

Batallas Fantásticas: The 9th Age



Escenarios

2ª Edición versión beta 2.0.1 – 19 de Junio de 2019

Versión de la Traducción ES1



Batallas Fantásticas: The 9th Age es un wargame de miniaturas realizado por la comunidad. Todas las reglas y feedback se pueden encontrar/dar en <http://www.the-ninth-age.com/>. Los cambios de reglas entre versiones se marcan en azul o en verde.

Este documento es una traducción de la versión inglesa, ante cualquier contradicción ésta última prevalece.

Licencia Copyright Creative Commons: <http://www.the-ninth-age.com/license.html>



Introducción

A pesar de que en el *Reglamento* principal de *Batallas Fantásticas: The 9th Age* puedes encontrar algunos escenarios, hemos recibido solicitudes para añadir escenarios adicionales a los que jugar.

En este libro, encontrarás unos cuantos de ellos, los cuales están menos enfocados en el equilibrio para *Torneos*, pero tienen puesto un foco importante en el juego narrativo.

Este suplemento está compuesto por tres secciones, para tres tipos diferentes de escenarios: *Escenario de Juego*, *Escenario Narrativo* y *Complementos*.

La primera sección contiene una lista de *Escenarios de Juego* sencillos y que pretenden ser usados como una alternativa a los escenarios predefinidos del *Reglamento* de *Batallas Fantásticas: The 9th Age*. Generalmente, estos sólo cambian el despliegue y el Objetivo Secundario y así, de este modo, pueden usarse en el juego del día a día, sin necesidad de ninguna preparación en especial.

La segunda parte consiste en *Escenarios Narrativos*, los cuales cambian completamente los *Tipos de Despliegue* y las *Condiciones de Victoria*, tienen reglas especiales, cambian los tipos de despliegue e incluso pueden cambiar las reglas de construcción del ejército. Debes acordar un escenario de este tipo con tu rival antes de construir tu lista. Ofrecen más aspectos narrativos y se pueden incluir fácilmente en una campaña. Las *Condiciones de Victoria* no son necesariamente simétricas, y el balanceo está menos garantizado que en un escenario de juego.

Finalmente, puedes encontrar un par de *Complementos* al final de este documento, que contemplan pequeños cambios de las reglas, y puedes usarlas en cualquier partida estándar o escenario para aportar sabor y diversión a tu juego.

Encontrarás en cada sección correspondiente figuras que ilustran las reglas de implementación para cada escenario. Ten en cuenta que los escenarios están pensados para jugarse en un tablero estándar (72" de ancho y 48" de profundidad). Si deseas jugar en un tablero más grande, deberás ajustar las especificaciones de longitud en las figuras en consecuencia.

Tabla de Contenido

| | |
|-----------------------|----|
| Escenarios de Juego | 3 |
| Escenarios Narrativos | 23 |
| Complementos | 42 |



Escenarios de Juego

Estos escenarios están diseñados para ser utilizados en las partidas del día a día y se pueden jugar en cualquier ejército y terreno normal. Los *Escenarios de Juego* se deben utilizar en sustitución de los tipos de despliegue habituales y de los *Objetivos Secundarios* de una partida estándar.

Cada escenario de juego tiene los siguientes encabezados:

Despliegue - Especifica el *Tipo de Despliegue* a usar en ese escenario. Puede ser uno de los *Tipos de Despliegue* estándar, pero puede ser también uno exclusivo. Si lo fuera, se especificará todo lo necesario para llevarlo a cabo.

Configuración Previa - Especifica cómo configurar las actividades que deben llevarse a cabo antes de que comience la batalla, como por ejemplo colocar *Tokens* para el *Objetivo Secundario*.

Reglas Especiales del Escenario - Especifica cualquier regla única que afecte a los ejércitos o al campo de batalla en este *Escenario*.

Ganar el Objetivo Secundario - Especifica cómo se gana el *Objetivo Secundario*. Si hay un ganador del *Objetivo Secundario*, ese jugador gana 3 *Puntos de Batalla* adicionales, mientras que el perdedor del *Objetivo Secundario* pierde 3 *Puntos de Batalla*, como de costumbre.



Tabla Aleatoria de Escenarios

Puedes usar la siguiente tabla aleatoria de escenarios para determinar con tu rival qué escenario jugar.

Determina aleatoriamente qué rival tira un dado primero (“dados fuera”). Ese jugador tira un 1D3 para elegir la primera columna de escenario (ver tabla). El rival tira un 1D6 para determinar el escenario exacto a jugar.

| Resultado 1D3 | Resultado 1d6 | Escenario | Página |
|---------------|---------------|-------------------------|--------|
| 1 | 1 | Desorientaciones | 5 |
| 1 | 2 | Tesoros Ocultos | 6 |
| 1 | 3 | Visiones Oscuras | 7 |
| 1 | 4 | Ruinas Perdidas | 8 |
| 1 | 5 | Artefacto Ancestral | 9 |
| 1 | 6 | El Deber del Adversario | 10 |
| 2 | 1 | El Largo Camino a Casa | 11 |
| 2 | 2 | Lluvia de Meteoritos | 12 |
| 2 | 3 | El Santo Grial | 13 |
| 2 | 4 | Los Reyes Ocultos | 14 |
| 2 | 5 | Despojadores | 15 |
| 2 | 6 | Dominando el Campo | 16 |
| 3 | 1 | Barril de Cerveza Negra | 17 |
| 3 | 2 | Fuga de Detrás del Velo | 18 |
| 3 | 3 | Carnicería | 19 |
| 3 | 4 | Aguantar la Línea | 20 |
| 3 | 5 | Malos Modales | 21 |
| 3 | 6 | Objetivos Múltiples | 22 |



1-1 Desorientaciones

Tanto tu como tu enemigo tenéis una pista de dónde se esconden los secretos de esas tierras. Juega con cuidado, y quizá podrás averiguar la pista de tu enemigo, pero asegúrate de que tu engaño no sea descubierto también.

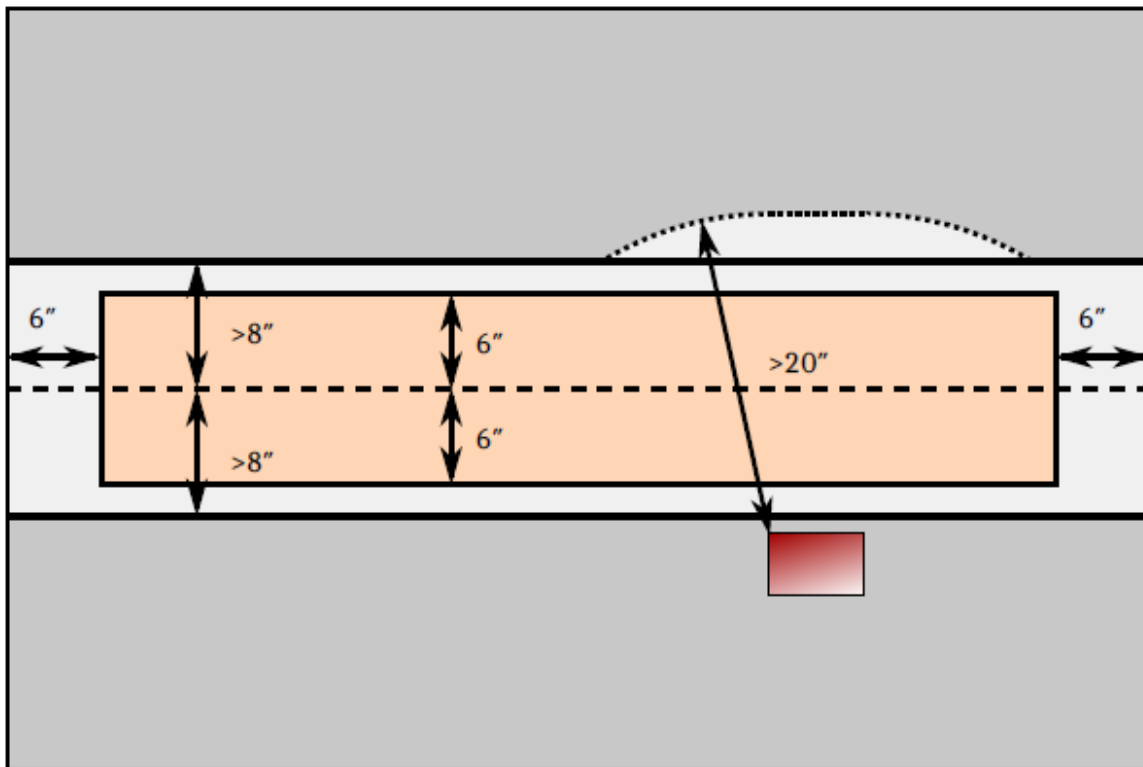
Despliegue

Contragolpe.

Configuración Previa

Después de determinar las *Zonas de Despliegue*, ambos jugadores colocan dos marcadores cada uno en el *Campo de Batalla*, empezando por el jugador que eligió *Zona de Despliegue*, y seguidamente alternando. Cada marcador debe colocarse en un radio de 6" de la línea central del tablero, como mínimo a 6" de los bordes del tablero y mínimo a 11" de los otros marcadores. Los marcadores no pueden colocarse dentro de un radio de 1" de *Terreno Impasable*. En el mapa de debajo esta área está marcada en color naranja.

Los marcadores se etiquetan con unos números del 1 al 4. Después del despliegue, cada jugador elige, en secreto, uno de los marcadores (escribe tu marcador elegido en un trozo de papel). Los jugadores pueden elegir libremente cualquier marcador, ya sea colocado por ellos mismos o colocado por el rival.



Reglas Especiales de Escenario

Al final del *Turno de Juego 5*, ambos jugadores revelan el marcador que han elegido.

Ganar el Objetivo Secundario

Al final de la partida, el jugador que controle más marcadores gana el *Objetivo Secundario*. Un marcador se considera controlado por el jugador con más *Unidades que Puntúan* en un radio de 6" del marcador. Si una unidad está en un radio de 6" de más de un marcador, sólo contará que está en el radio del marcador que esté más cerca de su centro (determinalo aleatoriamente si los marcadores están a la misma distancia).



1-2 Tesoros Escondidos

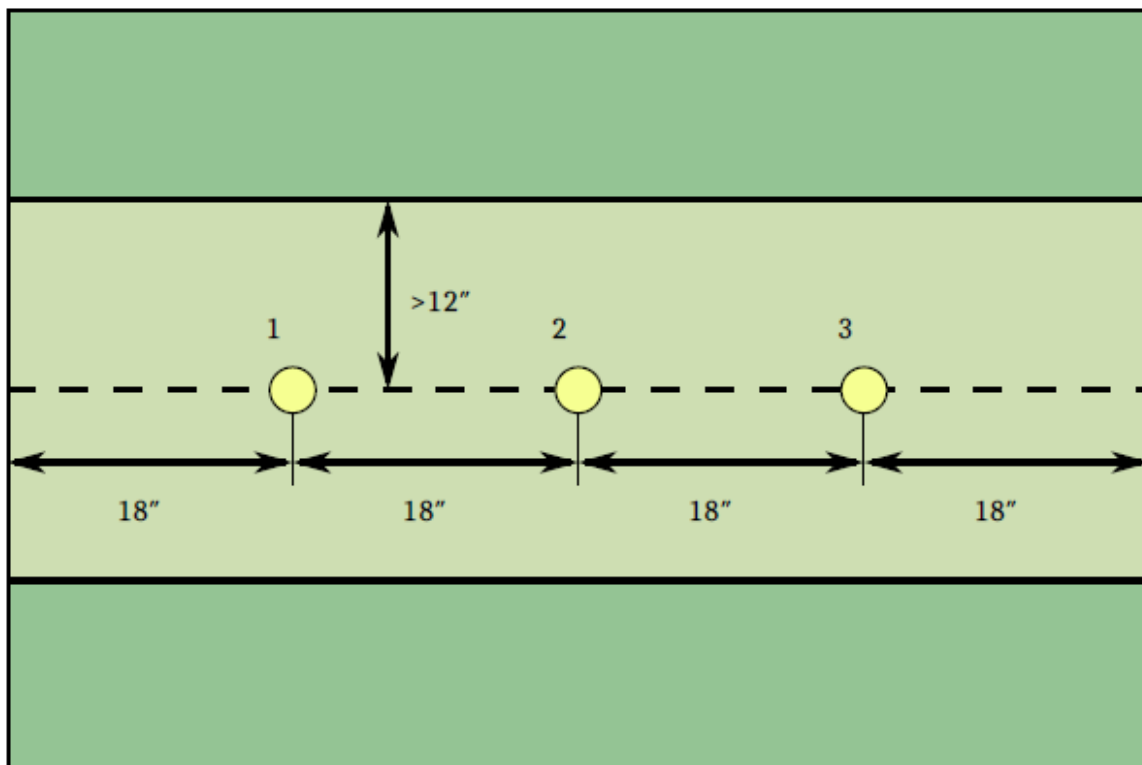
No tenías tiempo suficiente para descifrar el mapa del tesoro antes de partir. Aprovecha todas a medida que los secretos son desvelados.

Despliegue

Choque Frontal.

Configuración Previa

En el campo de batalla, marca tres posiciones tal y como se muestran en el mapa debajo con los números indicados.



Reglas Especiales de Escenario

Al inicio de cada *Turno de Juego*, tira 1D3 y, si aún no estuviera presente, coloca un *Marcador de Tesoro* en la posición indicada en el mapa.

Ganar el Objetivo Secundario

Al final de la partida, el jugador que controle más *Marcadores de Tesoro* gana el *Objetivo Secundario*. Un *Marcador de Tesoro* se considera controlado por el jugador que controle la posición dónde el marcador está posicionado. Una posición se considera controlada por el jugador con más *Unidades que Puntúan* en un radio de 6" del marcador. Si una unidad está en un radio de 6" de más de un marcador, sólo contará que está en el radio del marcador que esté más cerca de su centro (determinalo aleatoriamente si los marcadores están a la misma distancia).



1-3 Visiones Oscuras

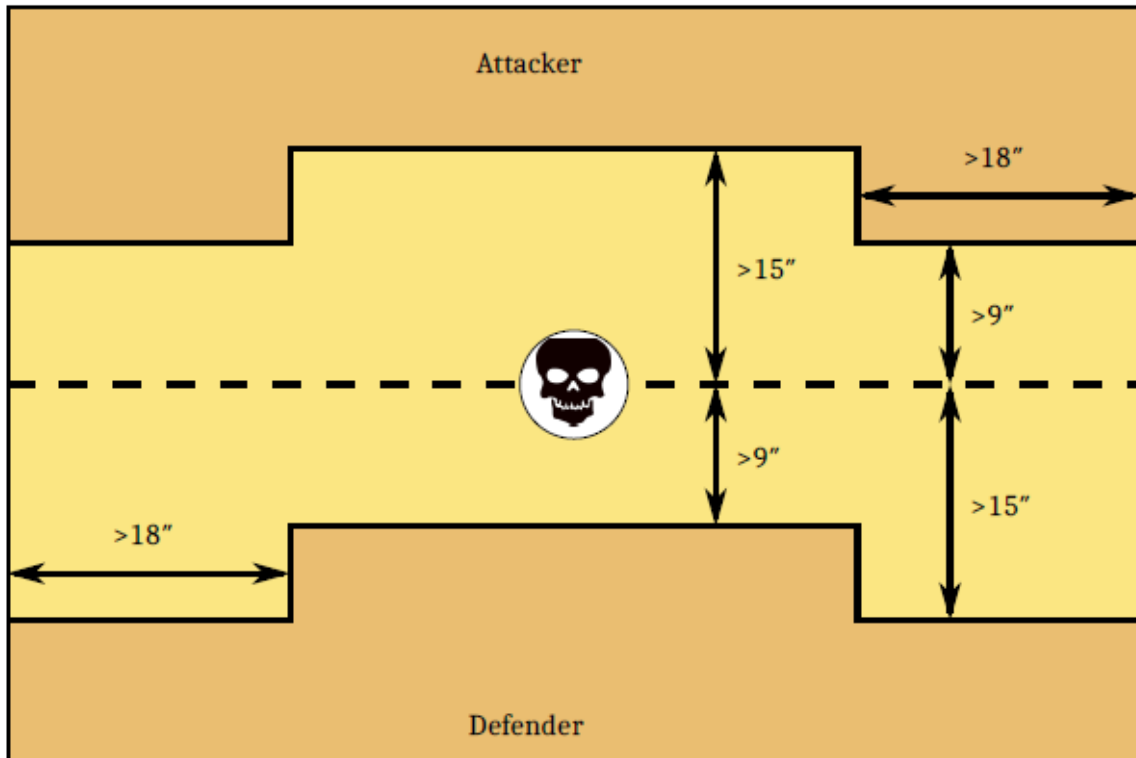
Una presencia maligna maldice estas tierras. Su voluntad a veces se manifiesta, mostrándote quién será el próximo a ser conducido a la muerte. Que tú y tu espíritu seáis protegidos.

Despliegue

Rodear.

Configuración Previa

Marca en centro del tablero o coloca un *Terreno Impasable* de dimensiones considerables en el centro del tablero.



Reglas Especiales de Escenario

Al inicio de cada *Turno de Juego*, tira 1D6 y compara el resultado con la tabla de debajo para determinar qué unidad enemiga queda marcada como objetivo de *La Mirada*.

| Resultado 1D6 | Objetivo de <i>La Mirada</i> |
|---------------|--|
| 1-2 | La <i>Unidad que Puntúa</i> enemiga más cercana al centro del tablero |
| 2-4 | El <i>Monstruo</i> , <i>Monstruo</i> montado o <i>Máquina de Guerra</i> más cercana al centro del tablero. |
| 5-6 | La unidad enemiga de cualquier tipo más cercana al centro del tablero. |

Si el resultado no fuera aplicable, tira de nuevo 1D6 hasta que la tirada sea aplicable. *La Mirada* permanece en una unidad hasta el final de la partida o hasta que la unidad vuelva a ser objetivo de *La Mirada* otra vez.

Ganar el Objetivo Secundario

Al final de la partida, el jugador que tenga menos unidades muertas afectadas por *La Mirada* o menos unidades que hayan salido del tablero gana el *Objetivo Secundario*.

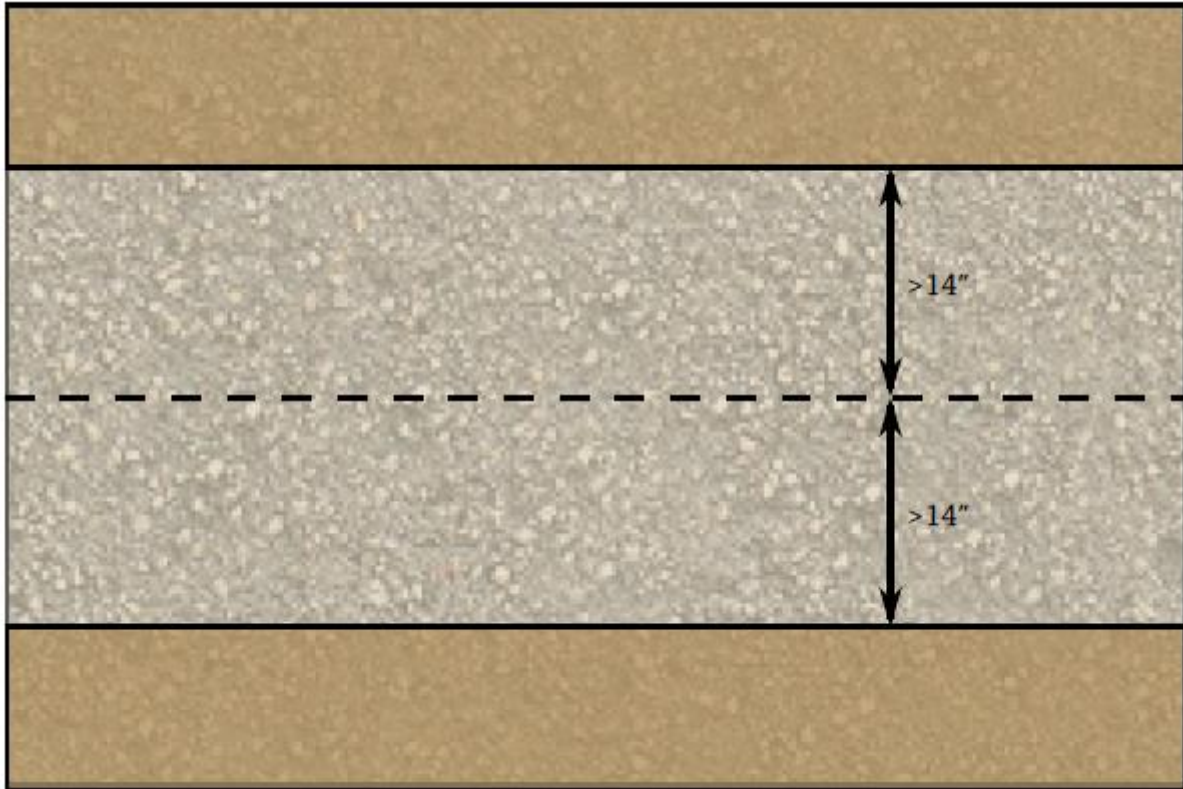


1-4 Ruinas Perdidas

La niebla cubre estas largamente olvidadas ruinas, aunque en algún lugar se esconde un tesoro. No puedes arriesgarte a enviar tu ejército al completo en una sola vez, ir sin una Vanguardia sería una idiotez.

Despliegue

Las *Zonas de Despliegue* son áreas a más de 14" de la línea central.



Configuración Previa

Durante el *Paso 6 de la Secuencia de Pre-Juego*, inmediatamente después de determinar qué jugador elegirá *Zona de Despliegue*, pero antes de elegir dicha zona, el jugador que no elige *Zona de Despliegue* debe elegir un *Elemento de Terreno* del tablero. Este *Elemento de Terreno* se conocerá como las *Ruinas Perdidas*.

Al declarar *Despliegues Especiales*, durante el *Paso 8 de la Secuencia de Pre-Juego*, ambos jugadores eligen 2 de sus unidades para obtener **Vanguardia**. Los *Personajes* no pueden elegirse. Elegidlas mediante turnos, empezando por el jugador que eligió *Zona de Despliegue*.

Ganar el Objetivo Secundario

Al final de la partida, el jugador con más *Unidades que Puntúan* en un radio de 6" de las *Ruinas Perdidas* gana el *Objetivo Secundario*.



1-5 Artefacto Ancestral

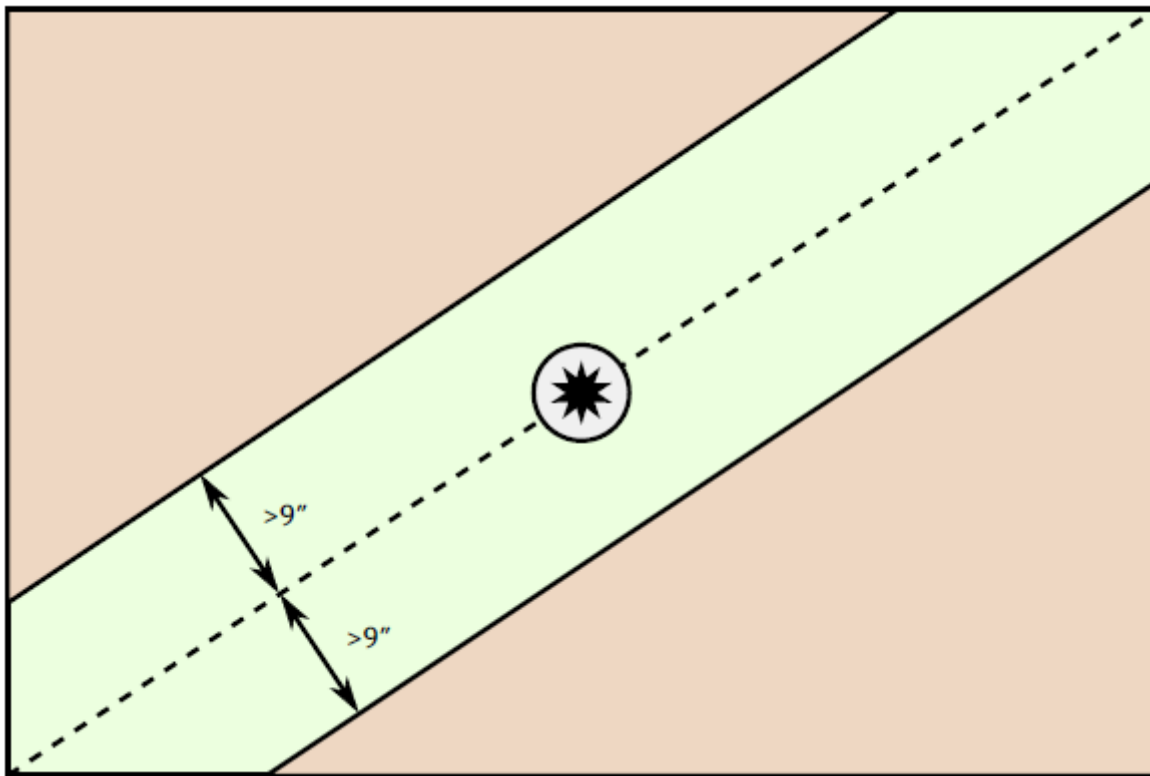
Tu ejército fue atraído aquí por los rumores de un artefacto valioso procedente de una época pasada, pero también lo supo un ejército enemigo. ¡Demuestra quién manda!

Despliegue

Flanco Rehusado.

Configuración Previa

Marca el centro del *Campo de Batalla* o coloca un *Elemento de Terreno* de dimensiones considerables para representar el *Artefacto Ancestral*.



Reglas Especiales de Escenario

La partida tiene una duración aleatoria. Al final del *Turno de Juego 4*, tira 1D6: con un 2+, juega el *Turno de Juego 5*. Al final del *Turno de Juego 5*, tira 1D6: con un 3+, juega el *Turno de Juego 6*, etc.

Al final de cada *Turno de Juego* después del primero, el jugador con más *Unidades que Puntúan* en un radio de 6'' del *Artefacto Ancestral* gana un contador.

Tanto el *General* como el *Portaestandarte de Batalla* obtienen la regla *Unidad que Puntúa*.

Ganar el Objetivo Secundario

Al final de la partida, el jugador con más contadores gana el *Objetivo Secundario*.



1-6 El Deber del Adversario

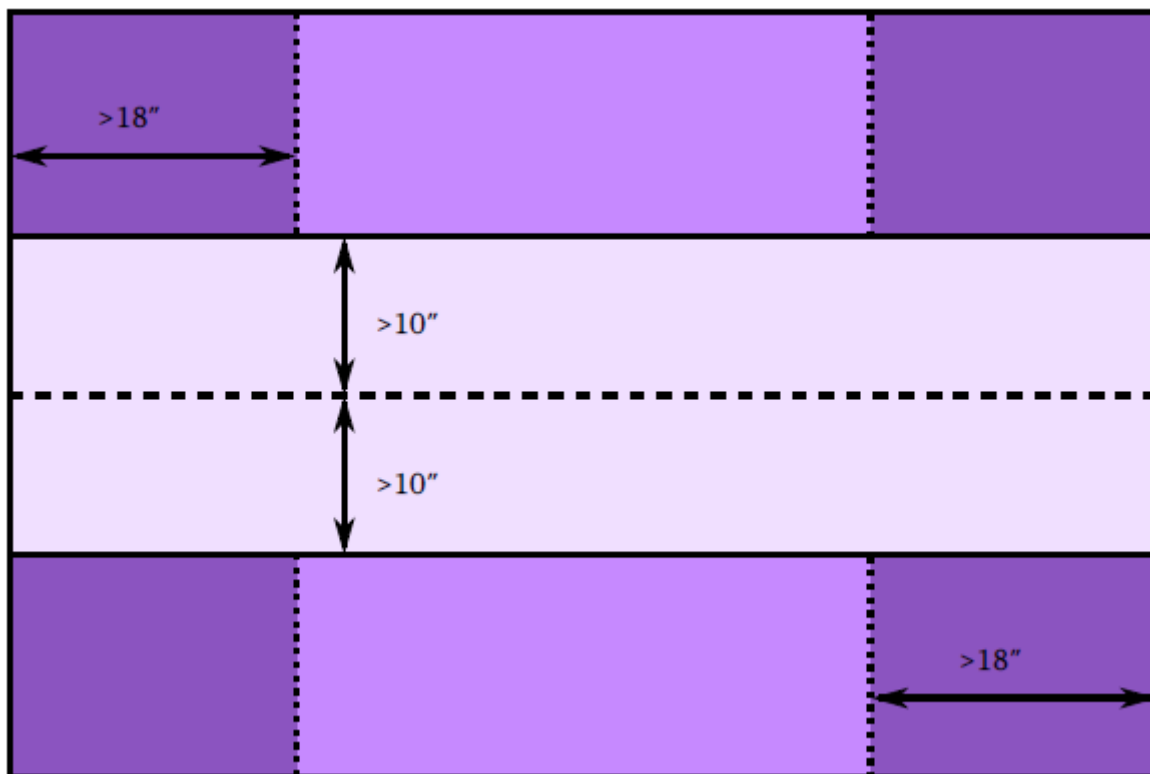
Vanadra, Dios de la ira, te ha mostrado el rostro de todos aquellos que te han hecho daño. ¡Ahora es tu oportunidad de clamar justicia!

Despliegue

El tablero se divide en dos mitades mediante una línea recta a través del centro del tablero, paralela a los bordes largos del tablero. Las *Zonas de Despliegue* son a más de 10" de esta línea. Los *Personajes* no pueden desplegarse en un radio de 18" de los bordes cortos del tablero

Configuración Previa

Marca el centro del *Campo de Batalla* o coloca un *Elemento de Terreno* de dimensiones considerables para representar el *Artefacto Ancestral*.



Reglas Especiales de Escenario

Después de mover las miniaturas con *Vanguardia*, antes de determinar quién tiene el primer turno, ambos jugadores se turnan haciendo una elección abierta de tres *Personajes* enemigos, o los eligen todos si hay tres *Personajes* o menos en el ejército. El jugador que acabó primero de desplegar elige primero. Los *Personajes* que no se encuentren en ese momento en la mesa (como por ejemplo unidades con *Acechantes*) podrán seguir eligiéndose.

Ganar el Objetivo Secundario

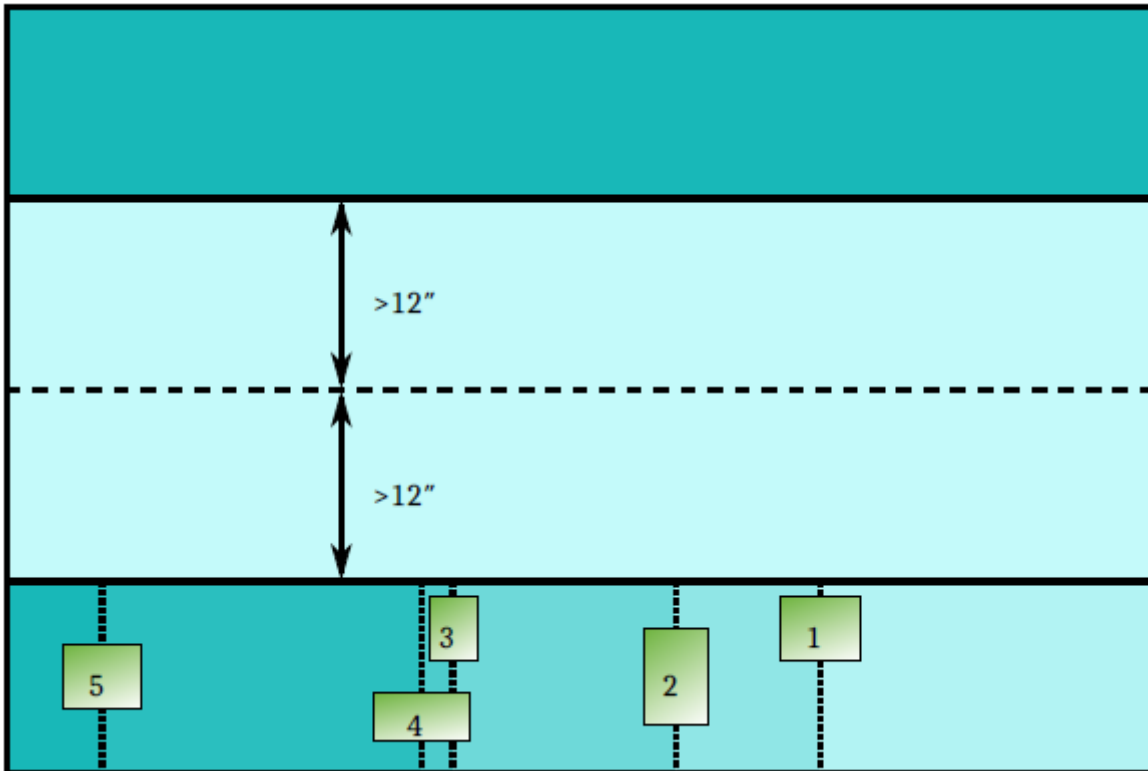
Al final de la partida, el jugador con el número más alto de *Personajes* elegidos que sigan con vida gana el *Objetivo Secundario*.

2-1 El Largo Camino a Casa

La larga guerra justo ha finalizado, y tu ejército ha emprendido el largo camino de vuelta hacia casa. Hasta encontrar tu camino bloqueado por otro enemigo. Apártalos de tu camino lo más rápido posible, y si alguno de los tuyos perece, significará unas cuantas bocas menos que alimentar en el camino de vuelta a casa.

Despliegue

Columnas de Marcha.



Configuración Previa

Una vez un jugador haya desplegado todo su ejército (excluyendo las unidades que no se despliegan usando las reglas habituales, tales como *Exploradores* o *Acechantes*), ese jugador debe colocar un marcador dentro de la *Zona de Despliegue* del rival. El otro jugador debe entonces finalizar el despliegue de sus unidades normales y colocar un marcador en la *Zona de Despliegue* rival. Procede entonces con las unidades de *Exploradores* y con *Vanguardia*.

Reglas Especiales de Escenario

Al calcular los *Puntos de Victoria*, las unidades *Básicas* valen la mitad de los puntos que normalmente valen.

Ganar el Objetivo Secundario

El jugador que tenga más *Unidades que Puntúan* en un radio de 6" de su propio marcador al final de la partida gana el *Objetivo Secundario*.



2-2 Lluvia de Meteoritos

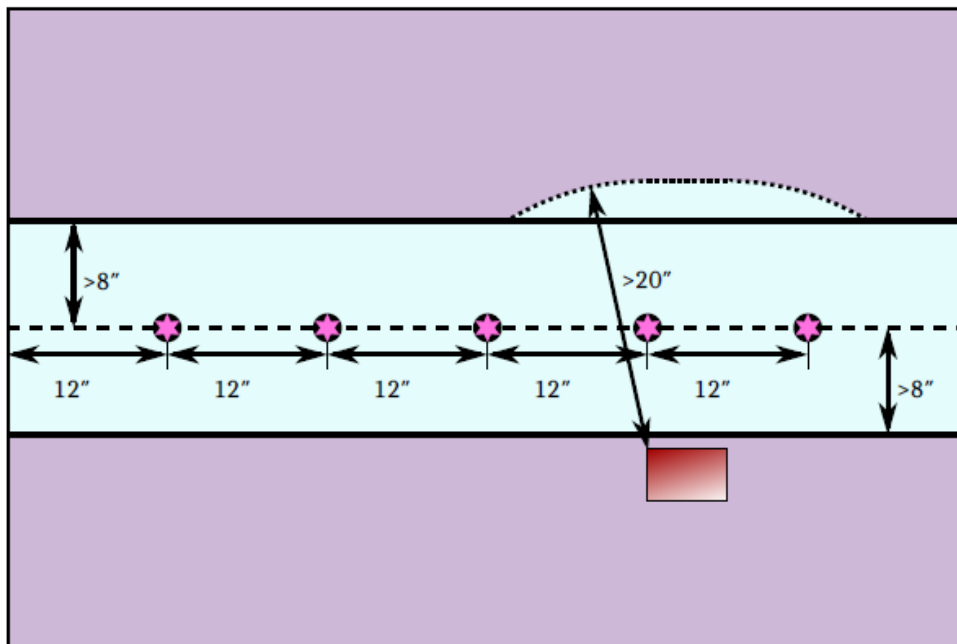
La zona ha sido rociada con meteoritos que contienen valiosas Piedras Oscuras. Este material tiene extrañas propiedades, pero puede usarse sólo para tu propio beneficio mientras recolectas los meteoritos que quedan.

Despliegue

Contragolpe.

Configuración Previa

Inmediatamente antes del despliegue, coloca 5 *Marcadores de Meteorito* a lo largo de la línea que divide el tablero en dos (la línea discontinua en los dibujos que describen los *Tipos de Despliegue*). Cada uno a 12" entre ellos. Mueve entonces cada marcador 1D6×2 en una dirección aleatoria. Si se obtiene un '6', el marcador no se mueve de su sitio. Finalmente, ajusta la posición de cada marcador lo mínimo que sea necesario para que queden a más de 1" de todo *Terreno Impasable*.



Reglas Especiales de Escenario

Al inicio de cada uno de tus *Turnos de Jugador*, excepto el primero, cualquiera de tus unidades puede recoger marcadores de meteorito de los cuales estén dentro. Retira el marcador del *Campo de Batalla*: la unidad lleva desde ese momento el marcador. A menos que la unidad que lleva el marcador tenga 3 o más filas completas, no puede llevar *Movimientos de Marcha*.

Si una unidad que lleva marcadores es destruida o *Huye*, el rival debe colocar inmediatamente todos los contadores que la unidad llevaba en un radio de 3" de dicha unidad. No puede colocarse a menos de 1" de *Terreno Impasable*, pero puede colocarse dentro de la unidad.

Los *Hechizos No Vinculados* lanzados por miniaturas dentro de unidades que lleven *Marcadores de Meteorito* deben repetir todos los *Dados de Magia* que sean un '1'. Si la miniatura ya podía repetir dichos resultados, obtiene además un modificador de +1 a las *Tiradas de Lanzamiento de Hechizos*.

Ganar el Objetivo Secundario

Al final de la partida, el jugador con más *Unidades que Puntúan* llevando marcadores de meteorito gana el *Objetivo Secundario*. Ten en cuenta que otras unidades que no sean *Unidad que Puntúa* pueden llevar *Marcadores de Meteorito*, pero no cuentan a efectos de ganar este *Objetivo Secundario*.

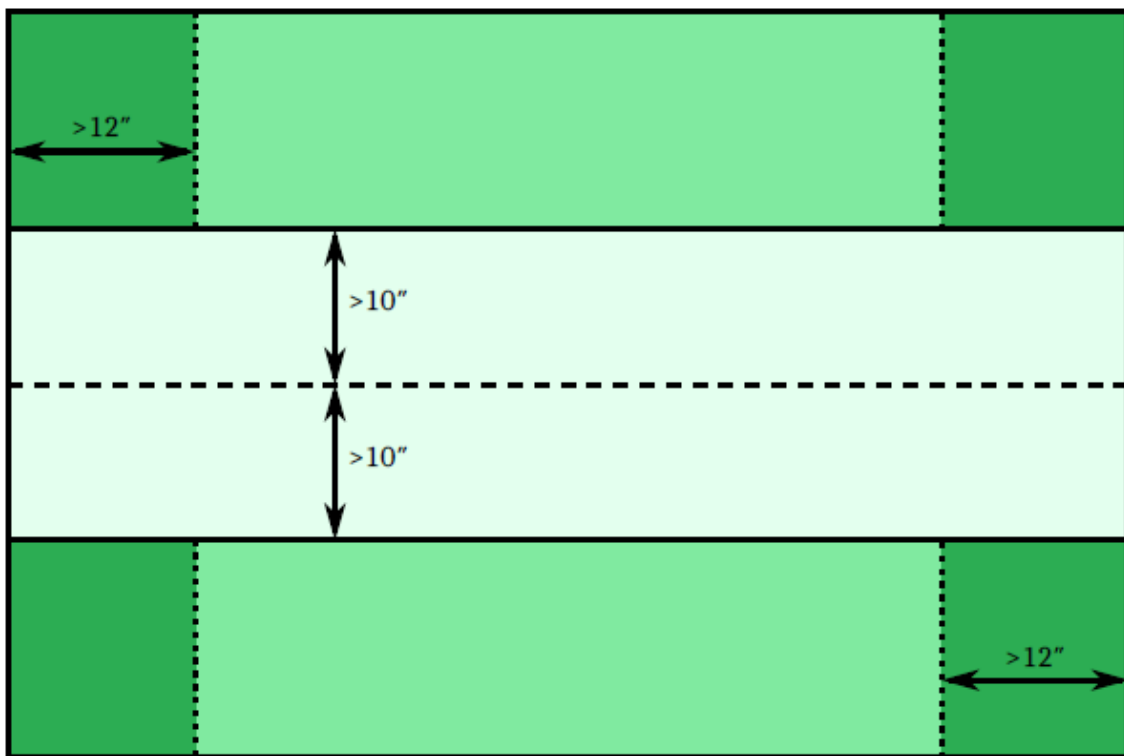
2-4 Los Reyes Ocultos

Dos misteriosos señores compiten por el trono y ha llegado el momento de la batalla decisiva. Sin embargo, ambos necesitarán estar alerta en el momento de la victoria para reclamar la autoridad absoluta en ese momento.

Despliegue

Las *Zonas de Despliegue* son áreas a más de 10" de distancia de la línea central. Solo las miniaturas que sean del tipo *Caballería*, tengan *Tropas Ligeras* y/o *Exploradores* pueden desplegarse dentro de las 12" de los bordes cortos del tablero.

Al declarar un *Despliegue Especial*, los jugadores pueden optar por mantener hasta dos de sus unidades como refuerzo. Estas las unidades siguen las reglas para unidades con *Acechantes*, excepto que llegan automáticamente al *Turno de Juego* 1, y deben colocarse tocando el borde largo del tablero del jugador propietario.



Configuración Previa

Inmediatamente después de determinar las *Zonas de Despliegue*, ambos jugadores deben elegir en secreto uno de los siguiente:

- Cualquier unidad amiga que no sea *Personaje* para ocultar en ella el *Rey Oculto* del ejército.
- Cualquier *Personaje* amigo para que sea el *Rey Oculto* del ejército.

Escribe la unidad/personaje elegida en un trozo de papel.

Reglas Especiales de Escenario

Al comienzo de cada turno de jugador, el *Jugador Activo* puede elegir una de las unidades del *Jugador Reactivo*. Este jugador debe revelar si el *Rey Oculto* reside en dicha unidad. No tiene que revelar quién es el *Rey Oculto* en la unidad.

Ganar el Objetivo Secundario

Al final del juego, si tu *Rey Oculto* está vivo y el del rival ha sido retirado como baja, ganas este *Objetivo Secundario*.



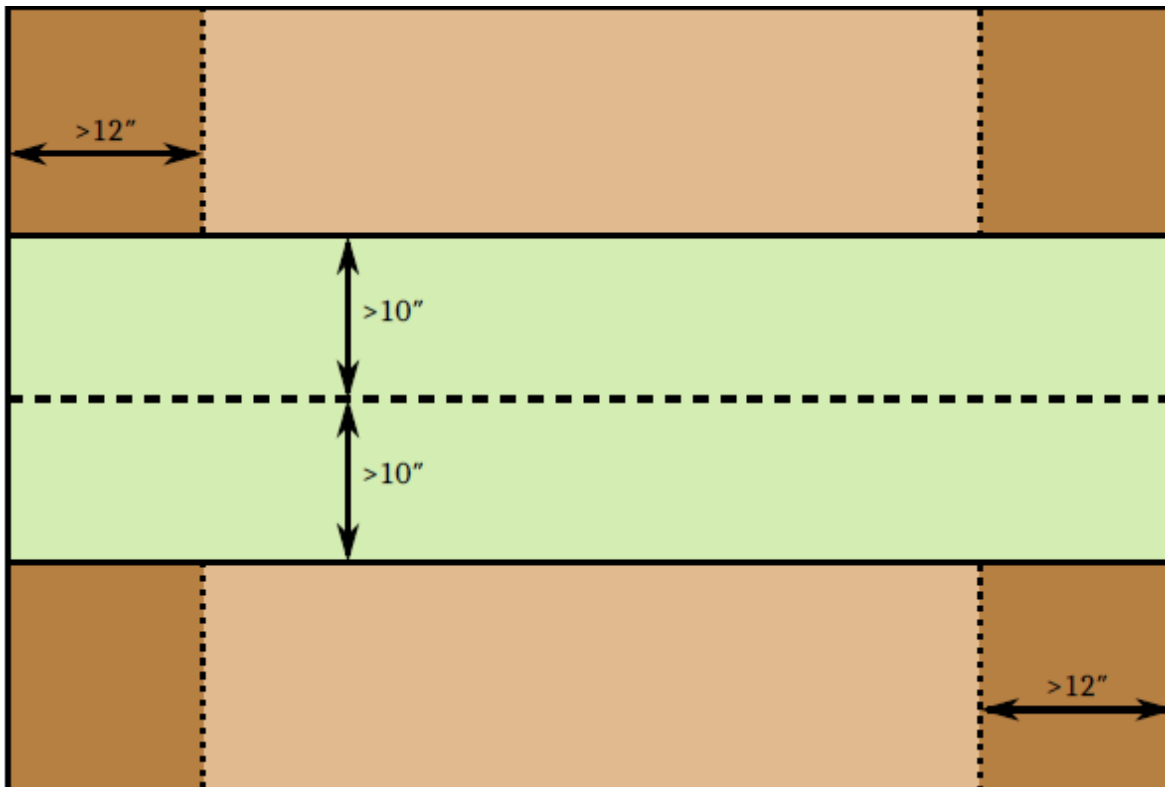
2-5 Despojadores

¡No dejes que el enemigo saquee tus banderas!

Despliegue

Las *Zonas de Despliegue* son áreas a más de 10" de distancia de la *Línea Central*. Solo las miniaturas que sean del tipo *Caballería*, tengan *Tropas Ligeras* y/o *Exploradores* pueden desplegarse dentro de las 12" de los bordes cortos del tablero.

Al declarar un *Despliegue Especial*, los jugadores pueden optar por mantener hasta dos de sus unidades como refuerzo. Estas las unidades siguen las reglas para unidades con *Acechantes*, excepto que llegan automáticamente al *Turno de Juego 1*, y deben colocarse tocando el borde largo del tablero del jugador propietario.



Configuración Previa

Durante el paso 7 de la *Secuencia de la Fase de Despliegue* (después de mover unidades con *Vanguardia* y antes de tirar para el primer turno), ambos jugadores se turnan para elegir abiertamente tres unidades con un portaestandarte (excluyendo el *Portaestandarte de Batalla*) de la *Lista de Ejército* de su rival, comenzando por el jugador que terminó de desplegar primero. Si hay menos de tres unidades con un portaestandarte en una *Lista de Ejército*, en su lugar el rival elegirá automáticamente todas las unidades con un portaestandarte. Si no hay ninguno en el ejército, en su lugar el rival elegirá una única unidad con *Unidad que Puntúa*. Las unidades que no estén en el tablero (como las unidades con *Acechantes*) pueden elegirse igualmente.

Ganar el Objetivo Secundario

Al final de la partida, el jugador que tenga el número más elevado de sus unidades elegidas con vida gana el *Objetivo Secundario*.

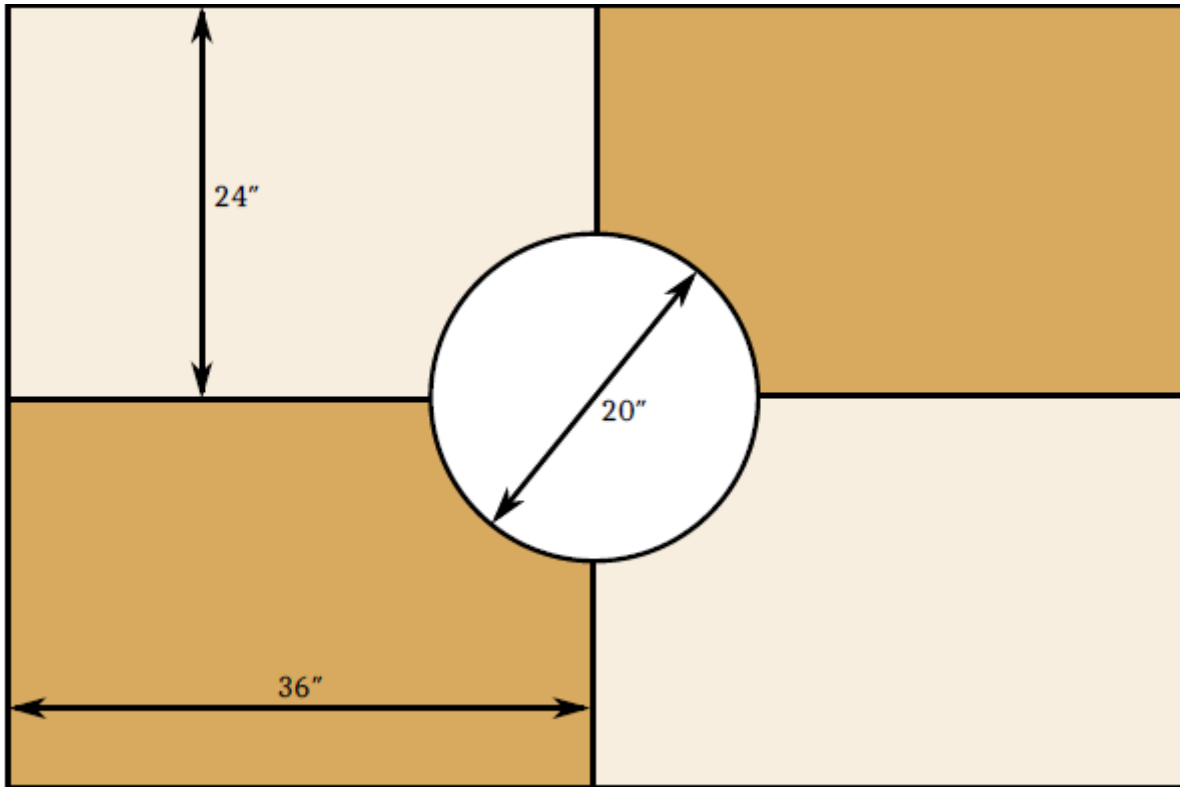


2-6 Dominando el Campo

¡Reclama el campo de batalla para así reclamar la victoria!

Despliegue

El tablero se divide en cuatro cuartos a través de líneas rectas a través del centro del tablero, paralelas a los bordes del tablero. Las *Zonas de Despliegue* son dos esquinas opuestas, y más lejos de 10" del centro del tablero.



Ganar el Objetivo Secundario

Al final de la partida, los jugadores son recompensados con *Contadores de Victoria* por cada zona en la que al menos tengan una unidad con *Unidad que Puntúa*:

- En la *Zona de Despliegue* del rival: 3 contadores.
- En las zonas adyacentes a las *Zonas de Despliegue*: 2 contadores cada una.
- En la propia *Zona de Despliegue*: 1 contador.
- La zona del centro: 0 contadores.

Una unidad se considera que está en una zona si su centro está dentro de ella.

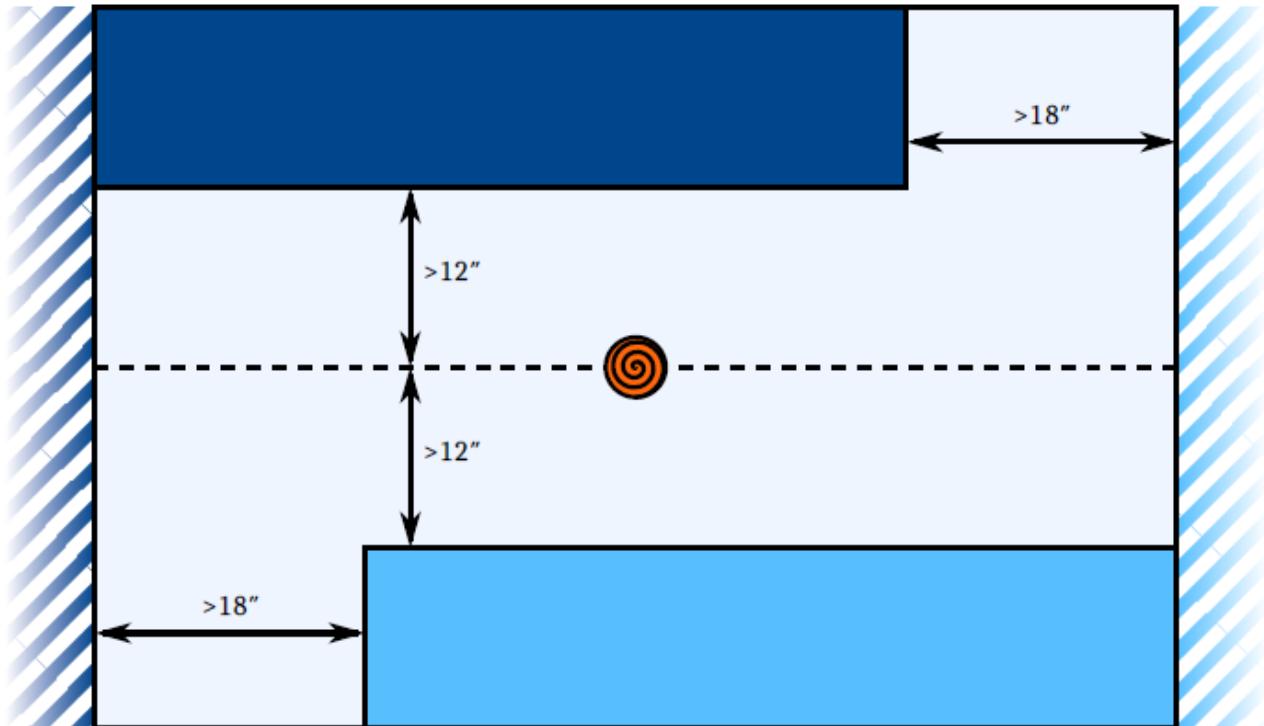
El jugador con más *Contadores de Victoria* gana el *Objetivo Secundario*.



3-1 Barril de Cerveza Negra

Despliegue

Ataque al Amanecer.



Configuración Previa

Coloca un marcador de *Cerveza Negra* en el centro del tablero.

Reglas Especiales de Escenario

Al comienzo de cada uno de tus *Turnos de Jugador*, excepto en el primero, cualquiera de tus Unidades que Puntúan puede recoger el *Marcador de Cerveza Negra* si dicha unidad está en contacto con su centro. Retira el marcador del campo de batalla: ahora la unidad lleva encima el marcador.

Las unidades que lleven el marcador con menos de 3 filas completas no pueden realizar *Movimientos de Marcha*.

Si una unidad que lleva el *Marcador de Cerveza Negra* es destruida o huye, el rival debe colocar inmediatamente el marcador con su centro en un punto a 3" de la unidad. Este punto no puede estar a 1" de Terreno Impasable, pero puede estar dentro de una unidad.

La unidad que lleve encima el *Marcador de Cerveza Negra* obtiene *Coraje*.

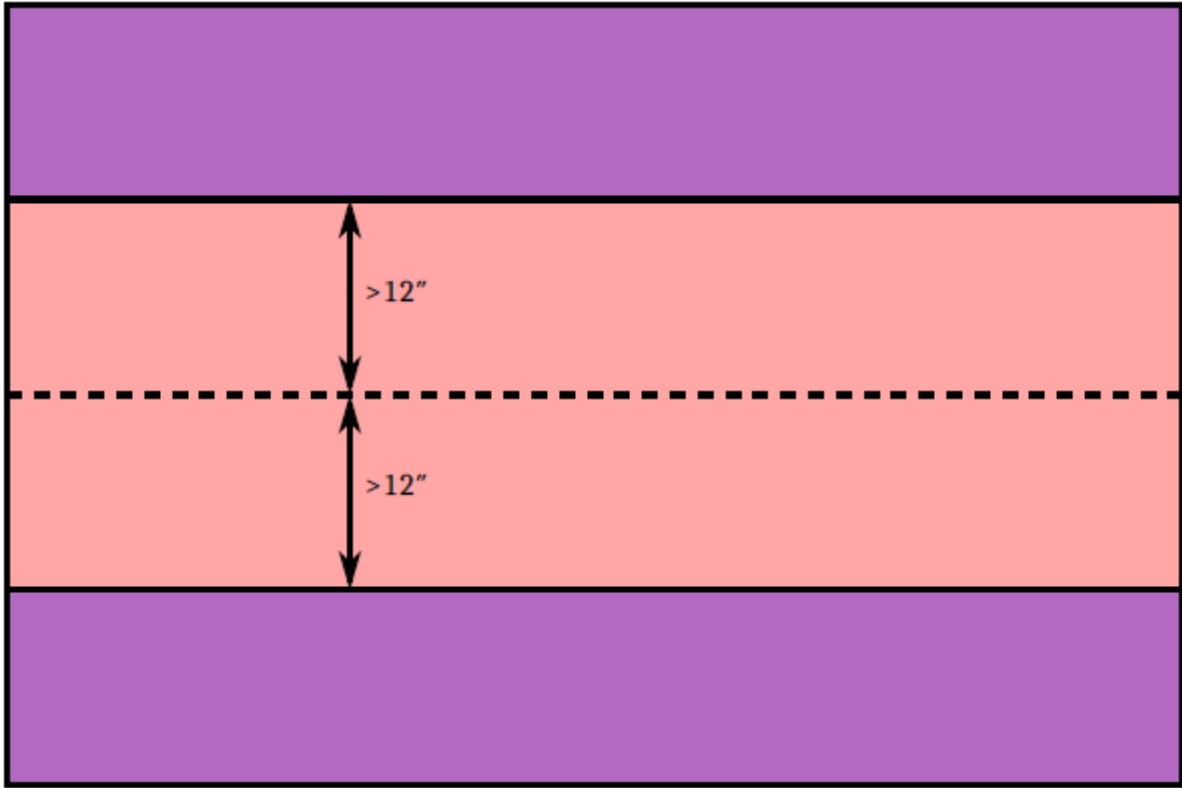
Ganar el Objetivo Secundario

Al final de la partida, si una unidad lleva encima el *Marcador de Cerveza Negra*, su propietario gana el *Objetivo Secundario*.

3-2 Fuga de Detrás del Velo

Despliegue

Choque Frontal.



Ganar el Objetivo Secundario

Los jugadores son recompensados con *Contadores de Victoria* durante la batalla cuando ocurran los siguientes eventos:

- Cada vez que una unidad enemiga con *Unidad que Puntúa* sea retirada como baja – 2 contadores.
- Cada vez que un *Personaje* enemigo es aniquilado en un *Duelo* – 2 contadores.
- La primera vez que una unidad con *Unidad que Puntúa* que no esté huyendo esté dentro de la *Zona de Despliegue* enemiga – 2 contadores.
- La primera vez que una unidad sin *Indesmoralizable* o *Inestable* supere un *Chequeo de Desmoralización* – 1 contador.
- Cada vez que una unidad enemiga lleve a cabo una *Reacción a la Carga* de *Huir* – 1 contador.
- Cada vez que una unidad amiga carga con éxito al *Flanco* o *Retaguardia* de una unidad enemiga – 1 contador.

Al final de la partida, el jugador con el mayor número de *Contadores de Victoria* gana este *Objetivo Secundario*.

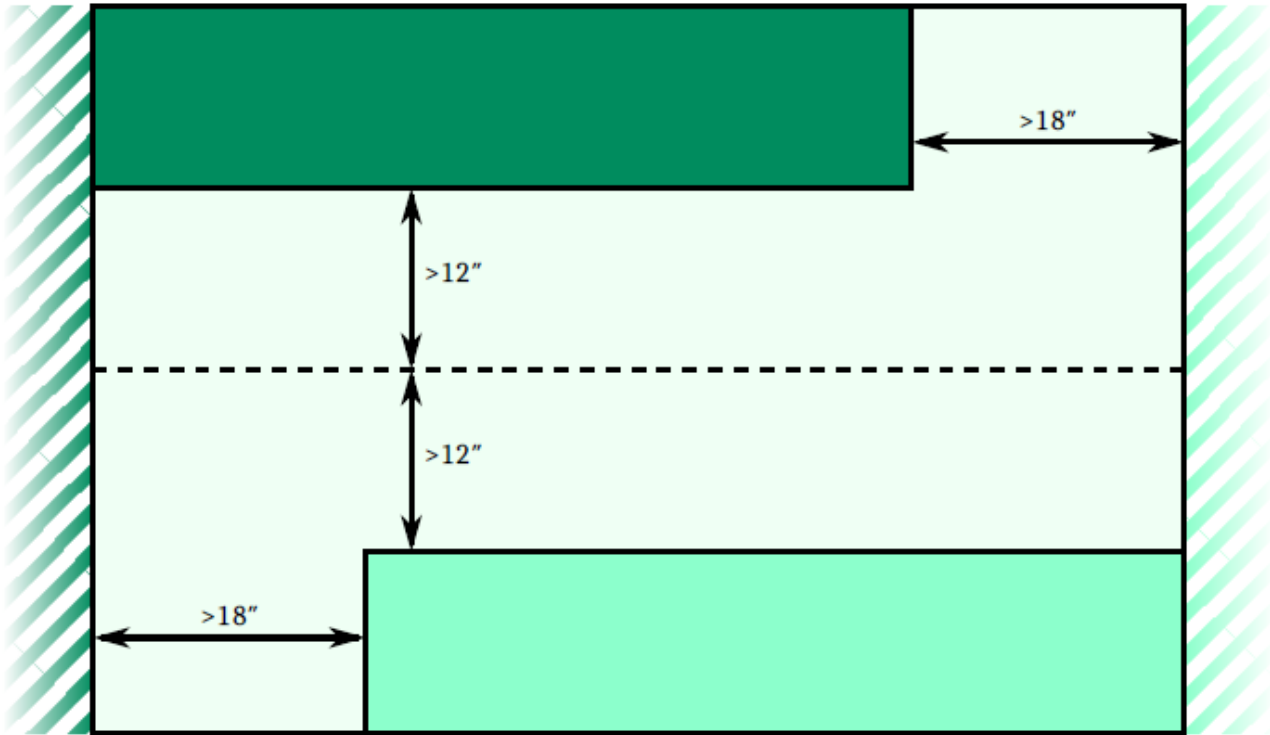


3-3 Carnicería

A veces no hay estrategias, ni planes. Sólo rabia y sangre.

Despliegue

Ataque al Amanecer.



Ganar el Objetivo Secundario

Cada vez que una unidad enemiga sea retirada como baja mientras esté trabada en combate, cuando se *Desmoralice* de un combate, o durante un *Movimiento de Huida* directamente después de una *Desmoralización* en combate, ganas un *Contador de Victoria*. Al final de la partida, el jugador con el mayor número de *Contadores de Victoria* gana este *Objetivo Secundario*.

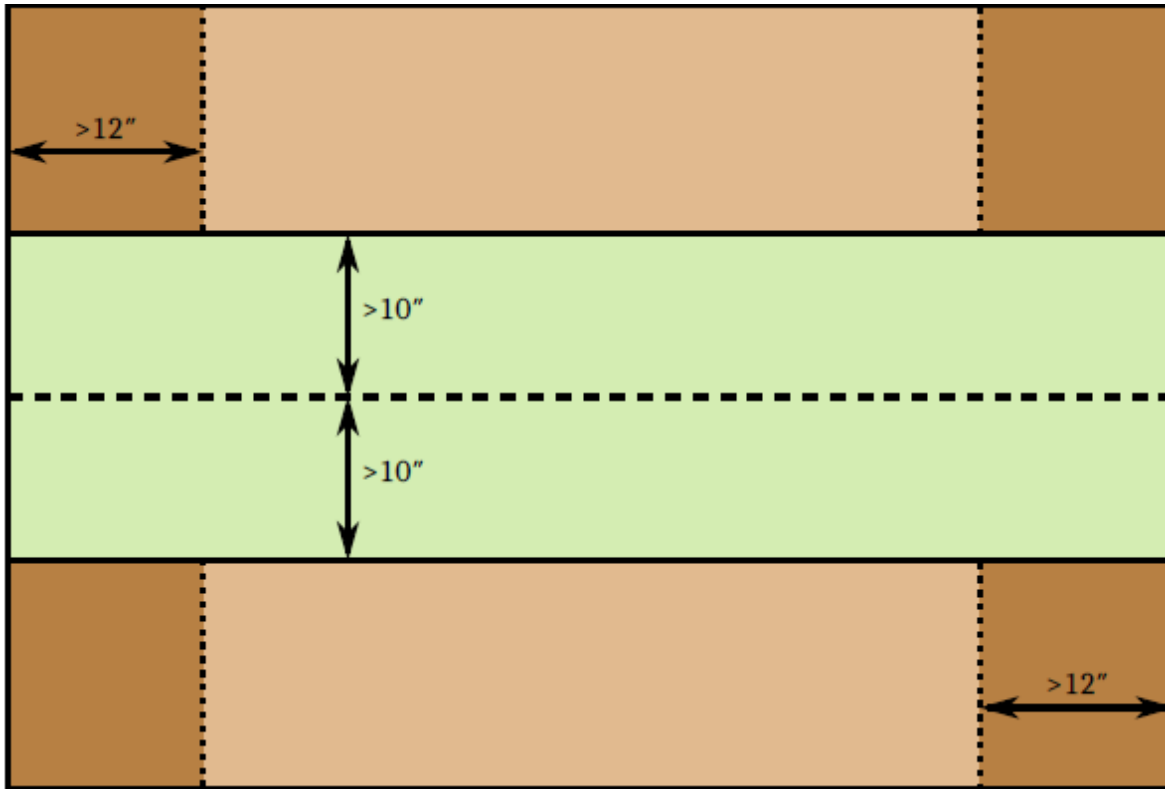


3-4 Aguantar la Línea

Valentía y valor, fuerza y movimiento.

Despliegue

Columnas de Marcha.



Configuración Previa

Al final del paso 8 de la Secuencia de la Fase de Despliegue (después de tirar para el primer turno), el jugador con el primer turno es declarado el *Atacante* y su rival es declarado el *Defensor*. Tres de las unidades del *Defensor* que no usaron *Despliegue Especial* pueden llevar a cabo inmediatamente un *Movimiento de Vuelo* de hasta 6". Deben terminar su movimiento por completo dentro de su *Zona de Despliegue*.

Reglas Especiales de Escenario

Las *Tiradas de Carga* de las unidades con *Unidad que Puntúa* del *Atacante* están sujetas a *Tirada Maximizada*.

Ganar el Objetivo Secundario

Al final de la partida, el jugador que tenga el mayor número de unidades con *Unidad que Puntúa* dentro de la *Zona de Despliegue* del rival, hasta un máximo de 3, gana este *Objetivo Secundario*.

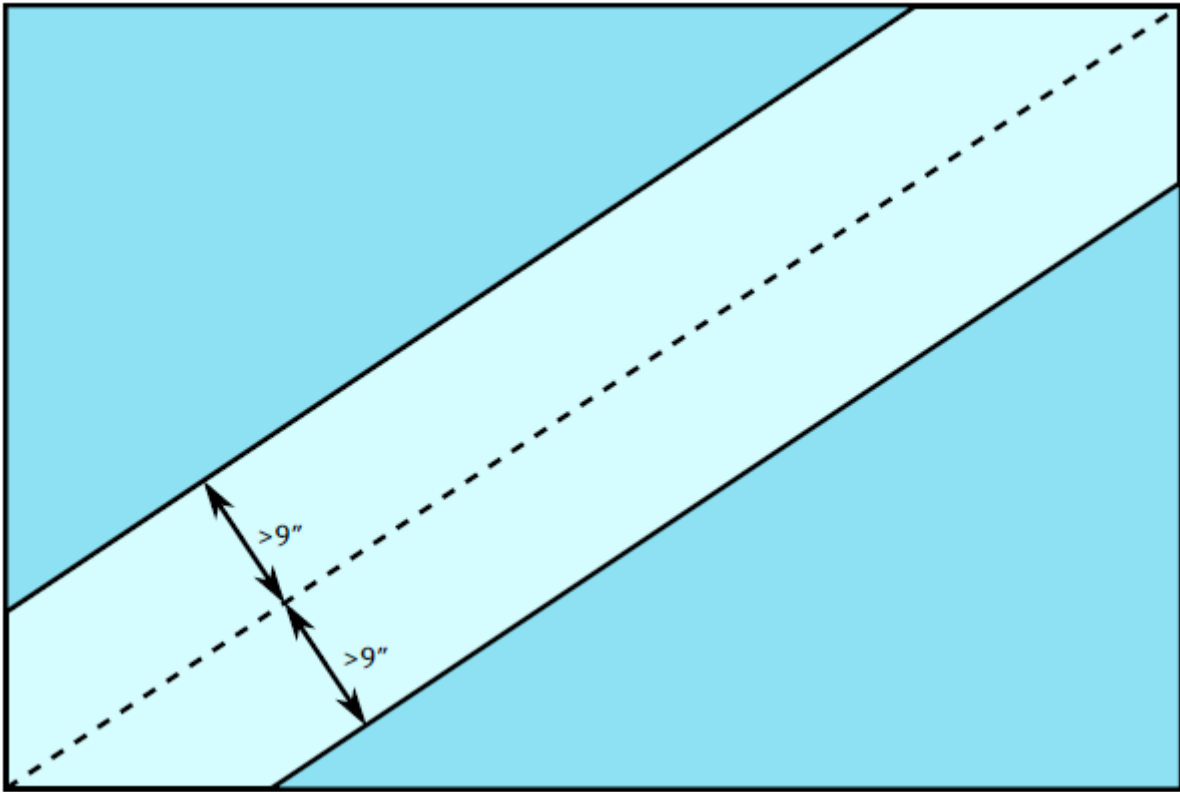


3-5 Malos Modales

Algunas unidades tienen una reputación tan despreciable en el campo de batalla, que solo verlas hace que las líneas enemigas se rompan.

Despliegue

Flanco Rehusado.



Configuración Previa

Durante el paso 7 de la *Secuencia de la Fase de Despliegue* (después de mover unidades con *Vanguardia* y antes de tirar el primer turno), ambos jugadores deben elegir una de sus propias unidades, comenzando por el jugador que terminó de desplegar primero. La unidad elegida adquiere **Malos Modales**.

Reglas Especiales de Escenario

Malos Modales

Todas las unidades obtienen *Frenesí* con la excepción de que sólo las unidades enemigas con *Malos Modales* activan los *Chequeos de Frenesí* propios de la regla *Frenesí*.

Cada vez que una unidad enemiga falle un *Chequeo de Frenesí* activado por una unidad con *Malos Modales*, ganas un *Contador de Victoria*. Si la unidad enemiga es una *Unidad que Puntúa*, ganas un *Contador de Victoria* adicional.

Ganar el Objetivo Secundario

Al final de la partida, el jugador con más *Contadores de Victoria* gana este *Objetivo Secundario*.



3-6 Objetivos Múltiples

Despliegue

Cualquiera de los *Tipos de Despliegue* estándar.

Configuración Previa

Después del *Paso 8 de la Secuencia de Pre - Juego* (inmediatamente antes de la *Fase de Despliegue*), cada jugador genera 3 *Tareas* para ellos mismos de la lista que sigue a continuación, comenzando con el jugador que eligió su *Zona de Despliegue*. Para generar una *Tarea*, tira un 1D3 y un 1D6.

Ganar el Objetivo Secundario

Al final de la partida, el jugador que haya completado el mayor número de sus *Tareas* asignadas gana este *Objetivo Secundario*.

| Resultado 1D3 | Resultado 1D6 | Tarea |
|------------------|------------------|---|
| 1 | 1 | Muchos Espías Tienen Muchos Ojos Todas las unidades enemigas con <i>Exploradores</i> deben retirarse como bajas al final del juego. Si no hay unidades con <i>Exploradores</i> en la <i>Lista de Ejército</i> del rival, todas las unidades enemigas con <i>Vanguardia</i> deben retirarse como bajas al final del juego. Genera otra <i>Tarea</i> si no hay unidades con <i>Exploradores</i> o <i>Vanguardia</i> en la <i>Lista de Ejército</i> del rival. |
| 1 | 2 | El Conocimiento es Poder Elige inmediatamente un <i>Hechicero</i> de tu <i>Lista de Ejército</i> . Este <i>Hechicero</i> debe estar vivo al final de la partida. Genera otra <i>Tarea</i> si no hay <i>Hechiceros</i> en tu ejército. |
| 1 | 3 | Sólo Puede Quedar Uno Debes tener exactamente un <i>Personaje</i> vivo al final de la partida. Genera otra <i>Tarea</i> si sólo tienes un <i>Personaje</i> en tu <i>Lista de Ejército</i> . A menos que sean escogidas como monturas de <i>Personaje</i> , las <i>Plataformas de Guerra</i> se ignoran a efectos de esta <i>Tarea</i> . |
| 1 | 4 | Arrebata sus Tierras Debes tener al menos una unidad con <i>Unidad que Puntúa</i> dentro de la <i>Zona de Despliegue</i> del enemigo al inicio de cualquiera de tus <i>Turnos de Jugador</i> . Las unidades que se desplegaron con algún tipo de <i>Despliegue Especial</i> se ignoran a estos efectos. |
| 1 | 5 | Aprovecha ese Recurso Elige inmediatamente un <i>Elemento de Terreno</i> completamente fuera de tu <i>Zona de Despliegue</i> . Debes tener más unidades con <i>Unidad que Puntúa</i> en un radio de 6" de ese <i>Elemento de Terreno</i> que tu rival al final de <i>Turno de Juego</i> 5. |
| 1 | 6 | Salta la Trampa Al menos una de tus unidades debe cargar con éxito por la <i>Retaguardia</i> de una unidad enemiga. |



| Resultado 1D3 | Resultado 1D6 | Tarea |
|---------------|---------------|---|
| 2 | 1 | Carga Preciada Elige inmediatamente una unidad con <i>Unidad que Puntúa</i> de tu ejército. Esa unidad debe estar viva al final de la partida. |
| 2 | 2 | El Honor lo es Todo Ninguna de tus unidades puede declarar una <i>Reacción a la Carga</i> de <i>Huir</i> (ni siquiera involuntariamente). Genera otra <i>Tarea</i> si no hay unidades en tu <i>Lista de Ejército</i> que puedan declarar <i>Huir</i> como <i>Reacción a la Carga</i> . |
| 2 | 3 | Hombres Adelantados Tu <i>Portaestandarte de Batalla</i> debe cargar con éxito a una unidad enemiga y sobrevivir hasta el final del siguiente <i>Turno de Jugador</i> al menos una vez. Genera otra <i>Tarea</i> si no hay <i>Portaestandarte de Batalla</i> en tu <i>Lista de Ejército</i> . |
| 2 | 4 | ¡Derríbalo! Elige inmediatamente una miniatura con <i>Presencia Imponente</i> en la <i>Lista de Ejército</i> del rival. Esa miniatura debe haber sido retirada como baja antes del final del Turno de Juego 4. Genera otra <i>Tarea</i> si no hay miniaturas con <i>Presencia Imponente</i> en la <i>Lista de Ejército</i> de tu rival. |
| 2 | 5 | Diezmando a la Manada Cuando generes esta <i>Tarea</i> , identifica la unidad con más miniaturas en tu <i>Lista de Ejército</i> . En caso de empate, elige una de ellas. Esa unidad debe haber sido retirada como baja al final de la partida. |
| 2 | 6 | Asesinato El <i>General</i> enemigo debe haber sido retirado como baja antes que tu <i>General</i> sea retirado como baja. |

| Resultado 1D3 | Resultado 1D6 | Tarea |
|---------------|---------------|---|
| 3 | 1 | Dominación Debes tener más unidades con <i>Unidad que Puntúa</i> en un radio de 6" del centro del tablero que tu rival al final de la partida. |
| 3 | 2 | Despeja los Cielos Todas las miniaturas con <i>Volar</i> deben haber sido retiradas como baja al final de la partida. Genera otra <i>Tarea</i> si la <i>Lista de Ejército</i> de tu rival no tiene miniaturas con <i>Volar</i> . |
| 3 | 3 | Reliquia Mágica Coloca inmediatamente un <i>Marcador de Reliquia</i> con su centro dentro de tu <i>Zona de Despliegue</i> . Cada vez que una miniatura amiga lance con éxito un hechizo que no sea <i>Hechizo Vinculado</i> ni <i>Hechizo Atributo</i> , puedes mover el <i>Marcador de Reliquia</i> hasta 3" en cualquier dirección. Nunca puede haber ninguna unidad enemiga en un radio de 6" del centro del <i>Marcador de Reliquia</i> al inicio de cualquiera de tus <i>Turnos de Jugador</i> . |
| 3 | 4 | Motín Tu <i>General</i> debe haber sido retirado como baja y al menos uno de tus <i>Personajes</i> debe permanecer en el tablero al final de la partida. Genera otra <i>Tarea</i> si sólo hay un <i>Personaje</i> en tu <i>Lista de Ejército</i> . |
| 3 | 5 | Mensaje Elige inmediatamente un <i>Personaje</i> de tu ejército. Ese <i>Personaje</i> debe estar dentro de la <i>Zona de Despliegue</i> de tu rival al inicio de al menos uno de tus <i>Turnos de Jugador</i> durante el <i>Turno de Juego 4</i> o posterior. |
| 3 | 6 | Golpe al Objetivo Elige inmediatamente una unidad enemiga con <i>Unidad que Puntúa</i> . Esa unidad debe haber sido retirada como baja al final de la partida. |



Escenarios Narrativos

Estos escenarios contienen ideas y reglas más complejas que los *Escenarios de Juego*. Pueden requerir *Elementos de Terreno* únicos o la participación de uno o más ejércitos de forma específica. Incluso pueden contener *Puntos de Ejército* desiguales, con un bando con una cantidad de fuerzas superior al otro.

Por lo tanto, estos escenarios no están pensados para partidas balanceadas de entorno competitivo, sino más para una partida de entretenimiento que explica una historia.

Cada escenario narrativo contiene explicaciones detalladas sobre cómo debe usarse, como se indica a continuación con los siguientes encabezados:

Despliegue - Especifica el *Tipo de Despliegue* a usar en ese escenario. Puede ser uno de los *Tipos de Despliegue* estándar, pero puede ser también uno exclusivo. Si lo fuera, se especificará todo lo necesario para llevarlo a cabo.

Configuración Previa - Especifica cómo configurar las actividades que deben llevarse a cabo antes de que comience la batalla, como por ejemplo colocar *Tokens* para el *Objetivo Secundario*, o cualquier restricción que se aplique a *Listas de Ejército*.

Reglas Especiales del Escenario - Especifica cualquier regla única que afecte a los ejércitos o al *Campo de Batalla* en este escenario.

Ganar el Objetivo Secundario - Especifica cómo se gana la partida. La mayoría de *Escenarios Narrativos* tienen una original forma de determinar al ganador, diferente al recuento de *Puntos de Victoria*.

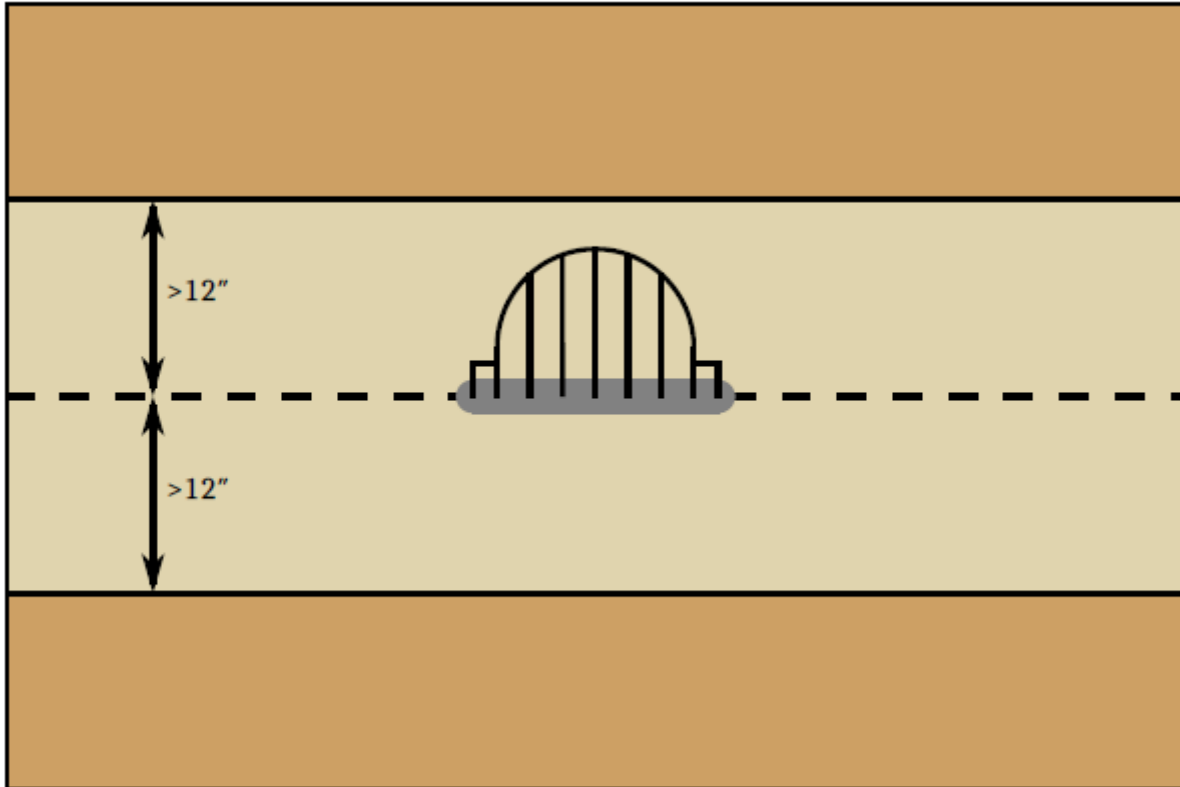
| Número | Escenario | Página |
|--------|---|--------|
| 1 | Las Puertas de la Avaricia | 25 |
| 2 | El Tesoro del Dragón | 27 |
| 3 | Grandes Portales de las Montañas Áridas | 29 |
| 4 | Intervención Divina | 31 |
| 5 | Un Ojo en el Futuro | 32 |
| 6 | Misión Imposible | 33 |
| 7 | Marcha hacia la Victoria | 34 |
| 8 | Objeciones Estratégicas | 35 |
| 9 | Una Batalla Propicia | 37 |
| 10 | Clima de Tormenta | 38 |
| 11 | Tren Fuera de Control | 40 |
| 12 | En las Montañas | 41 |

1. Las Puertas de la Avaricia

En lo profundo de las Tierras Yermas, un sombrío monumento se eleva sobre el paisaje. Nadie sabe quién lo construyó, pero que es un homenaje a Sugulag, es obvio. El Coleccionista vigila este campo de batalla, y aquellos que pasen por su puerta recibirán una fracción de su poder.

Despliegue

Choque Frontal.



Configuración Previa

Para obtener el mejor efecto temático, los dos ejércitos utilizados en este escenario deberían tener una buena razón para estar en las *Tierras Yermas*. Entre los más adecuados se encuentran los *Guerreros de los Dioses Oscuros*, las *Legiones Demoníacas*, los *Khanes Ogros* y los *Enanos Infernales*. Entre los menos adecuados estarían los *Saurios Ancestrales*, los *Elfos Silvanos* y las *Dinastías Eternas*.

Coloca un *Elemento de Terreno* que sea un *Icono de Avaricia* en el centro del tablero. Debe tener un tamaño de aproximadamente 2×8" y permitir a las unidades poder colocarse en su interior (por ejemplo, que sea extraíble de su base).

Reglas Especiales de Escenario

El Deber del Coleccionista

Cada *Personaje* que participe en esta batalla puede llevar 50 pts. adicionales más en *Objetos Especiales*, *Manifestaciones Demoníacas*, u *Objetos Rúnicos*.

Cada vez que un *Personaje* mate a una miniatura enemiga en un *Duelo*, puede reclamar inmediatamente una pieza de equipo que lleve un *Objeto Especial*, *Manifestación Demoníaca* u *Objeto Rúnico* que llevara la miniatura aniquilada (incluyendo *Artefactos*). Si lo hace, y el *Personaje* ya tiene una pieza de equipo de la misma categoría, debe descartar una pieza de equipo a tu elección para hacer hueco al nuevo objeto. Por ejemplo, para reclamar una *Arma Encantada* (o el equivalente en *Objeto Rúnico*), la miniatura primero deberá descartar su *Arma Encantada* para reclamar la nueva.



Ten en cuenta que:

- Cualquier objeto de “*un solo uso*” ya usado u objeto destruido no puede ser reclamado.
- Los *Encantamientos de Escudos* y de *Piezas de Armaduras* se consideran diferentes categorías para este propósito.
- El número de puntos máximo que un *Personaje* puede gastar en *Objetos Especiales* u *Objetos Rúnicos* se ignora cuando reclama una pieza de equipo.
- Las demás restricciones usuales para armas se siguen aplicando (por ejemplo, una miniatura a pie no puede usar una *Lanza de Caballería*).
- Sólo los *Hechiceros* pueden reclamar *Objetos Especiales* que están restringidos a *Hechiceros*, y los *Hechiceros* no pueden reclamar *Objetos Especiales* que no son para *Hechiceros*.
- Sólo los *Personajes* que pueden llevar *Encantamientos de Portaestandartes* pueden reclamar un *Estandarte encantado*.
- De lo contrario, también puedes reclamar equipo al que la miniatura normalmente no tiene acceso (por ejemplo, un *Personaje* que sólo tiene acceso a armadura ligera puede reclamar una armadura pesada encantada).

Icono de la Avaricia

El *Elemento de Terreno* del centro del tablero tiene las reglas siguientes.

| | |
|-----------------------------|--|
| Cobertura | El <i>Icono de la Avaricia</i> es <i>Terreno de Cobertura</i> para las unidades dentro y/o detrás de él, lo que contribuye a dar <i>Cobertura Ligera</i> . |
| Movimiento | Las miniaturas <i>Gigantescas</i> no pueden mover hacia adentro o a través de un <i>Icono de la Avaricia</i> . |
| Filas Rotas | Las unidades con más de la mitad de sus miniaturas con el centro de su peana dentro de un <i>Icono de la Avaricia</i> nunca pueden ser <i>Impasibles</i> , a menos que se especifique lo contrario. |
| Bendición de Sugulag | Una unidad que no esté huyendo que esté en contacto con el centro del <i>Icono de la Avaricia</i> obtiene <i>Unidad que Puntúa</i> para el resto de la partida, a menos que estuviera llevando a cabo un <i>Movimiento de Vuelo</i> . Si la unidad ya es <i>Unidad que Puntúa</i> , contará el doble a efectos de la regla <i>La Hierba es más Verde</i> . Una unidad no puede obtener <i>Bendición de Sugulag</i> más de una vez. |

Ganar el Escenario

Hay dos objetivos en esta partida. Si ambos jugadores ganan cada uno de ellos, la partida es un empate. Si un jugador gana uno de los objetivos, el jugador consigue una victoria menor. Si un jugador obtiene ambos objetivos, obtiene una victoria mayor. Los dos objetivos son:

| | |
|-------------------------------|---|
| Coleccionista Mayor | Al final de la partida, calcula cuantos puntos tiene cada jugador en <i>Objetos Especiales</i> , <i>Manifestaciones Demoníacas</i> u <i>Objetos Rúnicos</i> en miniaturas que no hayan sido retiradas como baja (incluyendo puntos de objetos robados mediante <i>El Deber del Coleccionista</i>), entonces resta la cantidad de puntos originariamente gastados en esos objetos en las respectivas <i>Listas de Ejército</i> . El jugador con la cifra más alta siguiendo estos cálculos, es el ganador del objetivo. |
| La Hierba es más Verde | Debes tener más <i>Unidades que Puntúan</i> en la <i>Zona de Despliegue</i> del rival que las que tenga tu rival en la tuya al final de la partida. |



Gran Dragón Rojo

Miniatura individual

Tamaño Gigantesco

Tipo Bestia

Peana 50×100 mm

| Global | Av | Mar | Dis | Model Rules | | |
|-----------|----|-----|-----|---|---|--|
| | 0" | 0" | 9 | Volar (0", 0"), Tropas Ligeras, Orgullosos, Territorial, Indesmoralizable | | |
| Defensivo | PV | Def | Res | Arm | | |
| | 6 | 6 | 6 | 4 | Aegis (4+, contra Ataques a Distancia), Objetivo Difícil (1), Piel Gruesa | |
| Ofensivo | At | Of | Fue | PA | Agi | |
| | 5 | 6 | 6 | 3 | 3 | Ataque de Aliento (F4, PA1, Ataques Flamígeros), Salvaje |

Reglas de Miniatura

Orgullosos: Regla Universal.

Cada Punto de Vida perdido por el Dragón cuenta el doble a efectos de Resolución del Combate.

Salvaje: Atributo de Ataque.

El objetivo de los Ataques Especiales del Dragón, así como cada uno de sus ataques cuerpo a cuerpo, debe ser aleatorio, determinado entre todos los posibles objetivos disponibles. Sus ataques cuerpo a cuerpo siempre se asignan hacia Miniaturas de Tropa dentro de la unidad objetivo, si es posible (recuerda que el Dragón puede beneficiarse de Melé de Combate). El Dragón solo puede usar su Ataque de Aliento como un Ataque de Melé, y lo hace la primera vez que pelea una segunda ronda de combate.

Territorial: Regla Universal.

Si una Unidad que Puntúa se acerca a 6" del Dragón o del Marcador del Tesoro durante cualquier movimiento que no sea un movimiento de Carga, y el Dragón no está trabado en combate, detén inmediatamente a esa unidad. Gire al Dragón en la dirección del centro de la unidad, y entonces mueve el Dragón para entrar en contacto con peana con la unidad, como si se estuviera cargando usando un Movimiento de Vuelo. El Dragón cuenta como cargando y este movimiento sigue todas las reglas para los movimientos de Carga (es decir, el objetivo tiene que declarar una Reacción a la Carga, se aplican las reglas para maximizar el contacto, etc.). Cuando recibe una Carga, la Reacción a la Carga del Dragón siempre es Aguantar, y su distancia de persecución y arrasamiento es siempre 0".

Piel Gruesa: Protección Personal.

Los ataques contra el Dragón con la regla Heridas Múltiples pierden este Atributo de Ataque.

Ganar el Escenario

Al inicio de cada Turno de Jugador, cada jugador obtiene un Contador de Victoria por cada una de sus Unidades que Puntúan que estén en un radio de 3" del Marcador de Tesoro y no estén trabadas en combate.

Ganas un Contador de Victoria por cada herida no salvada infligida al Dragón con una de tus unidades.

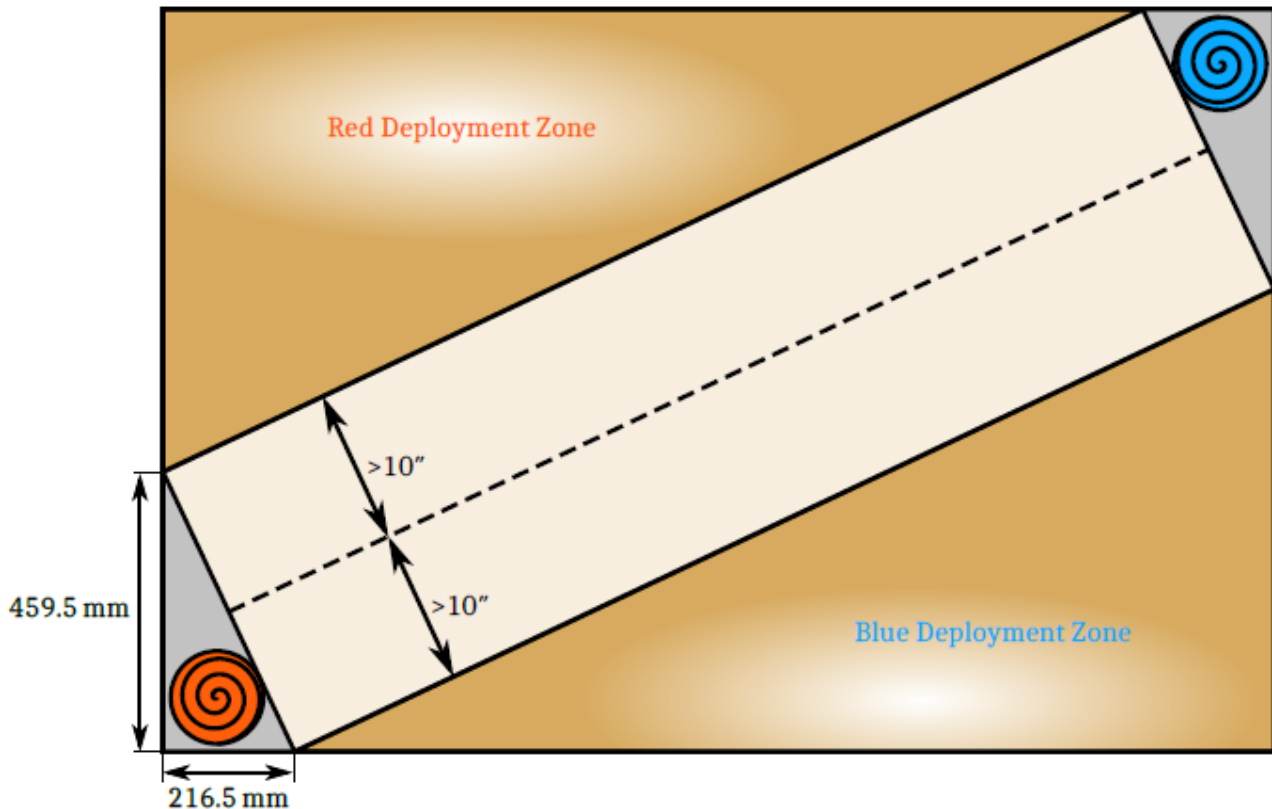
Al final de la partida, el jugador con más Contadores de Victoria gana.

3. Grandes Portales de las Montañas Áridas

En lo más alto de las Montañas Áridas, existen dos portales, uno a cada lado del estrecho valle. Nadie sabe quién los construyó o cuál es el propósito de los mismos, aunque su valor es obvio. Pero hay que ir con cuidado con el equilibrio de los portales. Debe ser mantenido.

Despliegue

Las Zonas de Despliegue están marcadas como Rojo y Azul. Ten en cuenta su situación en relación a los portales, en la figura de aquí abajo.



Configuración Previa

Coloca los portales en las diagonales opuestas de las esquinas del tablero. Sus bases deberían ser de forma triangular con los lados de aproximadamente 18x8", contando que el tablero sea de 72"x48".

Reglas Especiales de Escenario

Hay dos tipos de Tokens de Ionización, Rojos y Azules. Las unidades que reciben tokens se les denomina Unidades Ionizadas y obtienen **Descarga Eléctrica** (ver debajo). Una unidad sólo puede recibir un único Token de Ionización.

Durante el Paso 7 de la Secuencia de Fase de Despliegue (después de mover las unidades con Vanguardia), los jugadores se turnan marcando 3 de sus unidades cada una con un Token de Ionización del mismo color que su Zona de Despliegue, empezando por el jugador que acabó primero de desplegar.

Descarga Eléctrica: Atributo de Ataque.

Cuando cargan las Unidades Ionizadas tienen interacciones especiales:

- Las tiradas de Alcance de Carga contra unidades con Ionización opuesta están sujetas a Tirada Maximizada. Si dicha carga es exitosa, el propietario de la unidad que carga puede elegir intercambiar



inmediatamente los *Token de Ionización* entre la unidad que carga y la unidad que recibe la *Carga* (una vez completado el *Movimiento de Carga*).

- Las tiradas de *Alcance de Carga* contra unidades con la misma *Ionización* que la unidad que carga están sujetas a *Tirada Minimizada*.

Salto de Portales

Cuando una unidad acaba su *Movimiento de Avance* en un radio de 5" de un portal, puede optar por:

- Entrar en él, a menos que tenga una *Ionización* del mismo color que la del portal.
- Perder su *Ionización*, si está *Ionizada*.

Si la unidad entra en el portal, se retira del campo de batalla y luego se vuelve a colocar en la misma formación, de cara a cualquier dirección, siguiendo la regla de *Espacio entre Unidades*, y completamente dentro de 5" del otro portal. Si esto es imposible, la unidad no puede entrar en el portal. Si la unidad teletransportada no estaba *Ionizada*, obtiene una *Token de Ionización* del color del portal por el que ha salido (por ejemplo, salir a través de un portal rojo produce una ionización roja).

Ganar el Escenario

Al final de cada *Turno de Jugador*, empezando en el *Turno de Juego 3*, el *Jugador Activo* puede elegir descartarse de *Tokens de Ionización* de unidades en un radio de 6" del centro del tablero. Los tokens descartados se colocan en una reserva de descartes al lado del tablero. Por cada *Token de Ionización* descartado, el jugador obtiene un *Contador de Victoria*. Si la reserva de descartes (la cual es rellenada por ambos jugadores) contiene un número igual de *Tokens de Ionización* rojos y azules después de realizar el descarte, ese jugador obtiene un *Contador de Victoria* adicional.

Al final de la partida, el jugador con el mayor número de *Contadores de Victoria* gana la partida.



4. Intervención Divina

¡Los Dioses han observado la importancia de esta batalla y han enviado sus Campeones a ayudarte!

Despliegue

Cualquiera de los *Tipos de Despliegue* estándar.

Configuración Previa

Cada ejército obtiene una *Bestia Encarnada*, el perfil de la cual encontrarás en las Reglas Especiales de Escenario. Puede desplegarse y usarse como parte normal de un ejército.

Reglas Especiales de Escenario



Bestia Encarnada

Miniatura individual

Tamaño Grande

Tipo Bestia

Peana 50×50 mm

| Global | Av | Mar | Dis | Model Rules | | |
|-----------|-----|-----|-----|--|-----------------------------|--|
| | 10" | 16" | 9 | <i>Resistencia a la Magia (3), Superno, Indesmoralizable</i> | | |
| Defensivo | PV | Def | Res | Arm | | |
| | 8 | 5 | 5 | 2 | <i>Objetivo Dificil (1)</i> | |
| Ofensivo | At | Of | Fue | PA | Agi | |
| | 5 | 5 | 6 | 2 | 1 | <i>Ataque de Aliento (F4, PA0, Ataques Divinos), Ataques Divinos</i> |

Ganar el Escenario

Cada vez que una *Bestia Encarnada* lleve a cabo alguna de las siguientes acciones, su propietario obtiene un *Contador de Victoria*:

- Cargar con éxito a una unidad enemiga.
- Matar a un *Personaje* enemigo.
- Ganar una *Ronda de Combate*.

Cada vez que una *Bestia Encarnada* pierde un *Punto de Vida*, el jugador rival obtiene un *Contador de Victoria*.

Al final de la partida, el jugador con el mayor número de *Contadores de Victoria* gana la partida.



5. Un Ojo en el Futuro

Pocos son los elegidos que pueden ver el futuro, y menos aún son aquellos capaces de hacerlo y conservar la cordura. La predicción del Oráculo puede ayudarte a alcanzar la gloria...o la locura.

Despliegue

Cualquiera de los *Tipos de Despliegue* estándar.

Configuración Previa

Necesitas una miniatura para representar al *Oráculo*. Puede ser un *Hechicero* tradicional, un monstruo, o incluso una torre dónde se supone que dentro hay el *Oráculo*. Durante la partida, la miniatura es tratada como *Terreno Impasable*. Colócalo en el centro del tablero.

Reglas Especiales de Escenario

El Gran Oráculo

Al final de tu *Fase de Movimiento*, puedes pedirle al *Oráculo* predicciones para cada *Personaje* amigo que no esté huyendo y no trabado en combate, a menos de 3" del *Oráculo*. Para cada personaje, tira un 1D6 y colócalo junto al *Personaje*, conocido como *Dado del Destino*. Al realizar una de las siguientes acciones, puedes reemplazar un único 1D6 de la tirada por el *Dado del Destino* (esto no se considera una repetición de tirada de dados):

- *Intentos de Lanzamiento* de hechizos llevados a cabo por el *Personaje*.
- Tiradas para impactar de ataques llevados a cabo por el *Personaje*.
- Tiradas para herir de ataques llevados a cabo por el *Personaje*.
- Tiradas de *Salvación por Armadura* llevados a cabo por el *Personaje*.
- Tiradas de *Salvaciones Especiales* llevados a cabo por el *Personaje*.
- Tiradas de *Alcance de Carga* para el *Personaje* o su unidad.

Mientras el *Personaje* tenga un *Dado del Destino*, sufre un modificador negativo a su *Disciplina* igual a la mitad del valor del *Dado del Destino*, redondeando fracciones hacia arriba. Ningún *Personaje* puede tener más de un único *Dado del Destino*.

Ganar el Escenario

Los jugadores luchan por obtener la fidelidad del *Oráculo*. Cada vez que un *Personaje* o unidad es retirado como baja en un radio de 18" del *Oráculo*, el jugador rival obtiene 1 *Contador de Victoria*.

Al final de la partida, el jugador con el mayor número de *Contadores de Victoria* gana la partida.

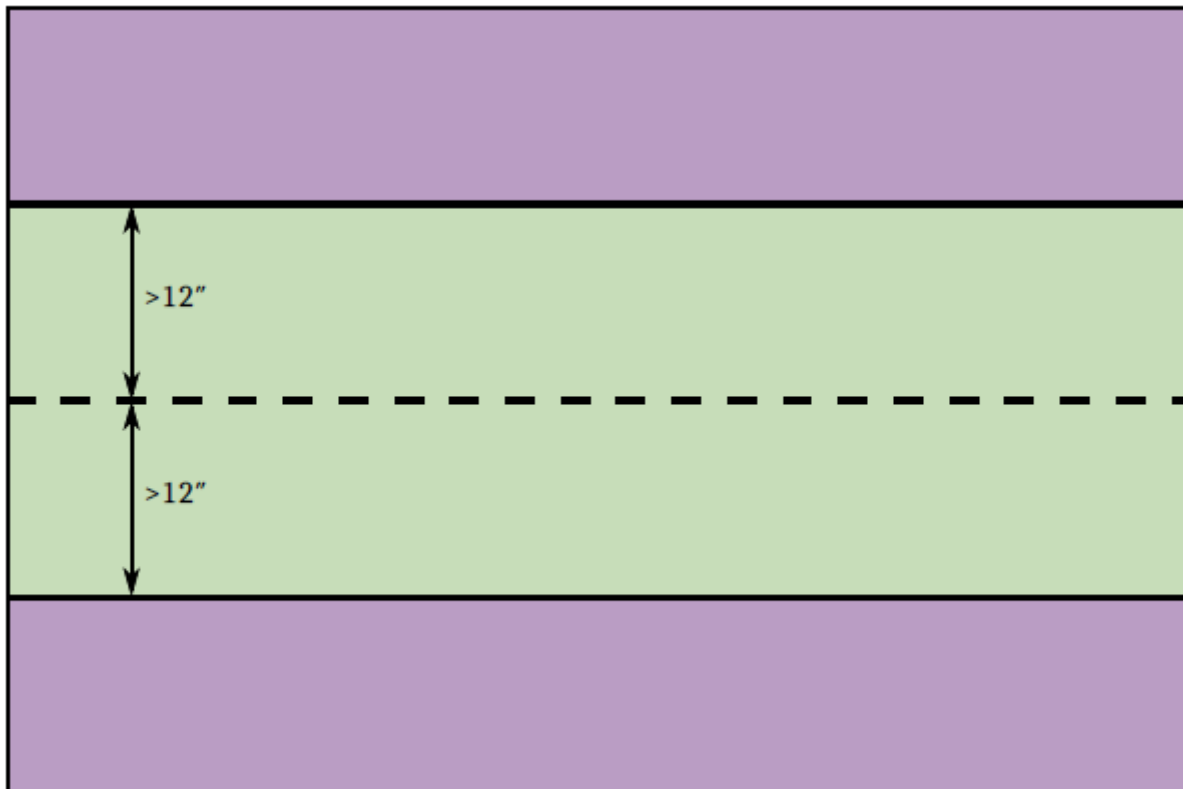


6. Misión Imposible

Un valioso operativo de un señor local ha pasado las últimas semanas a cubierto dentro de las filas del enemigo. Tu trabajo es extraer este agente, preferiblemente de la manera más gloriosa posible, para que pueda informar sobre tus proezas a tus Maestros.

Despliegue

Choque Frontal.



Reglas Especiales de Escenario

Agente Secreto

Después del *Paso 8 de la Secuencia de Pre-Juego* (inmediatamente antes de la *Fase de Despliegue*), ambos jugadores deben nominar en secreto una única unidad de la *Lista de Ejército* del rival que valga como mínimo 200 pts. y esté compuesta al menos por 5 miniaturas de tamaño *Estándar* o 3 miniaturas si son de tamaño *Grande* (escríbelo en un trozo de papel). Esa unidad contiene a tu *Espía*.

Al inicio del *Turno de Jugador* de tu rival, puedes hacer que tu *Espía* sabotee la unidad en la que se encuentra. Para hacerlo, simplemente revela tu unidad elegida. La unidad saboteada no puede cargar en la siguiente *Fase de Carga* y no puede mover voluntariamente en la siguiente *Fase de Movimiento*.

Ganar el Escenario

Para ganar el escenario, debes rescatar a tu *Espía* para obtener la información valiosa recopilada. Un *Espía* se considera rescatado cuando la unidad en la que se encuentra es retirada como baja. Si consigues rescatar tu *Espía* mientras que tu rival no lo consiga, ganas este escenario.

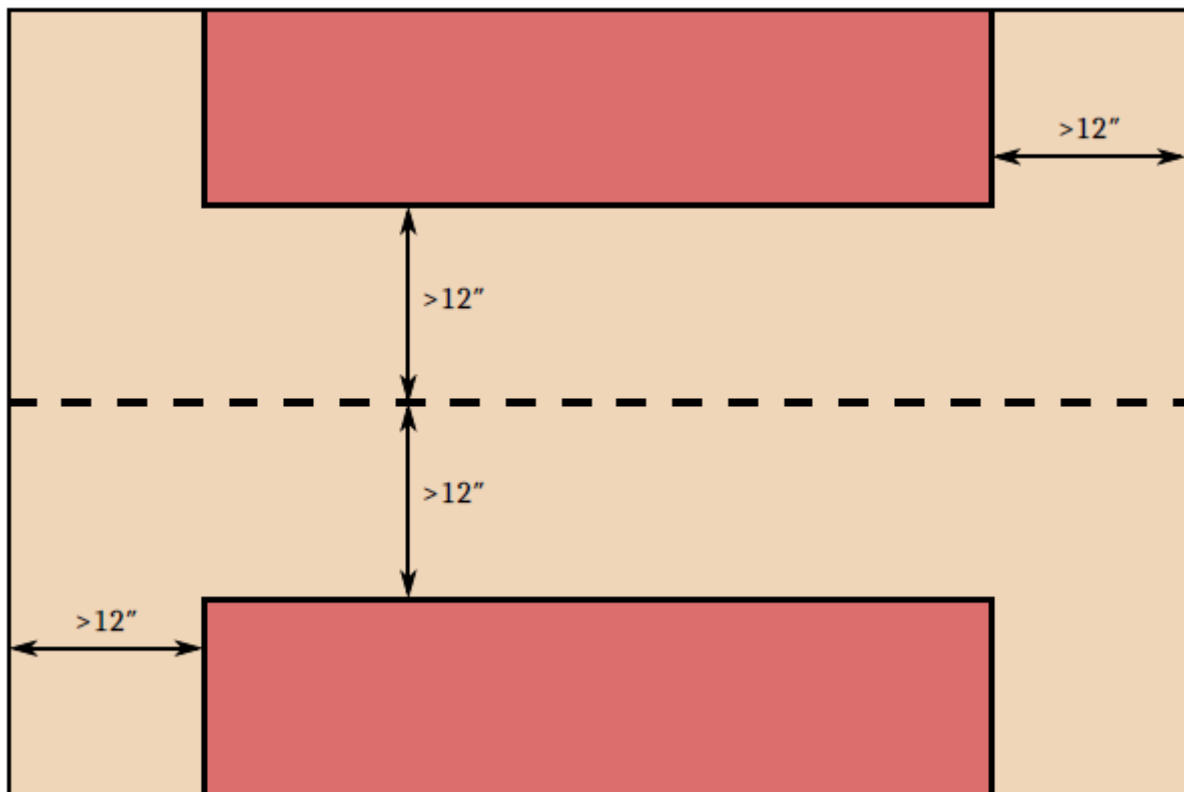


7. Marcha hacia la Victoria

Con refuerzos programados para ambos lados, reclamar posiciones estratégicamente sólidas en el área local se convierte en tanto más importante para asegurarse de que se pueda obtener una victoria decisiva en un momento posterior.

Despliegue

Choque Frontal, con la excepción que las unidades no pueden desplegarse en un radio de 12" de los bordes cortos.



Ganar el Escenario

El atacante recibe *Puntos de Batalla* adicionales por tener unidades amigas dentro de la Zona de Despliegue del defensor al final de la partida, mientras que el *Defensor* recibe puntos por evitarlo. Determina los *Puntos de Batalla* de la forma habitual, suma el *Coste en Puntos* combinados de las unidades del *Atacante* que no estén huyendo dentro de la *Zona de Despliegue* del *Defensor*, y usa la tabla siguiente para calcular la cantidad de *Puntos de Batalla* adicionales obtenidos. Las unidades al 25% o menos de sus *Puntos de Vida* iniciales (excluidos los *Personajes* unidos a la unidad) cuentan para estos bonos, pero sólo la mitad de sus *Coste en Puntos*, redondeando fracciones hacia arriba.

| % de Puntos de Ejército en Zona | 0%-10% | >10%-20% | >20%-25% | >25%-30% | >30%-35% | >35%-40% | >40% |
|---------------------------------|--------|----------|----------|-----------|-----------|-----------|-------|
| (jugando a 4500 pts.) | 0-450 | 451-900 | 900-1125 | 1126-1350 | 1351-1575 | 1576-1800 | >1800 |
| Atacante | -3 | -2 | -1 | 0 | +1 | +2 | +3 |
| Defensor | +3 | +2 | +1 | 0 | -1 | -2 | -3 |

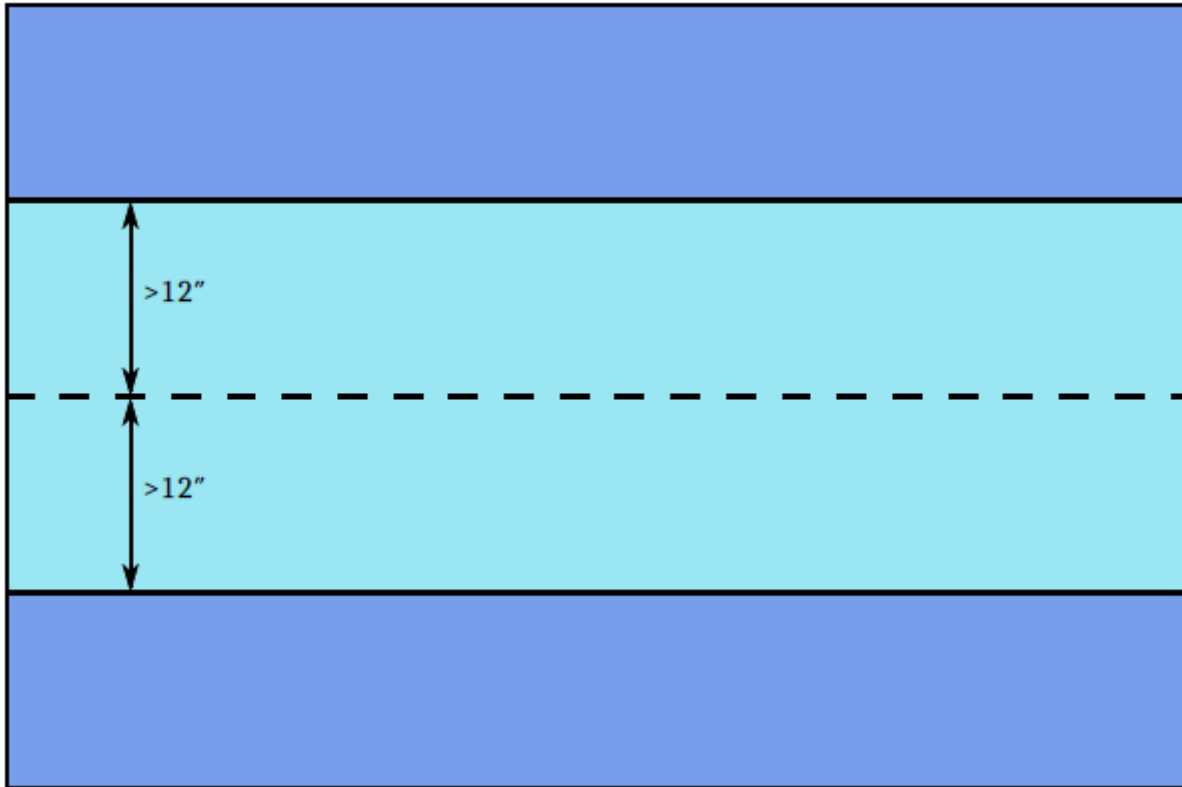


8. Objeciones Estratégicas

Cuando dos facciones creen firmemente que tienen el derecho final a la misma tierra, solo puede haber guerra.

Despliegue

Choque Frontal.



Configuración Previa

Al final del Paso 6 de la *Secuencia de Pre-Juego* (inmediatamente después de determinar las *Zonas de Despliegue*), ambos jugadores deben colocar un *Objetivo Estratégico* en cualquier punto del campo de batalla, completamente fuera de su propia *Zona de Despliegue*, y al menos a 1" de cualquier *Terreno Impasable*, empezando por el jugador que eligió su *Zona de Despliegue*.



Reglas Especiales de Escenario

Tamaño Gigantesco



Objetivo Estratégico

Miniatura individual

Tipo Constructo

Peana 100×100 mm

| Global | Av | Mar | Dis | Model Rules | |
|-----------|----|-----|-----|--------------------------------------|-----|
| | 0" | 0" | 10 | Temático, Indesmorizable, Inamovible | |
| Defensivo | PV | Def | Res | Arm | |
| | 7 | 0 | 7 | 0 | |
| Ofensivo | At | Of | Fue | PA | Agi |
| | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |

Reglas de Miniatura

Temático: Regla Universal.

Durante el Paso 7 de la Secuencia de Fase de Despliegue (después de mover las unidades con Vanguardia, pero antes de tirar para el primer turno), cada jugador debe darle a su Objetivo Estratégico 2 mejoras de la lista siguiente empezando por el jugador que eligió Zona de Despliegue:

- Resistencia a la Magia (4).
- Aegis (5+).
- Fortaleza (4+).
- Armadura establecida en 4.
- Los Ataques Tóxicos nunca pueden herir a la miniatura y los Ataques Envenenados contra la miniatura pierden este Atributo de Ataque.
- Resiliencia establecida en 8.
- Distracción.
- Objetivo Difícil (1).
- Puntos de Vida establecidos en 9.
- Al inicio de cada Turno de Juego, tira 1D6. Con un 5+, esta miniatura Recupera 1 Punto de Vida.

Inamovible: Regla Universal.

El Objetivo Estratégico no puede moverse de ningún modo una vez desplegado, y para las reglas de Persecución y Arrasamiento su distancia es siempre de 0". No se le pueden unir Personajes.

Ganar el Escenario

Un jugador es declarado inmediatamente ganador de la partida cuando el Objetivo Estratégico de su rival es retirado como baja o cuando todas las unidades enemigas son retiradas como bajas. Si no hay vencedor después de 7 Turnos de Juego, la partida es un empate.

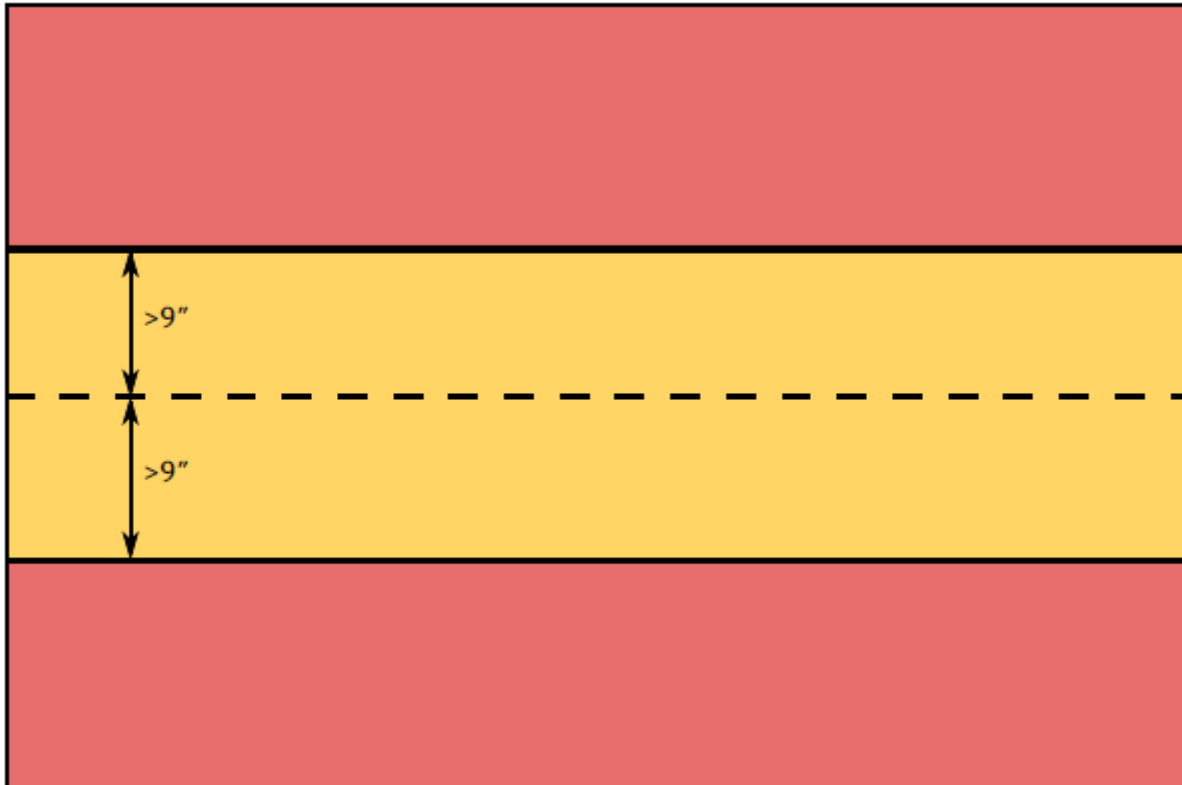


9. Una Batalla Propicia

Mata un hombre, y serás un asesino. Mata a millones de ellos, y serás un conquistador. Mátalos a todos, y serás un Dios.

Despliegue

Choque Frontal, con la excepción que las *Zonas de Despliegue* son áreas a más de 9" de la línea central.



Ganar el Escenario

Durante la partida, un jugador obtiene un *Contador de Victoria* si es el primero en encontrarse alguna de las siguientes situaciones:

- Una *Unidad que Puntúa* enemiga es retirada como baja.
- Una unidad amiga carga con éxito a una unidad enemiga.
- Una unidad enemiga de tamaño *Gigantesco* o con la regla *Plataforma de Guerra* es retirada como baja.

Al final de la partida, determina la unidad más cara en puntos de cada jugador que haya sido retirada como baja (basándote en el *Coste en Puntos* de cada *Lista de Ejército*; en caso de unidades combinadas, cuenta a los *Personajes* que se habían unido de forma separada). El jugador con la unidad menos cara fuera de las unidades antes mencionadas, gana 1 *Contador de Victoria*, y cada jugador obtiene 1 *Contador de Victoria* si el *General* de su rival ha sido retirado como baja.

El jugador con más *Contadores de Victoria* gana la partida.

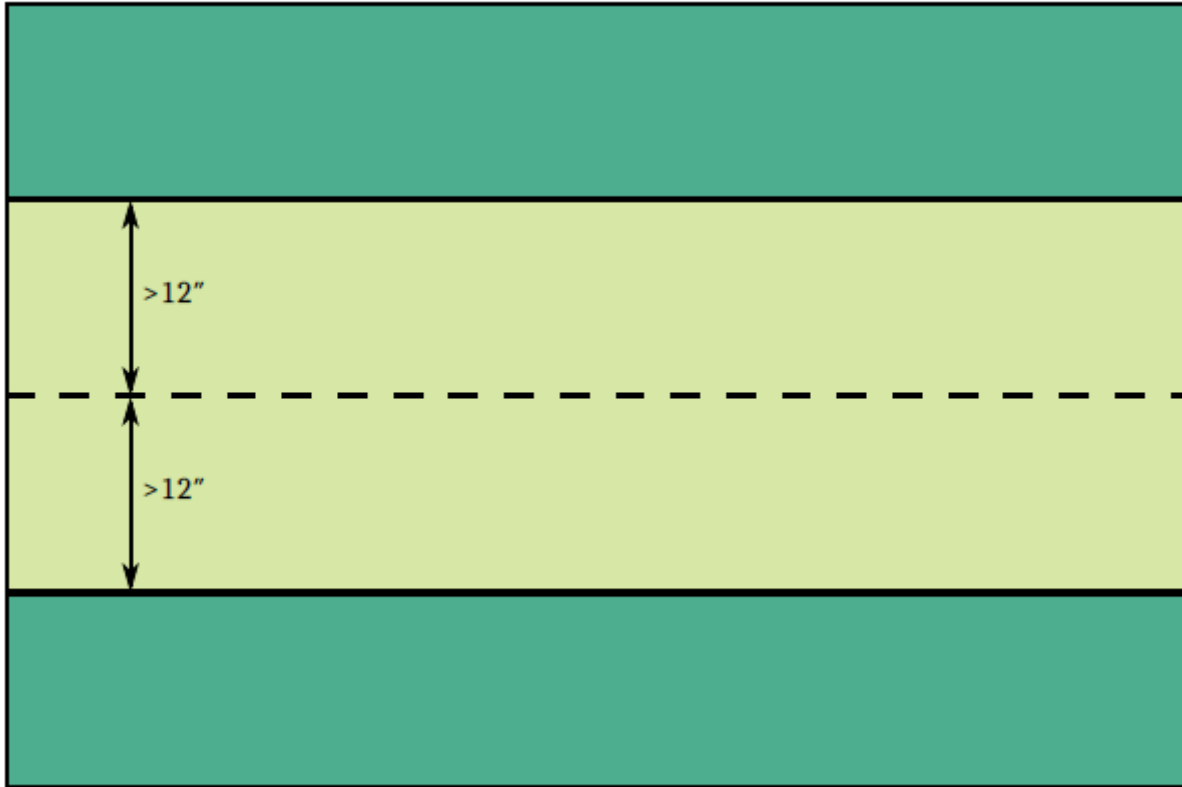


10. Clima de Tormenta

Pelear una batalla en medio de una tormenta de nieve es perder el sentido de lo que realmente estás luchando. En cambio, luchas por simplemente mantener vivo.

Despliegue

Choque Frontal.



Secuencia Previa

Prepara el campo de batalla con los siguientes *Elementos de Terreno*: 1-2 *Bosques* y 1-3 *Elementos Impasables* pequeños (aproximadamente de 3x3). Puedes usar las reglas de *Construyendo el Campo de Batalla* del *Reglamento* para colocar de forma aleatoria dichos *Elementos de Terreno*.

Reglas Especiales de Escenario

Al comienzo de cada Turno de Jugador, tira un 1D6 y multiplica el resultado por 6: el resultado corresponde a la *Distancia de Visión*, que indica cuántas pulgadas pueden ver las miniaturas en la ventisca. Un resultado de "1" significa que no hay visibilidad como penalización en ese *Turno de Jugador*.

Una miniatura o una unidad no puede disparar, cargar ni apuntar específicamente a una unidad (incluidos los hechizos) si está más alejada de esta miniatura o unidad que la *Distancia de Visión* obtenida.

Además, durante el *Paso 7 de la Secuencia de la Fase de Despliegue* (después de mover unidades con *Vanguardia* pero antes primer turno), cada jugador lanza un 1D6 y los efectos correspondientes en la tabla a continuación se aplican inmediatamente a ambos ejércitos. Todos los efectos permanecen en juego hasta el final de la partida a menos que se indique específicamente lo contrario. Estos efectos se acumulan si ambos jugadores obtienen el mismo resultado.



| | | |
|---|---------------------------------|--|
| 1 | Frío Amargo | Todas las miniaturas con una <i>Armadura</i> de 2 o superior -1 <i>Movimiento de Avance</i> y -2 <i>Movimiento de Marcha</i> . Si la armadura de una miniatura se modifica a menos de 2, ya no se verá afectada, y si se modifica a 2 o superior, se verá afectado. |
| 2 | Desesperadamente Perdido | Cada jugador debe elegir una unidad enemiga, comenzando por el jugador que eligió su <i>Zona de Despliegue</i> . Mueve esta unidad 2D6" en una dirección aleatoria (incluso si la unidad normalmente no podía moverse), manteniendo su orientación, de lo contrario, sigue las reglas para mover unidades que huyen (como las unidades que tienen que llevar a cabo un <i>Chequeo de Pánico</i> debido a unidades amigas huyendo a través de su <i>Rectángulo de Límite</i>). Sin embargo, hay dos excepciones: la unidad no lleva a cabo <i>Chequeos de Terreno Peligroso</i> , y sigue las reglas para <i>Perseguir Fuera del Tablero</i> si entra en contacto con el borde del tablero. En este caso, la unidad regresa en Turno de Juego 2 en lugar del Turno de Juego 1. |
| 3 | Congelación | Tira 3D6. El resultado se aplica a ambos jugadores. Los jugadores deben aplicar el resultado obtenido como pérdida de <i>Puntos de Vida</i> distribuido en su ejército, a las miniaturas que cada uno quiera. Cuenta los <i>Puntos de Victoria</i> para cada jugador después de aplicar esta pérdida, como si la partida hubiera acabado. Anota el resultado. Estos <i>Puntos de Victoria</i> parciales se usarán para determinar quién es el ganador al final de la partida. |
| 4 | Moral Rota | Todas las miniaturas excepto el <i>General</i> sufren -1 <i>Disciplina</i> . |
| 5 | Mala Vista | El alcance de las <i>Armas de Disparo</i> , <i>Armas de Artillería</i> y hechizos con el tipo <i>Proyectil</i> se reducen en 6". |
| 6 | Paisaje Peligroso | Todas las miniaturas que lleven a cabo un movimiento que no sea una <i>Reorganización</i> durante el <i>Paso 2 de la Secuencia de la Fase de Movimiento</i> (unidades huyendo y unidades con <i>Movimiento Aleatorio</i> deben llevar a cabo un <i>Chequeo de Terreno Peligroso</i> (1). |

Ganar el Escenario

Usa las *Condiciones de Victoria* normales del *Reglamento*.

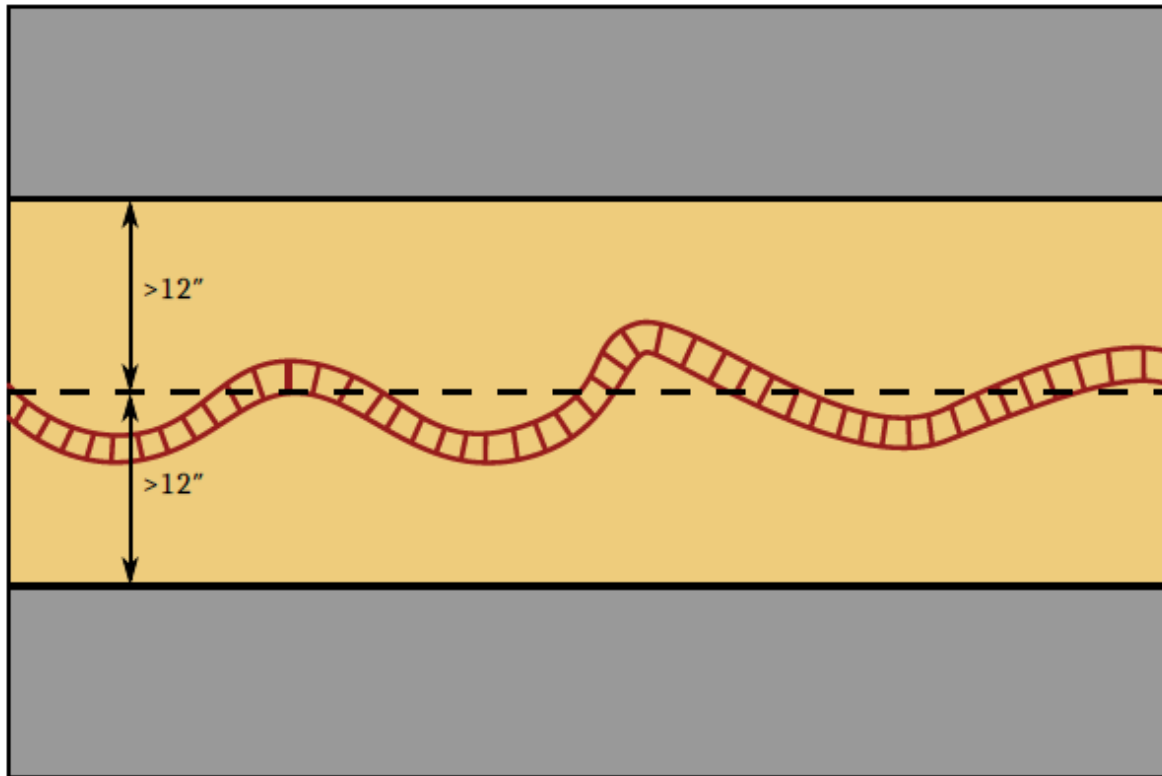
Si se obtuvo el efecto *Congelación* al inicio de la partida, cuenta los *Puntos de Victoria* de la forma normal al final de la partida, incluyendo las pérdidas por *Congelación*, como si esas pérdidas hubieran sucedido durante la partida. El jugador que anote menos *Puntos de Victoria* parciales cuando se aplique el efecto de *Congelación* gana un bono de *Puntos de Victoria* igual a la diferencia de *Puntos de Victoria* parciales entre ambos jugadores, para compensar el hecho de que un jugador haya jugado con menos *Puntos de Ejército*.

11. Tren Fuera de Control

Un tren de los Enanos Infernales cargado con valiosa piedra de disformidad se dirige hacia un pasaje seguro. Dos ejércitos intentarán robar la mayor cantidad de carga posible antes de que el tren se escape a las montañas.

Despliegue

Choque Frontal.



Secuencia Previa

Configura el campo de batalla con una línea entre los bordes cortos del tablero que representan la vía por la que se moverá el tren. La línea puede ser curva, sin embargo, las curvas deben equilibrarse con lo cerca que estarán colocadas respecto la *Zona de Despliegue* de cada jugador. Coloca un objetivo en forma de tren con una peana de aproximadamente 6×2 " en las vías con su parte trasera contra un borde de tablero corto determinado al azar. A efectos de las reglas, el tren cuenta como *Terreno Impasable*.

Reglas Especiales de Escenario

Tren Cargado y Repleto

Al inicio de cada Turno de Jugador, tira 2D6; esta será la distancia en pulgadas la cual el tren viajará hacia adelante por la vía.

Si el tren llega a entrar en contacto con una unidad durante su viaje, inmediatamente se detiene (en contacto con peana, si alienar) y la unidad sufre 6D6 impactos de *Fuerza 4*, *Penetración de Armadura 1*. La unidad queda *Aturdida* hasta el final del *Turno de Jugador*.

Ganar el Escenario

Al inicio de cada *Turno de Jugador*, empezando desde el *Turno de Juego 2*, el jugador con una *Unidad que Puntúa* más cercana al tren, mientras esté en un radio de 6", obtiene 1 *Contador de Victoria*. Si hay empate, no se obtiene ningún *Contador de Victoria* en ese *Turno de Jugador*. Pueden obtenerse un máximo de 6 *Contadores de Victoria* de este modo.

Al final de la partida, el jugador con más *Contadores de Victoria* gana la partida.



12. En las Montañas

A los Enanos no les suele gustar saber de extraños marchando por su territorio, sin autorización. Sólo pasaba por ahí, reclutando las tropas para una guerra importante. Sabía que sería afortunado si los Enanos me hubieran permitido cruzar el valle, pero caminar por su territorio me habría llevado más tiempo del que puedo permitirme. Ahora he conseguido que la mayoría de mis tropas lleguen al otro lado.

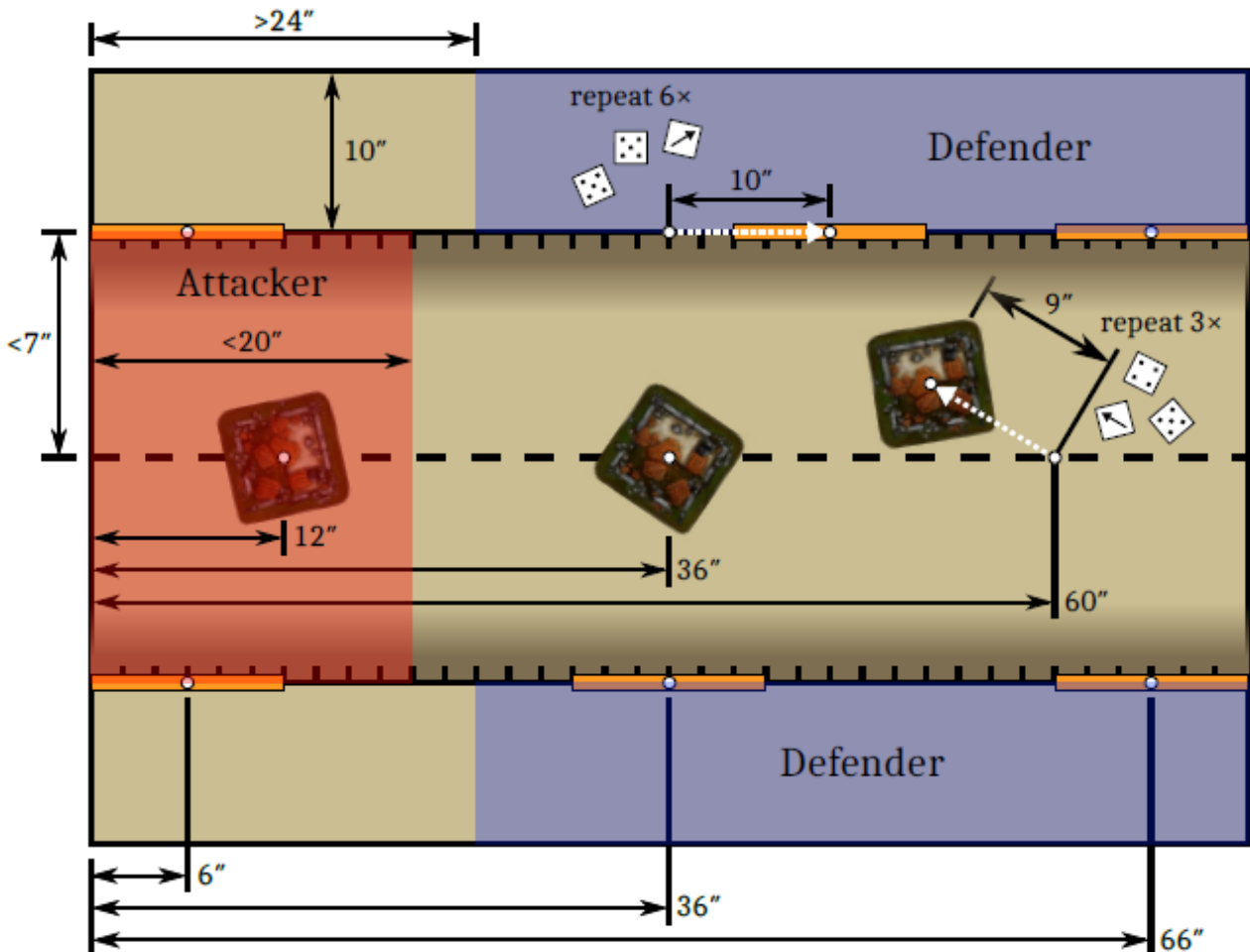
Despliegue

En este escenario, un jugador asume el rol de *Atacante* mientras que el otro asumirá el rol de *Defensor*. Usa un tablero estándar de 48x72". Elige al azar uno de los bordes cortos para que sea el borde del *Atacante*. El otro será el borde corto del *Defensor*.

Coloca dos *Colinas*, una a lo largo de cada borde largo del tablero, tan largas como estos bordes y con un ancho de 10". Los bordes largos encarados hacia el centro del tablero se denominan *Líneas de la Colina*. Coloca tres *Terrenos Impasables* de 1x12" en cada *Línea de Colina* (seis en total), paralelos a las *Líneas de Colina* y con su centro en la *Línea de Colina* a 6", 36" y 66" del borde del *Atacante*. Luego, mueve cada uno de estos elementos 2D6" a lo largo de las *Líneas de Colina*, determinando la dirección al azar (si no puede moverse al lugar obtenido, no lo muevas).

Finalmente, añade tres *Ruinas* en la línea central a 12", 36" y 60" del borde del *Atacante*, y muévelas 2D6" en una dirección aleatoria.

La *Zona de Despliegue* del *Atacante* es un área de menos de 14" de la línea central y menos de 20" del borde del *Atacante*. La *Zona de Despliegue* del *Defensor* corresponde a las dos *Colinas*, al menos a 24" del borde del *Atacante*.





Secuencia Previa

El ejército del *Defensor* debe ser un ejército de *Enanos Infernales* o *Bastiones Enanos*. Sus *Puntos de Ejército* están limitados a 3500, pero el límite de la categoría *Ira de los Dioses* se incrementa a máx. 45%, *Bombardeo* a máx. 30%, *Truenos del Clan* a máx. 50% e *Ingenios de Guerra* a máx. 30%. El ejército del *Atacante* puede ser de cualquier *Libro de Ejército* y hasta un máximo de 4500 pts., pero las unidades con *Volar* están limitadas a máximo un 25%.

La *Secuencia de Fase de Despliegue* se modifica ligeramente. De primeras, el *Defensor* despliega sus unidades con *Máquinas de Guerra*, más una unidad por cada unidad con *Exploradores* que el *Atacante* tenga en su *Lista de Ejército* (independientemente de si esas unidades usan el *Despliegue Especial* o no). Entonces el *Atacante* despliega su ejército entero, incluyendo sus unidades con *Exploradores*, pero sin incluir las unidades que usen algún tipo de *Despliegue Especial*, como pueden ser las *Acechantes*. Las unidades deben ser desplegadas en un radio de 48" del borde del *Atacante*.

Finalmente, el *Defensor* despliega el resto de su ejército y sus unidades *Exploradoras* de la forma habitual.

Ganar el Escenario

La partida acaba después de 7 *Turnos de Juego*. Cuenta los *Puntos de Victoria* de la forma habitual. Además de esto, cuando una unidad del jugador *Atacante* acaba en un radio de 10" del borde del *Defensor*, y no esté ni trabada en combate ni huyendo, el *Atacante* puede retirar esta unidad de la partida. El *Coste en Puntos* de todas las unidades retiradas cuentan para los *Puntos de Victoria* del *Atacante*. Además, todas las unidades del *Atacante* que estén más lejos de 10" del borde del *Defensor* al final de la partida otorgan su *Coste en Puntos* total al *Defensor*, como si hubieran sido retiradas como baja.



Complementos

Los Complementos son reglas que pueden añadirse a otros Escenarios para personalizar tus partidas.

Partida Espejo

¡Tu cara en el espejo no tiene muy buen aspecto! Antes de determinar las *Zonas de Despliegue*, intercambia los ejércitos con tu rival. En esta partida, ambos jugadores vais a usar las miniaturas de la *Lista de Ejército* de tu rival.

Magia Desquiciada

Este es un mazo alternativo de *Cartas de Flujo* que sustituye al mazo normal. Además, cuando uses este mazo, no hay límite al número de *Tokens del Velo* que pueden usarse o cuantos *Dados de Magia* pueden generarse durante *Drenar el Velo*. Ignora los límites a los *Tokens del Velo* del *Reglamento*.

| | | | |
|---|---|---|---|
| <p>Carta de Flujo 1</p> <p>4 Dados de Magia (ambos jugadores)</p> <p>4 Tokens del Velo (Jugador Activo)</p> <p><i>Todas las Disfunciones sufren un Modificador de +1 a la Disfunción</i></p> | <p>Carta de Flujo 2</p> <p>4 Dados de Magia (ambos jugadores)</p> <p>5 Tokens del Velo (Jugador Activo)</p> <p><i>El coste de intercambiar Tokens del Velo en Dados de Magia se incrementa en 1 (normalmente 4:1)</i></p> | <p>Carta de Flujo 3</p> <p>5 Dados de Magia (ambos jugadores)</p> <p>8 Tokens del Velo (Jugador Activo)</p> <p><i>Un solo uso. Cada vez que el Jugador Activo supere un Intento de Lanzamiento, el Jugador Reactivo puede obligar al Jugador Activo a repetir la tirada.</i></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>6 Dados de Magia (ambos jugadores)</p> <p>12 Tokens del Velo (Jugador Activo)</p> <p><i>El Jugador Reactivo obtiene 3 Tokens del Velo</i></p> | <p>Carta de Flujo 6</p> <p>6 Dados de Magia (ambos jugadores)</p> <p>3 Tokens del Velo (Jugador Activo)</p> <p><i>Un solo uso. El Jugador Activo puede repetir un Intento de Lanzamiento que no sea una Disfunción</i></p> | <p>Carta de Flujo 7</p> <p>7 Dados de Magia (ambos jugadores)</p> <p>2 Tokens del Velo (Jugador Activo)</p> | <p>Carta de Flujo 8</p> <p>8 Dados de Magia (ambos jugadores)</p> <p>7 Tokens del Velo (Jugador Activo)</p> <p><i>Todas las Disfunciones sufren un Modificador de -1 a la Disfunción</i></p> |

Disfunción Salvaje

El Velo ha menguado peligrosamente en el área circundante, saturándola tierra con magia. Usarlo deviene ahora más fácil que en otros sitios, pero también con resultados menos predecibles.

Usa las reglas estándar para las *Disfunciones*, con la excepción de que la *Disfunción* se activa cuando dos o más dados obtienen el mismo valor y no hay modificadores a la *Disfunción* por usar 3 o 5 *Dados de Magia*. Además, la *Tabla de Disfunciones* cambia. Si una tirada de lanzamiento de hechizo contiene dos grupos de dados con el mismo valor, sólo la tirada con más dados iguales genera la *Disfunción*. Si ambos grupos contienen los mismos dados, entonces sólo los que tengan el resultado más alto cuentan como *Disfunción*.



| Valor | Efectos de la Disfunción Aplica los efectos de 2 o superior después de resolver los efectos del hechizo y de cualquier <i>Hechizo Atributo</i> . | | | | | | | | | | | | | | | |
|--------------------------|--|-------------------------|----------------------------|--|-------|--------|-----------|-----------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|--------------------------|-----------------------------|-------------------------|----------------------------|
| 0 o menos | Sin efecto. | | | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | Concentración Rota El <i>Intento de Lanzamiento</i> falla (aplica <i>Efervescencia</i> de la manera habitual). El <i>Jugador Activo</i> obtiene inmediatamente... <table border="1" data-bbox="336 412 1426 539"> <thead> <tr> <th>Doble</th> <th>Triple</th> <th>Cuádruple</th> <th>Quíntuple</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>1D3</td> <td>1</td> <td>1D3</td> </tr> <tr> <td>Token del Velo adicional</td> <td>Tokens del Velo adicionales</td> <td>Dado de Magia adicional</td> <td>Dados de Magia adicionales</td> </tr> </tbody> </table> | | | | Doble | Triple | Cuádruple | Quíntuple | 1 | 1D3 | 1 | 1D3 | Token del Velo adicional | Tokens del Velo adicionales | Dado de Magia adicional | Dados de Magia adicionales |
| Doble | Triple | Cuádruple | Quíntuple | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | 1D3 | 1 | 1D3 | | | | | | | | | | | | | |
| Token del Velo adicional | Tokens del Velo adicionales | Dado de Magia adicional | Dados de Magia adicionales | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | Fuego Brujo. La unidad del lanzador sufre... <table border="1" data-bbox="336 573 1426 640"> <thead> <tr> <th>Doble</th> <th>Triple</th> <th>Cuádruple</th> <th>Quíntuple</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1D3</td> <td>1D6</td> <td>2D6</td> <td>3D6</td> </tr> </tbody> </table> ...impactos de <i>Fuerza 5</i> , <i>Penetración de Armadura (2)</i> y <i>Ataques Mágicos</i> . | | | | Doble | Triple | Cuádruple | Quíntuple | 1D3 | 1D6 | 2D6 | 3D6 | | | | |
| Doble | Triple | Cuádruple | Quíntuple | | | | | | | | | | | | | |
| 1D3 | 1D6 | 2D6 | 3D6 | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | Infierno Mágico. Todas las unidades en un radio de 12" del lanzador sufren... <table border="1" data-bbox="336 703 1426 770"> <thead> <tr> <th>Doble</th> <th>Triple</th> <th>Cuádruple</th> <th>Quíntuple</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1D3</td> <td>1D6</td> <td>2D6</td> <td>3D6</td> </tr> </tbody> </table> ...impactos de <i>Fuerza 4</i> , <i>Penetración de Armadura (1)</i> y <i>Ataques Mágicos</i> . | | | | Doble | Triple | Cuádruple | Quíntuple | 1D3 | 1D6 | 2D6 | 3D6 | | | | |
| Doble | Triple | Cuádruple | Quíntuple | | | | | | | | | | | | | |
| 1D3 | 1D6 | 2D6 | 3D6 | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | Amnesia. <ul style="list-style-type: none"> • Doble: El lanzador no puede lanzar el hechizo que ha provocado la <i>Disfunción</i> en su siguiente Turno de Juego. • Triple: El lanzador no puede lanzar el hechizo que ha provocado la <i>Disfunción</i> ninguna vez más en esta partida. • Cuádruple: El <i>Hechicero</i> enemigo más cercano al lanzador puede de forma inmediata y automáticamente lanzar el hechizo que ha provocado la <i>Disfunción</i> (el cual el <i>Jugador Activo</i> no puede dispersar), siempre que se puedan cumplir las restricciones habituales (<i>Línea de Visión</i>, alcance, etc.). • Quíntuple: El <i>Hechicero</i> enemigo más cercano al lanzador puede de forma inmediata y automáticamente lanzar el hechizo que ha provocado la <i>Disfunción</i> (el cual el <i>Jugador Activo</i> no puede dispersar), siempre que se puedan cumplir las restricciones habituales (<i>Línea de Visión</i>, alcance, etc.). Además, el Hechicero enemigo conocerá este hechizo por el resto de partida. | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | Posesión. El lanzador obtiene <i>Trance de Batalla</i> , <i>Frenesí</i> , <i>Golpe Letal</i> , <i>Indesmoralizable</i> , ... <ul style="list-style-type: none"> • Doble: +1 <i>Valor de Ataques</i>, +1 <i>Habilidad Ofensiva</i>. • Triple: +2 <i>Valor de Ataques</i>, +2 <i>Habilidad Ofensiva</i>, +1 <i>Fuerza</i>, +1 <i>Resiliencia</i>. • Cuádruple: +3 <i>Valor de Ataques</i>, +3 <i>Habilidad Ofensiva</i>, +2 <i>Fuerza</i>, +2 <i>Resiliencia</i>, +1 <i>Armadura</i>. • Quíntuple: +4 <i>Valor de Ataques</i>, +4 <i>Habilidad Ofensiva</i>, +3 <i>Fuerza</i>, +1 <i>Penetración de Armadura</i>, +3 <i>Resiliencia</i>, +2 <i>Armadura</i>. La unidad del lanzador sufre... <table border="1" data-bbox="336 1503 1426 1570"> <thead> <tr> <th>Doble</th> <th>Triple</th> <th>Cuádruple</th> <th>Quíntuple</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>-2 <i>Disciplina</i></td> <td>-3 <i>Disciplina</i></td> <td>-4 <i>Disciplina</i></td> <td>-5 <i>Disciplina</i></td> </tr> </tbody> </table> | | | | Doble | Triple | Cuádruple | Quíntuple | -2 <i>Disciplina</i> | -3 <i>Disciplina</i> | -4 <i>Disciplina</i> | -5 <i>Disciplina</i> | | | | |
| Doble | Triple | Cuádruple | Quíntuple | | | | | | | | | | | | | |
| -2 <i>Disciplina</i> | -3 <i>Disciplina</i> | -4 <i>Disciplina</i> | -5 <i>Disciplina</i> | | | | | | | | | | | | | |
| 6 o más | Implosión. <ul style="list-style-type: none"> • Doble: El lanzador sufre 2 impactos que hieren a 4+, con <i>Penetración de Armadura (10 y Ataques Mágicos)</i>. • Triple: El lanzador sufre 4 impactos que hieren a 4+, con <i>Penetración de Armadura (10 y Ataques Mágicos)</i>. • Cuádruple: La miniatura del lanzador es retirada como baja (sin salvaciones de ningún tipo). • Quíntuple: La unidad del lanzador es retirada como baja (sin salvaciones de ningún tipo). | | | | | | | | | | | | | | | |