

THE IX AGE

BATALLAS FANTÁSTICAS



Preguntas más Frecuentes

también conocido como

Reglas Explicadas con Gráficos

2ª Edición, versión 6 - 7 de noviembre de 2020
VT - ES1



La 9ª Era: Batallas Fantásticas es un juego de guerra de miniaturas realizado por la comunidad. Todas las reglas y sugerencias se pueden encontrar en the-ninth-age.com. Los cambios entre versiones se marcan en azul o en verde y se listan al final de este documento. Este documento es una traducción de la versión inglesa, y ante cualquier contradicción esta última prevalece.
Licencia de Copyright Creative Commons: the-ninth-age.com/license.html

Contenidos

Cómo usar este documento	4
Reglamento	5
I. Fase de carga	5
I.1 Cargar a una unidad que huye	5
I.2 Maximizar contacto cargando a una unidad trabada en combate	7
I.3 Maximizar contacto con peanas redondas	8
I.4 Alineamiento imposible tras una carga	10
I.5 Reacciones a la carga múltiples de la misma unidad	11
II. Fase de movimiento	12
II.1 Movimiento de unidades combinadas (actualizado)	12
II.2 Cargar con movimiento aleatorio	13
II.3 Movimiento aleatorio en proximidad de unidades enemigas	14
II.4 Movimiento de unidades con tropas ligeras	15
II.5 Restricciones de movimiento en reorganizaciones	17
II.6 Restricciones de movimiento tras reorganizaciones rápidas	18
II.7 Rellenar huecos después de abandonar una unidad	19
II.8 Cruzar y diferentes causas de chequeos de terreno peligroso	20
II.9 Reorganizaciones rápidas y la regla de espacio entre unidades	21
III. Fase de magia	22
III.1. Interacción de varios casos de resistencia a la magia	22
IV. Fase de disparo	23
IV.1. Cobertura procedente de defender un muro	23
IV.2 Cobertura de unidades en peana redonda (actualizado)	24
IV.3 Cobertura y alto	25
IV.4 Disparar a plataformas de guerra en unidades combinadas	27
IV.5 Ataques de disparo con trance de batalla	28
V. Fase de melé	29
V.1 Persiguiendo hacia combates que aún no se han llevado a cabo	29
V.2 Orden de iniciativa	30
V.3 Abrirse paso	32
V.4 Ignorar unidades amigas en persecuciones/arrasamientos	33
V.5 Arrasamiento en el mismo combate	34
V.6 Maniobras después del combate	35
V.7 Aceptar y rechazar duelos en combates múltiples	37
V.8 Ataques de apoyo detrás de peanas que encajan	38
V.9 Contacto con peana a través de huecos	39
V.10 Reorganizaciones en combate simples	40
V.11 La complejidad de la reorganización en combate	41
V.13 Lanzas	43
V.13 Chequeos de miedo para unidades combinadas	44
V.14 Acobardamiento y efectos por puntos de vida perdidos	45
VI. Misceláneo	46
VI.1 Llevar a cabo chequeos de terreno peligroso	46
VI.2 Varios chequeos de terreno peligroso durante un movimiento	47
VI.3 Retirada como baja de un personaje en unidades de fila única	49
VI.4 Selección de hechizos con magia cambiante	50
VI.5 Interacción de atributos de ataque y ataques especiales	51

VI.6 Efectos de atributos que no son de ataque y ataques especiales	52
VI.7 Repetición de tiradas fallidas y exitosas	53
VI.8 Movimiento de vanguardia de unidades combinadas	54
VI.9 Filas completas e incompletas	55
VI.10 Defensa del muro contra ataques cuerpo a cuerpo/de disparo	56
VI.11 Línea de visión desde filas traseras (actualizado)	57
VI.12 Resultados naturales y repetición de tiradas	58
VI.13 Determinar si una unidad está dentro de otro objeto	59
VI.14 Línea de visión de unidades de miniaturas individuales	60
VI.15 Heridas múltiples	61
VI.16 Movimiento de unidades de miniaturas individuales	62
Próximos pasos	63
Registro de cambios	64

Cómo usar este documento

Este documento contiene gráficos basados en lo que habitualmente se pregunta en las *Preguntas más frecuentes* (en inglés, FAQ), en relación a ciertas reglas complejas o a situaciones de picaresca que pueden aparecer durante el juego. Como tal, este documento no contiene ni corrección de erratas ni cambios de reglas, simplemente clarificaciones y explicaciones del *Reglamento*, el *Compendio arcano*, los *Libros de ejército* y el documento de *Erratas*.

Cada entrada estará normalmente compuesta de los siguientes elementos:

1. Las FAQ.
2. Las reglas más importantes que dan cobertura a las FAQ.
3. Uno o más gráficos describiendo la situación a la que las FAQ hacen referencia.
4. Un gráfico a modo de leyenda dando respuesta a las FAQ.

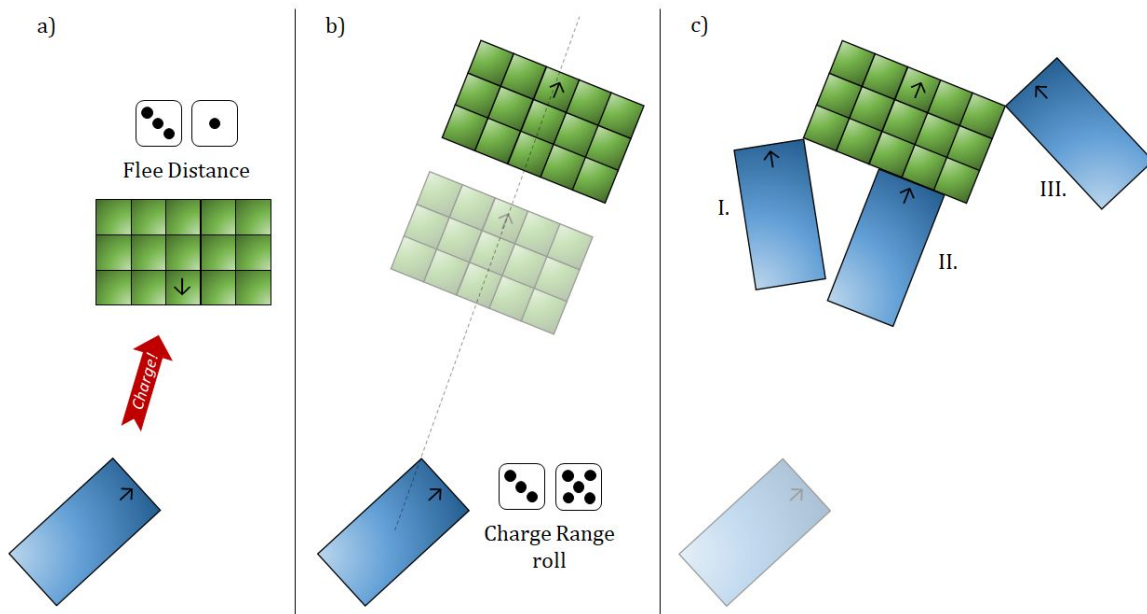
Las FAQs se agrupan según la fase a la que mayormente se refieren (Fase de carga, Fase de movimiento, Fase de magia, Fase de disparo o Fase de melé). Las FAQs que no se pueden asignarse a una fase específica se agrupan en la sección Misceláneo.

Para comentarios y valoraciones de este documento, o para sugerencias para incluir gráficos en el futuro explicando una regla o situación específica, por favor visita el [foro de T9A](#).

I.1 ¿Cómo se lleva a cabo un *Movimiento de carga* contra una unidad que está huyendo?

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 moverse en contacto con cualquier *Encaramiento* de la unidad *Cargada*. No alinees 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*.



a) La unidad azul declara una *Carga* contra la unidad verde, la cual declara una *Reacción a la carga* de *Huir* y obtiene un resultado de huida de 4”.

b) Después de que la unidad verde haya llevado a cabo un *Movimiento de huida* alejándose directamente de la unidad azul, la unidad azul obtiene una tirada lo suficientemente alta en su tirada de *Alcance de carga* con el propósito de alcanzar a la unidad verde.

c) La unidad azul entonces lleva a cabo un *Movimiento de carga* contra la unidad verde. Ten en cuenta que puede entrar en contacto con peana en cualquier *Encaramiento* de la unidad verde. No está limitado a la *Retaguardia*, que es el *Encaramiento* en el cual se inició el *Movimiento de carga*, ni al *Encaramiento frontal*, en el cual estaba situado al declarar la *Carga*. El gráfico muestra algunas posibilidades en las que la unidad azul podría entrar en contacto con peana con la unidad cargada:

- I. La unidad azul podría *Pivotar* hacia la izquierda, moverse entonces hacia adelante hasta tocar la esquina de la *Retaguardia* de la unidad verde. Ten en cuenta que no hay que llevar a cabo ningún movimiento de alinear unidades.
- II. La unidad azul podría *Pivotar* ligeramente hacia la izquierda y después avanzar hasta que su *Encaramiento frontal* esté en contacto con la *Retaguardia* de la unidad verde. Ten en cuenta que no estás obligado a maximizar contacto.

III. La unidad azul podría moverse hacia adelante, *Pivotar 90º* hacia la izquierda, y después avanzar hasta tocar la esquina del *Encaramiento frontal* de la unidad verde.

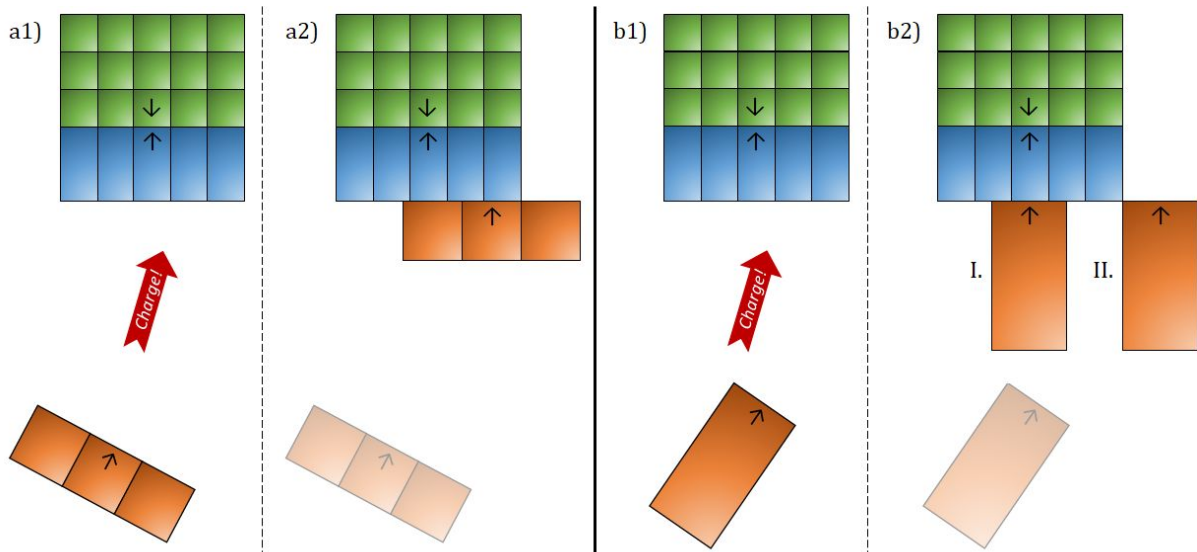
Tan pronto como la unidad azul entre en contacto con la unidad verde, ésta última se retira como baja, y la unidad azul puede llevar a cabo un *Chequeo de disciplina* para poder llevar a cabo una *Reorganización tras el combate*.

I.2 ¿Cómo se maximiza el contacto con peana al cargar a una unidad que ya está trabada en combate?

11.E.d Maximizar el contacto

(...)

- 4ª prioridad: Maximiza el número de miniaturas (de ambos bandos) en contacto de peana con al menos una miniatura enemiga (incluido contacto a través de huecos).



a1) La unidad azul está trabada en combate con la unidad verde. La unidad naranja carga a la unidad azul por su *Retaguardia*.

a2) Siguiendo los preceptos de 11.E.d *Maximizar el contacto*, la unidad naranja debe moverse de modo que maximice “el número de miniaturas (de ambos bandos) en contacto con peana con al menos una miniatura enemiga”. Todas las miniaturas de la unidad azul ya se encuentran en contacto con peana con miniaturas enemigas de la unidad verde, por lo que todo lo que la unidad naranja debe hacer es asegurarse de que todas las miniaturas están en contacto con peana con miniaturas enemigas después del *Movimiento de carga*. Puede hacerlo por ejemplo alineando dos de sus miniaturas con la *Retaguardia* de la unidad azul, y con una de sus miniaturas en la esquina en contacto con una miniatura azul.

b1) La unidad azul está trabada en combate con la unidad verde. La unidad naranja carga a la unidad azul por su *Retaguardia*.

b2) Todas las miniaturas azules ya están en contacto con peana con miniaturas enemigas. Por lo que independientemente de dónde se mueva la unidad naranja en contacto con la unidad azul, todas las miniaturas estarán con miniaturas enemigas. Podría moverse a una posición en la *Retaguardia* de la unidad azul donde esté en contacto con varias miniaturas enemigas (I). Pero también podría moverse a una posición en la que esté solamente en contacto con una esquina con una única miniatura enemiga (II).

I.3 ¿Cómo se maximiza el contacto con peana al cargar a una unidad con peana redonda?

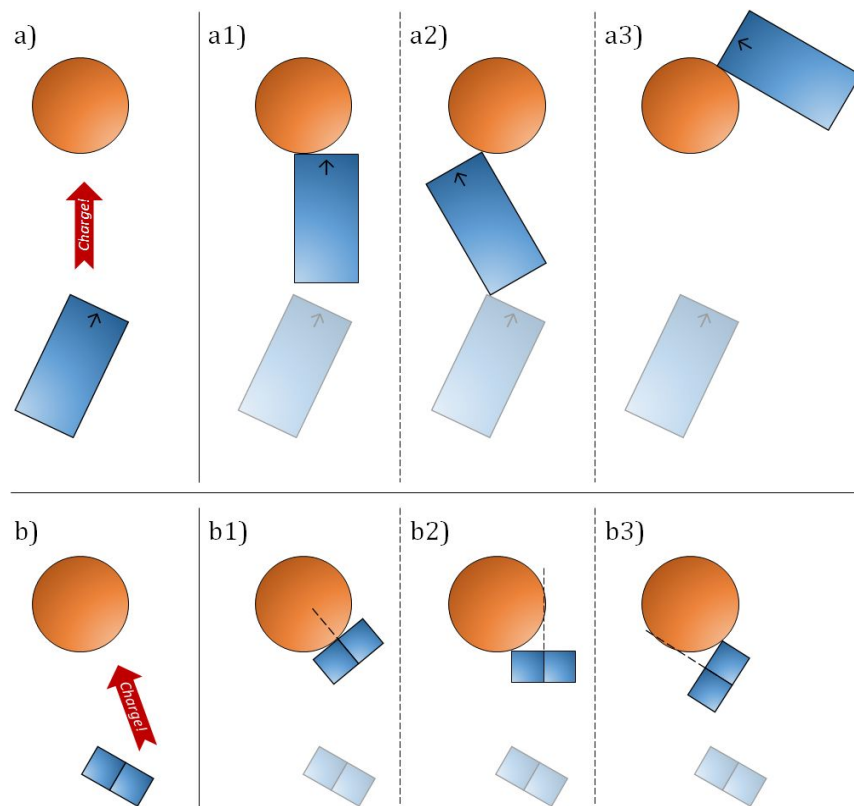
21.A.a.17 Máquina de guerra

(...) Cuando una unidad carga a una *Máquina de guerra* con peana redonda, se considerará en contacto de 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(...)). No se permitirá ningún movimiento de *alinear unidades*.

3.C.d Interacción con peanas redondas

(...) 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 encaramiento enfrentado).
- No hay ninguna otra miniatura entre ellas.



a) Una unidad compuesta por una única miniatura carga a una *Máquina de guerra* con peana redonda. El ángulo entre las dos unidades trabadas en combate no importa. Tan pronto como la miniatura que carga entra en contacto con la *Máquina de guerra*, el número de miniaturas en contacto con peana se ha maximizado. La unidad podría impactar desde la parte delantera (a1), podría pivotar y tocar la *Máquina de guerra* sólo con la esquina derecha de la peana (a2), o podría casi sobrepasar la *Máquina de guerra*, Pivotar hacia la izquierda, y entonces contactar con la *Máquina de guerra* con la esquina izquierda de su peana (a3), o podría hacer cualquier cosa entre medias de todos estos gráficos.

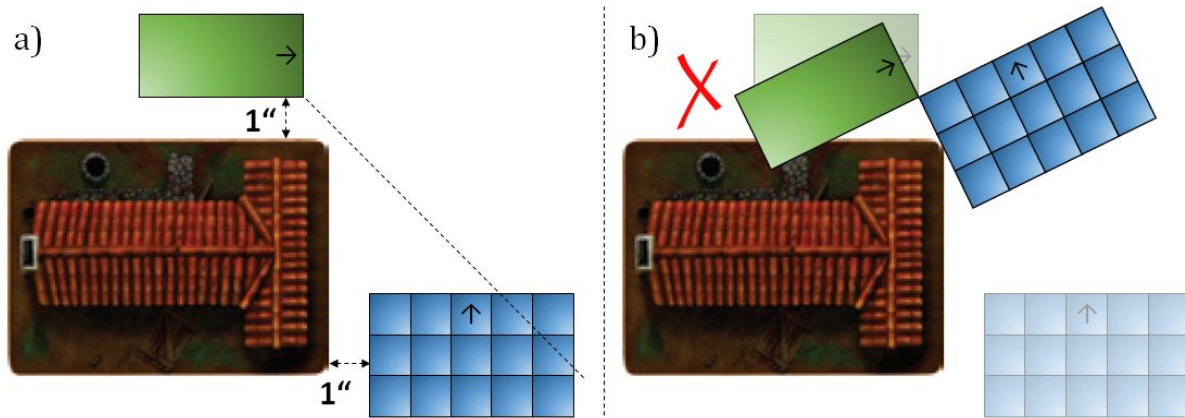
b) Una unidad compuesta por dos miniaturas carga a una *Máquina de guerra* en peana redonda. El *Encaramiento frontal* de la unidad que carga tendrá que tocar la peana redonda, y la peana redonda debe estar directamente delante de ambas miniaturas de modo que el número de miniaturas en contacto se maximice. Al igual que antes, el ángulo entre las dos unidades trabadas en combate no importa.

I.4 ¿Cómo se resuelven las cargas donde la unidad que carga y la cargada no pueden alinearse?

11.B Declarar cargas

(...) 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 que declara la *Carga* (que normalmente es su *Ritmo de Avance* + 12' ').
- Debe haber espacio suficiente para mover la unidad *Cargando* en contacto con peana con la unidad *Cargada* y poder alinear las unidades.



a) La unidad azul puede trazar *Línea de Visión* a la unidad verde y la unidad verde está dentro del *Alcance de Carga* máximo potencial. La unidad azul está situada en el *Flanco* de la unidad, por lo que para *Cargar* a la unidad verde, necesitaría entrar en contacto con peana con el *Flanco* de la unidad verde, tras lo cual ambas unidades estarán alineadas (ver see 11.E.b *Movimiento de carga* y 11.E.c *Alinear las unidades*).

b) La unidad azul podría moverse a través de *Terreno impassable* y contactar esquina con esquina con la unidad verde. En esta situación, la unidad azul no puede alinearse debido al *Terreno impassable*, y la unidad verde tampoco puede hacerlo: si ambas unidades estuviesen correctamente alineadas, la unidad verde se solaparía con el *Terreno impassable*.

Como no hay suficiente espacio para alinear las unidades, la unidad azul no puede declarar una *Carga* contra la unidad verde. Ten en cuenta que no hay "deslizamiento" de ninguna unidad para alinearse correctamente, ni cuenta como una *Carga fallida* (ya que la *Carga* no podría haber sido declarada en primera instancia).

I.5 ¿Puede una unidad declarar más de una *Reacción a la carga*?

11.C Reacciones a la carga

Una unidad debe declarar y a continuación resolver su *Reacción a la carga* inmediatamente después de declararse la *Carga* contra ella (...). 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.

11.C.b Aguantar y disparar

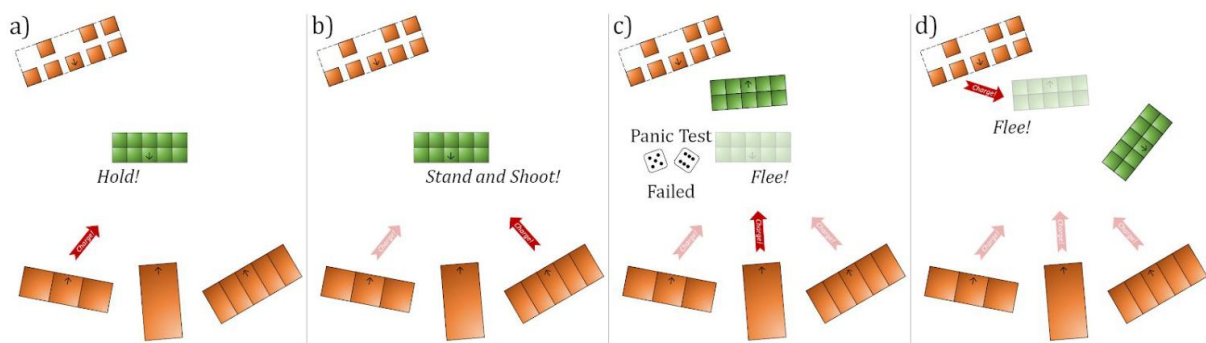
Una *Reacción a la carga* de *Aguantar y disparar* significa que la unidad cargada ejecuta de forma inmediata un *Ataque de Disparo* como si estuviera en la *Fase de Disparo* (...). Después de esto, sigue las reglas para una *Reacción a la carga* de *Aguantar*.

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.a Huir

Una *Reacción a la carga* de *Huir* significa que la unidad cargada empieza a *Huir* (...).

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



a) La unidad verde se ha metido en un meollo, rodeado por 4 unidades enemigas. La unidad de abajo a la izquierda declara una *Carga* contra la unidad verde, y la unidad verde elige *Aguantar* como *Reacción a la carga*.

b) Tras esto, la unidad de abajo a la derecha declara una *Carga* contra la unidad verde. Ahora la unidad declara y lleva a cabo una *Reacción a la carga* de *Aguantar y disparar* a pesar de ya haber declarado «*Aguantar*» a la primera *Carga* (pero por desgracia no causa ningún daño).

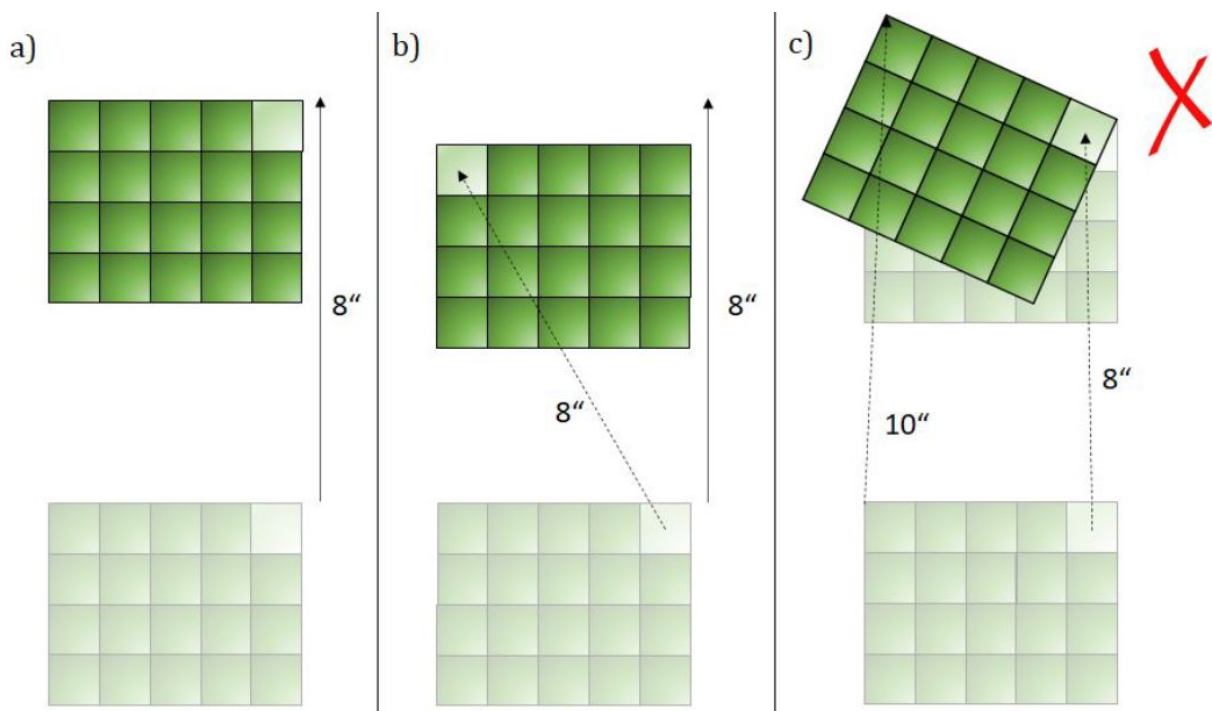
c) Después, la unidad de abajo en el medio declara una *Carga*. Esta unidad causa *Terror*, así que la unidad verde debe realizar un *Chequeo de pánico* —el cual falla. Ello significa que la unidad debe declarar y llevar a cabo una *Reacción a la carga* de *Huir*. Su tirada para la *Distancia de huida* es pésima, por lo que acaba justo enfrente de la unidad en formación de hostigadores, que acechaba la retaguardia de la unidad verde.

d) Por último, la unidad verde de arriba también declara una *Carga*. Como la unidad verde ya estaba huyendo en este momento, debe declarar y llevar a cabo otra *Reacción a la carga* de *Huir*. Os ahorramos los cruentos detalles de lo que ocurre a continuación —puede que haya niños...

II.1 ¿Cómo afecta a la distancia que puede moverse una unidad el cambiar un Personaje de posición (o cualquier otra miniatura en el Frontal) en una Unidad combinada durante un Movimiento de avance o de marcha?

21.A.a.13 Fila frontal

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).



a) La Unidad combinada contiene un *Personaje* (verde claro). Tanto las miniaturas de *Tropa* como el personaje tienen un *Ritmo de marcha* de 8". Si el *Personaje* no cambia su posición en la unidad, la *Unidad combinada* puede avanzar una distancia de 8" durante su *Movimiento de marcha*.

b) Misma situación que en a), pero aquí el *Personaje* cambia su posición en la unidad durante su *Movimiento de marcha*. Como ninguna miniatura de la unidad puede moverse más que su *Ritmo de marcha* (ver 12.D.c *Movimiento de marcha*), la *Unidad combinada* no puede avanzar 8", sino parar tan pronto como el *Personaje* se haya movido 8" desde su posición inicial.

c) El *Personaje* tiene un *Ritmo de marcha* de 8" mientras que las miniaturas de *Tropa* tienen *Ritmo de marcha* de 10". Tras agotar el *Movimiento de marcha* del *Personaje*, las miniaturas de *Tropa* aún tienen 2" de *Ritmo de marcha* restantes. Debido a las reglas de *Pivotes*, no pueden *Pivotar 2"* después del *Movimiento de avance* porque se consideraría que toda miniatura de la unidad, incluyendo al *Personaje*, se habría movido esta distancia (ver 12.E *Giros y pivotes*).

II.2 ¿Cómo se determina qué *Encaramiento* de una unidad enemiga cargará una unidad con *Movimiento aleatorio*?

21.A.a.20 Movimiento aleatorio (X)

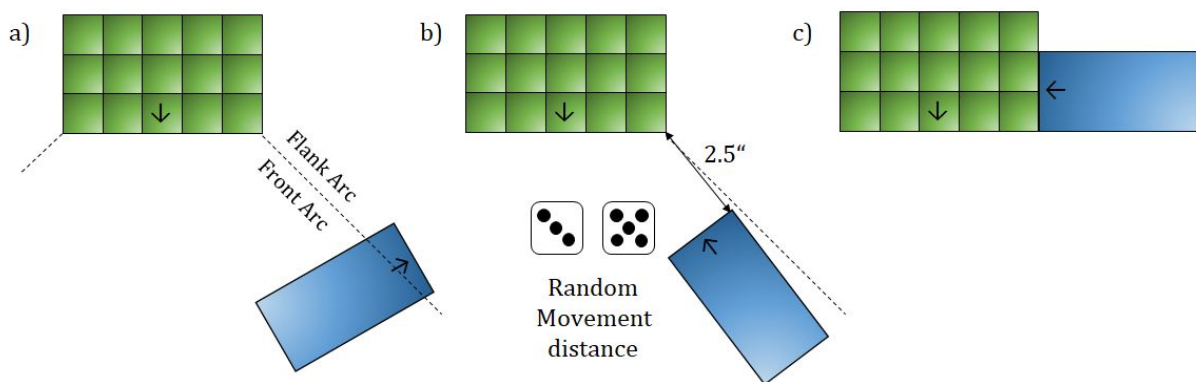
(...) una unidad que no esté *Huyendo* con *Movimiento aleatorio* debe mover siguiendo las reglas de *Unidades persiguiendo* (...)

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. (...)

Antes de mover ninguna unidad, comprueba: (...)

- En qué *Arco* se encuentra situada 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.



a) La miniatura azul es una unidad con *Movimiento aleatorio*. Antes de mover la unidad —es decir, antes de llevar a cabo el *Giro inicial*—, tienes que determinar en qué *Arco* de la unidad verde se encuentra, ya que podría *Cargar* a esa unidad durante su *Movimiento aleatorio*. Como el centro del *Encaramiento frontal* de la unidad azul está en el *Flanco* de la unidad verde (ver 3.B.h *Arcos de la unidad*), se considera situada en ese *Arco* y por tanto se considera que tiene que *Cargar* el *Flanco* de la unidad verde.

b) La unidad azul lleva a cabo su *Giro inicial* hacia la unidad verde y hace una tirada de su *Movimiento aleatorio* lo suficientemente alta como para *Cargar* a la unidad verde. Como estaba situada en el *Flanco* de la unidad *Cargada* antes del *Giro inicial*, tendrá que *Cargar* el *Flanco* de la unidad *Cargada* (no importa que su *Encaramiento frontal* esté en el *Arco frontal* de la unidad *Cargada* después del *Giro inicial*).

c) La unidad azul efectúa un *Movimiento de carga* hacia el *Flanco* de la unidad *Cargada*, maximizando el número de miniaturas en contacto con peana, como es habitual.

II.3 ¿Cómo pueden girar las miniaturas con *Movimiento aleatorio* con unidades enemigas en su proximidad?

21.A.a.20 Movimiento aleatorio (X)

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 mover siguiendo las reglas de *Unidades persiguiendo*, con las siguientes excepciones (aplica estas reglas solo durante la *Fase de movimiento*, a menos que se especifique lo contrario):

- (...) Puede elegir hacia qué dirección *Girar* antes de tirar la *Distancia de persecución*.

15.H.c Distancia de persecución y unidades persiguiendo

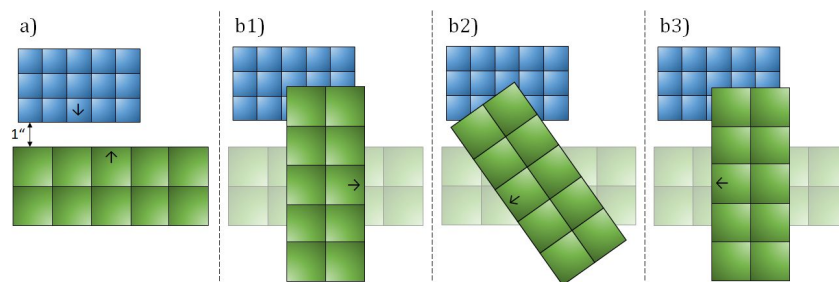
1. Giro

(...) Ignora la regla de *Espacio entre unidades* durante este *Giro*.

Tras el *Giro*, puede darse una de las siguientes cuatro situaciones. (...)

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. (...)

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 sólo 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*.



a) La unidad verde tiene *Movimiento aleatorio* y está directamente enfrente de la unidad enemiga azul. En el *Paso 2* de la *Secuencia de la Fase de movimiento*, **tiene que** mover, usando las reglas de *Movimientos de persecución*. Durante el giro inicial, la unidad ignora la regla *Espacio entre unidades*. Su *Rectángulo de límite* puede incluso solaparse con el *Rectángulo de límite* de otra unidad.

b1) La unidad verde gira 90° hacia la derecha. Su *Rectángulo de límite* se solapa con el *Rectángulo de límite* de la unidad azul, pero su *Encaramiento frontal* no toca la unidad enemiga, por lo que la unidad puede proceder con su *Movimiento aleatorio*. Si la distancia obtenida no es suficiente para separar el *Rectángulo de límite* más de 1" de la unidad azul, el movimiento de la unidad verde retrocede hasta la última posición legal que cumpla la regla *Espacio entre unidades*, es decir, hasta su posición inicial antes del giro inicial.

b2) Al igual que en b1), el *Rectángulo de límite* de la unidad verde se solapa con el de la unidad azul en el giro inicial, lo cual es totalmente correcto. La unidad continúa su *Movimiento aleatorio*.

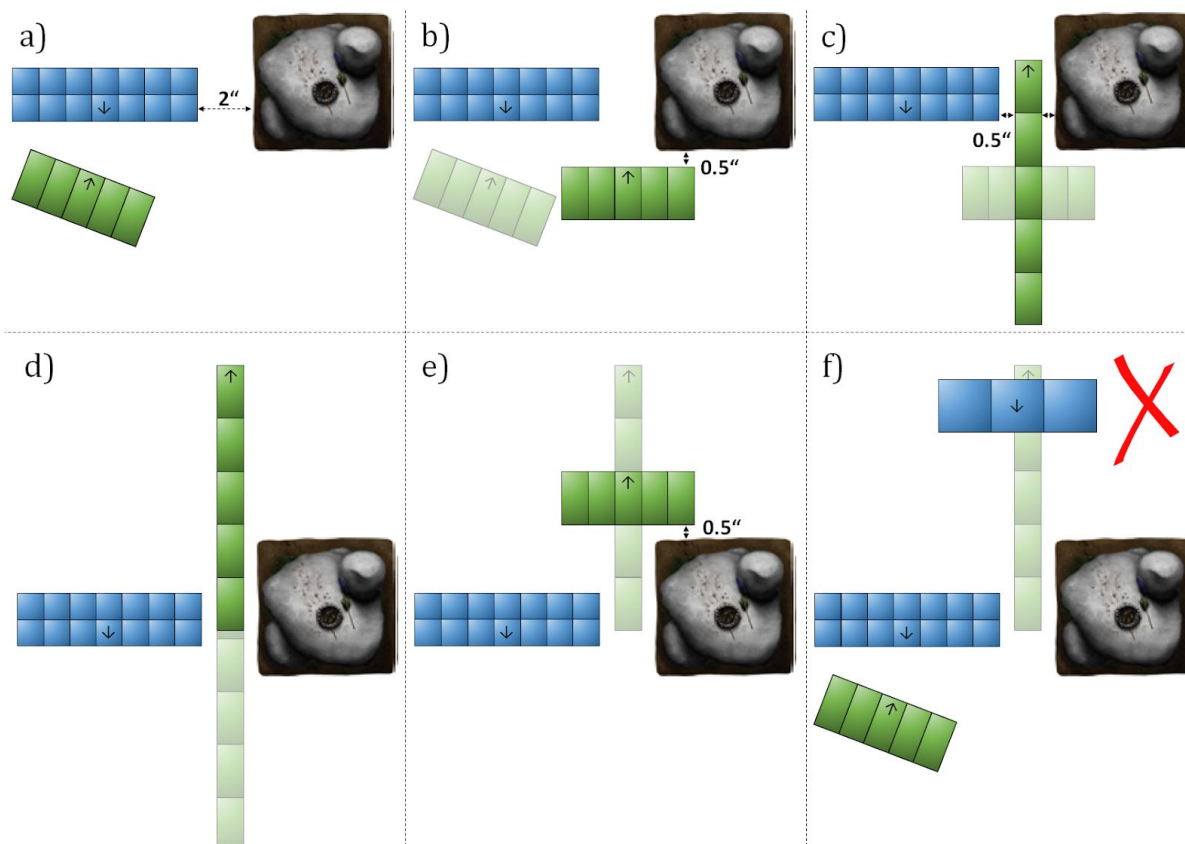
b3) La unidad verde gira 90° hacia la izquierda. Como su *Encaramiento frontal* se solapa con la unidad enemiga, cargará a esa unidad tal y como se explica en 15.H.c *Distancia de persecución y unidades persiguiendo*.

II.4 ¿Cómo se mueven las unidades con *Tropas ligeras*?

21.A.a.33 Tropas ligeras

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*. (...)



a) La unidad verde en peanas de 25x50 mm con *Tropas ligeras* quiere mover a través de un hueco de 2" entre la unidad enemiga azul y *Terreno impassable* durante sus *Movimientos de avance y marcha* (ver 4.C *Espacio entre unidades*). Hay suficiente espacio para pasar, aunque únicamente si la unidad verde está en una formación de una sola miniatura de ancho.

b) La unidad se mueve a una posición donde pueda continuar su movimiento a través del hueco.

c) La unidad lleva a cabo una *Reorganización* a una formación de una sola miniatura de ancho.

d) La unidad avanza hacia adelante hasta un lugar donde pueda llevar a cabo una *Reorganización* de vuelta a una formación de 5 miniaturas de ancho sin infringir la regla de *Espacio entre unidades*.

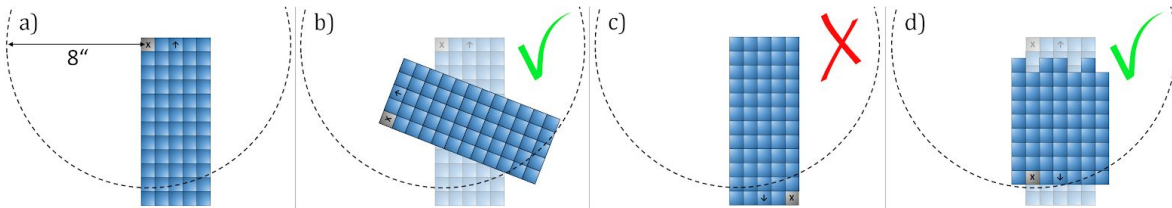
e) La unidad se reorganiza de vuelta a una formación de 5 miniaturas de ancho. Ten en cuenta que la unidad está a menos de 1" de *Terreno impassable*, por tanto tiene que continuar su movimiento para situarse a más de 1" del obstáculo, por ejemplo, seguir hacia adelante, o lateralmente detrás de la unidad azul.

f) Si la unidad verde no puede moverse a través del hueco legalmente, es decir, en una formación legal siguiendo la regla de Espacio entre unidades, no puede llevar a cabo el movimiento. En esta situación, hay otra unidad situada de tal manera que la unidad verde no puede moverse suficientemente lejos en su formación de una sola miniatura de ancho hasta haber superado el *Terreno impasable*.

II.5 ¿Qué restricciones existen para unidades que llevan a cabo una *Reorganización*?

12.D.d Reorganización

Tras la *Reorganización*, ninguna miniatura puede acabar con su centro más allá de su *Ritmo de marcha* desde su posición inicial.



a) Una gran unidad de 60 miniaturas en peanas de 20x20 mm y *Ritmo de marcha* de 8", conteniendo una miniatura con *Fila frontal* (en gris —esta podría ser el *Campeón* o un *Personaje*), quiere llevar a cabo una *Reorganización*. El círculo marcado representa el área en la cual el centro de la miniatura gris, marcada con una X, tiene que mantenerse tras la *Reorganización*.

b) La unidad no cambia su formación pero se reorganiza sobre su centro para mirar algo más hacia la izquierda. Esta *Reorganización* es legal, ya que ninguna miniatura, incluyendo la miniatura gris, se movió más allá de su *Ritmo de marcha*.

c) Si la unidad se reorganiza para mirar en la dirección contraria, la miniatura gris tendría que colocarse en la primera fila, lo que significa que se habría colocado más allá de su *Ritmo de marcha*. La *Reorganización* no es legal.

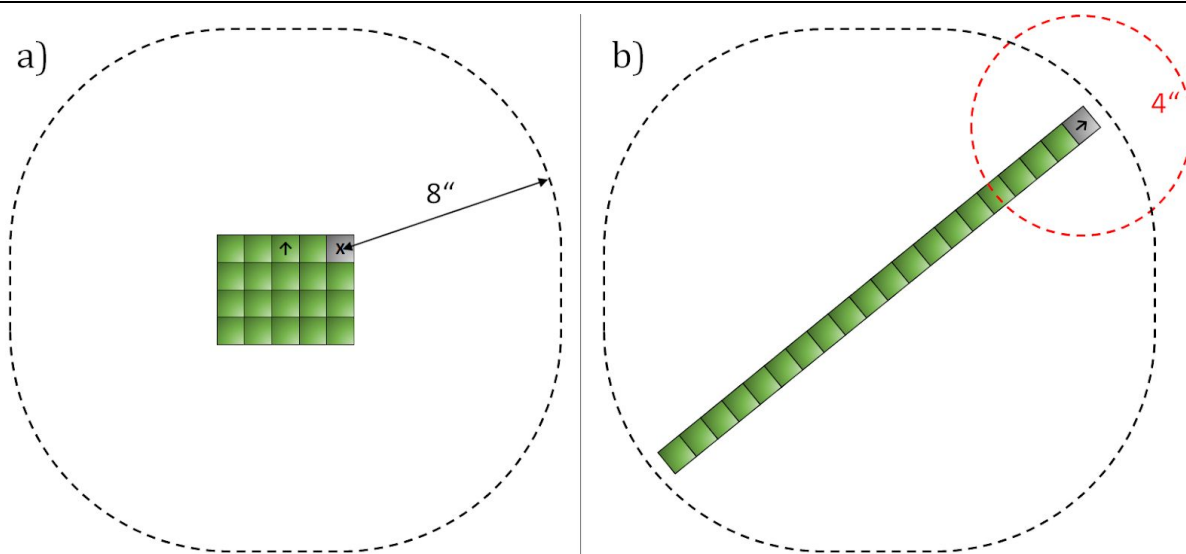
d) Para permitir una *Reorganización* para mirar en la dirección contraria, el jugador podría cambiar la formación de la unidad. En este ejemplo, la unidad añadió 2 columnas, lo que significa que ha perdido 3 filas. Así la miniatura gris sigue dentro de las 8" de su posición inicial antes de la *Reorganización* y la *Reorganización* es ahora legal.

II.6 ¿Qué restricciones existen para unidades que llevan a cabo una Reorganización rápida?

21.A.a.29 Reorganización rápida

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 realizar un *Movimiento de avance* tras *Reorganizarse*. A efectos de comprobar que ninguna miniatura acabe su movimiento con su centro a más 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*.



a) La unidad está formada por miniaturas con *Ritmo de avance* de 4" y *Ritmo de marcha* de 8" en bases de 25x25 mm. El contorno marcado indica el área dentro del *Ritmo de marcha* de los centros de las miniaturas colocadas en los extremos de la unidad. Ninguna miniatura puede acabar con su centro fuera de esta área:

- Tras una *Reorganización rápida* (ver 12.D.d *Reorganización*).
- Tras un *Movimiento de avance* tras una *Reorganización rápida*.

b) La unidad lleva a cabo una *Reorganización rápida* a una formación de una sola miniatura de ancho, mirando hacia arriba a la derecha. Todas las miniaturas siguen dentro del área marcada, por lo que la *Reorganización rápida* es legal. Aunque la unidad podría moverse hasta 4" según su *Ritmo de avance* (marcado por el círculo rojo para la miniatura gris en la primera fila), recuerda que ninguna miniatura puede acabar más allá de su *Ritmo de marcha* desde su posición inicial anterior a la *Reorganización rápida*, por lo que lo único que la unidad puede hacer es realizar un *Movimiento de avance* de aproximadamente 1", hasta que el centro de la miniatura gris toque la línea de 8".

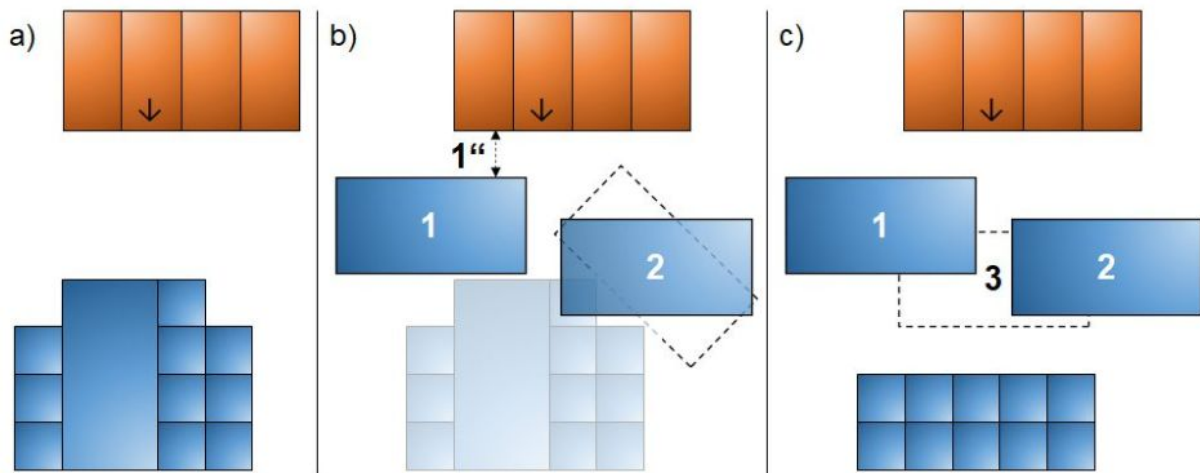
II.7 ¿Cuándo exactamente se rellenan los huecos cuando un *Personaje* abandona su unidad?

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.

21.A.a.8 Fila frontal

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*.



a) La *Plataforma de guerra* de la unidad azul quiere abandonar su unidad por detrás. Aunque hay otra unidad (naranja) a 3" de la retaguardia de la unidad azul, la *Plataforma de guerra* puede hacer lo siguiente:

b1) La *Plataforma de guerra* puede moverse a la posición 1, a más de 1" de la unidad naranja. En cuanto la miniatura haya abandonado la unidad, el hueco dejado por la *Plataforma de guerra* en la unidad azul se rellenará con miniaturas de las filas traseras. Ten en cuenta que la regla *Espacio entre unidades* no se aplica a la *Plataforma de guerra* ni a la unidad aún.

b2) Para mover a la posición 2, la *Plataforma de guerra* tiene que avanzar hasta esa posición y *Girar* hasta que no toque ninguna miniatura azul (rectángulo discontinuo). De nuevo, la regla *Espacio entre unidades* no afectan a la *Plataforma de guerra* y su unidad. Ahora el hueco en la unidad azul se rellena con miniaturas de las filas traseras. La *Plataforma de guerra* puede *Girar* de nuevo a la posición 2.

c) Ahora la *Plataforma de guerra* está a más de 1" de las unidades azul y naranja. La miniatura puede quedarse ahí o continuar su movimiento siguiendo la regla *Espacio entre unidades* (ahora también con la unidad azul), por ejemplo hasta la posición 3 (rectángulo discontinuo).

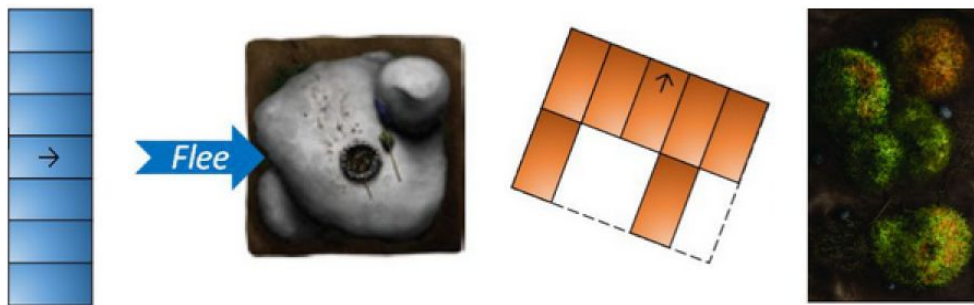
II.8 ¿De qué clase de *Terreno peligroso* protege *Cruzar*?

12.C Movimientos de huida

- Si las miniaturas *Huyendo* se mueven a través del *Rectángulo de límite* de una unidad enemiga o a través de *Terreno impassable*, deben llevar a cabo un *Chequeo de terreno peligroso (3)* (...).

21.A.a.5 Cruzar

La miniatura supera automáticamente los *Chequeos de terreno peligroso* causados por *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.



La unidad azul de *Caballería* es forzada a *Huir* hacia la derecha, y el *Movimiento de huida* lo llevará a atravesar *Terreno impassable*, seguido de una unidad naranja enemiga y finalmente a través de un *Elemento de terreno* de tipo *Bosque*. Dependiendo de las circunstancias, las miniaturas que *Huyen*, tendrán que llevar a cabo distintos *Chequeos de terreno peligroso (CTP)*:

a) Sin reglas adicionales

Cada miniatura que *Huye* que entra en contacto con *Terreno impassable* debe realizar un *Chequeo de terreno peligroso (3)*. Las miniaturas supervivientes que atraviesen la unidad naranja deben realizar otro *Chequeo de terreno peligroso (3)*. Y finalmente, como los *Elementos de terreno* son *Terreno peligroso* para las miniaturas de *Caballería*, los supervivientes deben llevar a cabo un *Chequeo de terreno peligroso (1)* por el *Bosque*.

b) La unidad azul tiene *Cruzar*

Las miniaturas superarán automáticamente los CTP por *Terreno impassable* y por *Bosque*, pero siguen teniendo que realizar los CTP por *Huir* a través de una unidad enemiga de forma habitual.

c) La unidad azul tiene *Cruzar* y es objetivo de Romper el espíritu

El hechizo lleva al objetivo a tratar todo *Elemento de terreno* como *Terreno peligroso*, pero debido a *Cruzar*, la unidad supera automáticamente todos los CTP causados por *Elementos de terreno*. Así que como en b), la unidad solo realizará CTP por *Huir* a través de la unidad enemiga.

d) La unidad azul tiene *Cruzar* y el *Bosque* tiene *Contadores trampa (KO, Chatarreros tramperos)*
Como en c), las miniaturas superan los CTP debido a *Elementos de terreno*, y realizarán CTP por atravesar la unidad enemiga. Además, tendrán que realizar un *Chequeo de terreno peligroso (1)* por los *Contadores trampa* en el *Bosque* pese a tener *Cruzar*.

II.9 ¿Se aplica la regla de Espacio entre unidades al final de una Reorganización rápida?

4.C Espacio entre unidades

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 *de 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 (...).

12.D Mover unidades

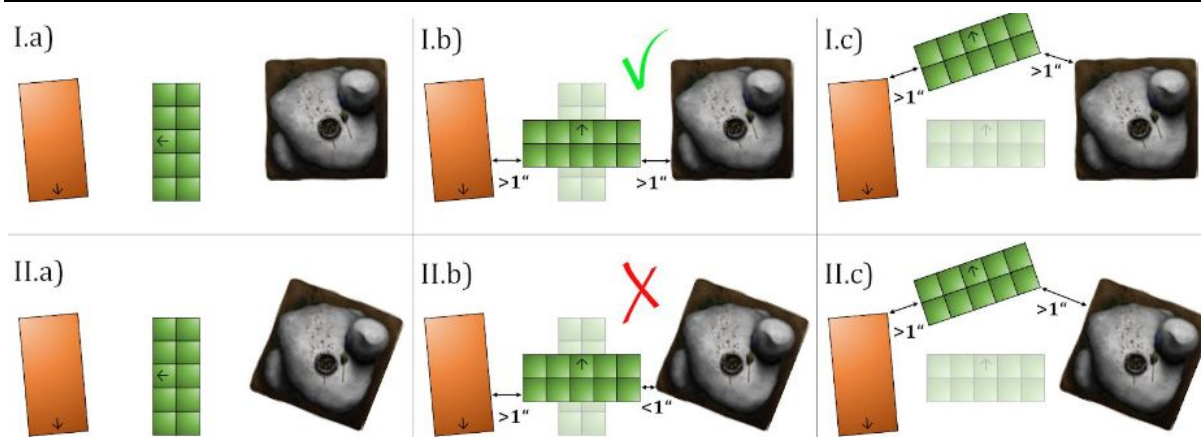
Elige mover una de tus unidades que no esté *Cargando*, ni *Trabada en combate*, ni *Huyendo*, ni contenga miniaturas *Aturdidas*.

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*.

21.A.a.29 Reorganización rápida

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 realizar un *Movimiento de avance* tras *Reorganizarse*.



I. a) La unidad verde está situada entre otra unidad y *Terreno impasable*, y quiere moverse hacia arriba. b) Tras la *Reorganización rápida*, la otra unidad y el *Terreno impasable* están a más de 1" de la unidad verde. c) La unidad verde realiza un *Movimiento de avance*, tras el cual ambos elementos permanecen a más de 1".

II. a) Como antes, la unidad verde está situada entre otra unidad y *Terreno impasable*. Pero ahora el *Terreno impasable* está algo más cerca. b) Tras la *Reorganización rápida* de la unidad verde, esta está a menos de 1" del *Terreno impasable*. c) Incluso si la unidad volviese a estar a más de 1" del *Terreno impasable* y otras unidades tras el *Movimiento de avance* en c), esta *Reorganización rápida* no es legal, ya que la unidad tiene que acabar a más de 1" de otras unidades y del *Terreno impasable* al final de su movimiento debido a la regla de *Espacio entre unidades*. Para este propósito, las *Reorganizaciones rápidas* (al igual que las *Reorganizaciones*, *Movimientos de avance* y *de marcha*) se consideran movimientos independientes.

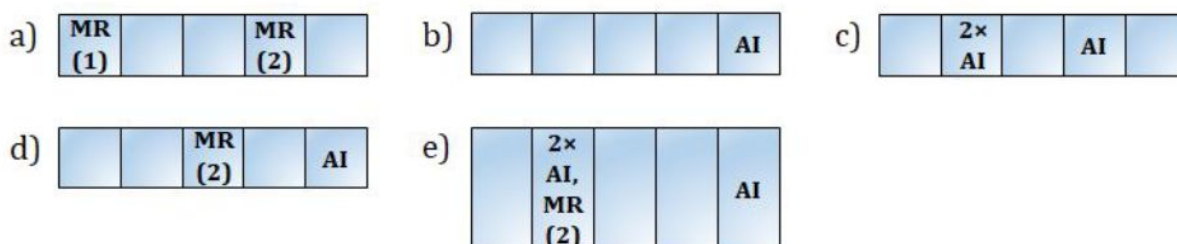
III.1 ¿Se acumulan los casos de *Resistencia a la magia* y cómo interactúan con *Icono de éter*?

21.B.a.7 Resistencia a la magia (X)

Los *Hechizos aprendidos* y *Hechizos vinculados* que tomen como objetivo al menos una unidad enemiga, incluyendo los que toman como objetivo a una miniatura o parte de miniatura en 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). Esto es una excepción a la regla de *Modificadores al lanzamiento y la dispersión*. Si hay diferentes valores de X que pudiesen usarse, usa el valor más alto.

Icono de éter

El portador obtiene *Resistencia a la magia* (1). Si la unidad ya contiene alguna miniatura con *Resistencia a la magia*, incrementa en +1 el valor de dicha *Resistencia a la magia* en su lugar.



Los ejemplos anteriores muestran unidades de 5 miniaturas con diferentes valores de *Resistencia a la magia* (MR) y/o *Icono de éter* (AI).

a) La unidad contiene una miniatura con MR (1) y otra con MR (2). Como casos múltiples de MR no son acumulables, solo MR (2) se usa contra hechizos contra la unidad. De la misma manera, con dos casos de MR (1), solo MR (1) se usaría contra hechizos contra la unidad.

b) La unidad contiene una miniatura con un único *Icono de éter*, dando al portador MR (1).

c) La unidad contiene una miniatura con un único *Icono de éter* y otra con dos *Iconos de éter*. Uno de los *Iconos de éter* dan a su portador MR (1), y los otros dos *Iconos de éter* incrementan su *Resistencia a la magia* a MR (3).

d) La unidad contiene una miniatura con MR (2) y otra con un único *Icono de éter*. El *Icono de éter* incrementa la *Resistencia a la magia* de la otra miniatura a MR (3).

e) La unidad contiene una miniatura con un único *Icono de éter* y otra con dos *Iconos de éter* y MR (2). Los tres *Iconos de éter* incrementan la MR (2) de la miniatura a MR (5).

IV.1 ¿Cuándo exactamente se benefician las unidades de *Cobertura* al *Defender un muro*?

20.B.g Muros

Tipos

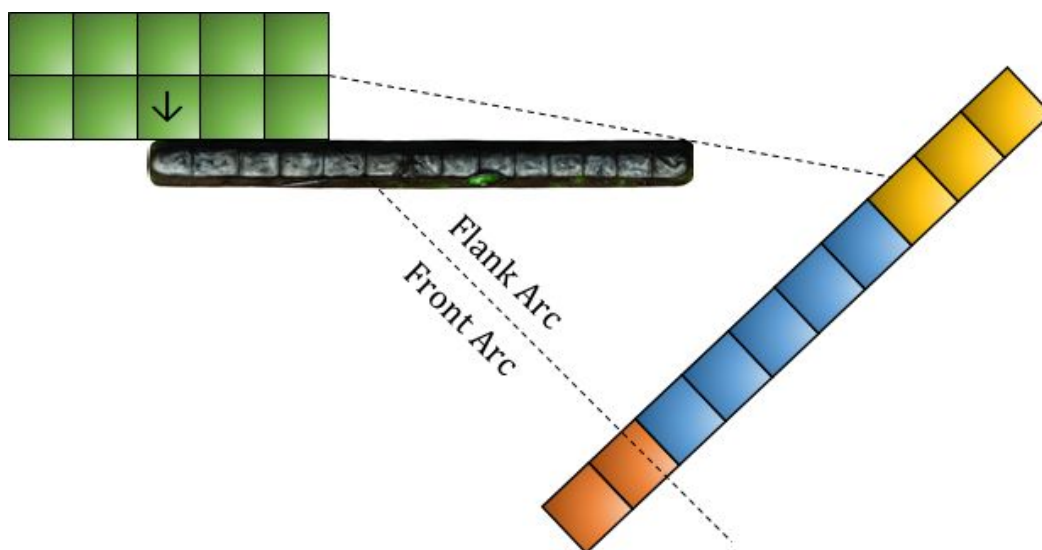
Los Muros son *Terreno de cobertura* para las miniaturas detrás de ellos mientras *Defiendan el muro* (...)

Cobertura

Los Muros contribuyen a *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.



La unidad verde está *Defendiendo un muro* ya que más de la mitad de su *Encaramiento frontal* está en contacto con el *Muro*. La unidad enemiga, que está compuesta por 10 miniaturas que disparan, dispara a la unidad objetivo, que está *Defendiendo el muro*. La *Cobertura* se determina individualmente para cada miniatura, por lo que debemos determinar para cada miniatura que dispara si el objetivo se beneficia de *Cobertura* procedente del *Muro* (ver 14.C.d *Cobertura*):

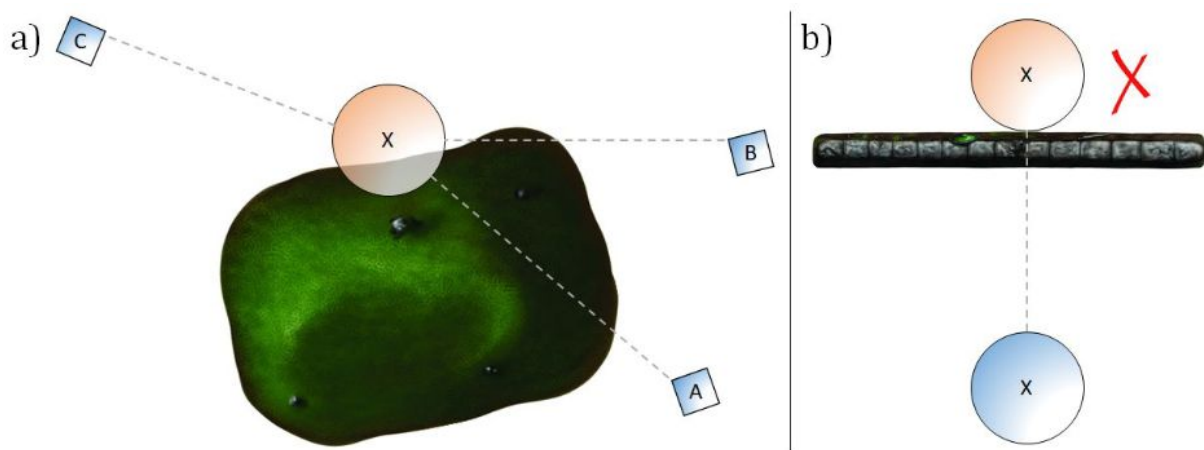
- Naranja: Estas dos miniaturas que disparan se encuentran en el *Arco frontal* de la unidad objetivo, por lo que para ellas el *Encaramiento frontal* se convierte en el *Encaramiento del objetivo*. La mitad o más del *Encaramiento del objetivo* está tapado por el *Muro*, por lo que el objetivo se beneficia de *Cobertura pesada*.
- Azul: Estas miniaturas se encuentran en el *Flanco* de la unidad objetivo, por lo que para ellas el *Flanco* se convierte en el *Encaramiento del objetivo*. Para todas ellas, la mitad o más del *Encaramiento del objetivo* está tapado por el *Muro*, por lo que el objetivo se beneficia de *Cobertura pesada*.
- Amarillo: Estas miniaturas se encuentran en el *Flanco* de la unidad objetivo, por lo que para ellas el *Flanco* se convierte en el *Encaramiento del objetivo*. Puedes elegir un punto en cada *Encaramiento Frontal* de esas miniaturas desde los cuales menos de la mitad del *Encaramiento del objetivo* está tapado por el *Muro*, por lo que las miniaturas pueden disparar al objetivo sin ninguna *Cobertura*.

IV.2 ¿Cómo se determina la *Cobertura* cuando se dispara a unidades con peana redonda?

14.C.d Cobertura

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.
- 3 Para objetivos con peanas rectangulares:
 - Desde el punto elegido, comprueba si el punto más cercano en el *Encaramiento* del objetivo, denominado *Punto objetivo*, se encuentra detrás de obstrucciones.
 - Si ese punto está tapado, el objetivo se beneficia de *Cobertura*.



a) La miniatura naranja en peana redonda está parcialmente en una *Colina*, mientras que el centro de su peana (marcado con una X) está fuera de la *Colina*. Todas las miniaturas azules disparan a la miniatura naranja desde diferentes posiciones:

- Los *Puntos objetivo* de las miniaturas A y C no están detrás de ninguna obstrucción, por lo que la unidad naranja no se beneficia de ninguna *Cobertura*.
- Para la miniatura B, el *Punto objetivo* está tapado por la *Colina*. Ya que la unidad naranja está parcialmente en una *Colina*, pero no se encuentra en *Posición elevada*, la *Colina* otorga *Cobertura ligera* (ver 20.B.d *Colinas*).

b) La miniatura naranja en peana redonda está directamente detrás del *Elemento de terreno* de tipo *Muro*. Cuando la miniatura azul traza *Línea de visión* hacia la miniatura naranja, el *Punto objetivo* estaría tapado por el *Muro*. Sin embargo, las miniaturas con peana redonda nunca se benefician de *Elementos de terreno* de tipo *Muro*. Para que eso ocurriese, más de la mitad del *Encaramiento frontal* de la unidad (recuerda que las miniaturas en peana redonda solamente tienen un *Encaramiento*, que se considera el *Encaramiento frontal*; ver 3.A.c *Encaramientos de la miniatura*) tendría que estar en contacto con el *Muro* (ver 20.B.g *Muros*).

IV.3 ¿Cómo afecta Alto al trazar Línea de Visión y al determinar Cobertura?

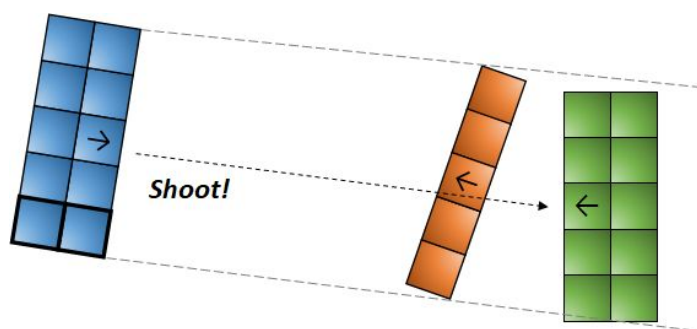
14.C.d.1 Objetivo tras cobertura ligera (-1 al impactar)

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 (...):

- Miniaturas que **no** bloqueen la *Línea de visión* (...) (recuerda que *Hostigadores* y *Alto* afectan a qué bloquea la *Línea de visión*)

21.A.a.2 Alto

La *Línea de visión* trazada hacia o desde una miniatura con *Alto* no se ve bloqueada por miniaturas de la misma *Altura* (que la miniatura con *Alto*), a menos que la miniatura que interfiere tenga también *Alto* (si una miniatura bloquea la *Línea de visión*, contribuye a *Cobertura pesada*, si no, solo contribuye a *Cobertura ligera*).



Las 3 unidades tienen *Altura Estándar*. La unidad azul quiere disparar a la unidad verde, con la unidad naranja situada entre ambas unidades.

Escenario 1

La unidad naranja bloquea la *Línea de visión* de todas las miniaturas azules a la unidad verde, excepto aquellas marcadas en negrita, de manera que solamente estas 2 miniaturas pueden disparar.

Escenario 2

La unidad azul tiene ahora *Alto*. La unidad naranja ya no bloquea la *Línea de visión* de las miniaturas azules, así que todas las miniaturas pueden disparar. Aún así, la unidad verde se beneficia de *Cobertura ligera* porque más de la mitad del *Encaramiento del objetivo* —es decir, el *Frontal* de la unidad verde— está tapado por miniaturas que no bloquean la *Línea de visión*.

Las mismas reglas se aplican si la unidad verde tiene *Alto* siempre que la unidad naranja no lo tenga.

Escenario 3

La unidad azul y/o verde tiene *Alto*, así como la unidad naranja. La unidad naranja bloquea la *Línea de visión* de la unidad azul a la unidad verde excepto aquellas marcadas en negrita, de manera que solamente estas 2 miniaturas pueden disparar.

Una sencilla manera de recordar cómo funciona *Alto* es imaginarse a las miniaturas con *Alto* media categoría de *Altura* mayor de la que realmente son. En el escenario 2, eso significa que la *Altura* de la unidad azul cuenta como mayor que la de la unidad naranja, así que todas las miniaturas pueden disparar con *Cobertura ligera*. Ten en cuenta que esto es solamente una simplificación y **no** funciona para ciertas reglas como *Tiro parabólico*, ya que *Alto* no afecta a la

Altura de la miniatura. De hecho, si las 3 unidades de la figura tienen *Altura Estándar*, la unidad azul tiene *Tiro parabólico* y la unidad naranja tiene *Alto*, todas las miniaturas azules podrán disparar a la unidad verde porque al menos una miniatura azul puede trazar *Línea de visión* y las miniaturas naranjas tienen la misma altura que las azules.

IV.4 Cómo afecta una *Plataforma de guerra* unida a una unidad a la *Línea de visión*, y distribución de impactos?

14.A.a Disparar con una unidad

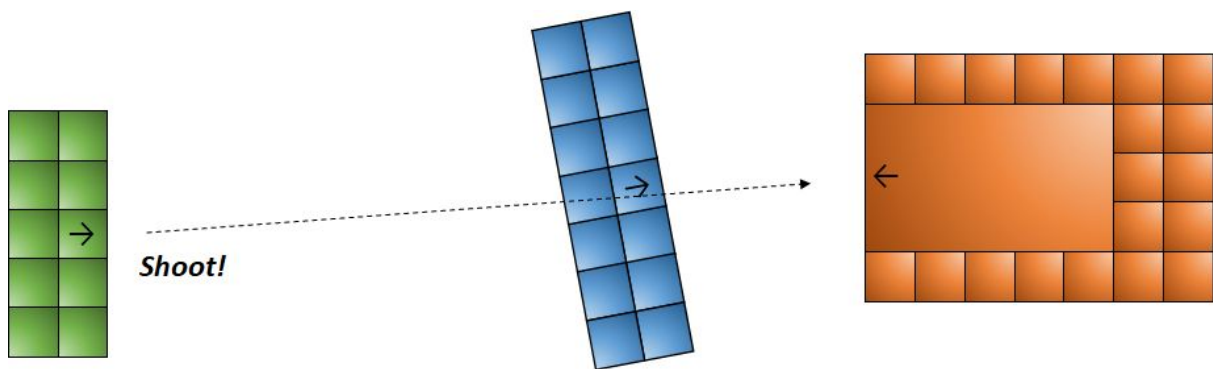
Las miniaturas que no tengan *Línea de visión* a al menos una miniatura de la unidad objetivo no podrán disparar.

14.C.d Cobertura

Si la mitad o más del *Encaramiento del objetivo* se encuentra tapado, la unidad se beneficia de *Cobertura*.

3.B.e Rectángulo de Límites

(...) la *Altura del Rectángulo de límites* de una unidad se corresponde con la *Altura* de su unidad (...).



Las unidades verde y azul son *Infantería Estándar*. La unidad naranja es *Infantería Estándar* que contiene una *Plataforma de guerra*. Al disparar a la *Unidad combinada* naranja, se aplican las siguientes reglas:

Línea de visión

Para poder disparar, una miniatura necesita tener *Línea de visión* de al menos una miniatura de la unidad objetivo (14.A.a *Disparar con una unidad*). Como la *Plataforma de guerra* de la unidad naranja es *Grande*, todas las miniaturas verdes pueden trazar *Línea de visión* a esa miniatura por encima de la unidad azul.

Cobertura

Para beneficiarse de *Cobertura*, la mitad o más del *Encaramiento del objetivo* (en este caso, el *Frontal* de la unidad naranja) tiene que estar detrás de algún obstáculo. La *Altura del Rectángulo de límites* de la unidad naranja, del cual es parte el *Frontal* del objetivo, es *Estándar* (3.B.e *Rectángulo de límites*), así que la *Altura Estándar* de la unidad azul actúa como obstáculo para el *Frontal* del objetivo naranja. Por tanto, la unidad naranja se beneficia de *Cobertura pesada*.

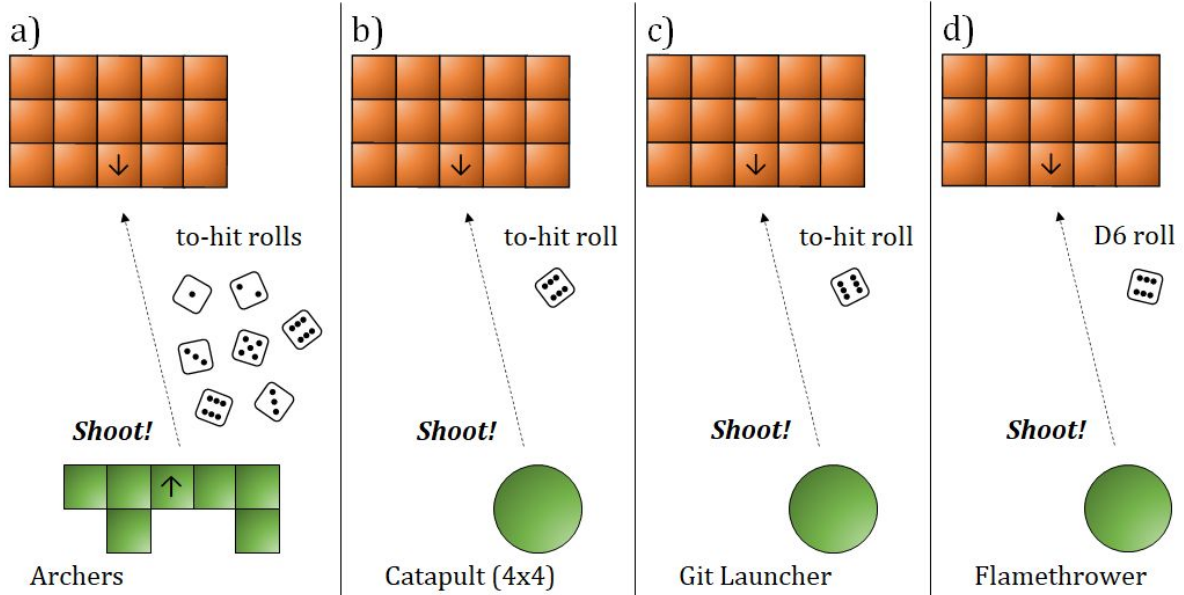
Distribución de impactos

La distribución de impactos no se ve afectada por la *Línea de visión*. Aunque las miniaturas verdes solamente pueden trazar *Línea de visión* a la *Plataforma de guerra*, los impactos se distribuyen de forma habitual (21.B.e *Distribuir impactos a una unidad combinada*).

IV.5 ¿Cómo funciona *Trance de batalla* en *Ataques de disparo* (p. ej. por *Mirada hechizante*/Brujería)?

21.G.b.25 Trance de batalla - Cuerpo a cuerpo

Si el ataque impacta con un '6' natural, el ataque causa un impacto adicional (generalmente dos impactos en vez de uno).



a1) Los arqueros tienen *Arco largo* (4+) y no sufren ningún modificador para impactar. Sus disparos con *Trance de batalla* consiguen 3 impactos, de los cuales 2 de ellos fueron impactos con un '6' natural, por lo que en total se causan 5 impactos.

a2) Los Guerreros infernales tienen un *Trabuco* (4+) y no sufren modificadores para impactar. Sus disparos con *Trance de batalla* consiguen 3 impactos, de los cuales, 2 impactan con un resultado natural de '6'. Debido al *Área de ataque* (2x1), la unidad objetivo sufre 2 impactos por cada tirada exitosa para impactar, y debido a *Trance de batalla*, un impacto adicional por cada resultado natural de '6' al impactar. Por tanto, se infligen un total de 8 impactos.

b) La *Catapulta* (4x4) impacta con una tirada para impactar de un '6' natural con *Trance de batalla*, así que el ataque causa un impacto adicional- Normalmente, la unidad sufriría 12 impactos (4 miniaturas por fila, habiendo 3 filas). Gracias a *Trance de batalla*, la unidad sufre 13 impactos. Si el *Ataque de área* de la *Catapulta* tiene una *Fuerza*, *Penetración de armadura* y/o *Atributos de ataque* adicionales mayores definidos entre paréntesis, aún así solamente un único impacto usará dichos valores y los *Atributos de ataque* entre paréntesis.

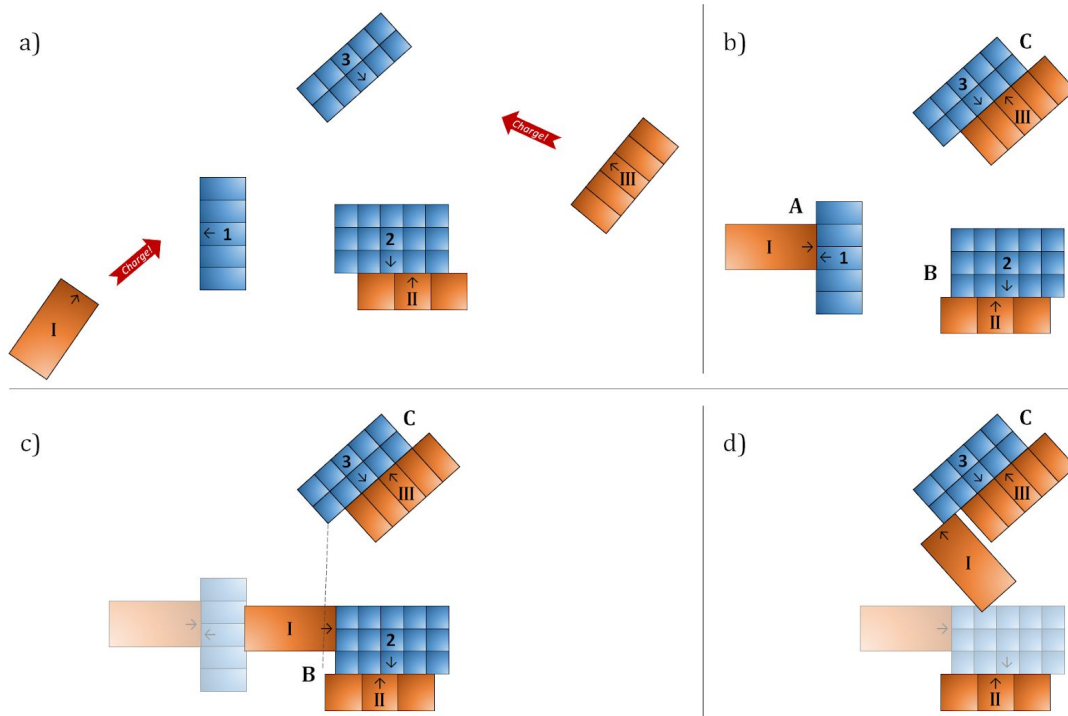
c) El *Lanzagoblins* impacta con una tirada para impactar de un '6' natural con *Trance de batalla*. Normalmente, este ataque causa D3+1 impactos. Gracias a *Trance de batalla*, causará D3+2 impactos.

d) Los *Lanzallamas* no realizan tiradas para impactar, así que sus *Ataques de disparo* no se ven afectados por *Trance de batalla*.

V.1 ¿Pueden lucharse varias *Rondas de combate* en una misma *Fase de melé* con unidades que están *Persiguiendo/Arrasando*?

15.H.c Distancia de persecución y unidades persiguiendo

(...) 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.



a) En la *Fase de carga*, el propietario de las unidades naranjas (marcadas con numerales romanos) declara una *Carga* con I contra la 1 y con III contra la 3. Las unidades II y 2 están ya *Trabadas* de un *Turno de jugador* anterior.

b) Ambas unidades I y III completan sus *Cargas*, de manera que habrá 3 combates cuerpo a cuerpo en la *Fase de melé* (A, B y C). El *Jugador activo* elige el combate I para que se dispute el primero.

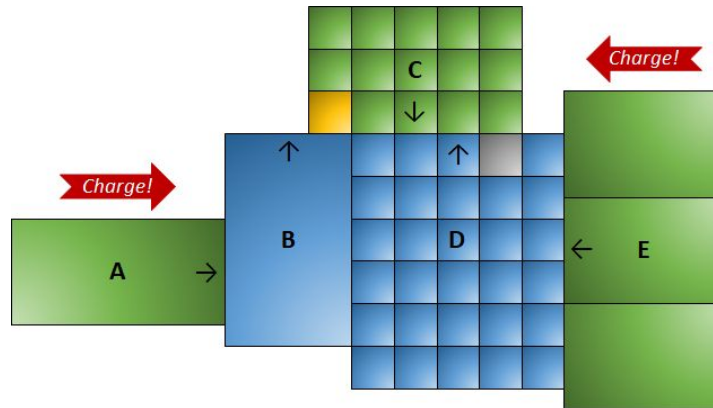
c) La unidad I destruye a la 1 y *Arrasa* suficientemente lejos como para *Cargar* a la unidad 2, y de este modo se une al combate B. Este combate aún no se ha disputado durante esta *Fase de melé*, lo que significa que la unidad I puede volver a luchar.

d) Las unidades I y II ganan una *Ronda de combate* y la unidad 2 se *Desmoraliza*. El propietario de las unidades naranjas decide que el *Movimiento de Huida* de 2 será alejándose directamente de II (ver 15.H *Persecuciones y arrasamientos*). La unidad II se *Contiene de perseguir*, pero la unidad I persigue lo suficientemente lejos como para cargar a la unidad 3 (ten en cuenta que la unidad I se encontraba en el *Encaramiento frontal* de 3 antes de llevar a cabo el *Movimiento de persecución*, por lo que tendrá que cargar al *Encaramiento frontal* de 3), uniéndose al combate C. Como este combate tampoco se ha disputado en esta *Fase de melé* aún, I puede volver a luchar una vez más.

V.2 ¿Cómo se determina el *Orden de iniciativa* en un combate con unidades múltiples?

15.D.a Orden de iniciativa

(...) 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.



La unidad D, que contiene un *Personaje* (en gris), y la miniatura única B están *Trabadas* con la unidad C, que también contiene un *Personaje* (en amarillo), cuando D y B son *Cargadas* por las unidades A y E. En la *Fase de Melé*, debes determinar el *Orden de Iniciativa*, teniendo en cuenta todos los modificadores y *Reglas de Miniaturas*:

	Unidad	Parte de miniatura y Ataques especiales	Agilidad	Modificadores de Agilidad y Armas	Paso de iniciativa	
A	Tanque de vapor	Chasis	3	Impulso de la carga (+1) Escalofrío de la tumba (-2)	2	
		Impactos por carga			10	
B	Corte de los malditos	Amantes	6 2		6	
		Portadores del féretro			2	
C	Guardia imperial		3	Escalofrío de la tumba (-2)	1	
		Mariscal			5	Escalofrío de la tumba (-2)
D	Esqueletos		2		2	
		Rey tumulario			4	Arma a dos manos
E	Caballeros del sol grifo	Caballero	4	Impulso de la carga (+1) Escalofrío de la tumba (-2)	3	
		Grifo joven			4	3
		Golpetazo				0

Todas las miniaturas que *Cargan* obtienen +1 *Agilidad* (ver 15.D.b *Impulso de la carga*), todas las unidades enemigas en un radio de 6" de la *Corte de los malditos* (B) sufren -2 *Agilidad* (*Escalofrío de la tumba*, ver *Libro de ejército de Cónclave vampírico*). Los *Impactos por carga* (A) siempre se llevan a cabo en el *Paso de iniciativa* 10, mientras que los *Golpetazos* (E) y los ataques con *Arma*

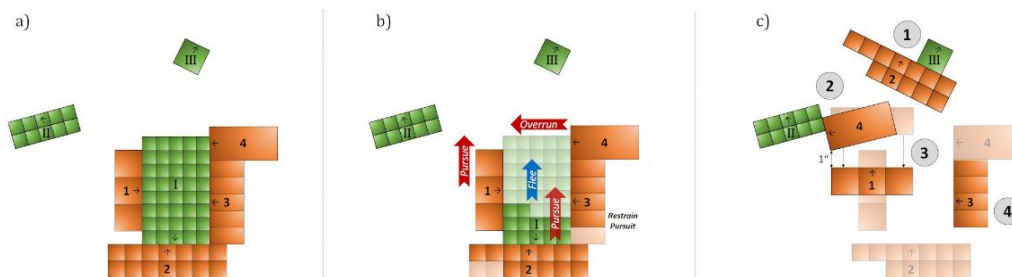
a dos manos siempre se llevan a cabo en el *Paso de iniciativa 0*, independientemente de la *Agilidad* del atacante.

Por lo que se empezará por los *Impactos por carga*, seguido de los ataques *Cuerpo a cuerpo* de las *Amantes*, seguido de los ataques *Cuerpo a cuerpo* del *Mariscal* y de los *Caballeros*, etc. Ten en cuenta que incluso si los *Impactos por carga* y los ataques del *Mariscal* destruyesen la *Corte de los malditos*, el modificador a la *Agilidad* de -2 se continuaría aplicando, ya que el *Orden de iniciativa* no puede cambiarse durante una *Ronda de combate*.

V.4 ¿Se puede *Perseguir*/*Arrasar* a través de unidades amigas?

15.H.c Distancia de persecución y unidades persiguiendo

(...) 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*.



a) La unidad I es *Cargada* desde varias direcciones por las unidades enemigas 1, 2, 3 y 4.

b) Como es de esperar, la unidad I es devastada, infligiendo sólo algunas bajas a las unidades enemigas como respuesta. Tras retirar las bajas, la unidad 4 se sale del combate (ver 15.D.f *Perder el contacto de peana*). I deja de ser *Impasible* y se *Desmoraliza* en combate. El propietario de las unidades naranjas decide que el *Movimiento de huida* de I será alejándose directamente de 2 (ver 15.H *Persecuciones y arrasamientos*). La unidad 3 decide no perseguir y supera su *Chequeo de contención de persecución*. Las unidades 1 y 2 *Perseguirán*. La unidad 4 *Arrasará*.

c) La unidad 2 obtiene una tirada mayor como *Distancia de persecución* que I como *Distancia de huida*, por lo que la unidad I se destruye inmediatamente. Después de tirar las *Distancias de persecución* y *arrasamiento*, pero antes de mover ninguna unidad, el propietario de las unidades naranjas determina que la *Persecución* de la unidad 2 y el *Arrasamiento* de la unidad 4 llevarán a una *Carga*, así que esas unidades se moverán antes de que la unidad 1 lleve a cabo su *Movimiento de persecución* (ver 15.H.c *Distancia de persecución y unidades persiguiendo*).

1. La *Distancia de persecución* de la unidad 2 es lo suficientemente alta como para *Cargar* a la unidad III. Durante este *Movimiento de persecución*, la unidad B puede moverse libremente a través de las unidades 1, 3 y 4 porque todas ellas formaban parte del mismo combate (incluso a través de la unidad 4, aún habiendo salido del combate).

2. El *Arrasamiento* de la unidad 4 es lo suficientemente alto para *Cargar* a la unidad II.

3. La unidad 1 *Persigue*, pero no contacta con ninguna unidad enemiga. Durante este *Movimiento de persecución*, la unidad 1 puede moverse libremente a través de unidades amigas que eran parte del mismo combate. No obstante, al final del movimiento la unidad deberá seguir cumpliendo la regla de *Espacio entre unidades*. la unidad 1 no obtuvo una tirada lo suficientemente alta como para sobrepasar la unidad D, por lo que su movimiento vuelve hasta su última posición legal, esto es, a 1" de la unidad D.

4. Habiéndose *Contenido para perseguir*, la unidad 3 decide quedarse quieta. Podría también llevar a cabo un *Giro tras el combate* o una *Reorganización tras el combate* en este momento, tras completar los movimientos de toda unidad *Persiguiendo* y *Arrasando*.

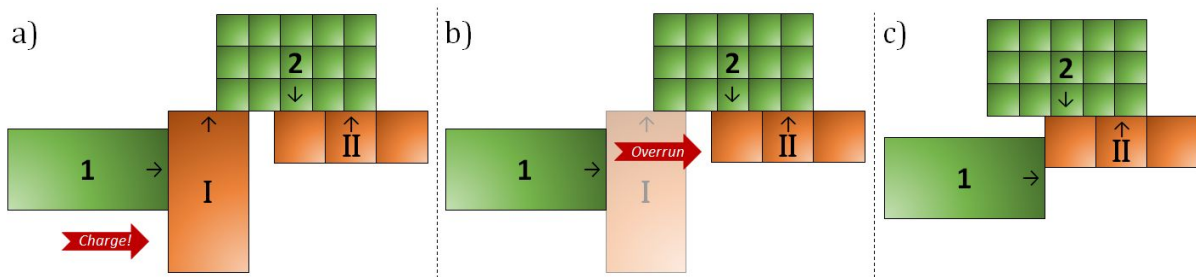
V.5 ¿Cuándo exactamente una unidad lleva a cabo un *Arrasamiento* hacia otra unidad que está *Trabada* en el mismo *Combate*?

15.C Unidad destrabada

A veces una unidad que estaba previamente *Trabada* deja de estarlo debido a que todos sus oponentes se han retirado como baja desde la *Fase de melé* anterior. Dichas unidades siguen las reglas descritas en «¡No hay más enemigos!», página 77. 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.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*.



a) La unidad 2 está *Trabada* con las unidades I y II. En la *Fase de carga*, 1 *Carga* contra I.

b) Si I se retira como baja **antes** de que se dispute el combate múltiple (por ejemplo, por daño recibido en la *Fase de magia*, por un hechizo como *Cascada de fuego*), 1 podrá llevar a cabo un *Arrasamiento* en el Paso 2 de la *Secuencia de fase de melé*.

Si I se retira como baja **durante** una *Ronda de combate* del combate múltiple, por ejemplo, debido a los *Impactos por carga* causados por 1, lo cual deja a la unidad 1 *Destrabada*, 1 podrá llevar a cabo un *Arrasamiento* solamente en el Paso 14 de la *Secuencia de ronda de combate*.

c) Si la *Distancia de arrasamiento* es lo suficientemente alta como para contactar con la unidad II, 1 *Cargará* a II con su *Movimiento de arrasamiento*.

V.6 ¿Cómo se llevan a cabo *Reorganizaciones tras el combate* en combates múltiples?

15.H.e Giro tras el combate y reorganización tras el combate

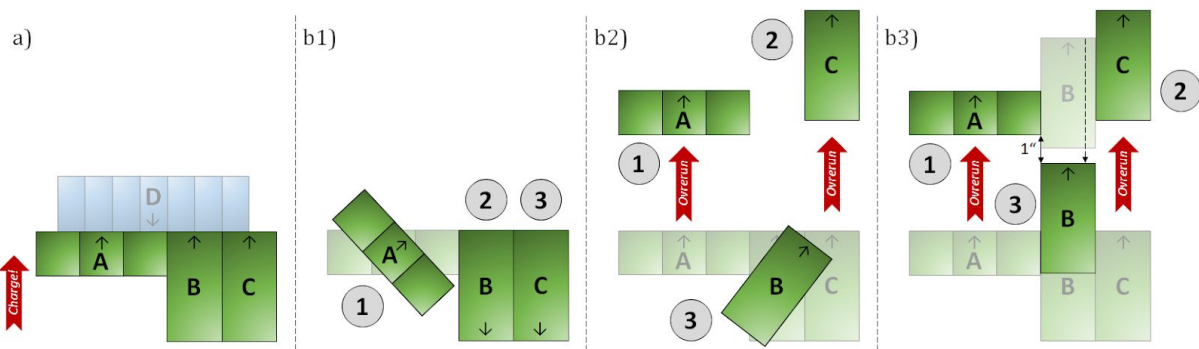
Después de mover a las unidades que *Huyen* y *Persiguen*, el resto de unidades que estaban *Trabadas* en el mismo *Combate* pero que ahora están destrabadas, pueden realizar una de las maniobras descritas a continuación (en un orden determinado por las reglas de «*Efectos simultáneos*», página 5).

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 no cuenta como *Unidad que puntúa* hasta el inicio del siguiente *Turno de jugador*, y no puede declarar *Cargas* en el siguiente *Turno de jugador*.



a) Las unidades A, B y C *Cargaron* y destruyeron la unidad D. Cada unidad puede ahora llevar a cabo un *Arrasamiento*, un *Giro tras el combate*, una *Reorganización tras el combate*, o simplemente quedarse donde está.

b1) Las 3 unidades llevan a cabo un *Giro tras el combate*. El propietario puede decidir libremente en qué orden llevar a cabo esos movimientos. La unidad A lleva a cabo su *Giro tras el combate* (1) primero. Ten en cuenta que la unidad no tiene que estar a más de 1" de B tras el *Giro* ya que unidades que se han movido a menos de 1" de otra unidad (o de *Terreno impassible*) debido a un *Movimiento de carga* o de *carga fallida* pueden permanecer ahí mientras se mantengan a menos de 1" (ver 4.C *Espacio entre unidades*). A la unidad B lleva a cabo su *Giro tras el combate* (2) a continuación. Debido a la proximidad a C sólo puede llevar a cabo un *Giro* de 180°, de lo contrario ambas unidades se solaparían. Como previamente mencionado, la unidad puede quedarse a menos de 1" de A y de C. Ten en cuenta que ninguna de las unidades puede ser empujada para separarse la una de la otra. Por último, la unidad C lleva a cabo su *Giro tras el combate* (3). Al igual que B, sólo puede *Girar* 180°.

b2) A y C *Arrasarán*, mientras que B lleva a cabo un *Giro tras el combate*. Como los *Movimientos de persecución* y *arrasamiento* se llevan a cabo antes que los *Giros* y *Reorganizaciones tras el combate* (ver 15.D *Secuencia de la ronda de combate*), A y C tienen que *Arrasar* primero (1 y 2) antes de que B lleve a cabo su *Giro tras el combate*.

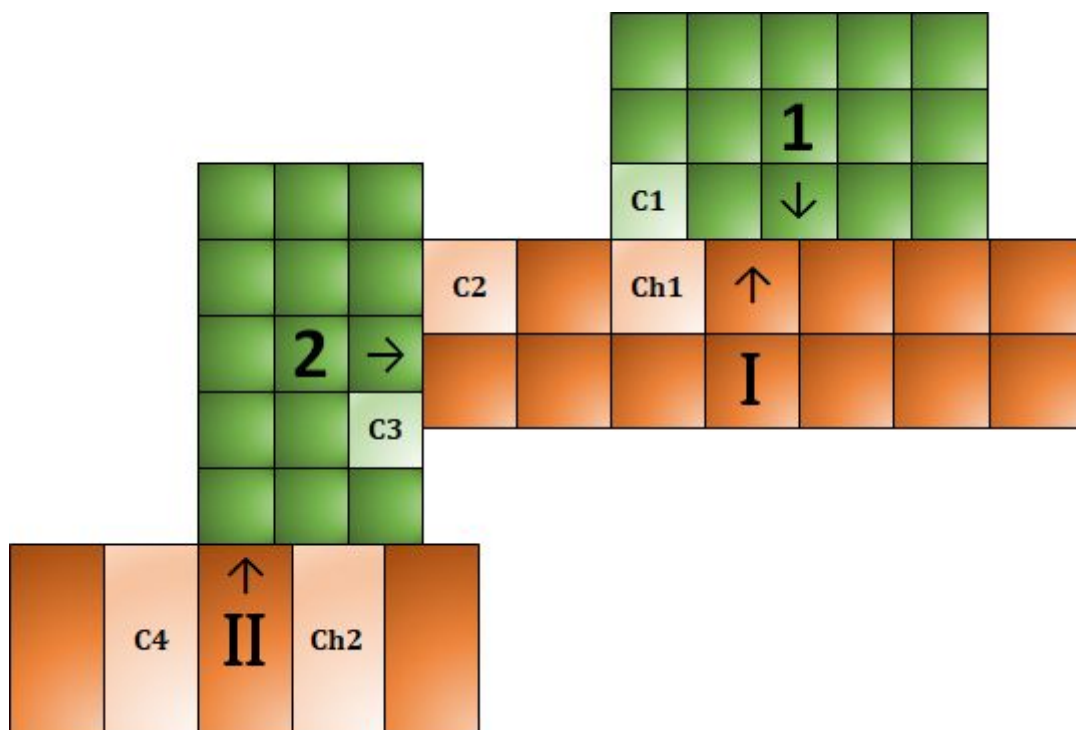
b3) Las 3 unidades *arrasan*. El propietario puede decidir libremente en qué orden llevar a cabo estos movimientos. Ten en cuenta que el orden en el que se hicieron las tiradas de *Distancia de arrasamiento* no importa. Primero A *Arrasa*, seguida por C (1 y 2). Después del *Arrasamiento* de B, la unidad no cumple la regla *Espacio entre unidades*, por lo que su *Movimiento de arrasamiento* vuelve a la última posición legal, o sea, a más de 1" de A (3).

V.7 ¿Qué miniaturas pueden declarar un Duelo en un combate múltiple después de haber rechazado un *Duelo*?

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 72). El *Jugador activo* puede designar a uno de sus *Personajes* o *Campeones* para ello, siempre y cuando haya al menos un *Personaje* o *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*.



En el combate múltiple de encima, las 2 unidades verdes, 1 y 2, están *Trabadas* con 2 unidades naranjas enemigas, I y II. Las *Unidades combinadas* contienen *Campeones*, señalizados como “Ch”, y *Personajes*, señalizados como “C”.

El *Jugador activo* verde decide declarar un *Duelo* con C1. Ch1 y C2 pueden aceptarlo (Ch2 y C4 no, ya que su unidad no está en contacto con peana con la unidad 1). El propietario de las unidades naranjas decide no aceptar el *Duelo*. El *Duelo* se considera rechazado, así como que Ch1 y C2 lo han rechazado. El jugador verde elige a C2 como la miniatura que sufrirá las consecuencias de rechazar un *Duelo* (el *Campeón* Ch1 no puede ser elegido).

Como el *Duelo* no se aceptó, el *Jugador reactivo* puede ahora declarar un *Duelo* con uno de sus *Campeones* o *Personajes* que no han rechazado un *Duelo*; es decir, con una miniatura que no sea ni Ch1 ni C2. Ch2 declara un *Duelo*. La única miniatura que puede aceptarlo es C3, porque la unidad de C1 no está en contacto con peana con la unidad II.

V.8 ¿Qué miniaturas pueden llevar a cabo *Ataques de apoyo* detrás de miniaturas con *Peanas que encajan*?

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*.

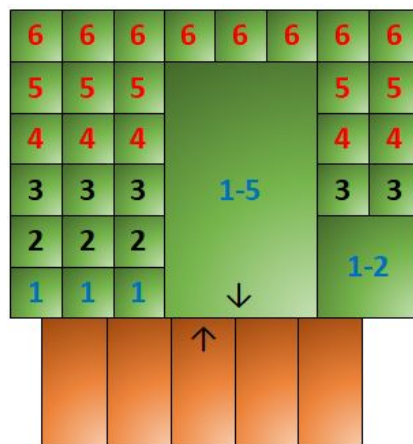
3.B.c Formación cerrada y formación en línea

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* (...).

21.A.a.8 Fila frontal

Peanas que Encajan

- 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 grande cuenta como el número de miniaturas a las que sustituye.



La unidad verde contiene un *Personaje* y una *Plataforma de guerra*, ambos en *Peanas que encajan*. Está *Trabada* en su *Encaramiento frontal* con la unidad naranja. Como la unidad verde está en *Formación en línea*, gana *Luchar en filas adicionales*, lo que significa que las miniaturas en la tercera fila también llevan a cabo *Ataques de apoyo*. Cada miniatura está etiquetada con el número de la(s) fila(s) en la(s) que está situada:

- En azul: Estas miniaturas están en contacto con peana con miniaturas enemigas, así que llevan a cabo *Ataques cuerpo a cuerpo* de la forma habitual.
- En negro: Estas miniaturas están situadas en la segunda o tercera fila, lo que les permite llevar a cabo *Ataques de apoyo*.
- En rojo: Estas miniaturas no están en una fila que permita llevar a cabo *Ataques de apoyo*. Ten en cuenta que esto también afecta a las 3 miniaturas que están detrás de la *Plataforma de guerra*, aunque solamente haya una única miniatura entre ellas y las miniaturas enemigas.

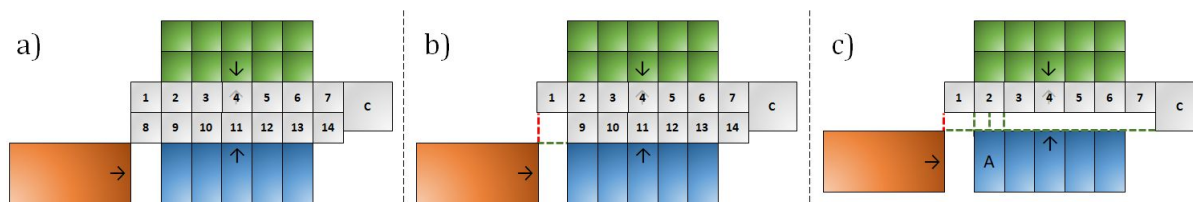
V.9 ¿Cómo se determina si dos miniaturas están en contacto con peana a través de huecos?

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 opuestos* de las miniaturas rivales
- 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* enfrente con la miniatura enemiga está completamente en contacto con una miniatura amiga.



a) La *Unidad combinada* gris que contiene un *Personaje* con *Peana que no encaja* (C) está *Trabada* con 3 unidades enemigas: la verde en su *Frontal*, la azul en su *Retaguardia* y la naranja en uno de sus *Flancos*.

b) La miniatura '8' ha sido retirada como baja, dejando un hueco entre la miniatura naranja y cualquier miniatura gris. Puedes trazar una recta desde la miniatura naranja a '9', de esquina a esquina, que es perpendicular a los *Encaramientos* de ambas miniaturas y a los *Encaramientos Trabados* de ambas unidades. Es decir, el *Frontal* de la unidad naranja y el *Flanco* de la unidad gris (línea discontinua verde). De manera que estas dos miniaturas están en contacto con peana. La línea entre el *Frontal Trabado* naranja y '1' es perpendicular a ambos *Encaramientos* de las miniaturas, pero no es perpendicular al *Encaramiento frontal Trabado* naranja (línea discontinua roja). Por lo tanto, estas dos miniaturas no están en contacto con peana, de manera que no pueden efectuar *Ataques cuerpo a cuerpo* la una contra la otra.

c) Ahora las miniaturas de la '9' a la '14' se retiran como bajas y las unidades naranja y azul han sido desplazadas para mantener contacto con peana con el *Rectángulo de límites* gris (ver 15.D.f Perder el contacto con peana). Como anteriormente, la unidad naranja no está en contacto con peana con '1'. Sin embargo, se puede trazar una recta desde la unidad naranja hasta 'C' que cumple todos los requisitos (línea discontinua horizontal verde), así que estas dos miniaturas también están en contacto con peana. Las miniaturas azules también están en contacto con peana a través de huecos con las miniaturas grises: usando el ejemplo de 'A', se podrían trazar rectas que cumplan los requisitos desde 'A' hasta '1', '2' y '3' (líneas discontinuas verticales verdes), por lo que 'A' está en contacto con peana con las 3 miniaturas a través de huecos (y viceversa).

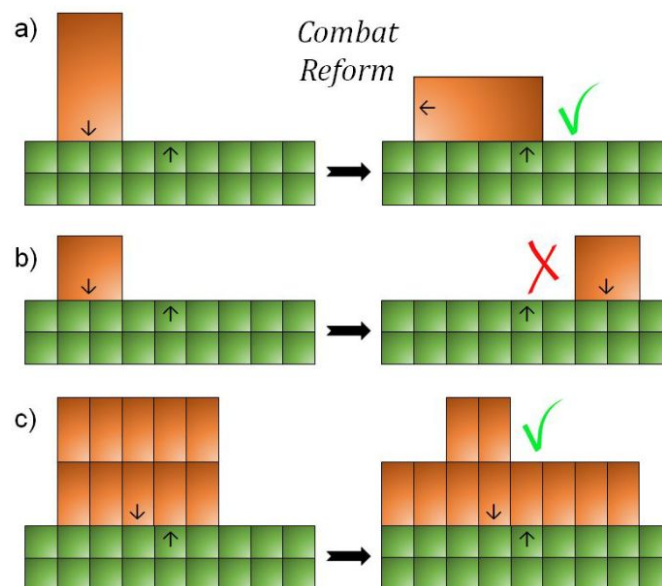
V.10 ¿Cómo se lleva a cabo una *Reorganización en combate*?

15.I Reorganización en combate

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 contacto con peana con todas las unidades enemigas con la que estaba en contacto previamente, y en el mismo *Encaramiento* de la(s) unidad(es) enemiga(s).
- 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.

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.



a) Tras la *Reorganización en combate* de la unidad naranja, esta sigue *Trabada con el Encaramiento frontal de la* unidad verde, y todas las miniaturas verdes que estaban *Trabadas* antes de la *Reorganización en combate* lo siguen estando, así que es una *Reorganización en combate* legal (incluso si la unidad naranja no está *Trabada* en su *Encaramiento Frontal*).

b) Tras la *Reorganización en combate* de la unidad naranja, esta sigue *Trabada con el Encaramiento frontal de la* unidad verde, pero las miniaturas verdes que estaban *Trabadas* antes de la *Reorganización en combate* ya no lo están, y no es una *Reorganización en combate* legal.

c) Tras la *Reorganización en combate* de la unidad naranja, esta sigue *Trabada con el Encaramiento frontal de la* unidad verde, al menos tantas miniaturas naranjas están en contacto con la unidad verde, y todas las miniaturas verdes que estaban *Trabadas* antes de la *Reorganización en combate* lo siguen estando, así que es una *Reorganización en combate* legal.

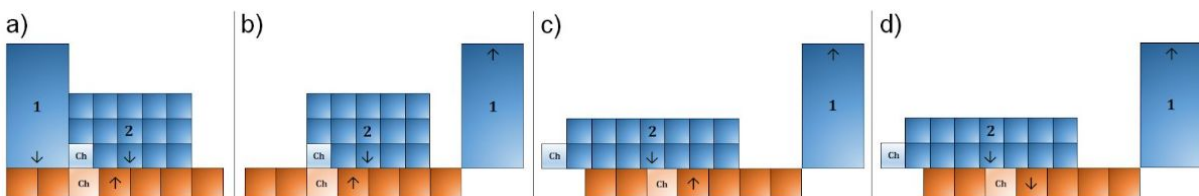
V.11 ¿Qué maniobras se pueden llevar a cabo durante una *Reorganización en combate*?

15.I Reorganización en combate

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 contacto con peana con todas las unidades enemigas con la que estaba en contacto previamente, y en el mismo *Encaramiento* de la(s) unidad(es) enemiga(s).
- Los *Personajes* que estaban en contacto con algún enemigo debe continuar en contacto después de la *Reorganización en combate*.
 - 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.

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.



a) La unidad naranja está *Trabada* con dos unidades enemigas, con todas las miniaturas naranjas en contacto con peana con miniaturas enemigas. Los *Personajes* de la unidad naranja y la unidad 2 están luchando un *Duelo*. El jugador azul realiza *Reorganizaciones en combate* primero, empezando con la unidad 1, y seguido por su oponente.

b) La unidad 1 se mueve a la derecha, tocando la unidad naranja esquina con esquina y dándole la espalda a la unidad naranja. Ahora su *Retaguardia* está en contacto con peana. Todas las condiciones de una *Reorganización en combate* legal se cumplen: la unidad 1 sigue en contacto con todas las unidades enemigas (es decir, la unidad naranja), la unidad naranja sigue *Trabada* con el mismo *Encaramiento* que antes, y al menos tantas miniaturas amigas como antes de la *Reorganización en combate* (en este caso una miniatura) están en contacto con peana con una o más miniaturas naranjas.

c) La unidad 2 debe realizar una *Reorganización en combate* porque ahora la miniatura de más a la izquierda no está en contacto con peana con ninguna miniatura azul. La anchura de la unidad 2 se amplía a 8 miniaturas y el *Personaje* se mueve a la esquina. Todas las condiciones de una *Reorganización en combate* legal se cumplen: la unidad 2 sigue *Trabada* con el *Encaramiento frontal* de la unidad naranja, y al menos tantas miniaturas de la unidad 2 están en contacto con miniaturas naranjas (antes, 5; ahora, 8). Además, todos los *Personajes* que estaban en contacto con peana con miniaturas enemigas siguen en contacto con peana después, ya que las miniaturas cuentan como en contacto con peana al luchar un *Duelo* (es decir, a pesar de estar

luchando un *Duelo* con el *Personaje* naranja, el *Personaje* azul puede abandonar el contacto con peana con esa miniatura e incluso con la unidad entera). Ahora, tras sendas *Reorganizaciones en combate* de ambas unidades azules, todas las miniaturas naranjas que estaban en contacto con peana con miniaturas azules antes de la *Reorganización en combate* vuelven a estar en contacto con peana con miniaturas azules.

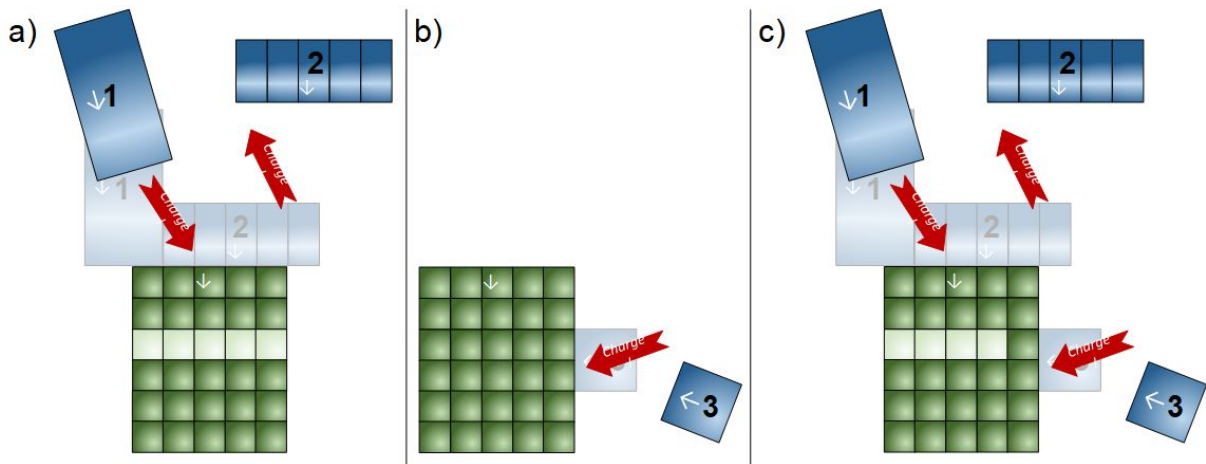
d) La unidad naranja realiza una *Reorganización en combate*, mirando en la dirección contraria. Ahora su *Retaguardia* está *Trabada* con ambas unidades enemigas. Ten en cuenta que no pasa absolutamente nada porque dos unidades estén *Trabadas* con *Encaramientos* diferentes a sendos *Encaramientos frontales*, como la unidad naranja y la unidad 1 en esta situación.

V.12 ¿Qué ventajas confieren las *Lanzas* cuando una unidad es *Cargada* por diferentes *Arcos*?

Tabla 9: Armas de combate mundanas

Lanza

Los ataques efectuados con una *Lanza* obtienen *Luchar con filas adicionales* y +1 *Penetración de armadura*. Los ataques llevados a cabo con una *Lanza* obtienen adicionalmente +2 *Agilidad* y +1 *Penetración de armadura* durante la *Primera ronda de combate* siempre que la unidad atacando con *Lanzas* no esté *Cargando* y no esté *Trabada en combate* por su *Flanco* o *Retaguardia*. Sólo la *Infantería* puede usar *Lanzas*.



La unidad de Infantería verde de la figura está equipada con *Lanzas*.

a) Las unidades enemigas azules 1 y 2 están situadas en el *Arco frontal* de la unidad verde, así que si *Cargan*, lo harán por el *Frontal* de la unidad verde. Si alguna de las unidades *Carga*, las miniaturas verdes obtendrán +1 *Penetración de armadura* (PA) y *Luchar con filas adicionales* (LcFA), así que las miniaturas en verde claro también podrán atacar. Como la unidad verde no está *Cargando* y solo estará *Trabada* por su *Encaramiento frontal*, los ataques con *Lanzas* también obtendrán +2 *Agilidad* (Agi) y un +1 PA adicional durante la *Primera ronda de combate*.

b) En esta situación, la unidad verde es *Cargada* por una unidad enemiga por el *Flanco*. Los ataques con *Lanzas* de la unidad verde obtendrán +1 PA de forma habitual. LcFA no se aplica aquí, porque no se pueden realizar *Ataques de apoyo* desde el *Flanco*. Y como la unidad está *Trabada* por el *Flanco*, las miniaturas no obtendrán la Agi ni PA adicionales al usar la *Lanza*.

c) Aquí la unidad verde es *Cargada* por dos unidades en el *Encaramiento frontal* y una unidad en el *Flanco*. Los ataques con *Lanzas* de la unidad verde obtendrán +1 PA de forma habitual. LcFA se aplica también, así que las miniaturas en verde claro también pueden realizar *Ataques de apoyo* (excepto la miniatura verde oscuro en la tercera fila al estar en contacto con peana con la unidad 3; ver 15.D.c.1 *Ataques de apoyo*). Como la unidad verde también está *Trabada* en su *Flanco*, la Agi y PA adicionales no se aplican a ninguno de los ataques contra las unidades 1, 2 ni 3.

V.13 ¿Cómo afecta el -1 *Disciplina* por *Miedo* a los *Chequeos de miedo* en *Unidades combinadas*?

5.C.a *Chequeos de disciplina*

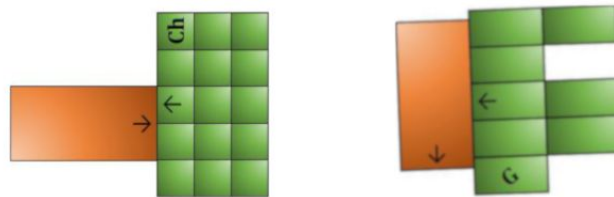
Cuando una unidad al completo realice un *Chequeo de disciplina*, el propietario debe elegir una única miniatura en la unidad que realice el chequeo por toda la unidad. Si hubiera diferentes valores de *Disciplina* en la unidad, el propietario elige qué miniatura usar.

21.A.a.26 *Presencia de mando*

La *Disciplina* de todas las unidades amigas 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 18, 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).

21.A.a.18 *Miedo*

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* (...).



Cada unidad verde está *Trabada* con una unidad enemiga con *Miedo*. La unidad de la izquierda contiene un *Personaje* (Ch) con Dis 8, y la de la derecha contiene al *General* (G) con Dis 9, y todas las miniaturas de *Tropa* tienen Dis 7.

a) La *Disciplina* del *General* se reduce a 8 debido a *Miedo*, la del *Personaje* se reduce a 7, y la de las miniaturas de *Tropa* se reduce a 6. Cuando la unidad de la izquierda realice un *Chequeo de miedo*, su dueño puede elegir las siguientes miniaturas y valores de *Disciplina* para el chequeo:

1. Miniatura de *Tropa*, usando su propia *Disciplina* (Dis 6: 7 menos 1)
2. Miniatura de *Tropa*, usando la *Disciplina* del *General* (Dis 7: 9 menos 1 de la unidad naranja en contacto con la unidad del *General* menos 1 por la unidad en contacto con la miniatura de *Tropa*)
3. Ch, usando su propia *Disciplina* (Dis 7: 8 menos 1)
4. Ch, usando la *Disciplina* del *General* (Dis 7: 9 menos 1 menos 1)

b) Misma situación que en a), pero ahora el Ch tiene Coraje. 1 y 2 son igual que en a).

3. Ch, usando su propia *Disciplina* (Dis 8)
4. Ch, usando la *Disciplina* del *General* (Dis 8: 9 menos 1)

c) Misma situación que en a), pero ahora tanto el Ch como el G tienen Coraje. 1 y 2.

1. Miniatura de *Tropa*, usando su propia *Disciplina* (Dis 6: 7 menos 1)
2. Miniatura de *Tropa*, usando la *Disciplina* del *General* (Dis 8: 9 menos 1 de la unidad naranja en contacto con la miniatura de *Tropa*)
3. Ch, usando su propia *Disciplina* (Dis 8)
4. Ch, usando la *Disciplina* del *General* (Dis 9)

V.14 ¿Cómo funcionan los efectos de *Acobardamiento* causados por *Puntos de vida* perdidos?

15.E.d Acobardamiento

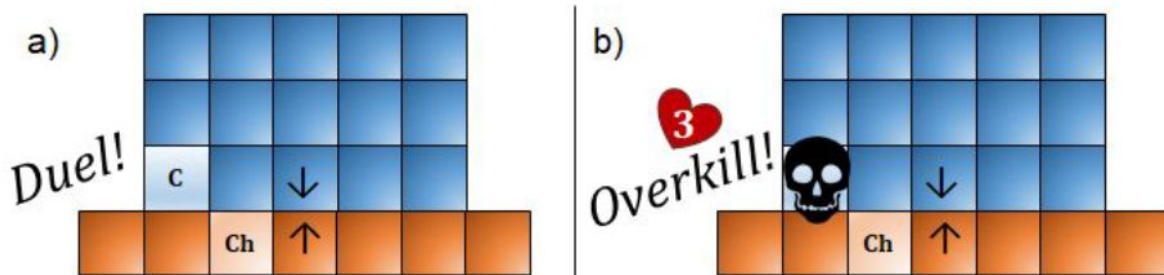
En un *Duelo*, cualquier exceso de *Puntos de vida* perdidos cuenta para el *Resultado del combate*, hasta un máximo de +3.

15.F.a.2 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.

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.



Ciertos efectos se ven causados por *Puntos de vida* perdidos que una miniatura o unidad inflige a unidades enemigas, p. ej. *Devorar*, *Probóscides avaras* y *Madre progenitora*, del libro de ejército de LD. Cualquier exceso de *Puntos de vida* perdidos se ignoran por este propósito, independientemente de si se infligen en un *Duelo* o no, ya que el exceso de *Puntos de vida* perdidos únicamente se tiene en cuenta para el *Resultado del combate*.

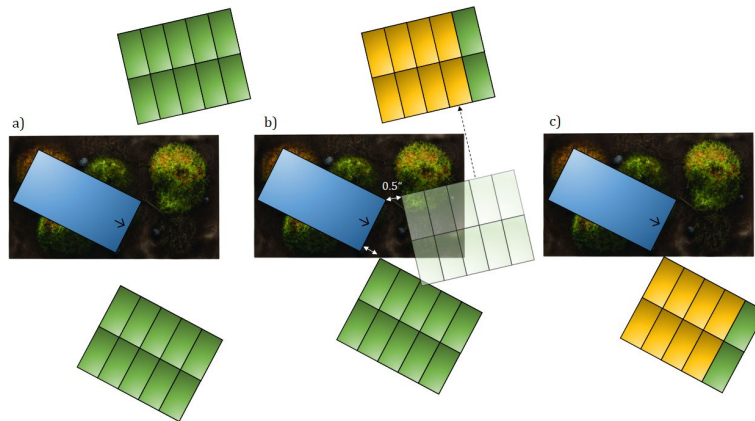
a) El *Personaje* naranja (Ch) con *Probóscides avaras* está luchando en un *Duelo* contra el *Campeón* azul (C) con 1 *Punto de vida* en su perfil.

b) El *Personaje* inflige un total de 4 *Puntos de vida* perdidos, que contarán como +4 en el *Resultado de combate* a favor del lado naranja. Sin embargo, solamente 1 *Punto de vida* perdido se tendrá en cuenta para *Probóscides avaras*.

VI.1 ¿Cómo funcionan los *Chequeos de terreno peligroso*, que fueron modificados en la errata?

20.A.a Terreno peligroso (X)

- 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*), comprueba cuál sería el movimiento completo de la unidad para determinar el número total de miniaturas que deberán llevar a cabo un *Chequeo de terreno peligroso*. Esto puede requerir que el propietario declare cómo pretende mover la unidad. Si lo hace, la unidad deberá moverse como se ha declarado o lo más cercano a ello posible, después de llevar a cabo los *Chequeos de terreno peligroso*. (...)
- 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.).



a) La unidad verde quiere llevar a cabo un *Movimiento de marcha* a través de un *Elemento de terreno* tipo *Bosque*, pasando la unidad azul, y salir del *Bosque* por la zona superior.

b) Antes de completar el movimiento, tan pronto como la primera miniatura toque el *Bosque*, el propietario debe determinar qué miniaturas deberán llevar a cabo el *Chequeo de terreno peligroso*. Para ello, el jugador declara que la unidad verde pasará lo más cerca posible de la miniatura enemiga (por ejemplo, a 0,5" de esa unidad), *Pivotará*, y después se moverá hacia adelante hasta su posición final fuera del *Bosque*. En ese camino, las 8 miniaturas amarillas entrarán en contacto con el *Elemento de terreno* tipo *Bosque* durante su *Movimiento de marcha*, lo que significa que estas miniaturas deberán llevar a cabo un *Chequeo de terreno peligroso*.

c) Justo antes de entrar en el *Bosque*, el propietario lleva a cabo *Chequeos de terreno peligroso* para todas las miniaturas marcadas en amarillo en la posición actual de la unidad. En caso de que la unidad sufriese suficientes bajas como para provocar un *Chequeo de pánico*, esta posición será usada para determinar si la unidad puede beneficiarse de la *Presencia de mando* y *Reagruparse en torno a la bandera*. Si la unidad falla el *Chequeo de pánico*, llevará a cabo su *Movimiento de huida* desde esa posición (alejándose directamente de la unidad enemiga más cercana). En caso contrario, la unidad debe mover hacia su posición final fuera del *Bosque*, como se describe en el punto a).

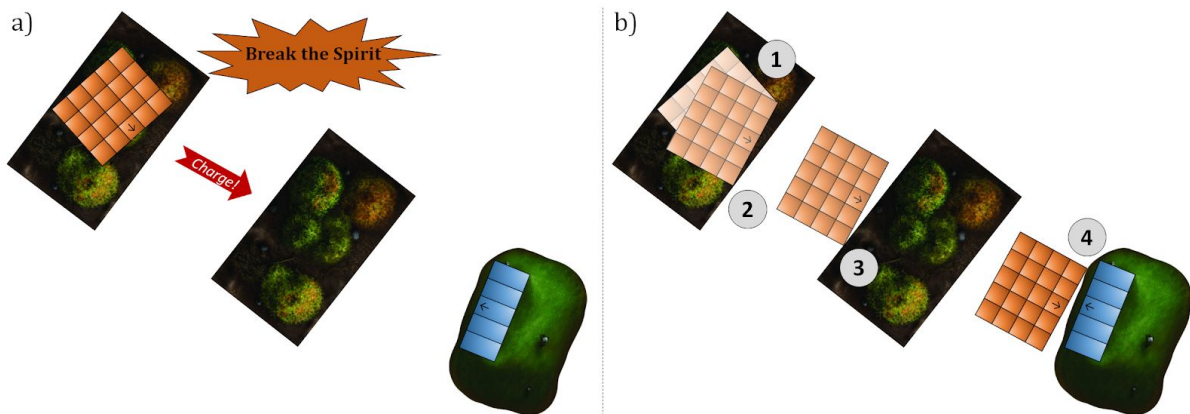
VI.2 ¿Puede una unidad verse forzada a realizar varios *Chequeos de terreno peligroso* en un único movimiento?

20.A.a Dangerous Terrain (X)

(...) 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.

Romper el espíritu (Chamanismo)

El objetivo sufre -1 para impactar y trata todo *Terreno* (incluido *Terreno abierto*) como *Terreno peligroso* (2).



a) La unidad naranja se ve afectada por *Romper el espíritu* y de forma audaz *Carga* a la unidad azul posicionada al borde de la colina, aún encontrándose dentro de un bosque y con otro *Elemento de terreno* tipo *Bosque* entre las dos unidades.

b) 1. La unidad trata el *Bosque* en el cual comienza su *Movimiento de carga* como *Terreno peligroso* (2), por lo que cada miniatura debe llevar a cabo un *Chequeo de terreno peligroso* (CTP) al inicio del *Movimiento de carga*.

2. La unidad no puede Pivotar para pasar el segundo *Bosque* durante el *Movimiento de carga*, así que *Pivota* hacia la unidad *Cargada* hasta que la primera miniatura toca *Terreno abierto*, el cual es también *Terreno peligroso* (2) para la unidad. Toda miniatura que sobrevivió al primer CTP debe llevar a cabo un CTP por el *Terreno abierto*.

3. La unidad avanza hasta que la primera miniatura toca el segundo *Elemento de terreno* tipo *Bosque*, donde cada miniatura que sobrevivió a los 2 primeros CTP deberá realizar otro CTP por este *Bosque*. Ten en cuenta que no importa que las miniaturas ya hayan tirado un CTP por otro *Bosque*, ya que el segundo *Bosque* cuenta como un *Elemento de terreno* diferente.

4. Las miniaturas supervivientes continuarán entonces su *Movimiento de carga* hacia la unidad azul. Ten en cuenta que las miniaturas ya han realizado un CTP por el *Terreno abierto* en el Paso 2 de esta secuencia, por lo que no deberán volver a realizar otro CTP al salir del *Bosque* y volver a *Terreno abierto*, No obstante, debido a que la unidad también trata las *Colinas* como *Terreno peligroso* (2) debido a *Romper el Espíritu*, las miniaturas que toquen la *Colina* durante el *Movimiento de Carga* —es decir, la primera fila de la unidad naranja— deberán realizar otro CTP más cuando la primera miniatura toque la *Colina*.

Imagina ahora que la unidad tuvo muchísima suerte y apenas sufrió bajas por los CTP de los *Bosques* y el *Terreno abierto*, pero las bajas de los CTP de la *Colina* alcanzan el 25% de su *Reserva de heridas*, forzándola a realizar un *Chequeo de pánico*. Si la unidad falla el chequeo en ese punto, deberá *Huir* directamente de la unidad enemiga más cercana, esto es, la unidad azul. Este *Movimiento de huida* es un nuevo movimiento, por lo que la unidad deberá llevar a cabo otra nueva serie de CTP.

VI.3 ¿Cómo se retiran bajas de *Personajes* de unidades *Trabadas* con una única fila?

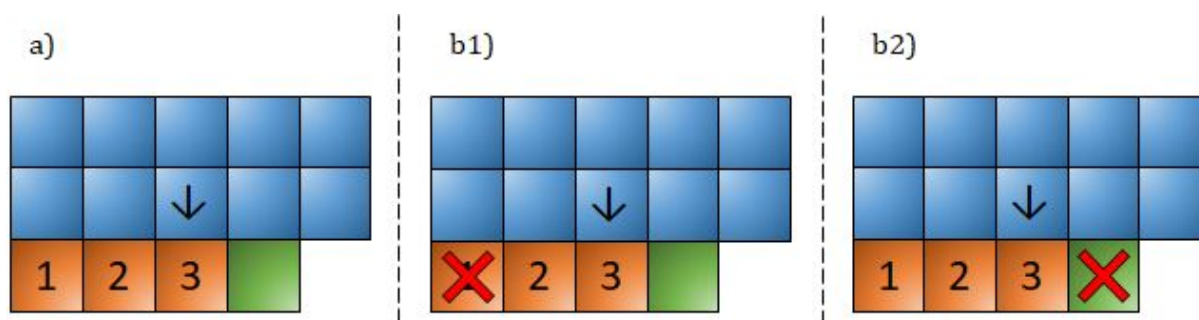
16.B.b. Retirar miniaturas de tropa de unidades trabadas en combate

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, en orden de prioridad decreciente:

- 1ª prioridad: El mínimo de unidades posibles se sale del combate (ver «Perder el contacto de Peana», página 74)
- 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 (...)

16.B.c Retirar campeones y personajes

Al retirar retires *Campeones* y *Personajes* como bajas, éstos se retiran de su posición en la unidad. Mueve otras miniaturas para ocupar los huecos vacíos, siguiendo el mismo procedimiento descrito en la retirada de bajas descrito previamente. (...)



a) La *Unidad combinada* que contiene 3 miniaturas de *Tropa* (naranja, 1-3) y un *Personaje* (verde), está *Trabada* con una unidad enemiga (azul).

b1) La *Unidad combinada* sufre una baja de miniatura de *Tropa*. La miniatura en la posición 1 debe ser retirada para asegurar que el número de miniaturas en contacto con peana se maximiza. Así, las 5 miniaturas en la primera fila de la unidad enemiga siguen en contacto con peana con la *Unidad combinada*.

b2) El *Personaje* pierde su último *Punto de vida* y es retirado como baja. Ten en cuenta que en este caso el apartado 16.B.b no se aplica, y como retirar el *Personaje* no crea ningún hueco, ya que su posición estaba en el borde de la única fila de la unidad, su hueco no se rellena con una miniatura de *Tropa*.

VI.4 ¿Cuándo exactamente se seleccionan hechizos para una miniatura con Magia cambiante?

21.A.b.6 Magia cambiante

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*.

Así como los *Hechiceros* eligen sus hechizos de una única *Senda de magia*, los *Hechiceros* con *Magia cambiante* también eligen sus *Hechizos* durante el *Paso 7* de la *Secuencia previa al juego*, es decir, durante la *Selección de hechizos* (y no durante la creación de la *Lista de ejército*).

Por ejemplo, la *Lista de ejército* de un Comandante del *Libro de ejército* de los *Elfos nobles* que ha sido mejorado a Maestro de la torre de Canreig, que concede a la miniatura, entre otras cosas, Magia cambiante, se vería de esta manera:

365 - Comandante, BSB, M. de la torre de Canreig, Arma a dos manos, arm. forjada de dragón

VI.5 ¿A qué tipo de ataques afectan los *Atributos de ataque*?

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 8), 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*. (...)

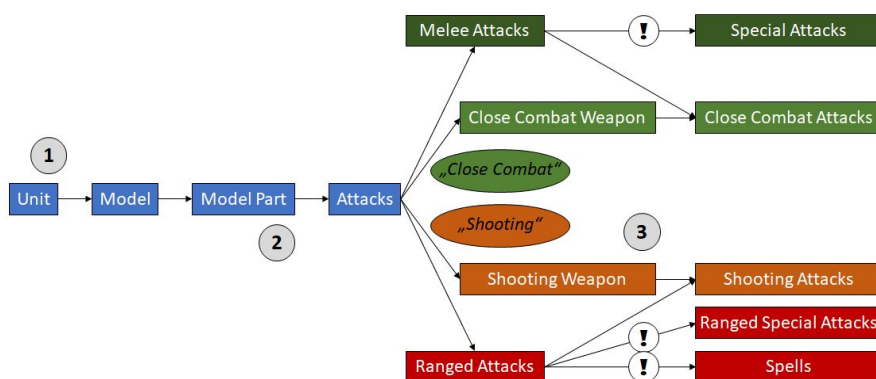
Los *Atributos de ataque* se dividen en las siguientes subcategorías que definen a qué ataques afectan cuando se dan a una parte de miniatura. Ten en cuenta que estas subcategorías son irrelevantes para los *Atributos de ataque* otorgados a un arma, hechizo o a un ataque, incluyendo los *Ataques especiales* (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*.



La figura muestra elementos del juego que pueden recibir *Atributos de ataque*, y la jerarquía por la cual se transfieren a otros elementos hacia abajo en la jerarquía.

Los ejemplos marcados con 1-3 previamente ilustran cómo se heredan los *Atributos de ataque*:

1. «*La unidad obtiene Ataques flamígeros*»: Todas las miniaturas en la unidad y todas las partes de miniatura de dichas miniaturas ganan automáticamente el *Atributo de ataque*. Dado que los *Ataques flamígeros* tienen tanto las palabras clave *Cuerpo a cuerpo* como *Disparo*, afecta tanto a los *Ataques cuerpo a cuerpo* como a los *Ataques de disparo* de la unidad.

2. «*La parte de la miniatura obtiene Golpe letal*»: Dado que *Golpe letal* solamente tiene la palabra clave *Cuerpo a cuerpo*, solamente afecta a los *Ataques cuerpo a cuerpo*.

3. «*Los ataques realizados con esta arma obtienen Ataques divinos*»: A pesar de que *Ataques divinos* solamente tiene la palabra clave *Cuerpo a cuerpo*, el *Atributo de ataque* puede ser recibido por un *Arma de disparo*. En este caso, solamente los *Ataques de disparo* de la parte de miniatura realizados con esta arma se verán afectados, pero no ninguno de sus otros ataques (incluyendo *Ataques cuerpo a cuerpo*).

Ten en cuenta que los hechizos y *Ataques especiales* no obtienen automáticamente un *Atributo de ataque* si su elemento superior se ve afectado (marcado por un símbolo de exclamación más arriba) —eso tiene que estar específicamente mencionado, como «*Los Ataques de melé* de la miniatura, **incluyendo Ataques especiales**, obtienen *Ataques flamígeros*».

VI.6 ¿A qué tipo de ataques afectan los Atributos que no son de ataque?

3.A.b Miniaturas multiparte

(...) 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 sólo afecta a una parte de la miniatura de forma específica.

3.B Unidades

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

22.B.b ¿A quién afecta?

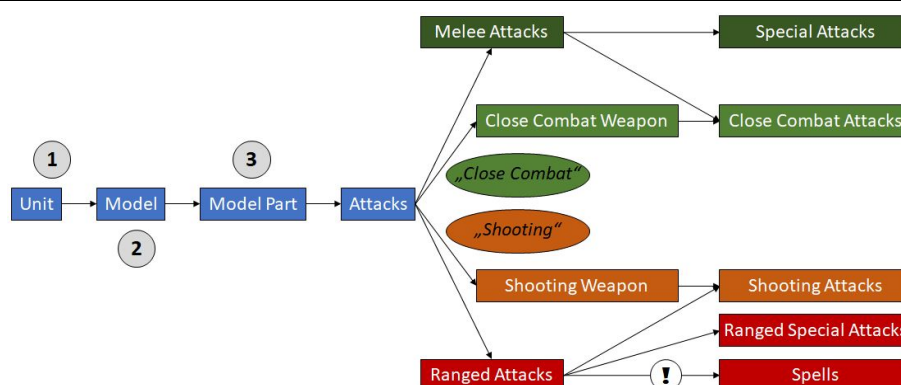
Los *Objetos especiales* pueden afectar a diferentes objetivos:

- 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). (...)

13.F.a Propiedades de los hechizos

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 efectos que afecten al *Lanzador*, entre los que se incluyen *Objetos especiales*, *Reglas de miniaturas*, efecto de otros hechizos, o habilidades similares, a menos que se indique lo contrario.



La figura muestra elementos del juego que pueden recibir efectos de que no provengan de *Atributos de ataque*, por ejemplo de hechizos u *Objetos especiales*, y la jerarquía por la cual se transfieren a otros elementos hacia abajo en la jerarquía.

Los ejemplos marcados con 1-3 previamente ilustran cómo se heredan estos efectos:

1. «*La unidad debe repetir las tiradas fallidas para herir*»: Todas las partes de cada miniatura de la unidad debe repetir las tiradas para herir fallidas para sus *Ataques especiales*, *cuerpo a cuerpo*, *de disparo* y *especiales a distancia*. Ten en cuenta que sus hechizos no se ven afectados a menos que se especifique lo contrario.

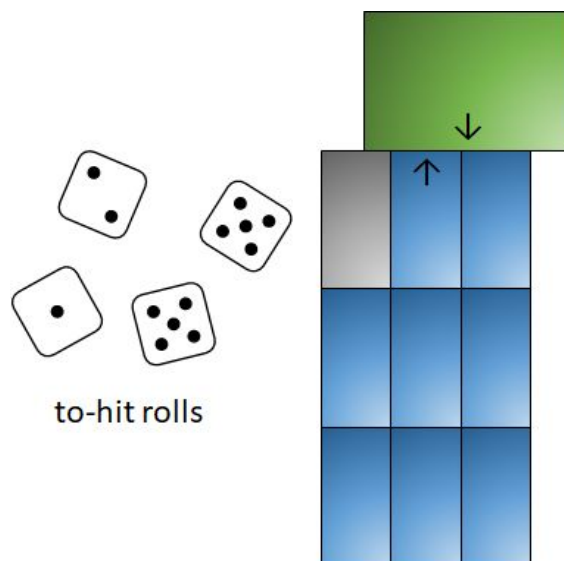
2. «*La miniatura debe repetir las tiradas fallidas para herir con sus Ataques de melé*»: Todas las partes de la miniatura se ven afectadas. Deben repetir las tiradas para herir fallidas con sus *Ataques especiales* y *cuerpo a cuerpo*. Sus *Ataques a distancia* no se ven afectados.

3. «*Al luchar en un Duelo, el portador debe repetir las tiradas fallidas para impactar y para herir*»: Solo la parte de la miniatura se ve afectada. Debe repetir sus tiradas fallidas para impactar con sus *Ataques cuerpo a cuerpo* y debe repetir sus tiradas fallidas para herir con sus *Ataques especiales* y *cuerpo a cuerpo*. *Ataques de disparo* y *Ataques especiales a distancia* no suelen poder realizarse *Trabado en combate* al luchar en un *Duelo*.

VI.7 ¿Qué ocurre si hay que repetir tanto las tiradas fallidas como las exitosas?

2.B.a Tiradas de dados

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 Aegis* de '1'». Cuando se den estos casos, repite sólo 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.



En este ejemplo, un *Hombre árbol* con *Parra enredadera* (verde) está luchando un *Duelo* con un *Duque* con *Valor* (gris) unido a la unidad azul:

Parra enredadera

Los oponentes deben repetir las tiradas exitosas para impactar contra el portador cuando combatan en un *Duelo*.

Valor

(...) Cuando lucha en un *Duelo*, el portador debe repetir las tiradas para impactar y herir fallidas.

Los *Ataques cuerpo a cuerpo* del *Duque* impactan con 3+ (Ofe 6 contra Def 4). Al tirar para impactar, 2 de los *Ataques cuerpo a cuerpo* del *Duque* fallan ('1' y '2'), mientras que los otros 2 son exitosos (5 y 5). Debido a *Valor*, las 2 tiradas fallidas para impactar deben ser repetidas, mientras que las 2 tiradas exitosas para impactar deben ser repetidas debido a *Parra enredadera*. En este caso, el *Duque* tiene que repetir las 4 tiradas para impactar. Como las tiradas de dados solo pueden repetirse una vez, el segundo resultado no podrá ser repetido.

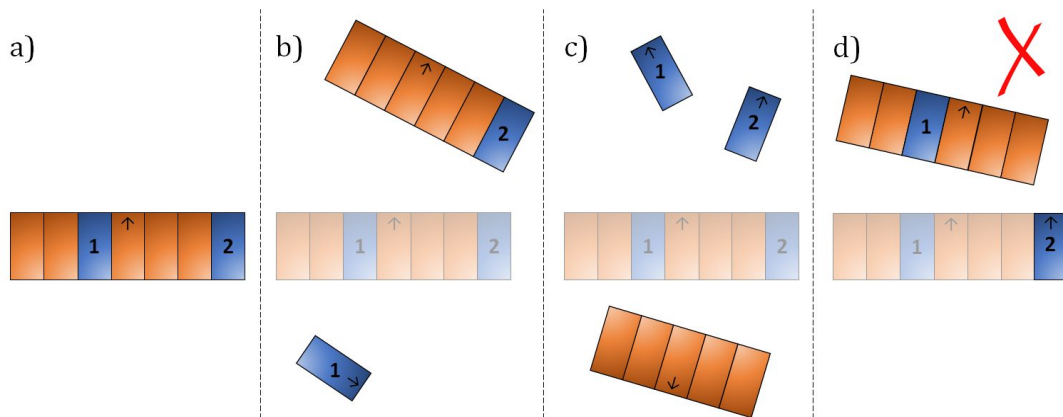
Ten en cuenta que, por agilizar la partida, no pasaría absolutamente si ambos jugadores acordasen en este tipo de situaciones (antes de la primera tirada) no repetir ninguna tirada y simplemente mantener el primer resultado como válido, ya que la primera tirada es irrelevante si al fin y al cabo se va a repetir la tirada de todos esos dados.

VI.8 ¿Qué maniobras pueden realizar Unidades combinadas durante un movimiento de Vanguardia?

21.A.a.35 Vanguardia (X)

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.).

(...) 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).



a) Todas las miniaturas de la *Unidad combinada*, que contiene 2 *Personajes* (1 y 2), tienen *Vanguardia*. El propietario puede decidir no mover la unidad en absoluto o puede decidir mover la unidad entera en el paso 10 de la *Secuencia de la fase de despliegue* (Mover unidades con *Vanguardia*).

b) Como antes, todas las miniaturas de la unidad tienen *Vanguardia*. 1 abandona la unidad con un movimiento de *Vanguardia* y el resto de la *Unidad combinada* se mueve hacia adelante. Ten en cuenta que esto es posible también si la unidad obtiene *Vanguardia* debido al *Personaje* 1 (p. ej. si tiene la regla "todas las miniaturas en la unidad del portador obtienen *Vanguardia*").

c) Como antes, todas las miniaturas de la unidad tienen *Vanguardia*. 1 y 2 abandonan la unidad con sendos movimientos de *Vanguardia*. Si la unidad naranja tiene *Tropas ligeras* o *Reorganización rápida*, puede reorganizarse para mirar en la dirección contraria y después realizar el movimiento de *Vanguardia*. En caso contrario, podría *Reorganizarse*, pero no avanzar.

d) Todas las miniaturas excepto 2 tienen *Vanguardia*. 1 podría abandonar la unidad con un movimiento de *Vanguardia*, pero no sería posible que únicamente las miniaturas de *Tropa* y el *Personaje* 1 avanzasen, dejando atrás al *Personaje* 2, ya que los *Personajes* pueden abandonar unidades, pero no viceversa.

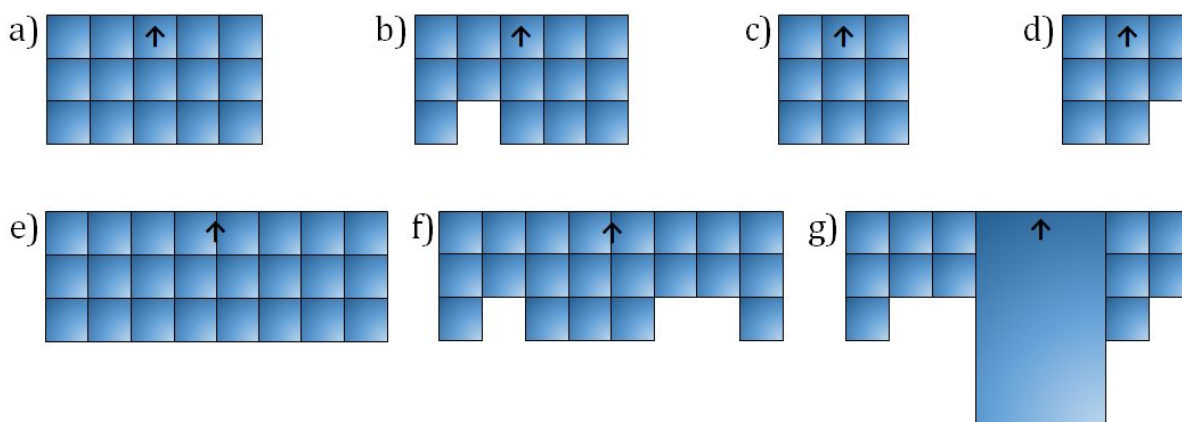
VI.9 ¿Pueden filas incompletas ser *Filas completas*?

3.B Unidades

(...) Todas las filas deben tener siempre la misma anchura, con excepción de la última, que puede ser más corta que el resto. A esto se le denomina fila trasera incompleta. 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.**

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 93). Las unidades de *Altura Estándar* necesitan 5 miniaturas, las de *Altura Grande* necesitan 3 miniaturas y las de *Altura Gigantesca* necesitan 1 miniatura.



- a) Esta unidad de *Altura Estándar* tiene 3 filas, de las cuales todas son *Filas completas*, y de las cuales ninguna está incompleta.
- b) Esta unidad de *Altura Estándar* tiene 3 filas con una miniatura menos en la tercera fila, así que hay 2 *Filas completas* y una fila incompleta.
- c) Esta unidad de *Altura Estándar* tiene 3 filas, de las cuales ninguna es *Fila completa*, y de las cuales ninguna está incompleta. Si la unidad tuviese *Altura Grande*, entonces tendría 3 *Filas completas*.
- d) Esta unidad de *Altura Estándar* tiene 3 filas. Ninguna es *Fila completa*, pero 1 está incompleta.
- e) Esta unidad de *Altura Estándar* en *Formación en línea* tiene 3 filas, de las cuales todas son *Filas completas*.
- f) Esta unidad de *Altura Estándar* en *Formación en línea* tiene 3 filas, pero faltan 3 miniaturas en la tercera fila. Aunque la tercera fila está incompleta, se sigue considerando *Fila completa* porque hay 5 miniaturas en ella.
- g) Esta unidad de *Altura Estándar* en *Formación en línea* contiene una *Plataforma de guerra* y tiene 5 filas, de las cuales 3 están incompletas. Como la *Plataforma de guerra* cuenta como 3 miniaturas por fila ocupada (ver 21.A.a.8 *Fila frontal*), la unidad tiene 3 *Filas completas*.

VI.10 ¿Cómo funciona *Defender un Muro* en la *Fase de melé* en comparación con la *de disparo*?

20.B.g Muros

Tipos

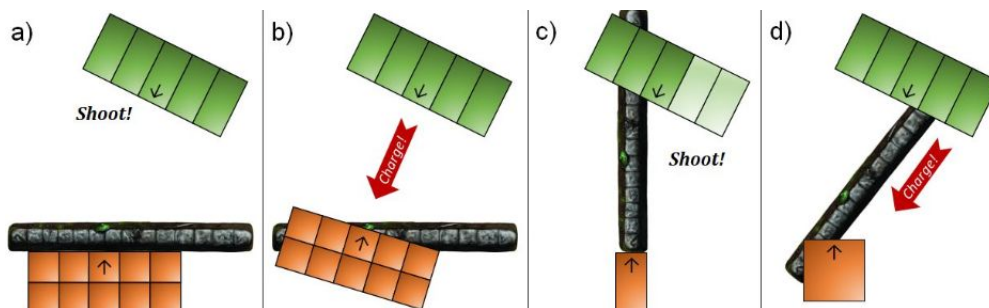
Los *Muros* son *Terreno de cobertura* para las miniaturas detrás de ellos mientras *Defiendan el muro* (ver a continuación) y *Terreno peligroso* (2) para *Constructos*.

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*.



a) Más de la mitad el *Encaramiento frontal* de la unidad naranja está en contacto con el *Muro*, y por estar detrás del *Muro*, se beneficia de *Cobertura pesada* contra *Ataques de Disparo* de la unidad verde, como se detalla en [III.1](#). Ten en cuenta que si la unidad verde *Cargase*, la unidad naranja obtendría también *Distracción*. El único lugar donde una unidad puede obtener tanto *Cobertura pesada* como *Distracción* es detrás de un *Muro*, con su *Encaramiento frontal* perfectamente alineado al borde del *Muro*.

b) Más de la mitad el *Encaramiento frontal* de la unidad naranja está en contacto con el *Muro*. Si la unidad verde *Cargase*, la unidad naranja obtendría *Distracción* contra los *Ataques cuerpo a cuerpo* de la unidad verde, a pesar de que su *Encaramiento frontal* no está perfectamente alineado al borde del *Muro*. Ten en cuenta que la unidad naranja no se beneficia de *Cobertura pesada* contra *Ataques de Disparo* de la unidad verde al no considerarse **detrás** del *Muro*.

c) Ten en cuenta que *Defender un muro* no está restringido al borde ancho del *Muro*. Siempre y cuando más de la mitad del *Encaramiento frontal* de la unidad esté en contacto y detrás de cualquier borde del *Muro*, incluyendo los lados cortos, la unidad obtendrá *Cobertura pesada*. En este ejemplo, la unidad naranja obtiene *Cobertura pesada* contra los *Ataques de disparo* de las miniaturas en verde claro. Las otras tres miniaturas, están (de cara a las reglas) “dentro” del *Elemento de terreno* de tipo *Muro*, por tanto lo ignoran al trazar *Línea de visión* (ver 20.A.c *Terrenos de cobertura*).

d) Como en b), la unidad *Cargada* —en este caso, la unidad naranja de una sola miniatura— está en contacto con el *Muro* con más de la mitad de su *Encaramiento frontal*, así que si la unidad verde *Carga*, la unidad naranja obtendrá *Distracción*. La unidad naranja no recibiría *Cobertura pesada* contra los *Ataques de disparo* de la unidad verde ya que su *Encaramiento frontal* no está alineado con el borde del *Muro*.

VI.11 ¿Cómo trazan *Línea de visión* las miniaturas detrás de la *Fila frontal*?

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:

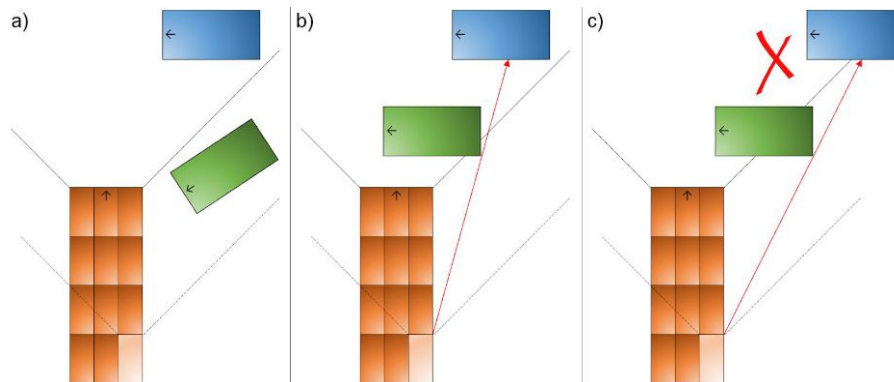
- Abandone el *Arco frontal* de la miniatura

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.

11.B Declarar cargas

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*.



a) La unidad naranja puede trazar *Línea de visión* claramente a la unidad azul (puesto que está en el *Arco frontal* de la unidad naranja y todas las miniaturas naranjas pueden trazar una *Línea de visión* ininterrumpida hasta la unidad azul). Y como las miniaturas en su *Fila frontal* pueden trazar *Línea de visión*, también podrían *Cargar* a la unidad azul.

La unidad verde no está en el *Arco frontal* de la unidad naranja. Aunque se podría trazar una línea ininterrumpida desde filas traseras (p. ej. de la miniatura naranja claro a la unidad verde), esta no se considera *Línea de visión*. Sin embargo, la unidad verde sigue estando en el *Arco frontal* de la miniatura naranja claro (p. ej. para *Hechizos directos*). Como ninguna miniatura naranja de la *Fila frontal* puede trazar *Línea de visión*, la unidad naranja no puede *Cargar* a la unidad verde, y ningún *Personaje* situado en una fila trasera, p. ej. la miniatura naranja claro, podría *Cargar desde la unidad naranja*.

b) Las unidades verde y azul están en el *Arco frontal* de la unidad naranja, con la unidad verde tapando la mayoría de miniatura de la unidad azul. La miniatura azul claro puede aún así trazar *Línea de visión* a la unidad azul, aunque dicha línea no puede trazarse completamente desde el *Arco frontal*. Ten en cuenta que esto no permite a la unidad naranja *Cargar* contra la unidad porque ninguna miniatura de la *Fila frontal* puede trazar *Línea de visión*.

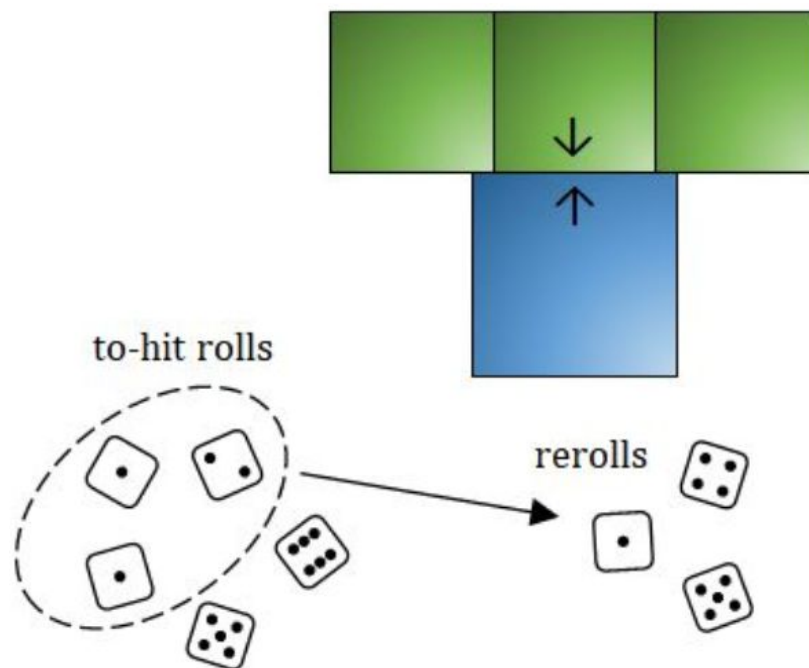
c) La miniatura naranja claro no puede trazar *Línea de visión* a la unidad azul porque el punto final de la *Línea de visión* estaría fuera del *Arco frontal* de la unidad naranja.

VI.12 ¿Cómo interactúan los efectos de un resultado natural con las repeticiones de tirada?

2.B.a Tiradas de dados

Resultado Natural: Un 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 Aegis de '1'». Cuando se den estos casos, repite sólo 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.



Aquí, un *Varkolak* (en azul; *Habilidad ofensiva* 5, *Odio*) ha *Cargado* a una unidad de *Acaparadores* con *Escamas reflectantes* (en verde; *Habilidad defensiva* 5).

Escamas reflectantes causa que *Ataques cuerpo a cuerpo* con un resultado natural para impactar de '1' se distribuyan en la *Reserva de puntos de vida* de la miniatura atacante, mientras que *Odio* obliga a repetir tiradas para impactar fallidas durante la *Primera ronda de combate*.

Los *Ataques cuerpo a cuerpo* del *Varkolak* impactan con 4+. De sus *Ataques cuerpo a cuerpo*, 2 impactan y 3 fallan. El propietario debe repetir las 3 tiradas para impactar fallidas debido a *Odio*, y obtiene un resultado de '1', '4' y '5'. Así que en total, 4 de los 5 *Ataques cuerpo a cuerpo* han impactado y 1 ha fallado. Además, la tirada para impactar fallida fue un '1', por lo que el ataque se distribuye en la *Reserva de puntos de vida* del *Varkolak* debido a las *Escamas reflectantes* de los *Acaparadores*.

VI.13 ¿Se tienen en cuenta los huecos en la formación al determinar si una unidad está dentro de otro objeto?

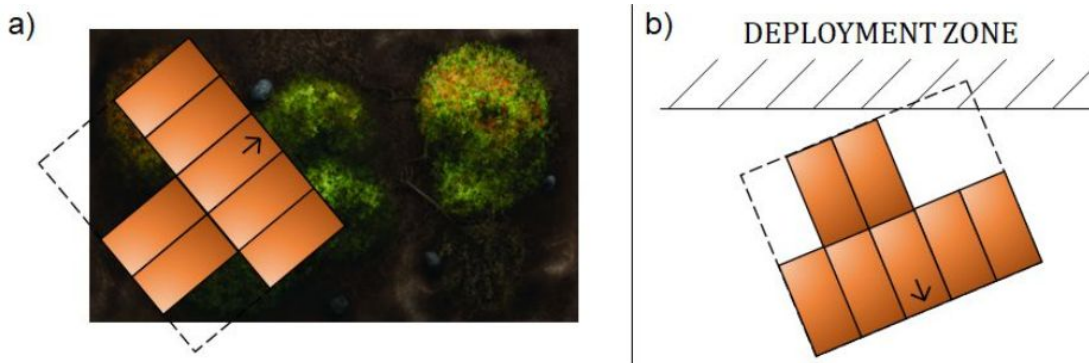
3.B Unidades

Una unidad es o bien un grupo de miniaturas en formación de filas (...) y columnas (...). Todas las filas deben tener siempre la misma anchura, con excepción de la última, que puede ser más corta que el resto. A esto se le denomina fila trasera incompleta. 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.**

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 un objeto está dentro de otro. Un objeto se considera dentro de otro si está:
 - c) Parcialmente dentro de otro objeto
 - d) Completamente dentro de otro objeto



Las unidades consisten de (miniaturas en) filas y columnas. Las filas pueden tener huecos, que —junto a las miniaturas— forman dichas filas. Por lo que si el hueco está dentro de otro objeto (como un *Elemento de terreno*), también lo está la fila que contiene tal hueco, al menos, de forma parcial. Y si la fila está dentro al menos parcialmente dentro del objeto, también lo está la unidad.

a) Todas las miniaturas de la unidad naranja están completamente dentro del *Elemento de terreno* tipo *Bosque*. Los huecos de la fila trasera no están completamente dentro del *Bosque*, por lo que la unidad tampoco cuenta como completamente dentro del *Bosque*.

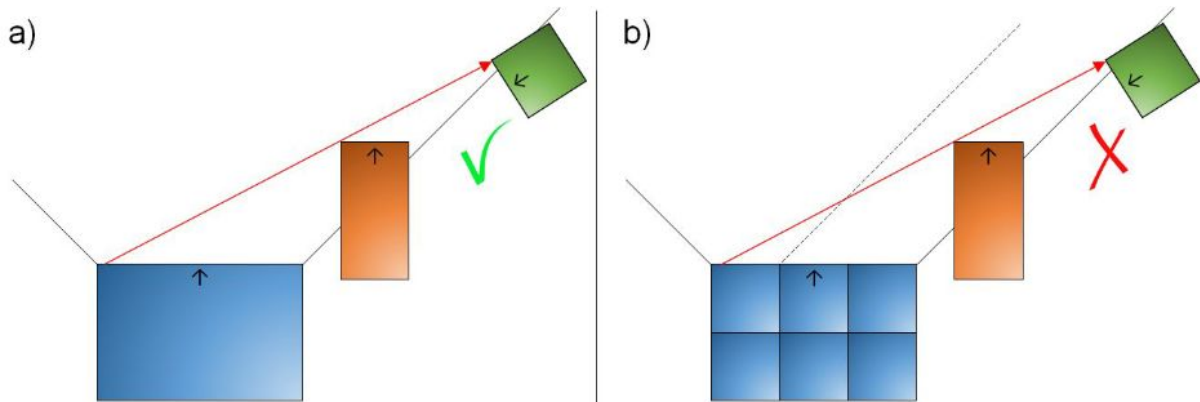
b) Todas las miniaturas de la unidad naranja están completamente fuera de la *Zona de despliegue*. Los huecos de la fila trasera, sin embargo, están dentro de la *Zona de despliegue*, por lo que la unidad cuenta como parcialmente dentro de la *Zona de despliegue*.

VI.14 ¿Difiere trazar *Línea de visión* desde unidades de miniaturas individuales y múltiples?

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



a) En azul hay una unidad de miniatura individual. La unidad naranja tiene la misma *Altura* que la unidad azul, así que bloquea la *Línea de visión* de la mayor parte del *Encaramiento frontal* de la unidad azul, y la cual está (parcialmente) dentro del *Arco frontal* de la unidad azul. Sin embargo, todavía se puede dibujar una línea recta desde el *Encaramiento frontal* hasta el *Rectángulo de límites* de la unidad verde (marcado con la flecha roja), así que la unidad azul puede trazar *Línea de visión* hacia la unidad verde. Ten en cuenta que el ángulo de esta línea puede ser más abrupto que el de la línea delimitante del *Arco frontal* de la miniatura.

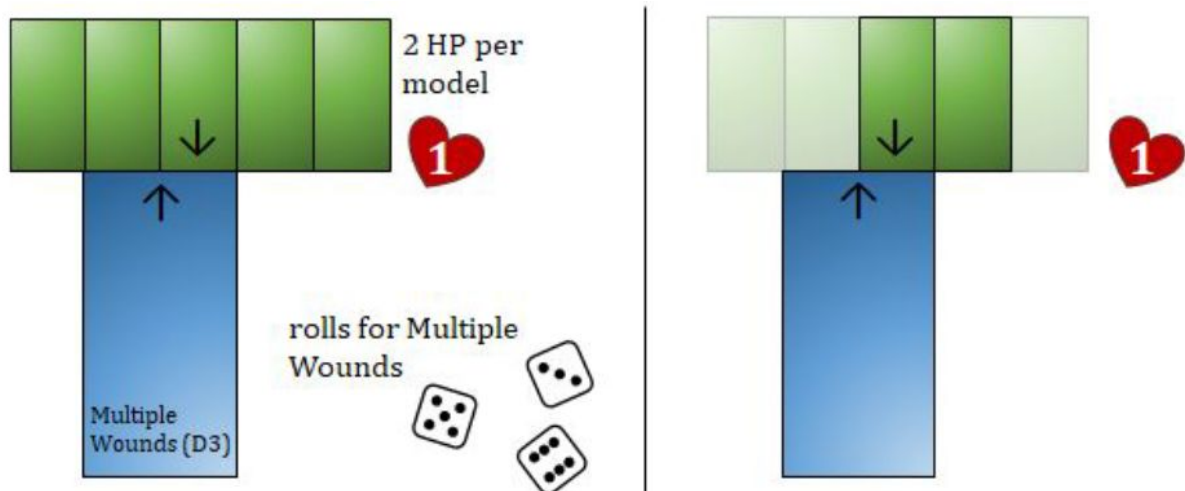
b) El *Encaramiento frontal* de la unidad azul es idéntico a a). En cambio, ahora la unidad está compuesta por más de 1 miniatura. La línea discontinua delimita el *Arco frontal* por la derecha de la miniatura izquierda. Todavía se puede trazar una línea recta ininterrumpida desde el *Encaramiento frontal* de la unidad azul hasta la unidad verde. A pesar de ello, no puede trazarse dicha línea desde el *Encaramiento frontal* de alguna miniatura azul sin salirse de sendos *Arcos frontales*. Por tanto, la unidad azul no puede trazar *Línea de visión* hacia la unidad verde.

VI.15 ¿Cómo funciona *Heridas múltiples* contra miniaturas con más de 1 *Punto de vida*?

21.G.b.14 *Heridas múltiples (X)* - Cuerpo a cuerpo

Las heridas sin salvar causadas por estos ataques 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.



Las miniaturas de *Tropa* verdes tienen 2 *Puntos de vida* cada una, pero cada una ha perdido ya 1 *Punto de vida* previamente en combate. Los ataques de la miniatura azul tienen *Heridas múltiples (D3)*. La unidad azul consigue 3 impactos, las miniaturas verdes fallan su salvación, y la tirada por *Heridas múltiples* es '3', '5' y '6'.

Normalmente, esto significa que 3 heridas no salvadas se multiplican a 2 - 3 - 3 *Puntos de vida* perdidos. Ya que los *Puntos de vida* perdidos por ataque con *Heridas múltiples* no pueden ser mayores que la *Característica de Puntos de vida* del objetivo, ignorando *Puntos de vida* perdidos anteriormente, el número de *Puntos de vida* perdidos es de 2 -2 - 2.

3 miniaturas verdes se retiran como baja, y la *Reserva de puntos de vida* de las miniaturas restantes sigue siendo 1 *Punto de vida* perdido.

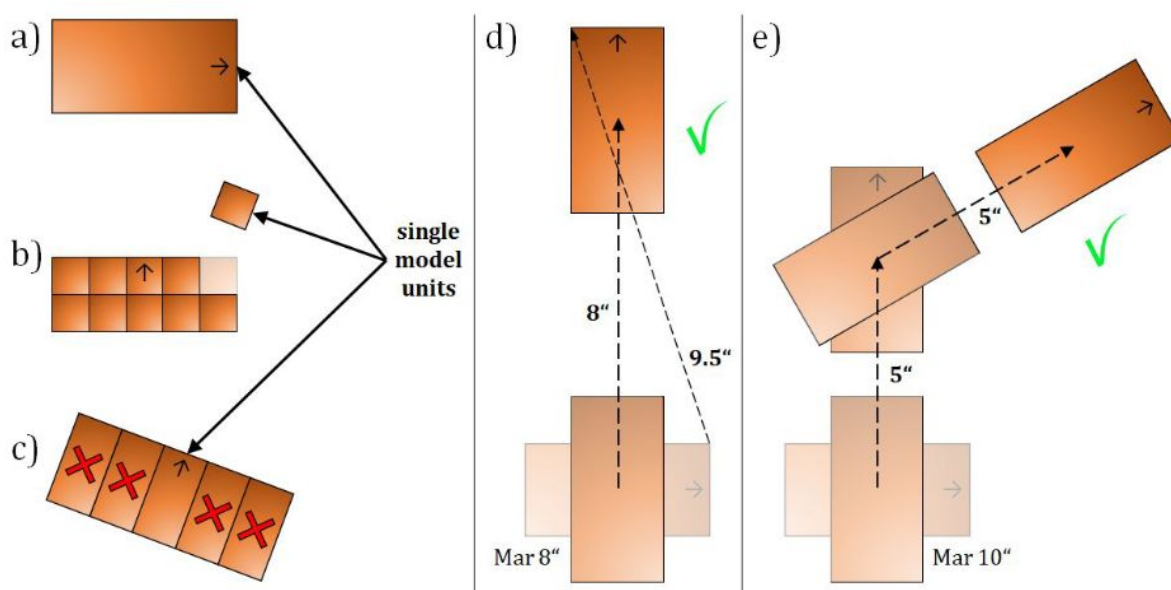
VI.16 ¿Qué son «unidades de miniaturas individuales» y cómo se mueven?

8.D.b. Entradas de unidad complejas

a) Algunas unidades, como los *Personajes*, consisten sólo 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.

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*.



El término «unidad de miniatura individual» se refiere a una unidad compuesta de una sola miniatura. Para este propósito, no importa si a) la unidad comenzó la partida como unidad de miniatura individual (p. ej. la mayor parte de miniaturas con *Presencia imponente*), b) la miniatura ha abandonado una unidad a la que se unió (como un *Personaje* abandonando la unidad), c) el resto de las miniaturas de la unidad han sido retiradas como bajas.

d) Las unidades de miniaturas individuales pueden efectuar tantos *Giros* como quieran durante sus *Movimientos de Avance y Marcha*. Estos *Giros* no afectan a la distancia que han movido. Esta distancia se determina exclusivamente por la distancia recorrida por el centro de la peana de la miniatura. Aquí, la miniatura mira hacia la derecha. *Gira* hacia arriba y después mueve su *Ritmo de marcha* de 8" hacia arriba. Aunque el *Encaramiento frontal* se haya desplazado más que su *Ritmo de marcha* (9.5"), el movimiento es legal porque el centro no excedió su *Ritmo de marcha*.

e) Aquí, una unidad de miniatura individual con *Marcha* 10" mira hacia la derecha, *Gira* hacia arriba, se desplaza 5", *Gira* en sentido horario hacia la derecha y vuelve a mover 5" hacia adelante.

Próximos pasos

- Más de una *Fila incompleta* debido a *Peanas que encajan*
- *Peanas que encajan y filas (completas)* / unirse a unidades y desplazar miniaturas
- Si tienes alguna pregunta o situación que querrías ver explicada en este documento, por favor, háznoslo saber ([aquí](#)).

Registro de cambios

Versión 3

- Eliminar todas las menciones al errata (ya corregido en el reglamento)
- Crear la sección III «Fase de magia», desplazando las secciones posteriores
- Añadir II.8, II.9 (pág. 20-21)
- Desplazar III.1 (pág. 22), que ahora habría sido IV.10
- Actualizar IV.2 (pág. 24)
- Añadir V.10 (pág 40), desplazando el resto de la sección, y V.13, V.14 (pág. 44-45)
- Actualizar VI.11 (pág. 57) y añadir VI.14, VI.15, VI.16 (pág. 60-62)

Versión 2

- Actualizar portada con la imagen del logotipo de T9A
- Ampliar título de la portada
- Reestructurar contenidos, agrupados por fases
- Añadir I.4 (pág. 9)
- Añadir II.4, II.5, II.6 (pág. 15-18)
- Añadir II.7 (pág. 19)
- Añadir III.3, III.4, III.5 (pág. 23-26)
- Actualizar III.5 (pág. 26)
- Añadir IV.7, IV.8, IV.9 (pág. 38-41)
- Añadir IV.1, IV.11 (pág. 42-44)
- Añadir V.4, V.5, V.6, V.7, V.8, V.9, V.10 (pág. 50-60)
- Añadir V.11, V.12, V.13, V.14 (pág 61-66)