobertura	86
Terreno Impasable	13, 87
Terreno Opaco	85
Terreno Peligroso	85
Terror	97
Tipos	83
Tipos de Despliegue	31
Tipos de Hechizo	53
Tipos de Terreno	85
Tipos de Tropa	83
Tirada Maximizada	6
Tirada Minimizada	6
Tirada para Herir	19
Tirada para Impactar (Combate)	66
Tiradas de Dados	5
Tiro Desesperado	62
Tiro Parabólico	109
To-Hit Table	66
Tokens del Velo	51
Tozudo	97
Trabada en Combate	37, 42, 48, 59, 79
Trance de Batalla	109
Tropa (R&F)	8
Tropas Ligeras	97
Turno de Jugador	5
Turnos	5
Turnos de Juego	5

Volar..... 98

Z

Zancada Veloz..... 98
Zonas de Despliegue..... 33

U

Un Solo Uso	5
Un Turno	54
Único en su Especie	23
Unidad del Lanzador (Tipo de Hechizo)	54
Unidad Destrabada	64
Unidad que Puntúa	97
Unidades	7
Unidades Combinadas	99
Unidades de Miniaturas Individuales	49
Unidades Huyendo	42, 48, 69, 79
Unidades Invocadas	58
Unidades No Desplegables	35
Unidades que Puntúan	97
Universal (Tipo de Hechizo)	54

V

Valor de Ataques (Ata)	14, 65
Vanguardia	97