

The 9th Age

Batallas Fantásticas



Tierras de The 9th Age

Suplemento de Terreno

Versión Alfa

Versión 2.0.0 - 15 de Enero 2019

Versión de la Traducción ES1



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

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

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

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

Cómo usar este Documento

Este suplemento de terreno está destinado a añadir trasfondo a las partidas estándar y opciones adicionales para el juego narrativo. Como tal, puede que no sea ideal para jugar en torneos. Recomendamos que acuerdes con tu rival antes de la partida si usar las *Tablas de Terreno Ampliado* y/o un terreno específico de ejército o no. Se pueden añadir elementos adicionales de personalización más allá de generar el terreno al incluir las reglas para el *Clima* y los *Objetos Especiales* adicionales centrados en la interacción del terreno, lo cual también debe acordarse antes de la partida.

Para usar las *Tablas de Terreno Ampliado*, sigue las reglas normales para la generación de terreno, como consta en el *Reglamento* de T9A (ver *Construir el Campo de Batalla*, página 37) o cualquier *Campo de Batalla* predefinido en el *Paquete de Mapas* T9A. Antes de colocar un *Elemento de Terreno* en el *Campo de Batalla*, consulta la tabla a continuación correspondiente a ese *Elemento de Terreno* y tira el número especificado de 1D6. El resultado indicará qué *Elemento de Terreno* de este libro se usará en su lugar. A menos que se especifique lo contrario, los tamaños recomendados para los *Elementos de Terreno* en este documento corresponden a los tamaños indicados en el *Reglamento* de T9A.

Tablas de Terreno Ampliado

Muros: 2D6	
2-3	Barricada de Madera
4	Muro Alto
5	Valla de Ganado
6-8	Muro de Piedra*
9	Trinchera
10	Diligencia
11-12	Arbustos

Colinas: 2D6	
2	Volcán en Erupción
3	Montaña de la Matanza
4-5	Túmulo
6-8	Colina Baja*
9	Montaña Viviente
10	Templo de la Deidad
11-12	Colina de Maleza

Bosques: 1D6	
1-2	Bosque Caduco*
3	Bosque Conífero
4	Maleza
5	Jungla
6	Manglar

Elemento de Agua: 1D6	
1	Estanque*
2	Lago
3	Río
4	Aguas Místicas
5	Arrozal
6	Marea Negra

Campos: 1D6	
1-2	Campo de Cultivo*
3-4	Prado
5	Tira 1D6 en la Tabla de Pantanos
6	Tira 1D6 en la Tabla de Carreteras

Ruinas: 1D6	
1	Escombros*
2	Morada de Bestias
3	Gran Choza
4	Entrada de Catacumbas
5	Avanzadilla Ardiente
6	Alquería Abandonada

Pantanos: 1D6	
1-2	Ciénaga
3-4	Cenagal
5	Arenas Movedizas
6	Pozo de Brea

Carreteras: 1D6	
1-2	Arena
3-4	Grava
5	Pavimento
6	Marca

Terreno Impasable: 2D6	
2	Monolito
3	Cueva del Presentimiento
4	Sumidero
5	Montículo de Insectos Gigantes
6-7	Roca Enorme*
8	Zona de Meteoritos
9	Geoda de Cristales
10-11	Tira 2D6 en la Tabla de Fuentes
12	Edificio

Fuente: 2D6	
2	Metalurgia
3	Intervención Divina
4	Druidas
5-6	Equilibrio
7	Pacto del Cuervo
8	Muerte Maldita
9	Sacrificio
10	Llama Ardiente
11	Frenesí
12	Penitente

Índice

Terreno Específico de Ejército

Rebaños de Bestias - Bosque Salvaje
Elfos de la Oscuridad - Pico del Hombre

Muerto

Bastiones Enanos - Barricada de la Runa Custodiada
Legiones Demoníacas - Portal del Velo
Imperio de Sonnstahl - Torre de Vigilancia
Elfos Nobles - Piedra del Camino
Enanos Infernales - Barricada Demoníaca
Reino de Equitania - Sepulcro Sagrado
Kanes Ogros - Estepa
Orcos y Goblins - Montículo de Guerra
Saurios Ancestrales - Estanque de Desove
Elfos Silvanos - Arboleda Sagrada
Dinastías Eternas - Arenas Movedizas del Desierto
Cónclave Vampírico - Campo de Maíz
Enjambre de Alimañas - Foso de Alimañas
Guerreros de los Dioses Oscuros - Templo Abandonado

Edificios

Campos

Campo de Cultivo*
Prado

Bosques

Bosque Caduco*
Bosque Conífero
Maleza
Jungla

Manglar

Colinas

Colina Baja*
Montaña de la Matanza
Túmulo
Montaña Viviente
Templo de la Deidad
Colina de Maleza
Volcán en Erupción

Terreno Impasable

Roca Enorme*
Monolito
Cueva del Presentimiento
Montículo de Insectos Gigantes
Sumidero
Zona de Meteoritos
Geoda de Cristales
Fuente de Magia

Carreteras

Arena
Grava
Pavimento
Marca

Ruinas

Escombros*
Morada de Bestias
Gran Choza
Entrada de Catacumbas
Cementerio Antiguo
Avanzadilla Ardiente

Pantanos

Ciénaga
Cenagal
Arenas Movedizas
Pozo de Brea

Muros

Muro de Piedra*
Barricada de Madera
Muro Alto
Valla de Ganado
Trinchera
Arbustos

Elemento de Agua

Estanque*
Lago
Río
Aguas Místicas
Aguas Profundas
Arrozal
Marea Negra

Clima

**Las entradas marcadas con asterisco son las mismas que los Elementos de Terreno del Reglamento de T9A.*

Elementos de Terreno

Muros

Los siguientes *Elementos de Terreno* se consideran diferentes tipos de *Muros*.

Reglas Compartidas para Muros

Cobertura

Los *Muros* otorgan *Cobertura Pesada*, excepto para las miniaturas con *Presencia Imponente*.

Defendiendo un Muro

Para *Defender un Muro*, más de la mitad del *Encaramiento Frontal* de una unidad debe estar en contacto con él.

Posición Fortificada

Las miniaturas *Defendiendo un Muro* obtienen *Distracción* contra los *Ataques Cuerpo a Cuerpo* recibidos por el *Encaramiento Frontal* procedentes de la unidad que carga.

Muro de Piedra*

Creado para soportar el paso del tiempo, el Muro de Piedra ofrece grandes ventajas tanto contra Ataques a Distancia como contra unidades que cargan. Es robusto y alto, construido con piedras circulares.

Tipos Los *Muros de Piedra* son *Terreno de Cobertura* para las miniaturas detrás de ellos mientras *Defienden un Muro* (ver debajo), y *Terreno Peligroso (2)* para *Constructos*.

Cobertura Ver reglas compartidas para *Muros*.

Defendiendo un Muro Ver reglas compartidas para *Muros*.

Posición Fortificada Ver reglas compartidas para *Muros*.

Barricada de Madera

Hecho de troncos afilados apilados gruesos, esta estructura es una excelente protección contra flechas y caballería.

Tipos Las *Barricadas de Madera* son *Terreno de Cobertura* para las miniaturas detrás de ellas mientras *Defienden un Muro* (ver debajo), y *Terreno Peligroso (1)* para *Caballería*, y *Terreno Peligroso (2)* para *Constructos*.

Cobertura Ver reglas compartidas para *Muros*.

Defendiendo un Muro Ver reglas compartidas para *Muros*.

Posición Fortificada Ver reglas compartidas para *Muros*.

Muro Alto

Estructuras diseñadas altas y estrechas, de modo que las criaturas de tamaño humano no pueden ver ni trepar.

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

Cobertura Los Muros Altos otorgan *Cobertura Pesada*.

Misión Impasable Ver reglas compartidas para *Terreno Impasable*.

Valla de Ganado

Las Vallas de Ganado son estructuras de madera construidas para mantener el ganado en su recinto. Por lo general, están escasamente construidas y, como tales, no ofrecen casi ninguna protección contra Ataques a Distancia, pero son tan difíciles de cruzar como cualquier otro tipo de muro.

Tipos Las Vallas de Ganado son *Terreno Peligroso (1)* para *Constructos*.

Defendiendo un Muro Ver reglas compartidas para *Muros*.

Posición Fortificada Ver reglas compartidas para *Muros*.

Trincheras

En esencia, una Trincheras es una zanja; un agujero poco profundo con una pared de tierra al lado. A menudo creadas en lugares estratégicos para la protección contra el tiro enemigo.

Tipos Las Trincheras son *Terreno de Cobertura* para las miniaturas detrás de ellas mientras *Defiendan un Muro*, y *Terreno Peligroso (1)* para *Constructos*.

Cobertura Ver reglas compartidas para *Muros*.

Arbustos

Una espesa colección de arbustos y pequeños árboles dispuestos en una línea se considera unos Arbustos. Los Arbustos son a menudo tan densos que uno apenas puede ver a través de ellos.

Tipos Los Arbustos son *Terreno de Cobertura* para las miniaturas detrás de ellas mientras *Defiendan un Muro*.

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

Defendiendo un Muro Ver reglas compartidas para *Muros*.

Posición Fortificada Ver reglas compartidas para *Muros*.

Diligencia

Si bien no es tan ventajoso como una verdadera barricada, el borde táctico de tener una posición defensiva móvil no debe ser subestimado.

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

Cobertura Ver reglas compartidas para *Muros*.

Defendiendo un Muro Ver reglas compartidas para *Muros*.

Posición Fortificada Ver reglas compartidas para *Muros*.

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

Colinas

Los siguientes *Elementos de Terreno* se consideran diferentes tipos de *Colinas*.

Reglas compartidas para Colinas

Tipos

Las *Colinas* son *Terreno Opaco*.

Las *Colinas* son *Terreno de Cobertura* para las unidades detrás de ellas.

Cobertura

Las *Colinas* otorgan *Cobertura Ligera* a objetivos detrás de ellas pero parcialmente encima de ellas.

Las *Colinas* otorgan *Cobertura Pesada* a los objetivos detrás de ellas y totalmente fuera de ellas.

Posición Elevada

Las miniaturas con el centro de su peana en una *Colina* se consideran que están *Elevadas*. Ignora todas las miniaturas que interfieren pero que no están *Elevadas* si:

- Estás trazando *Línea de Visión* hacia o desde miniaturas *Elevadas*.
- Estás determinando *Cobertura* cuando dispires con:
 - Miniaturas *Elevadas*.
 - Miniaturas no *Elevadas* a unidades que tienen más de la mitad de sus miniaturas *Elevadas*.

Cargar Colina Abajo

Una unidad iniciando un *Movimiento de Carga* con más de la mitad de sus miniaturas con el centro de su peana en una *Colina* hacia un enemigo con más de la mitad de sus miniaturas con el centro de su peana fuera de una *Colina*, debe repetir las tiradas de *Alcance de Carga* fallidas.

Colina Baja*

Una Colina Baja es una Colina con una tapa ancha y plana. Es la posición defensiva ideal en la guerra.

Tipos Ver reglas compartidas para *Colinas*.

Cobertura Ver reglas compartidas para *Colinas*.

Posición Elevada Ver reglas compartidas para *Colinas*.

Cargar Colina Abajo Ver reglas compartidas para *Colinas*.

Montaña de la Matanza

Debajo de tus pies puedes escucharlo, el perturbador sonido de los huesos rompiéndose bajo tu peso. Cualquiera que sea la calamidad que haya ocurrido aquí, ha dejado una oda al desastre, ya que literalmente te encuentras sobre una montaña de cadáveres y huesos. Un escalofrío baja por tus espaldas a medida que avanzas.

Tipos Ver reglas compartidas para *Colinas*.

Cobertura Ver reglas compartidas para *Colinas*.

Posición Elevada Ver reglas compartidas para *Colinas*.

Cargar Colina Abajo Ver reglas compartidas para *Colinas*.

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

Túmulo

El aire es denso y lleno de energía. Quienquiera que habite aquí debe haber sido inmensamente poderoso pero olvidado a través del tiempo. Los poderes son tuyos para que los tomes, sin embargo, puedes sentir un espíritu vengativo que no disfruta ni de compartírselos ni de tu presencia.

Tipos Ver reglas compartidas para *Colinas*.

Cobertura Ver reglas compartidas para *Colinas*.

Posición Elevada Ver reglas compartidas para *Colinas*.

Cargar Colina Abajo Ver reglas compartidas para *Colinas*.

Voluntad del Ancestral Durante el Paso 3 de la *Secuencia de Fase de Magia* (durante *Drenar el Velo*), si el *Jugador Activo* tiene una o más unidades con más de la mitad de sus miniaturas con el centro de su peana en un *Túmulo*, el *Jugador Activo* puede añadir 1 *Token del Velo* adicional a su reserva de *Tokens del Velo*.
Además, los hechizo del tipo *Maldición* que tomen como objetivo una o más unidades con más de la mitad de sus miniaturas *Elevadas* en un *Túmulo*, obtiene un modificador de +1 a sus tiradas de lanzamiento de hechizos.

Montaña Viviente

Un estruendo, un terremoto. Piedras y piedras ruedan hacia abajo. Las colinas y los árboles ceden y caen. Sin embargo, el resto del Campo de Batalla parece estar intacto por todo esto. ¿Hay tal vez algo debajo de la superficie? ¿Algo descansando? Pisa con cuidado para no despertar lo que sea.

Tipos Ver reglas compartidas para *Colinas*.

Cobertura Ver reglas compartidas para *Colinas*.

Posición Elevada Ver reglas compartidas para *Colinas*.

Cargar Colina Abajo Ver reglas compartidas para *Colinas*.

Retumbar Cada vez que una unidad empiece o acabe un *Movimiento de Marcha*, *Carga*, *Carga Fallida*, *Huida*, *Persecución* o *Arrasamiento* en contacto con una *Montaña Viviente*, **todas** las miniaturas (excepto las que tengan *Cruzar*) en contacto con la *Montaña Viviente* deben llevar a cabo inmediatamente un *Chequeo de Terreno Peligroso* (1). La *Caballería* y los *Constructos* llevan a cabo un *Chequeo de Terreno Peligroso* (2) en su lugar.

Templo de la Deidad

Te mantienes firme, la fe que has acumulado durante tus largos años de vida mantiene tus manos firmes. Esta será tu posición, porque los paganos no profanarán el templo de tu deidad. ¡Morir antes de eso!

Tipos Ver reglas compartidas para *Colinas*.

Cobertura Ver reglas compartidas para *Colinas*.

Posición Elevada Ver reglas compartidas para *Colinas*.

Cargar Colina Abajo Ver reglas compartidas para *Colinas*.

Cargar Colina Arriba Las tiradas de *Alcance de Carga* llevadas a cabo por una unidad con más de la mitad de sus miniaturas con el centro de su peana fuera de un *Templo de la Deidad* hacia una unidad enemiga con más de la mitad de sus miniaturas con el centro de su peana en un *Templo de la Deidad* están sujetas a *Tirada Minimizada*. Además, al calcular la *Resolución del Combate*, un bando con una o más unidades *Cargando Colina Arriba* sufren -1 a su *Resolución del Combate* en vez del +1 habitual.

Colina de Maleza

Debajo de la colina hay pasto liso y tierra, entonces ¿por qué los árboles crecen tan altos encima de ella? Es un misterio, pero seguramente es algo que puedes usar para tu ventaja.

Tipos Las *Colinas de Maleza* son *Terreno Opaco*.
Las *Colinas de Maleza* son *Terreno de Cobertura* para las unidades encima y/o detrás de ellas.
Las *Colinas de Maleza* son *Terreno Peligroso (1)* para *Caballería*, *Constructos*, y unidades llevando a cabo un *Movimiento de Volar*.
Las *Colinas de Maleza* se consideran tanto una *Colina* como un *Bosque*, sin embargo, las unidades con *Cruzar* o *Cruzar (Bosque)* no están sujetas a los *Chequeos de Terreno Peligroso* de estos elementos.

Cobertura Las *Colinas de Maleza* otorgan *Cobertura Ligera*.
Las *Colinas de Maleza* otorgan *Cobertura Pesada* a objetivos detrás de ellas y totalmente fuera de ellas.

Posición Elevada Ver reglas compartidas para *Colinas*.

Cargar Colina Abajo Ver reglas compartidas para *Colinas*.

Filas Rotas Ver reglas compartidas para *Bosques*.

Guerra de Guerillas Ver reglas compartidas para *Bosques*.

Volcán en Erupción

Cuando asciendes al volcán, ves tu error claro como la luz del día, el retumbar similar al trueno es ensordecedor, y cuando el cielo se vuelve rojo y negro, te preparas para el impacto.

Tipos Ver reglas compartidas para *Colinas*.

Cobertura Ver reglas compartidas para *Colinas*.

Posición Elevada Ver reglas compartidas para *Colinas*.

Cargar Colina Abajo Ver reglas compartidas para *Colinas*.

Erupción Al inicio de cada *Turno de Jugador*, tira 1D6. Si se obtiene un '6', todas las unidades en un radio de X" del *Volcán en Erupción* sufren 2D6 impactos de *Fuerza 4*, *Penetración de Armadura (1)*, y *Ataques Flamígeros*, dónde X es igual al *Turno de Juego* en curso multiplicado por 2.

Bosques

Los siguientes *Elementos de Terreno* se consideran diferentes tipos de *Bosque*.

Reglas Compartidas para Bosques

Tipos

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

Cobertura

Los *Bosques* otorgan *Cobertura Ligera*.

Filas Rotas

Las unidades con más de la mitad de sus miniaturas con su centro de la peana dentro de un *Bosque* nunca pueden ser Impasibles, a menos que se especifique lo contrario.

Guerra de Guerrillas

Las unidades compuestas íntegramente por miniatura de *Infantería* con *Tropas Ligeras* obtienen *Tozudo* si más de la mitad de sus miniaturas con su centro de la peana están dentro de un *Bosque*, a menos que cualquier miniatura dentro de la unidad tenga *Presencia Imponente* y/o *Volar*.

Bosque Caduco*

El Bosque es vasto y los árboles se vuelven densos, independientemente de los secretos que este Bosque pueda tener, no está seguro de que alguna vez lo descubra.

Tipos Ver reglas compartidas para *Bosques*.

Cobertura Ver reglas compartidas para *Bosques*.

Filas Rotas Ver reglas compartidas para *Bosques*.

Guerra de Guerrillas Ver reglas compartidas para *Bosques*.

Bosque Conífero

Un bosque de piceas, abetos o pinos, típico de altas latitudes y elevaciones. Los troncos rectos y las ramas altas llenas de agujas crean un dosel inferior con poca maleza que no dificulta demasiado la vista.

Tipos Los *Bosques Coníferos* son *Terreno de Cobertura* para unidades detrás de ellos, y *Terreno Peligroso (1)* para *Caballería*, *Constructos*, y unidades llevando a cabo un *Movimiento de Volar*.

Cobertura Ver reglas compartidas para *Bosques*.

Filas Rotas Ver reglas compartidas para *Bosques*.

Guerra de Guerrillas Ver reglas compartidas para *Bosques*.

Maleza

Ambientes de matorrales, brezales y de tipo chaparral, que destacan por sus abundantes plantas leñosas bajas, que incluyen árboles y arbustos bajos. Aunque generalmente no son lo suficientemente altos como para tapar completamente la vista, sí dificultan el movimiento.

Tipos Ver reglas compartidas para *Bosques*.

Cobertura Ver reglas compartidas para *Bosques*.

Filas Rotas Ver reglas compartidas para *Bosques*.

Guerra de Guerrillas Ver reglas compartidas para *Bosques*.

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

Jungla

Típico de ambientes tropicales. El follaje denso y la maleza se combinan para bloquear completamente la vista en una Jungla.

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

Cobertura Ver reglas compartidas para *Bosques*.

Filas Rotas Ver reglas compartidas para *Bosques*.

Guerra de Guerrillas Ver reglas compartidas para *Bosques*.

Manglar

El agua es fangosa y profunda, los árboles delgados, pero la forma en que crecen hace que ver a través de ellos sea extremadamente difícil. Este terreno puede volverse traicionero si no tienes cuidado.

Tipos Los *Manglares* son *Terreno de Cobertura* para las unidades dentro y/o detrás de ellos.
Los *Manglares* son *Terreno Peligroso* (1) para *Caballería*, *Constructos*, y unidades llevando a cabo un *Movimiento de Volar*.
Los *Manglares* son *Terreno Peligroso* (1) para miniaturas a pié de *Altura Estándar*.
Los *Manglares* se consideran tanto un *Bosque* como un *Elemento de Agua* a efectos de *Cruzar*, efectos de hechizos, y demás

Cobertura Ver reglas compartidas para *Bosques*.

Filas Rotas Ver reglas compartidas para *Bosques*.

Guerra de Guerrillas Ver reglas compartidas para *Bosques*.

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

Elemento de Agua

Los siguientes *Elementos de Terreno* se consideran diferentes tipos de *Elemento de Agua*.

Reglas Compartidas para Elemento de Agua

Filas Rotas

Las unidades con más de la mitad de sus miniaturas con su centro de la peana dentro de un *Elemento de Agua* nunca pueden ser *Impasibles*, a menos que se especifique lo contrario.

Llamas Extinguidas

Todos los *Ataques de Melé* contra o hechos por miniaturas en unidades con la mitad o más de sus miniaturas con su centro de la peana dentro de un *Elemento de Agua* dejan de ser *Ataques Flamígeros* (si lo eran antes).

Estanque*

Un pequeño cuerpo de agua inmóvil. Mientras que tienden a ser poco profundas, el equilibrio puede ser traicionero.

Tipos Los Estanques son *Terreno Peligroso* (1) para miniaturas a pie de *Altura Estándar*.

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

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

Lago

Un cuerpo de agua grande y profundo. La armadura y la natación no se mezclan.

Tipos Los Lagos son *Terreno Peligroso* (2) para miniaturas sin *Presencia Imponente*.

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

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

Aguas Profundas Las miniaturas sin *Presencia Imponente* no pueden estar en contacto con un *Lago* durante un *Movimiento de Marcha*.

Río

El agua es profunda y la corriente veloz. Cruzarla será peligroso si se hace sin cuidado.

Tipos Los Ríos son *Terreno Peligroso* (2).

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

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

Aguas Místicas

Las aguas místicas, contrarias a las llamas, algunos sabios especulan que son el hogar del elemento puro. El agua también tiene la reputación de emparejarse bien con alimentos picantes.

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

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

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

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

Arrozal

Un campo de cultivo para arroz, que requiere sumersión en aguas poco profundas.

Tipos Los Arrozales son *Terreno Peligroso* (1) para miniaturas de *Altura Estándar*.

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

Sanguijuelas Una unidad que sufra la pérdida de uno o más *Puntos de Vida* debido a *Chequeos de Terreno Peligroso* fallidos causados por un *Arrozal* sufren -2 *Agilidad* hasta el inicio del siguiente *Turno de Jugador* propietario.

Marea Negra

La superficie del agua brilla con una extraña iridiscencia, y un fuerte olor marea.

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

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

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

En Llamas Si una unidad que está en contacto con una *Marea Negra* sufre impactos de *Ataques a Distancia* los cuales son *Ataques Flamígeros*, la *Marea Negra* cuenta como en *Llamas* hasta el final de la partida.
Una unidad que acabe su movimiento en contacto con una *Marea Negra* en *Llamas* sufre un impacto con *Ataque de Área* (4×4), *Fuerza 4*, *Penetración de Armadura 0*, y *Ataques Flamígeros*.

Campos

Los siguientes *Elementos de Terreno* se consideran diferentes tipos de *Campos*.

Campo de Cultivo*

Campos sembrados para cultivos. Un objetivo común de los ejércitos, porque los ejércitos hambrientos no son ejércitos leales.

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

Cobertura Los *Campos de Cultivo* otorgan *Cobertura Ligera*, excepto para las miniaturas con *Presencia Imponente*.

Prado

Una extensión de pastos altos, flores y otras plantas herbáceas, potencialmente de hasta 4' de altura.

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

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

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

Ruinas

Los siguientes *Elementos de Terreno* se consideran diferentes tipos de *Ruinas*.

Reglas Compartidas para Ruinas

Tipos

Las *Ruinas* son *Terreno de Cobertura* para las unidades dentro de ellas, *Terreno Peligroso (2)* para *Caballería* y *Constructos*, y *Terreno Peligroso (1)* para cualquier otra unidad. Las unidades con *Hostigadores* superan automáticamente los *Chequeos de Terreno Peligroso* causados por las *Ruinas*.

Cobertura

Las *Ruinas* otorgan *Cobertura Pesada*, excepto para las miniaturas con *Presencia Imponente*.

Escombros*

Piedras cortadas y vigas de madera podridas se encuentran en un revoltijo. Muévete con cuidado, porque la pisada es traicionera.

Tipos Ver reglas compartidas para *Ruinas*.

Cobertura Ver reglas compartidas para *Ruinas*.

Morada de Bestias

La gran estructura era sorprendentemente robusta a pesar de haber sido abandonada hace mucho tiempo. Proporcionaría un buen resguardo, pero las marcas de garras en el exterior sugerían que ya estaba ocupado ...

Tipos Ver reglas compartidas para *Ruinas*.

Cobertura Ver reglas compartidas para *Ruinas*.

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

Gran Choza

A veces te encuentras con una rareza en el Campo de Batalla; una vieja y decrépita dependencia, un cobertizo de jardinería recuperado o una sauna en mal estado. Apenas perceptible y demasiado pequeño para albergar enemigos ocultos.

Tipos Las *Grandes Chozas* son *Terreno de Cobertura* para las unidades dentro de ellas y *Terreno Peligroso (1)*. Las unidades con *Hostigadores* superan automáticamente los *Chequeos de Terreno Peligroso* causados por las *Grandes Chozas*.

Cobertura Ver reglas compartidas para *Ruinas*.

Pequeño y No Interesante Las unidades con *Exploradores* pueden ser desplegadas totalmente dentro de *Grandes Chozas* siempre que el *Rectángulo de Límite* de la unidad no sea más grande que 5×5" y al menos a 6" de unidades enemigas.

Entrada de Catacumbas

Considerado el lugar de descanso final de los ricos e influyentes, ahora nada más que polvo y desesperación llenan este mausoleo abandonado. Sin embargo, podría ser útil como una forma de navegación de las tropas detrás de las líneas enemigas, para que no se pierdan en el laberinto ...

- Tipos** Ver reglas compartidas para *Ruinas*.
- Cobertura** Ver reglas compartidas para *Ruinas*.
- Cementerio Antigo** El tamaño recomendado de una *Entrada de Catacumbas* es 4×4". Al colocar la *Entrada de Catacumbas* en el *Campo de Batalla*, tira 1D6. Con un resultado de 5+, coloca otra *Entrada de Catacumbas* en el *Campo de Batalla*. Determina el punto de colocación el cual será 2D6+6" lejos del centro de la *Entrada de Catacumbas* en una dirección aleatoria. Coloca la nueva *Entrada de Catacumbas* con su centro lo más cerca posible de ese punto sin solaparse con ningún otro *Elemento de Terreno* ni el *Borde del Tablero*.
- Catacumbas** Una unidad de *Infantería de Alturas Estándar* o *Grande* compuesta íntegramente por miniaturas con *Tropas Ligeras* puede elegir entrar a la *Entrada de Catacumbas* si terminan su *Movimiento de Avance* o de *Marcha* con el centro de la unidad dentro de la *Entrada de Catacumbas*. Si lo hace, retira la unidad del *Campo de Batalla*. Al final de la siguiente *Fase de Movimiento* del propietario de la unidad, tira 1D6. Con un resultado de 3+, coloca la unidad con su centro dentro de cualquier *Entrada de Catacumbas* en el *Campo de Batalla* en la misma formación con la que abandonó el *Campo de Batalla*. Si esto no es posible, o el resultado del 1D6 fue un '1' o '2', tira otra vez al final de la siguiente *Fase de Movimiento* del propietario de la unidad. Si la unidad no es capaz de ser colocada otra vez en el *Campo de Batalla* antes del final de la partida, se cuenta como perdida y destruida.

Avanzadilla Ardiente

Un vestigio final de los antiguos Avras a manos de los merodeadores, un faro al cuidado de un mayordomo borracho o torpe, o un refugio en la copa de un rayo después de un período seco, todos tienen una cosa en común. Se queman fácilmente.

- Tipos** Ver reglas compartidas para *Ruinas*.
- Cobertura** Ver reglas compartidas para *Ruinas*.
- Nube de Ceniza** Una unidad que acabe su movimiento en contacto con una *Avanzadilla Ardiente* sufre un impacto con *Ataque de Área* (4×4), *Fuerza* 2, *Penetración de Armadura* 0, y *Ataques Flamígeros*.

Alquería Abandonada

Guerra, hambruna, sequía: todo lo que lleva a las personas a abandonar sus hogares. Y cuando la gente se va, muchas cosas quedan atrás.

- Tipos** Ver reglas compartidas para *Ruinas*.
- Cobertura** Ver reglas compartidas para *Ruinas*.
- Saqueando la Despesa** Cuando coloques una *Alquería Abandonada* en el *Campo de Batalla*, coloca un marcador de objetivo a su lado. Al inicio del *Turno de Jugador* del propietario, una *Unidad que Puntúa* completamente dentro de una *Alquería Abandonada* y que no esté trabada en combate puede elegir quedarse *Aturdida* hasta el final de *Turno de Jugador*. Si lo hace, retira el marcador y colócalo al lado de la unidad. Una unidad que lleve un marcador está sujeta a las mismas reglas que en el *Objetivo Secundario Botines de Guerra*. Al final de la partida, una unidad que lleve un marcador otorga a su propietario 200 *Puntos de Victoria* adicionales.

Terreno Impasable

Los siguientes *Elementos de Terreno* se consideran diferentes tipos de *Terreno Impasable*.

Reglas Compartidas para Terreno Impasable

Tipos

El *Terreno Impasable* es *Terreno Opaco*.

Cobertura

El *Terreno Impasable* otorga *Cobertura Pesada* para las unidades detrás de él.

Misión Impasable

Las miniaturas no pueden mover hacia o a través de *Terreno Impasable*.

Roca Enorme*

En el folklore se cree que los gigantes son responsables de las enormes piezas de roca que se encuentran en campos o bosques. Que los gigantes más grandes habían arrancado piedras de las montañas y las habían arrojado a los asentamientos humanos.

Tipos Ver reglas compartidas para *Terreno Impasable*.

Cobertura Ver reglas compartidas para *Terreno Impasable*.

Misión Impasable Ver reglas compartidas para *Terreno Impasable*.

Monolito

El monumento antiguo era tan alto como un gigante y estaba hecho de una sola pieza sólida de piedra. Nadie sabía quién lo había hecho o cuál era su propósito.

Tipos Ver reglas compartidas para *Terreno Impasable*.

Cobertura Ver reglas compartidas para *Terreno Impasable*.

Misión Impasable Ver reglas compartidas para *Terreno Impasable*.

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

Cueva del Presentimiento

Bienvenido a mi Morada!

Tipos Ver reglas compartidas para *Terreno Impasable*.

Cobertura Ver reglas compartidas para *Terreno Impasable*.

Misión Impasable Ver reglas compartidas para *Terreno Impasable*.

Aquí hay Dragones Las unidades que no tengan *Coraje* en un radio de 3" de una *Cueva del Presentimiento* sufren -1 a la *Disciplina*.

Montículo de Insectos Gigantes

Formadas por algunas especies de termitas y hormigas, estas estructuras pueden ser bastante grandes, y los habitantes actuarán para defender el nido de los intrusos.

Tipos Ver reglas compartidas para *Terreno Impasable*.

Cobertura Ver reglas compartidas para *Terreno Impasable*.

Misión Impasable Ver reglas compartidas para *Terreno Impasable*.

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

Sumidero

Una depresión profunda en la superficie del suelo, generalmente causada por el flujo de agua subterránea.

Misión Impasable Ver reglas compartidas para *Terreno Impasable*.

Vigila tus Pasos Las unidades en contacto con un *Sumidero* durante su *Movimiento de Volar* son retiradas como bajas.

A Punto Las unidades en un radio de 3" de un *Sumidero* no pueden declarar *Cargas*, llevar a cabo *Movimientos de Marcha*, *Huir* voluntariamente como *Reacción a la Carga*, llevar a cabo *Ataques de Disparo*, lanzar hechizos o usar *Movimiento de Volar*.

Zona de Meteoritos

Todos lloran por el panadero viudo. Su esposa murió, su casa fue destruida, pero los rumores persisten de esta manera como un meteorito ardiente, que debe ser la ira de los dioses, por algún hecho imperdonable.

Tipos Ver reglas compartidas para *Terreno Impasable*.

Cobertura Ver reglas compartidas para *Terreno Impasable*.

Misión Impasable Ver reglas compartidas para *Terreno Impasable*.

Calor de un Meteorito Ardiente Las miniaturas que acaben un *Movimiento de Avance* o *Marcha* en un radio de 6" de una *Zona de Meteoritos* debe llevar a cabo un *Chequeo de Terreno Peligroso (1)*, incluso aunque tengan *Cruzar*. Las unidades que sufran heridas de este chequeo sufren -1 *Armadura* hasta el final de su próximo *Turno de Juego*.

Geoda de Cristales

Algunos creen que estos están vivos, otros buscan aprovechar su poder, la mayoría se mantienen alejados.

Tipos Ver reglas compartidas para *Terreno Impasable*.

Cobertura Ver reglas compartidas para *Terreno Impasable*.

Misión Impasable Ver reglas compartidas para *Terreno Impasable*.

Reglas Especiales **Descarga Estática:** Al final de cada *Fase de Magia*, determina de forma aleatoria una única unidad entre todas las unidades en un radio de 12" de una *Geoda de Cristales*. Esa unidad sufre 1D6 impactos de *Fuerza 4*, *Penetración de Armadura 0*. Las unidades que acaben un *Movimiento de Avance* o *Marcha* en un radio de 2" de una *Geoda de Cristales* pueden elegir recolectar geodas sueltas. Si lo hace, la unidad sufre 2D6 impactos de *Fuerza 4* y *Penetración de Armadura 0*. Si la unidad no es retirada como baja y no *Huye* a consecuencia de un *Chequeo de Pánico* fallido, elige a un *Campeón* o *Personaje* en la unidad. Para el resto de la partida, los *Ataques Cuerpo a Cuerpo* de la miniatura elegida obtienen *Sobrecarga*. Cada jugador puede intentar recolectar geodas una vez por partida. **Sobrecarga:** Si el portador consigue al menos un impacto exitoso con un arma con *Sobrecarga* mientras está trabado en combate, la *Reserva de Puntos de Vida* a la que se dirigió el ataque sufre inmediatamente 1D3 impactos adicionales. Estos impactos se consideran *Ataques Especiales* y se resuelven con *Fuerza 4* y *Penetración de Armadura (1)*.

Fuente de Magia

Hay áreas donde el Velo del mundo se desgasta. La magia está cerca de la superficie en estos lugares y puede extenderse para afectar el mundo físico. Tenga mucho cuidado al tratar de aprovechar el poder que una Fuente podría poseer, ya que a menudo tiene un gran costo.

Tipos Ver reglas compartidas para *Terreno Impasable*.

Cobertura Ver reglas compartidas para *Terreno Impasable*.

Misión Impasable Ver reglas compartidas para *Terreno Impasable*.

Energía Mágica Al inicio de cada *Fase de Magia*, el *Jugador Activo* puede elegir una de sus unidades que no esté trabada en combate, no esté *Aturdida* y no esté huyendo, en un radio de 6" de una *Fuente de Magia*, a la cual se le referirá como la *Unidad de Activación*. Esta unidad sufre los efectos listados debajo de "Coste" y se aplican los "Beneficios" a ella misma o a quien se detalle según el tipo de fuente que se active. Los efectos duran hasta el inicio de la siguiente *Fase de Magia* del *Jugador Activo*, a menos que se especifique lo contrario.

Fuente de Metalurgia

Coste:
2D6 impactos de *Fuerza* 1 y *Penetración de Armadura* (10).

Beneficio:
Todos los ataques contra la *Unidad de Activación* sufren -1 a la *Penetración de Armadura* durante 2 *Turnos de Juego*. Una unidad nunca puede obtener este bono una segunda vez mientras esté afectada por la *Fuente*.

Fuente de Equilibrio

Coste:
Descarta 1 *Token del Velo*.

Beneficio:
Cambia cualquier tirada de 1D6 de esa unidad que no sea un *Chequeo de Disciplina* por un '3'.

Fuente de Intervención Divina

Coste:
Descarta 3 *Tokens del Velo*.

Beneficio:
La *Unidad de Activación* obtiene *Aegis* (3+) contra 2 heridas sufridas por sus miniaturas de *Tropa* después de las *Salvaciones por Armadura*. El propietario puede elegir contra cuales 2 heridas usar la salvación por *Aegis*.

Fuente de Druidas

Coste:
Descarta 2 *Tokens del Velo*.

Beneficio:
Los hechizos de *Potenciación* con duración *Un Turno* lanzados a la *Unidad de Activación* durante esta *Fase de Magia* tienen su duración extendida hasta el inicio de la *Fase de Magia* después de la siguiente.

Fuente de Muerte Maldita

Coste:
La unidad queda *Aturdida*.

Beneficio:
Una unidad no trabada en combate en un radio de 18" de la *Fuente* sufre 1D3 impactos de *Fuerza* 10, *Penetración de Armadura* (10), y *Ataques Mágicos*.

Fuente de Sacrificio

Coste:
La unidad pierde 5 *Puntos de Vida* sin salvación de ningún tipo.

Beneficio:
En el *Paso 2* de la *Fase de Magia*, coge hasta 3 *Cartas de Flujo* y elige cuál usar para *Drenar el Velo*. Baraja las *Cartas de Flujo* no usadas y devuelvelas al mazo.

Fuente de Llama Ardiente

Coste:
1D6 impactos de *Fuerza* 4, *Penetración de Armadura* (0), *Ataques Flamígeros*, y *Ataques Mágicos*.

Beneficio:
Una unidad no trabada en combate en un radio de 18" de la *Fuente* sufre 2D6 impactos de *Fuerza* 4, *Penetración de Armadura* (0), *Ataques Flamígeros*, y *Ataques Mágicos*.

Fuente del Frenesí

Coste:
la unidad sufre -3 a la *Habilidad Defensiva*.

Beneficio:
La unidad obtiene +1 *Fuerza*.

Fuente del Penitente

Coste:
La unidad debe llevar a cabo un *Chequeo de Disciplina* con *Tirada Maximizada*, usando su valor de *Disciplina* sin modificar. Usa el valor más alto de *Disciplina* si hay más de uno.

Beneficio:
Si la unidad falla el *Chequeo de Disciplina*, huye directamente en dirección contraria de la unidad enemiga más cercana. Las unidades con *Coraje* sufren -2 *Agilidad* en su lugar.
Si la unidad supera el *Chequeo de Disciplina*, el propietario puede elegir una unidad enemiga en un radio de la *Fuente*. Esa unidad sufre -1 *Resiliencia*.

Fuente del Pacto del Cuervo

Coste:
La unidad sufre -1 *Disciplina*.

Beneficio:
La unidad obtiene *Movimiento Aleatorio* (3D6).

Edificio

Después de una exhaustiva marcha a la batalla, incluso los ladrillos fríos, la paja y la arcilla o la madera torcida pueden formar la cosa más deseable para un soldado: ¡un refugio! Incluso un granero puede sentirse como un palacio en tiempos desesperados.

- Tipos** Los *Edificios* son *Terreno Opaco*.
- Cobertura** Los *Edificios* otorgan *Cobertura Pesada*.
Las unidades *Guarneciendo un Edificio* se consideran que tienen *Cobertura Pesada*.
- Movimiento** Ver reglas compartidas para *Terreno Impasable*.
Parado Ten en cuenta las excepciones que se listan a continuación.
- Entrar en un Edificio** Las unidades compuestas íntegramente por miniaturas de *Infantería Grande* y/o *Altura Estándar* y/o *Bestias* con un *Rectángulo de Límite* no mayor que la base del *Edificio* pueden entrar en dicho *Edificio*. Una unidad puede entrar en un *Edificio* si se despliega dentro de él o con un *Movimiento de Avance* hacia un *Edificio* que no esté *Guarnecido*, o si destruye una unidad que esté *Guarneciendo el Edificio* (ver *Combate Cuerpo a Cuerpo con un Edificio* a continuación). Para entrar en un *Edificio* con un *Movimiento de Avance*, todas las miniaturas deben iniciar el *Movimiento de Avance* dentro de su *Atributo de Marcha* del *Edificio*, y la unidad debe moverse dentro de un radio de 1" del *Edificio*. Retira la unidad del *Campo de Batalla*. Esta unidad se considerará que está *Guarneciendo el Edificio*. Mientras *guarnezca un Edificio*, se considera que la unidad es de *Altura Gigantesca* a efectos de *Línea de Visión* y *Cobertura*, para ocupar el área de la base del *Edificio* y para mantener la formación que tenía al entrar al *Edificio*. Se considera que la unidad tiene su *Arco Frontal* orientado hacia todas las direcciones. Cada miniatura puede trazar *Línea de Visión* desde cualquier punto del *Edificio* (y en cualquier dirección). La unidad que *guarnece* no puede moverse, excepto *Reorganizarse* o *Abandonar el Edificio* (ver más abajo). El *Rectángulo de Límite* de una unidad *guarneciendo un Edificio* nunca debe ser más grande que la base del *Edificio*.
- Prender Fuego** Las unidades *guarneciendo un Edificio* obtienen *Inflamable*.
- Posición Segura** Las unidades *guarneciendo un Edificio* obtienen *Coraje*, *Tozudo* y son automáticamente destruidas si son *Desmoralizadas*. No pueden *Huir*.
- Abandonar un Edificio** La única manera de abandonar un *Edificio* es llevando a cabo un tipo especial de *Reorganización*: la unidad se despliega en cualquier posición legal, con todas sus miniaturas completamente dentro de su *Atributo de Marcha* del *Edificio* y con al menos una miniatura más allá de 1" del *Edificio*. La unidad no puede mover más hasta el final de esta *Fase de Movimiento* (ni incluso si la unidad tiene *Tropas Ligeras*, ni puede hacerse esta *Reorganización* como parte de una *Reorganización Rápida*).
- Disparar y medir desde un Edificio** Sólo las miniaturas de la primera y segunda fila de una unidad *guarneciendo* pueden usar *Ataques de Disparo*. Para medir las distancias hacia y desde cualquier miniatura de una unidad *guarneciendo*, mide hacia y desde el punto más cercano de la base del *Edificio*.
- Asaltar un Edificio** Declarar y resolver *Cargas* contra una unidad en un *Edificio* se lleva a cabo siguiendo las reglas habituales con las siguientes excepciones: Mueve la unidad que carga a entrar en contacto con el *Edificio*, alineando y maximizando contacto de la manera habitual, tratando el *Edificio* como una miniatura individual. El *Edificio* no puede ser movido al alinear unidades. La unidad *guarneciendo siempre* se considera que ha sido cargada por su *Encaramiento Frontal*.
- Combate Cuerpo a Cuerpo con un Edificio** Las unidades que *asaltan* y *guarnecen* edificios no se atacan directamente entre ellas. En su lugar atacan al *Edificio*, como si fuera una miniatura individual enemiga con *Habilidad Defensiva* 5. Las unidades que *asaltan* lo atacan de la manera habitual (contacto con peana y usando *Ataques de Apoyo*). Sólo las miniaturas en la primera fila de la unidad *guarneciendo* pueden atacar. Las miniaturas *guarneciendo* no pueden lanzar y aceptar *Duelos*. Los *Golpetazos* y los *Impactos por Carga* no pueden usarse contra un *Edificio*.

Para reglas que afecten a unidades o miniaturas en contacto con peana, las unidades que *asaltan* y *guarnecen* se consideran que están en contacto una con otra. Cada miniatura de la primera fila

en la unidad guarneciendo se considera en contacto con peana con cada miniatura de la primera fila en la unidad que asalta y viceversa.

Los impactos obtenidos por las unidades que asaltan se distribuyen a la unidad guarneciendo y los impactos obtenidos por la unidad guarneciendo se distribuyen a la unidad que asalta. (Esto significa que usas la *Resiliencia*, *Armadura*, etc. de la unidad que fue impactada para determinar si los impactos infligen una herida.). Si hay más de una unidad que asalta, el propietario de la unidad guarneciendo divide los impactos lo más equitativamente posible entre todas las unidades que asaltan.

Calcula la *Resolución del Combate* y tira los *Chequeos de Desmoralización* de la manera habitual.

Si la unidad guarneciendo es destruida (recuerda que una unidad guarneciendo *Desmoralizada* es destruida), una de las unidades asaltantes puede elegir entrar en el *Edificio*, siempre que tenga la *Altura*, *Tipo* y *Rectángulo de Límite* correctos, y no esté trabada en combate. Si la unidad que asalta no entra en el *Edificio*, sigue las reglas para *Unidades que Asaltan* y *Paran de Combatir* (ver debajo).

Si la unidad que asalta se *Desmoraliza*, *Huye* de la manera habitual. La unidad guarneciendo no puede *Perseguir*. Si hay aún unidades trabadas en combate, el bando ganador puede elegir qué hará cada una de las unidades asaltantes: continuar, o parar de luchar. Las unidades que asaltan trabadas en combate con otras unidades diferentes a la unidad guarneciendo deberán continuar luchando.

- Una unidad que asalta que continúa luchando permanecerá trabada en combate con la unidad guarneciendo. Ambas unidades pueden *Reorganizarse en Combate* de la manera habitual (recuerda que la nueva formación de la unidad guarneciendo deberá continuar encajando completamente dentro de la base del *Edificio*).
- Una unidad que asalta que para de luchar se verá empujada 1" directamente en dirección opuesta al *Edificio*, de manera perpendicular al borde del *Edificio* y sin cambiar la dirección en la cual la unidad está encarada. Si esto no fuera posible (por ejemplo porque la unidad rompe la regla *Espacio entre Unidades*), la unidad no podrá elegir parar de luchar. Después de ser empujada, la unidad puede llevar a cabo un *Giro tras el Combate* o una *Reorganización tras el Combate*.

Carreteras

Las unidades que empiecen un *Movimiento de Marcha* con su centro en una *Carretera* obtienen +X" a su *Movimiento de Marcha* durante esa *Fase de Movimiento*.

Las unidades que terminen un *Movimiento de Marcha* con su centro en una *Carretera* pueden llevar a cabo inmediatamente un segundo *Movimiento de Marcha* con su rango máximo **siempre** igual a X". Este segundo *Movimiento de Marcha* no requiere de ningún *Chequeo de Marcha*. Las unidades usando *Movimiento de Volar* y las unidades en *Formación de Línea* no se benefician de estos efectos. Ten en cuenta que una unidad que inicia y termina su *Movimiento de Marcha* en una *Carretera* se beneficia de ambos efectos.

El valor de X depende del tipo de *Carretera* y del *Tipo* de unidad (ver la tabla siguiente).

Tipo de Carretera	Todos los Tipos excepto Constructos	Constructos
Arena o Hierba	x = 0.5	x = 0.5
Grava	x = 0.5	x = 1
Pavimento or Piedra	x = 1	x = 1.5
Marca, Hormigón, o Asfalto	x = 1	x = 2

Las unidades compuestas íntegramente por *Constructos* que empiecen un movimiento de *Movimiento Aleatorio* con su centro en una *Carretera* obtienen +X" a sus tiradas de *Movimiento Aleatorio* durante esa *Fase de Movimiento* (esto es una excepción a las reglas de *Movimiento Aleatorio*).

Las unidades compuestas íntegramente por *Constructos* que terminen un movimiento de *Movimiento Aleatorio* con su centro en una *Carretera* pueden llevar a cabo inmediatamente un segundo *Movimiento Aleatorio* donde la tirada **siempre** será igual a X".

Pantanos

Los siguientes *Elementos de Terreno* se consideran diferentes tipos de *Pantanos*.

Reglas Compartidas para Pantanos

Cobertura

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

Hundiendo

Al final del *Paso 15* de la *Secuencia de Ronda de Combate* (después de las *Reorganizaciones en Combate*), las miniaturas en contacto con un *Pantano* deben llevar a cabo un *Chequeo de Terreno Peligroso*.

Las miniaturas no trabadas en contacto con un *Pantano* tanto al inicio **como** al final de la misma *Fase de Movimiento* deben llevar a cabo un *Chequeo de Terreno Peligroso* después del *Paso 5* de la *Secuencia de la Fase de Movimiento* (al final de la *Fase de Movimiento*).

Pies Torpes

Las unidades en contacto con un *Pantano* al inicio de la *Fase de Movimiento* no pueden llevar a cabo *Movimientos de Marcha*.

Además, las unidades no pueden acabar los *Movimientos de Marcha* en contacto con un *Pantano*.

Ciénaga

El pantano te frena y te hace sentir incómodo, ¡confía en mí! Se siente vivo, siempre tratando de atraparte, atormentando tus sueños en la noche.

Tipos Las *Ciénagas* son *Terreno de Cobertura* para las unidades dentro de ellas, *Terreno Peligroso (1)* para *Altura Estándar*, *Terreno Peligroso (2)* para *Altura Grande*, y *Terreno Peligroso (3)* para *Altura Gigantesca*.

Cobertura Ver reglas compartidas para *Pantanos*.

Hundiendo Ver reglas compartidas para *Pantanos*.

Pies Torpes Ver reglas compartidas para *Pantanos*.

Cenagal

El suelo es suave y húmedo, lleno de restos dispersos y restos de ropa. Con cada paso que se adentra en el atolladero, los restos de las almas olvidadas se juntan en masa. Uno se pregunta si este fue el sitio de una antigua batalla, una fosa común o algo aún más horrible.

Tipos Los *Cenagales* son *Terreno de Cobertura for* para las unidades dentro de ellos, *Terreno Peligroso (2)* para *Altura Estándar*, *Terreno Peligroso (3)* para *Altura Grande*, y *Terreno Peligroso (4)* para *Altura Gigantesca*.

Cobertura Ver reglas compartidas para *Pantanos*.

Hundiendo Ver reglas compartidas para *Pantanos*.

Pies Torpes Ver reglas compartidas para *Pantanos*.

El Hombre de Lodo Si una unidad está en contacto con un *Cenagal* al final de la *Fase de Movimiento*, debe llevar a cabo un *Chequeo de Disciplina* con un modificador de -2. Si lo falla, la unidad queda *Aturdida* hasta el inicio del siguiente *Turno de Jugador* propietario.

Arenas Movedizas

Al principio parecía arena normal, pero alguien en tus filas comenzó a montar alboroto. Cada vez más de tus hombres comienzan a hundirse y cuanto más luchan en la arena, más rápido se ven engullidos.

- Tipos** Las Arenas Movedizas son *Terreno de Cobertura* para las unidades dentro de ellas, *Terreno Peligroso (3)* para *Altura Estándar*, *Terreno Peligroso (4)* para *Altura Grande*, y *Terreno Peligroso (5)* para *Altura Gigantesca*.
- Cobertura** Ver reglas compartidas para *Pantanos*.
- Hundiendo** Ver reglas compartidas para *Pantanos*.
- Pies Torpes** Ver reglas compartidas para *Pantanos*.
- Rienda Suelta** Al final de cada *Fase de Magia* y de cada *Fase de Disparo*, las miniaturas con al menos una parte de miniatura con *Contenidos* que estén en contacto con las Arenas Movedizas deben llevar a cabo un *Chequeo de Terreno Peligroso*:
- *Terreno Peligroso (3)* para *Altura Estándar*.
 - *Terreno Peligroso (4)* para *Altura Grande*.
 - *Terreno Peligroso (5)* para *Altura Gigantesca*.

Pozo de Brea

Agotado y hambriento, incluso el poderoso mamut lucha por escapar de las garras nocivas.

- Tipos** El *Pozo de Brea* es *Terreno de Cobertura* para las unidades dentro de él, *Terreno Peligroso (4)* para *Altura Estándar*, *Terreno Peligroso (5)* para *Altura Grande*, y *Terreno Peligroso (6)* para *Altura Gigantesca*.
- Cobertura** Ver reglas compartidas para *Pantanos*.
- Hundiendo** Ver reglas compartidas para *Pantanos*.
- Pies Torpes** Ver reglas compartidas para *Pantanos*.
- Gastado** Las miniaturas individuales que estén en contacto con el mismo *Pozo de Brea* al final de la *Fase de Movimiento* de dos *Turnos de Jugador* amigos consecutivos, son retiradas como bajas.

Elementos de Terreno Específicos de Ejército

Si se usan *Elementos de Terreno Específicos de Ejército*, inmediatamente después de determinar las *Zonas de Despliegue*, el jugador que eligió *Zona de Despliegue* puede elegir establecer un **Terreno Propio** sustituyendo un *Elemento de Terreno* en el *Campo de Batalla* con el *Elemento de Terreno Específico de Ejército* correspondiente a su *Libro de Ejército*. Para hacerlo, el jugador con **Terreno Propio** designa dos *Elementos de Terreno* en el *Campo de Batalla*, y el rival elige cual de los dos será sustituido. Marca el centro del *Elemento de Terreno* elegido en el *Campo de Batalla*, retíralo, y coloca el *Elemento de Terreno Específico de Ejército* con su centro en el punto marcado. Si se usa esta opción, un *General* con **Terreno Propio** otorga al rival +300 *Puntos de Victoria* en lugar de los normales +200 si es retirado como baja, como premio a la humillación de derrotarlo en su **Terreno Propio**, a menos que ambos jugadores estén desplegando ejércitos del mismo *Libro de Ejército*.

Los *Elementos de Terreno Específicos de Ejército* siguen las reglas relacionadas con el tipo de *Elemento de Terreno* que son y además con las reglas especificadas aquí abajo.

Rebaños de Bestias - Bosque Salvaje



Los niños se despiertan de terribles pesadillas después de escuchar historias de lo que se encuentra en el Bosque Salvaje.

Tipo de Terreno: **Bosque Caduco*** (Bosque)

Salvajez Verdadera

Los *Bosques Salvajes* son *Terreno Peligroso* (1). Cualquier miniatura que elimine a su oponente en un *Duelo* mientras las dos miniaturas se encuentran en un *Bosque Salvaje* obtiene +1 *Fuerza* para el resto de la partida. Cada miniatura puede obtener este modificador una sola vez por partida.

Además, una única unidad con *Acechantes* del *Libro de Ejército Rebaños de Bestias* que no sea más grande de 20 miniaturas puede elegir seguir las reglas de *Adormecido* en vez de las reglas habituales para *Acechantes*, con la excepción de que la unidad debe entrar desde el *Bosque Salvaje* si se usa la regla *Adormecido*.

Legiones Demoníacas - Portal del Velo



Cuando uno juega con fuego, a veces se quema. Los locos practicantes de la magia buscan el poder más allá de sus habilidades o aquellos simplemente lo suficientemente locos como para provocar el caos con la esperanza de que puedan atraer la atención de los dioses mismos, buscar áreas donde el Velo es más débil para construir portales mágicos que, en el más simple de los términos, intentan aprovechar el poder del Velo. Sin embargo, los mortales rara vez viven lo suficiente como para disfrutar de este poder ambiental, tan pronto como pactan el cómo encontrar su camino a través del velo.

Tipo de Terreno: **Monolito** (Terreno Impasable)

Velo Frágil:

Las tiradas de *Dispersión* de hechizos llevadas a cabo por miniaturas en un radio de 6" de este *Elemento de Terreno* sufren un modificador de -1. Las *Disfunciones* en un radio de 6" de un *Portal del Velo* sufren un modificador de +1 a la *Disfunción*.

En cada *Fase de Magia*, las tiradas de *Dispersión* contra el primer hechizo lanzado con éxito del *Hechicero* del *Libro de Ejército Legiones Demoníacas* en un radio de 6" del *Portal del Velo* sufre un modificador de -2 (en vez de -1).

Elfos de la Oscuridad - Pico del Hombre Muerto



Muy arriba, tanto para que los mortales abajo como para los dioses arriba puedan presenciar el ritual del Sacrificio, se encuentra una simple losa de color piedra teñida de rojo con innumerables capas de sangre. Debajo de toda la sangre hay una antigua losa de obsidiana grabada con ruinas arcanas que la mayoría de devotos nunca se atreverían a leer en voz alta.

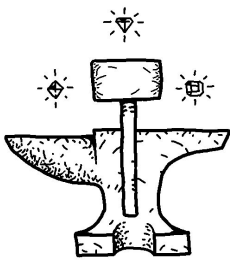
Tipo de Terreno: **Colina Baja*** (Colina)

Sed de Sangre:

Cualquier unidad que cargue *Colina Abajo* puede elegir retirar 1D3 miniaturas como bajas antes de que se declare la *Reacción a la Carga*. Si se hace, la unidad obtiene *Carga Devastadora* (*Trance de Batalla, Frenes!*).

Cualquier unidad del *Libro de Ejército Elfos de la Oscuridad* que complete con éxito una *Carga* mientras esté afectado por la **Sed de Sangre** obtiene +2 *Agilidad* para el *Impulso de la Carga*, en lugar de +1 *Agilidad*.

Bastiones Enanos - Barricada de la Runa Custodiada



La atención de los enanos al detalle y el orgullo en la artesanía no se parecen a ningún otro. Cuando un herrero y un ingeniero trabajan juntos, no puede haber un bastión más sólido.

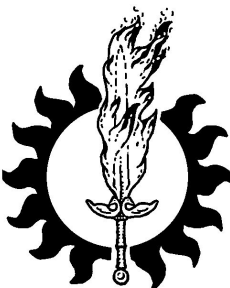
Tipo de Terreno: **Muro de Piedra*** (Wall)

Protección Rúnica:

Cualquier unidad *Defendiendo una Barricada de la Runa Custodiada* obtiene *Resistencia a la Magia* (1). Si la unidad contiene una miniatura con otra entrada de *Resistencia a la Magia*, la *Resistencia a la Magia* de esa miniatura se ve incrementada en 1 en su lugar. Además, las unidades que cargan trabadas con el *Encaramiento Frontal* de la unidad que *Defiende una Barricada de la Runa Custodiada* sufren un modificador de -1 al *Herir* con sus *Impactos por Carga* y *Golpetazos*.

Las unidades del *Libro de Ejército Bastiones Enanos Defendiendo una Barricada de la Runa Custodiada* obtienen *Resistencia a la Magia* (2) en su lugar, o incrementan el valor de la *Resistencia a la Magia* de la miniatura en 2.

Imperio de Sonnstahl - Torre de Vigilancia



Los mejores tiradores practican a menudo y usan fabricantes de rango predeterminados para guiar su objetivo en el servicio de vigilancia.

Tipo de Terreno: **Edificio**

Almenaje:

Las unidades guarneciendo una *Torre de Vigilancia* pueden declarar *Aguantar y Disparar* como *Reacción a la Carga* incluso si la unidad que carga está dentro de su *Atributo de Avance*, y no sufren el modificador habitual de -1 al impactar por *Aguantar y Disparar* como *Reacción a la Carga*.

Las *Unidades de Apoyo* del *Libro de Ejército* de *Imperio de Sonnstahl* guarneciendo una *Torre de Vigilancia* pueden *Aguantar y Disparar* cuando una *Unidad Parental* en un radio de 12" (en vez de las 8" habituales) es cargada (en cualquier otro caso sigue las reglas como se detallan en el *Libro de Ejército* de *Imperio de Sonnstahl*). Además, estas unidades pueden llevar a cabo siempre *Ataques de Disparo* incluso desde su 3ª fila.

Elfos Nobles - Piedra del Camino



Bajo constante amenaza de invasión demoníaca, los magos de épocas pasadas buscaron reforzar las protecciones de Celeda Ablan. Monolitos gigantes grabados con runas mágicas se erigen en las Islas Blancas. Como nación marinera, la exploración ha llevado a los Elfos Nobles más allá de sus costas. La evidencia de sus incursiones está marcada con Piedras del Camino que salpican el mundo conocido. Si los curiosos le preguntaran a los maestros de la magia distantes si sus piedras están allí para protegerse, podrían recibir un breve asentimiento, sin embargo, los más cínicos simplemente oirán lo que quieren escuchar y verán estas piedras como nada más que un medio para controlar las razas menores y cualquiera lo suficientemente tonto como para manipular el Velo.

Tipo de Terreno: **Roca Enorme*** (Terreno Impasable)

Presencia de la Calma:

Los hechizos lanzados en un radio de 6" de una *Piedra del Camino* tienen su *Valor de Lanzamiento* incrementado en un +1. Las *Disfunciones* en un radio de 6" de una *Piedra del Camino* sufren un modificador de -1 a la *Disfunción*.

Los *Hechiceros del Libro de Ejército* de *Elfos Nobles* en un radio de 6" de una *Piedra del Camino* ignoran los efectos de *Amnesia* en la *Tabla de Disfunciones*.

Enanos Infernales - Barricada Demoníaca



Los mortales que valoran sus vidas no se atreven a detenerse cerca de estos Muros malditos.

Tipo de Terreno: **Muro de Piedra*** (Muro)

Fortaleza Mental:

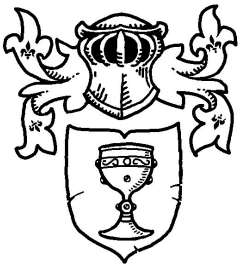
Cualquier unidad en contacto con una *Barricada Demoníaca* al final de la *Fase de Movimiento* debe llevar a cabo un *Chequeo de Disciplina* con un modificador de -2. Si la unidad supera el chequeo, es inmune a los efectos del *Miedo* y *Terror* hasta el inicio del siguiente *Turno de Jugador*. Una unidad que falle este chequeo sufre inmediatamente 1D6 impacto de *Fuerza 4*, *Penetración de Armadura 1*, y *Ataques Mágicos* (incluso las unidades trabadas en combate). Las unidades huyendo fallan automáticamente este *Chequeo de Disciplina*.

Demonios Vinculados:

Las unidades del *Libro de Ejército Enanos Infernales* en contacto con una *Barricada Demoníaca* superan automáticamente el *Chequeo de Disciplina* de *Fortaleza Mental*.

Además, las unidades del *Libro de Ejército Enanos Infernales* con *Elegido de Ashuruk Defendiendo una Barricada Demoníaca* que reciban una *Carga* por su *Encaramiento Frontal* obtienen un *Ataque Especial* contra la unidad que carga. El ataque se resuelve en el *Paso de Iniciativa 10*, y su objetivo sufre 1D6 impactos de *Fuerza 4*, *Penetración de Armadura 1*, y *Ataques Mágicos*.

Reino de Equitania - Sepulcro Sagrado



¡Los malditos no se atreven a traspasar! Los piadosos pueden presentar sus respetos con la esperanza de que la luz brille sobre ellos.

Tipo de Terreno: **Edificio**

Castigo al Hereje:

Cuando un *Sepulcro Sagrado* es guarnecido por una unidad del *Libro de Ejército* de Reino de Equitania, las tiradas naturales de '1' al impactar con los *Ataques Cuerpo a Cuerpo* de enemigos que asalten el *Edificio* impactarán a su propia unidad (el atacante distribuye los impactos).

Las miniaturas con *No Muerto* y *Superno* en una unidad guarneciendo un *Sepulcro Sagrado* deben llevar a cabo un *Chequeo de Terreno Peligroso* (X) al final de cada *Fase de Movimiento* (de ambos jugadores) mientras estén guarneciendo el *Sepulcro Sagrado*, donde X es 5 o igual al número de miniaturas en la primera fila de la unidad, el que sea más alto.

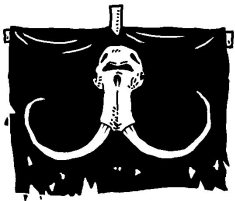
Diezmo Piadoso:

Al final de *Drenar el Velo*, el *Jugador Activo* puede descartarse de X *Tokens del Velo* de su reserva de *Tokens del Velo* y elegir una única unidad amiga en un radio de 6" del *Sepulcro Sagrado*. La unidad elegida obtiene los efectos listados a continuación según el número de *Tokens del Velo* descartados (los efectos son acumulativos, por ejemplo, si se descartan 3 *Tokens del Velo*, la unidad obtiene los 3 efectos):

- 1 o más: La unidad supera automáticamente todos los *Chequeos de Pánico*.
- 2 o más: La unidad es inmune a los efectos del *Miedo*.
- 3 o más: Los ataques contra la unidad sufren -1 a la *Penetración de Armadura*.

Los efectos duran hasta el inicio del siguiente *Turno de Jugador* del *Jugador Activo*.

Kanes Ogros - Estepa



Los animales atados son presa fácil para las bestias que acechan estos terrenos.

Tipo de Terreno: **Prado** (Campo)

Marca del Territorio:

Al final de la partida, el jugador que controle la *Estepa* obtiene +100 *Puntos de Victoria*. La *Estepa* se controla por el jugador con más *Unidades que Puntúan* en un radio de 6" del *Elemento de Terreno*. En caso de empate, ningún jugador obtiene ningún *Punto de Victoria* adicional.

Las *Estepas* son *Terreno Peligroso* (2) para *Caballería* y *Constructos*, excepto para las unidades del *Libro de Ejército* de Kanen Ogros.

Las unidades de *Tigres Dientes de Sable* en las que más de la mitad de las miniaturas están en contacto con una en cualquier momento durante un *Movimiento de Carga* obtiene *Carga Devastadora* (+1 *Agilidad*, *Heridas Múltiples* (2, contra *Personajes*)) hasta el final del *Turno de Jugador*.

Orcos y Goblins - Montículo de Guerra



Los Pellejoverdes en la cima del mundo!

Tipo de Terreno: **Colina Baja*** (Colina)

Batalla Colina Arriba:

Las unidades con más de la mitad de sus miniaturas en una posición *No-Elevada* que carguen a una unidad con más de la mitad de sus miniaturas *Elevadas* en un *Montículo de Guerra* no obtienen el *Impulso de la Carga*.

Precio Elevado:

El General de un ejército de Orcos y Goblins aumenta su *Presencia de Mando* a 18" mientras el centro de su peana esté en un *Montículo de Guerra*. Además, un *Portaestandarte de Batalla* de un ejército de Orcos y Goblins aumenta su *Reagruparse Alrededor de la Bandera* a 18" mientras el centro de su peana esté en un *Montículo de Guerra*.

Además, las unidades con más de la mitad de sus miniaturas *Elevadas* en un *Montículo de Guerra* pueden repetir las tiradas para las *Distancias de Persecución*.

Saurios Ancestrales - Estanque de Desove



Los libros destrozados que cuentan historias de supervivientes de la Primera Edad describen charcos con un brillo mágico, llenos de vida mientras que los esclavos trabajaban día y noche con apenas una gota de agua para calmar su sed.

Tipo de Terreno: **Estanque*** (Elemento de Agua)

Rejuvenecimiento:

Las unidades de *Altura Estándar* con su centro en contacto con un *Estanque de Desove* pueden *Levantar 1D3 Puntos de Vida* al inicio de la *Fase de Magia* del propietario.

Las unidades de *Altura Estándar* del *Libro de Ejército Saurios Ancestrales* obtienen + 1 *Agilidad* si más de la mitad de sus miniaturas están dentro de un *Estanque de Desove* con el centro de su peana.

Elfos Silvanos - Arboleda Sagrada



Muy pocos forasteros han vivido para describir la tranquilidad de estos bosques prístinos, a menos que sean invitados a entrar.

Tipo de Terreno: **Bosque Caduco*** (Bosque)

Cuidador Empoderado:

Los Hechiceros con el centro de su peana dentro de una *Arboleda Sagrada* que lancen hechizos del tipo *Potenciación* de *Adivinación* o *Druidismo* obtienen un modificador de +1 a sus tiradas de lanzamiento de hechizos.

Las unidades del *Libro de Ejército* de *Elfos Silvanos* con *Inflamable* pierden *Inflamable* mientras más de la mitad de sus miniaturas estén con el centro de su peana dentro de una *Arboleda Sagrada*.

Dinastías Eternas - Arenas Movedizas del Desierto



Cuanto más luches en ella, más rápido te hundirás!

Tipo de Terreno: **Arenas Movedizas** (Pantano)

Inframundo:

Cualquier unidad del *Libro de Ejército* de *Dinastías Eternas* con *Emboscada Subterránea* puede retirarse voluntariamente acabando su *Movimiento de Avance* o de *Marcha* con el centro de la unidad en contacto con las *Arenas Movedizas*. Retira la unidad del *Campo de Batalla*. No puede retirarse en el *Turno de Juego* 6. En los siguientes *Turnos de Jugador* del propietario, la unidad puede volver a entrar en el *Campo de Batalla* siguiendo las reglas de *Emboscada Subterránea*. Las unidades retiradas y que fallen al intentar volver al *Campo de Batalla* antes que acabe la partida, debido a que fallen todas sus tiradas de 3+ se consideran destruidas y otorgan +200 *Puntos de Victoria* además de su *Coste en Puntos* normal.

Cónclave Vampírico - Campo de Maíz



Job: "¿Está muerto?" Burt: "Creo que sí" Job: "¿Entonces por qué seguimos corriendo?"

Tipo de Terreno: **Campo de Cultivo*** (Campo)

Hambruna Desesperada:

Mientras estén en contacto con un *Campo de Maíz*, las unidades sin *No Muerto* sufren un modificador de -2 a la *Disciplina* para todos sus *Cheques de Disciplina* (además de cualquier otro modificador a la *Disciplina*). Las unidades sin *No Muerto* que lleven a cabo un *Giro Tras el Combate* o una *Reorganización Tras del Combate* con su centro en contacto con un *Campo de Maíz*, obtienen +1 *Fuerza* y +1 *Penetración de Armadura* hasta el final de la partida. Únicamente una sola unidad puede obtener este bono una vez por partida.

Terreno Impío:

Las unidades de *Infantería Estándar* del *Libro de Ejército de Cónclave Vampírico* con más de la mitad de sus miniaturas en contacto con un *Campo de Maíz* y con su centro de la peana en cualquier punto durante un *Movimiento de Carga*, obtienen *Carga Devastadora (Miedo)* hasta el final del *Turno de Jugador*. Además, las unidades de *Infantería Estándar* del *Libro de Ejército de Cónclave Vampírico* obtienen *Miedo* mientras más de la mitad de sus miniaturas estén con su centro de la peana dentro de un *Campo de Maíz*.

Enjambre de Alimañas - Foso de Alimañas



Una guarida de parásitos apestosos, cubre tu nariz, el olor cuelga en el aire como una niebla mortal.

Tipo de Terreno: **Entrada de Catacumbas** (Ruinas)

Inmediatamente después de colocar un *Foso de Alimañas*, coloca un *Foso de Alimañas* adicional usando una dirección aleatoria de 6+2D6" de las reglas de alcance de *Entrada de Catacumbas* (este segundo *Foso de Alimañas* no sustituye ningún *Elemento de Terreno*). No tires para ver si la *Entrada de Catacumbas* adicional se coloca en el lugar de cualquier *Foso de Alimañas*. Una única unidad del *Libro de Ejército de Enjambre de Alimañas* de no más de 30 miniaturas compuesta íntegramente por miniaturas de *Altura Estándar* puede elegir hacer *Acechantes* desde cualquier *Foso de Alimañas* cuando se declaren *Despliegues Especiales*.

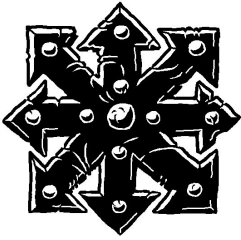
Hedor Horrible:

El *Foso de Alimañas* es *Terreno Peligroso (1)* para miniaturas que llevan a cabo un *Movimiento de Volar* por encima de él. Todas las miniaturas del *Libro de Ejército de Enjambre de Alimañas* superan automáticamente los *Cheques de Terreno Peligroso* causados por el *Foso de Alimañas*.

Jugador Expuesto:

Si una unidad que no sea del *Libro de Ejército de Enjambre de Alimañas* con *Tropas Ligeras* vuelve al *Campo de Batalla* después de entrar en un *Foso de Alimañas*, un único *Personaje* o *Grupo de Mando* elegido por el propietario obtiene un *Ataque de Disparo* de un sólo uso que puede usarse además de cualquier otro *Ataque de Disparo*. Si la unidad no contiene ninguna de estas miniaturas, la miniatura en el centro de la primera fila obtiene el *Ataque de Disparo* (el propietario elige en el caso que hubieran dos miniaturas elegibles). El *Ataque de Disparo* se resuelve con *Alcance 18"*, *Disparos 2D6*2*, *Ataques Tóxicos*, *Ataques Mágicos*, *Tiro Parabólico*, y *Disparo Rápido*.

Guerreros de los Dioses Oscuros - Portal Ancestral



Muchos han recorrido el camino de las tentaciones y se han entregado al atractivo de los poderes de los Dioses Oscuros. Unos pocos han cruzado su estela sin ser afectados, y ha resistido.

Tipo de Terreno: **Escombros*** (Ruinas)

Portal Ancestral:

Un ejército de *Guerreros de los Dioses Oscuros* que contenga uno o más *Fauces Infernales* obtiene un *Portal Conminatorio* adicional gratuito, el cual puede exceder la restricción normal de 0-2 en el ejército. El *Marcador de Portal* correspondiente debe colocarse en el centro del *Portal Ancestral*.

Un ejército de *Guerreros de los Dioses Oscuros* sin ningún *Fauces Infernales* coloca un *Marcador de Portal* en el centro del *Portal Ancestral*. Al final de cada *Fase de Magia* amiga, puedes elegir aplicar las reglas de *Cerrar Portal* (ignora las reglas para la *Línea de Visión* y la distancia de los *Fauces Infernales*). Ten en cuenta que si ambos jugadores están desplegando ejércitos de *Guerreros de los Dioses Oscuros*, cada jugador obtiene los efectos descritos anteriormente.

Acaparador de Atención:

Cualquier *Personaje* o *Campeón* con el centro de su peana dentro de un *Portal Ancestral* cuando elimina a un oponente en un *Duelo* obtiene +1 *Disciplina* para el resto de la partida.

Clima

Las siguientes reglas para *Clima* simulan los efectos del clima en el *Campo de Batalla*. Recomendamos usar marcadores o cartas para las diferentes *Condiciones Climatológicas* para ayudar a los jugadores a llevar cuenta del *Clima*. Coloca dichos marcadores o cartas plenamente visibles en el *Campo de Batalla*.

Una de las prestaciones clave del *Clima* es la *Reserva de Saturación de Lluvia*. Esta reserva indica cuánta lluvia se ha acumulado y que no puede drenarse rápidamente. Una lluvia fuerte la noche antes puede dejar el *Campo de Batalla* como un lodazal, el cual sólo se seca a medida que el día avanza, o una fuerte lluvia continua puede convertir el *Campo de Batalla* en un *Pantano* o incluso causar unas inundaciones extensas. Los jugadores necesitarán tokens para monitorizar la *Reserva de Saturación de Lluvia*.

Para hacer las cosas fáciles, las reglas de *Clima* asumen que la batalla ocurre entre finales de primavera e inicios de otoño en una clima temperado. Los jugadores son libres de acordar unas *Condiciones de Clima* concretas en vez de determinarlo aleatoriamente, para que encaje mejor en la narrativa de su partida.

Sección I: Inicio de la Partida

Al final del *Paso 3* de la *Secuencia de Pre-Juego* (inmediatamente antes de determinar el *Tipo de Despliegue*), las *Condiciones Climatológicas* que se aplicarán al inicio de la partida y la *Reserva de Saturación de Lluvia* se determinan llevando a cabo los 3 siguientes pasos. Los efectos de todo el *Clima* y las condiciones de la *Saturación de Lluvia* están especificadas en la *Sección III* debajo.

Paso 1: Determina el Clima

Tira 2D6 y consulta la tabla siguiente

Tirada 2D6	Clima y Condiciones de Saturación de Lluvia
2	<i>Congelación</i>
3	<i>Niebla</i> ; añade 3 tokens de <i>Saturación de Lluvia</i>
4	<i>Lluvia (1)</i> , <i>Chubascos Dispersos</i>
5	<i>Calor</i>
6	<i>Soleado, Caluroso</i> ; añade 5 tokens de <i>Saturación de Lluvia</i>
7	<i>Soleado</i>
8	<i>Lluvia (1)</i>
9-10	<i>Lluvia (2)</i>
11	<i>Lluvia (2)</i> , <i>Tormenta</i>
12	<i>Nublado</i> , añade 5 tokens de <i>Saturación de Lluvia</i>

Paso 2: Determina la Saturación de Lluvia inicial

Crea una *Reserva de Saturación de Lluvia* al lado del *Campo de Batalla* que contenga 1D6 tokens, y añade cualquier número adicional de tokens del *Paso 1* a la reserva, si procede.

Paso 3: Aplica los Efectos

Aplica todas las *Condiciones Climatológicas* y condiciones de *Saturación de Lluvia*.

Sección II: Registro de Clima

Al final de cada *Turno de Juego*, lleva a cabo las siguientes acciones en orden comenzando por el 1. Los detalles de cómo llevar a cabo estas acciones se facilitan debajo las reglas para las diferentes *Condiciones Climatológicas* y *Condiciones de Saturación de Lluvia* en la Sección III. Si una condición no está presente en la partida, ese paso puede saltarse.

1. La *Niebla* se acaba (sustituye por *Soleado*)
2. Comprueba los *Chubascos Dispersos*
3. Comprueba la *Tormenta*
4. Ajusta la *Reserva de Saturación de Lluvia* (ver debajo)
5. Ajusta los efectos de la *Saturación de Lluvia*, si procede.

Ajustar la Reserva de Saturación de Lluvia

Algunas *Condiciones Climatológicas* alteran la *Reserva de Saturación de Lluvia* durante la partida. Estos efectos están también listados para las respectivas *Condiciones Climatológicas* en la Sección III.

- Lluvia (X): Añade un número de tokens a la *Reserva de Saturación de Lluvia* igual a X.
- Soleado: Retira 1 token de la *Reserva de Saturación de Lluvia*.
- Calor: Retira 1 token de la *Reserva de Saturación de Lluvia*.

Sección III: Condiciones Climatológicas y Condiciones de Saturación de Lluvia

Recortes de un diario personal encontrado entre los restos de miembros de la Guardia Imperial del gran Imperio de Sonnstahl cerca de la costa del Mar de las Tormentas:

No me arrepiento y vivo por la emoción de la batalla y la gloria de Sunna. Aún así, la larga marcha a la guerra deja a un hombre con el tiempo solo perdido en sus pensamientos. En alguna otra vida me pregunto si podría haber sido un panadero, un herrero o incluso un erudito que estudiaba el cosmos y libros antiguos para predecir el Clima. Pasando días cálidos de verano mirando al cielo, ardillas saltando de árbol en árbol. Mis pensamientos se desvían y me pregunto qué pasaría si una ardilla tuviera miedo de las alturas. Solo me despierto de mi sueño diurno con el comandante de mi unidad gritando para volver a la formación y los compañeros de mi unidad estallando ante lo que parece mientras me arrastro fuera de las rutas embarradas en la carretera.

Soleado

Un día agradable, calor en mi espalda. A pesar del sudor en mi frente, mi armadura permanece casi seca. Retira 1 token de la Reserva de Saturación de Lluvia durante el Registro.

Calor

No es el mejor día para una marcha forzada con armadura de placas. Las capas de agua se secaron bastante rápido. Todas las unidades sufren -2" al Movimiento de Marcha. Retira 1 token de la Reserva de Saturación de Lluvia durante el Registro.

Lluvia (X)

La tormenta de hoy fue una lluvia ligera y constante, pero el viento que acompañó a este aguacero persistente azotó las gotas, a veces picándome los ojos. Para gran consternación de mi unidad, la tormenta no parece detenerse, y solo crece en intensidad. A pesar de este breve respiro, mientras sacan el carro de pólvora del barro, puedo sentir la creciente inquietud y la incertidumbre de si el enemigo se encuentra más allá de la próxima Colina. Una batalla aquí nos ayudaría a afrontar el día, en el mejor de los casos con fuego de apoyo impredecible y, en el peor, fallas de fuego. Luchando o no, la perspectiva de dormir en una noche seca parece ser la esperanza de un idiota.

La *Lluvia* tiene un *Nivel de Intensidad*, dado entre paréntesis. La *Lluvia* añade su *Nivel de Intensidad* a la *Reserva de Saturación de Lluvia* durante el *Registro*. Todas las unidades obtienen **Visión Limitada** (30"), y todas las *Armas a Distancia* ven su *Puntería* empeorada en 1 al disparar a objetivos más lejos de 15".

Niebla

Nos despertamos con una sopa espesa de niebla entre las tierras bajas cerca del Pantano de las Bestias. Empacando el campamento hoy perdimos a 8 hombres antes de que pudiéramos ver al grupo de exploradores acosándonos; Aparentemente desde todas las direcciones, luego desapareciendo de la vista.

Todas las unidades obtienen **Visión Limitada** (12"). Sustituye la *Niebla* por *Soleado* después de un *Turno de Juego*.

Visión Limitada (X")

Podían oler lo que teníamos para el desayuno, todavía nadie podía verlos hasta que era demasiado tarde

Las miniaturas no pueden trazar Línea de Visión hacia objetivos que estén más lejos que X".

Nublado

Un día gris, en efecto. Habiendo pasado la noche dando vueltas dando vueltas preguntándome por qué no estaba entre los muertos en las escaramuzas de ayer. Me despierto para encontrar el día no menos gris que mi disposición. Rezo a Sunna para avivar el Fuego del Sol para secar la humedad constante de esta tierra y las aguas estancadas llenas de toda clase de molestias

Chubascos Dispersos

A pesar del empeoramiento de las dolencias en la comida que acosan al batallón, y de mi irritante picor en mi ingle, los chubascos dispersos de hoy hacen que los hombres apuesten por algún alivio y terminen esta cruzada contra la sequedad y el asedio en mis sentidos.

Esta tormenta parece que acaba. Durante el *Registro*, tira 1D6. Con un resultado de 4+, toda la *Lluvia* (1) acaba, aplica entonces la condición de *Soleado* y la de *Arco Iris*.

Arco Iris

Lloyd ganó la apuesta de hoy y se ganó suficientes raciones del resto de nosotros para sentirnos saciados por una vez. Los espíritus del campamento finalmente recibieron un pequeño impulso al disfrutar de la gama de colores que brillaban con el sol del mediodía.

Los *Arco Iris* dan esperanza a las unidades en el *Campo de Batalla*. Todas las unidades obtienen +1 *Disciplina* cuando lleven a cabo *Chequeos de Disciplina*.

Tormenta

La expedición se está retrasando, combinada con marchar más al norte, el Clima se está volviendo más volátil. La tormenta se formó rápidamente, con gran malicia, como para borrar la memoria de la deslumbrante pantalla de color del día anterior. Los relámpagos asustaron a los caballos, y la verdad sea dicha, incluso yo tuve un sobresalto ante el estruendo más fuerte que parecía estar a pocos pies.

Durante el *Registro*, tira 1D6 por cada unidad en un radio de 2" de una *Colina*, *Bosque*, o *Elemento de Agua* y que no esté guarneciendo un *Edificio*. Las unidades en contacto con cualquiera de esos *Elementos de Terreno* añade +1 a la tirada. Con un resultado de 6+, la unidad sufre 1D3 impactos de *Fuerza 4* y *Penetración de Armadura* (10).

Congelación

El desastre ha azotado esta fría mañana y ha sorprendido incluso a los comandantes. Solo puedo esperar que el enemigo combata el mismo problema de desertión en sus filas. Lo que daría por la de Sunna....

No generes tokens de *Saturación de Lluvia* en el Paso 2. En su lugar, las *Colinas*, *Elementos de Agua*, y *Ruinas* son *Terreno Peligroso* (+1) para todas las miniaturas. Además, las unidades no pueden llevar a cabo *Movimientos de Marcha*, y cualquier unidad que lleve a cabo cualquier movimiento que no sea una *Reorganización Rápida*, no puede llevar a cabo *Ataques de Disparo*.

Condiciones de Saturación de Lluvia

Cuando apliques las condiciones de *Saturación de Lluvia* durante el *Registro*, determina el número de tokens en la *Reserva de Saturación de Lluvia*. Aplica todos los efectos que se hayan activado (son acumulativos) como se detalla en la tabla siguiente:

Tokens de Saturación de Lluvia

Condición	Efecto
0-5	- Sin efecto.
6-10	Barro Las unidades que cargan no se benefician de Impulso de la <i>Carga</i> y en su lugar sufren un -1 <i>Agilidad</i> .
11-14	Pantano Las tiradas de <i>Alcance de Carga</i> están sujetas a <i>Tirada Minimizada</i> para todas las unidades, a menos que la unidad esté sujeta a las reglas de <i>Cargar Colina Abajo</i> .
15 o más	Inundación El <i>Terreno Abierto</i> y los <i>Campos</i> cuentan como un <i>Elemento de Agua</i> además de sus reglas normales.

Objetos Especiales Comunes

Añade los siguientes *Objetos Especiales* a la lista de *Objetos Especiales Comunes* en el *Compendio Arcano*.

Encantamiento de Armas

El Leñador

40 pts

Encantamiento de Arma a Dos Manos.

Los ataques llevados a cabo con esta arma encantada obtienen +1 *Fuerza* y +1 *Penetración de Armadura*. Al final del Paso 4 de la *Secuencia de Ronda de Combate* (inmediatamente después de lanzar y aceptar *Duelos*), si el portador está dentro de un *Bosque*, puede elegir no llevar a cabo ningún *Ataque Cuerpo a Cuerpo* en esa *Ronda de Combate*. Si lo hace, en el Paso de *Iniciativa* correspondiente a la *Agilidad* del portador, el *Bosque* pierde todas sus reglas asociadas a ese tipo de *Elemento de Terreno* y en su lugar es tratado como unos *Escombros* hasta el final de la partida.

Cajas con Hadas de Dientes Enojados

50 pts

Encantamiento de Arma Arrojadiza.

El *Alcance de las Armas Arrojadizas* es **siempre** 4" y sus disparos son **siempre** 1. Los ataques llevados a cabo con estas armas encantadas **siempre** impactan con un 4+, y pueden tomar como objetivo *Terrenos Impasables*. Si el objetivo es impactado, el *Terreno Impasable* es destruido: todas las unidades en un radio de 3" de un *Terreno Impasable* sufren 1D6 impactos de *Fuerza* 2 y *Penetración de Armadura* (0). Retira el *Elemento de Terreno* del *Campo de Batalla*.

Los *Edificios* sólo pueden tomarse como objetivos si alguna unidad guarneciendo el *Edificio* no está trabada en combate. Si un *Edificio* con una unidad guarneciéndolo es destruido, coloca la unidad que lo guarnecía totalmente dentro del área ocupada previamente por el *Edificio* después de aplicar los impactos del *Elemento de Terreno* destruido.

Encantamiento de Armaduras

Capa Eterea

40 pts

0-2 por Ejército.

Encantamiento de tipos de Armadura.

El portador obtiene *Paso Fantasmal* y *Cruzar*, y su *Armadura* se **establece** a 3 y no puede mejorarse por encima de esto.

Trapos Rasgados

65 pts

Sólo miniaturas a pie.

Encantamiento de Armadura Ligera.

Si al inicio de la Fase de Movimiento, el portador no está trabado y está completamente dentro de un Bosque, Ruinas, Elemento de Agua, o Campo el cual no esté en contacto con ninguna miniatura enemiga, el portador puede llevar a cabo un Movimiento de Marcha especial, en el que se aplican las reglas siguientes:

- El movimiento debe acabar con el portador completamente dentro de otro *Elemento de Terreno* del mismo tipo que desde el se inició el movimiento.
- El portador puede mover una distancia ilimitada.
- El portador ignora todas las obstrucciones y la regla *Espacio entre Unidades* durante el movimiento, pero debe seguir la regla *Espacio entre Unidades* al final del movimiento.
- El portador supera automáticamente todos los *Chequeos de Terreno Peligroso*.
- El portador no puede llevar a cabo ninguna acción ni afectar a la partida de ninguna manera durante este movimiento (por ejemplo, llevando a cabo *Ataques de Barrido*).

Artefactos

Trapos

50 pts

0-5 por Ejército.

Después de determinar las *Zonas de Despliegue* (al final del Paso 6 de la *Secuencia de Pre-Juego*), elige de forma secreta un *Campo*, *Bosque*, o *Ruinas* (anótalo en un trozo de papel).

Un Solo Uso. Puede activarse al final de cualquier *Fase de Movimiento*. Muestra al rival qué *Elemento de Terreno* elegiste. Todas las miniaturas en contacto con ese *Elemento de Terreno* deben llevar a cabo inmediatamente un *Chequeo de Terreno Peligroso* (3).

Aceite y Torchas

35 pts

0-3 por Ejército.

Un Solo Uso. Puede activarse al inicio de tu Turno de Jugador. Durante ese Turno de Jugador, el portador puede llevar a cabo un *Ataque de Barrido* contra una única unidad enemiga no trabada al pasar en un radio de 1", siempre que esa unidad esté dentro de un Bosque. Todas las miniaturas (amigas o enemigas) dentro del Bosque sufren un impacto de Fuerza 4, *Penetración de Armadura* (0), y *Ataques Flamígeros*. Si la unidad objetivo está en contacto con más de un Bosque, todos esos Bosques se ven afectados.

Cualquier Bosque que estuviera en contacto con la unidad afectada deja de ser un Bosque y pierde todas sus reglas por el resto de la partida. Es tratado como una *Avanzadilla Ardiente* en su lugar.

Barrera Mental

30 pts

0-2 por Ejército.

Un Solo Uso. Puede activarse al inicio de tu Turno de Jugador. Elige cualquier *Muro del Campo de Batalla*. Este *Muro* cuenta como *Terreno Impasable* hasta el inicio de tu próximo Turno de Jugador.

Caá Helada

25 pts

0-2 por Ejército.

La unidad del portador obtiene *Cruzar* (*Elemento de Agua*). Mientras el portador esté en contacto con un *Elemento de Agua*, este *Elemento de Agua* se convierte en *Terreno Peligroso* (2).

Encantamientos de Estandarte

Brote de Escenografía

45 pts

0-3 por Ejército.

Después de determinar las *Zonas de Despliegue* (al final del Paso 6 de la *Secuencia de Pre-Juego*), elige uno de los siguientes *Elementos de Terreno*: *Campo*, *Ruinas*, *Elemento de Agua*, *Bosque*, o *Colina*. Coloca el Elemento de Terreno elegido debajo de la unidad del portador (esto puede sustituirse por colocar un marcador al lado de la unidad). Este Elemento de Terreno extiende sus borde al mismo tamaño que el Rectángulo de Límite de la unidad del portador (incluso si la unidad se mueve o cambia de formación).

La unidad del portador no puede beneficiarse nunca de *Cruzar* de ninguna manera.

Bandera de Guerrilla

35pts

0-3 por Ejército.

Mientras la unidad del portador tenga más de la mitad de sus miniaturas con el centro de su peana dentro de uno de los siguientes *Elementos de Terreno*, obtiene el efecto de la lista siguiente:

- *Bosque*: +1 *Habilidad Ofensiva*.
- *Colina*: +1" *Atributo de Avance*.
- *Ruinas*: *Parada*.
- *Elemento de Agua*: *Fortaleza* (6+).
- *Edificio*: Los ataques contra la unidad del portador sufren -1 *Penetración de Armadura*.