

La Edad de las Escaramuzas

Reglas

Créditos

Redacción y concepto

Walid Haidar y Emmanuel Krebs

Re-lecturas

Sylvain Brideron, Stéphane Chatellier, Walid Haidar, Emmanuel Krebs et Kim Nguyen

Consejos y avisos

Sylvain Brideron

Pruebas de juego

Olivier Bertrand, Sylvain Brideron, Romain Carrias, Willy Delhemmes, Walid Haidar, Laurent Kaiser, Emmanuel Krebs, Frédéric Maendly, Romain Mathieu, Kim Nguyen et Timy Watin

Traducción al castellano

Andrés Nortes

Índice

1 Qué se necesita.....	3
1.1 ...Tener.....	3
1.2 ... Saber.....	5
1.3 Constitución de los ejércitos.....	8
1.4 Definiciones para la secuencia de activación.....	13
2 El despliegue.....	14
2.1 Determinación del Táctico.....	14
2.2 Mazo de activación y turno de palabra.....	14
3 Turno de juego.....	15
3.1 Fase táctica.....	15
3.2 Fase de activación.....	16
3.3 Fase de combate.....	26
3.4 Fase de mantenimiento.....	30
3.5 Fin del turno.....	31
4 Las otras reglas.....	32
4.1 Los tipos de combatientes.....	32
4.2 Los encarnados.....	32
4.3 Pérdida del Comandante.....	32
4.4 El Miedo.....	32
4.5 El Vuelo.....	34
4.6 Reglas Místicas.....	36
4.7 Máquinas de guerra.....	39
5 Equipo y Competencias.....	41
5.1 Equipo.....	42
5.2 Competencias.....	42

1 Qué hace falta

1.1 Tener

1.1.1 Material necesario

La Edad de las Escaramuzas, como su nombre indica, es un juego de guerrillas y es necesario tener un poco de material para disfrutarlo:

- Dados de 6 caras, normalmente llamados D6. Desde ahora, toda referencia a un dado será, implícitamente, referencia a un D6.
- Una cinta métrica para medir las distancias en la mesa.
- Una mesa de juego
- Decorados
- Miniaturas. Éstas se pueden montar en peanas redondas o cuadradas, a elección de los jugadores. Las reglas permiten el uso simultáneo de ambas.

1.1.2 Carta de referencia

Las miniaturas se representan en el juego con cartas de referencia. Estas cartas se modificarán para *La Edad de las Escaramuzas* y estarán disponibles en la dirección <http://escarmouche.over-blog.fr>

Podéis encontrar un editor de cartas en la dirección <http://perso.orange.fr/scorpus/>.

1.1.2.1 Características

Aunque las cartas difieran, las características son las mismas que en las ediciones oficiales del juego:

MOV, INI, ATA/FUE, DEF/RES, TIR, COR/MIE, DIS

MOV es el movimiento de la miniatura expresado en centímetros. Permite desplazarse por el campo de batalla.

INI es la iniciativa del combatiente. Representa su facultad de leer las intenciones del adversario y los propios reflejos.

ATA es el ataque de la miniatura. Representa su maestría en el combate cuerpo a cuerpo, tanto por habilidad como por brutalidad.

FUE es la fuerza de la miniatura. Determina la potencia de los golpes propinados al adversario: cuanto mayor sea la FUE, más fácilmente herirá a su adversario.

DEF es la defensa del combatiente. Es su capacidad de bloquear los golpes lanzados por su adversario. Se opone al ATA.

RES es la resistencia de la miniatura. Armadura de metal o de cuero, piel naturalmente dura o cualquier otra cosa que ayude a encajar los golpes del adversario y reducir al mínimo el daño recibido. Se opone a la FUE.

TIR es el tiro o disparo. Esta característica representa la capacidad de un combatiente para utilizar un arma a distancia: arco, ballesta, fusil, artillería...

COR es el coraje o valor de una miniatura. Cuanto más elevada sea esta característica, más fácilmente resistirá al miedo (**MIE**) causado por un combatiente horroroso.

Si al **COR** le sigue otra cifra, ésta segunda es el **MIE**. Es más elevado cuanto más horroroso sea el combatiente por su apariencia física o la bestialidad que se presume de él. Para más precisiones, acudir al apartado 5.3. El Miedo.

DIS es la disciplina de la miniatura. Un ejército profesional forma luchadores disciplinados, acostumbrados a obedecer a oficiales capaces de mandar tropas. Una **DIS** individual elevada permitirá regir lo mejor posible el movimiento de sus tropas en el campo de batalla.

1.1.2.2 Símbolos y caracteres en negrita

Algunos símbolos pueden aparecer al lado de las características. El semicírculo hace referencia a la competencia **Aguerrido**. El triángulo hace referencia a la competencia **Intimidación**. Los dos símbolos juntos hacen referencia a ambas competencias.

Algunas características pueden aparecer en negrita sobre sus cartas de referencia. Los caracteres en negrita hacen referencia a la competencia **Concentración/X**.

1.1.2.3 Equipo y competencias

Vienen a continuación, en la carta de referencia, una lista de equipos que puede comprender la descripción de armas de disparo según el esquema: arma de tiro, FUE del arma de tiro/Alcance del arma de tiro.

Ejemplo: Arco 4/20

Y, a continuación, la lista de las competencias que posee la miniatura (véase capítulo 6, Equipo y competencias).

1.1.2.4 Rango

En la parte de debajo de la carta se indica el rango de la miniatura. Este rango indica el pueblo de la miniatura y su nivel en la jerarquía de los combatientes de su pueblo.

Ejemplo: Rango 1 del León.

Los rangos se organizan en 3 categorías: Rango1, Rango 2, Rango 3.

Tras el rango puede mencionarse una afiliación (véanse las listas de afiliaciones de cada ejército), como las que aparecen en la lista de afiliaciones de cada ejército, una clase y la mención “Encarnado”. Las clases sirven para determinados efectos de juego que afectan a ciertos tipos de miniatura.

La mención “Encarnado” permite distinguir a los personajes de la tropa. Los encarnados tienen unas reglas específicas que se detallan en el capítulo 4.1.

Ejemplo: Severian, Rango 2 del Grifo. Temple. Templario. Encarnado. Es una miniatura de rango 2, del ejército del Grifo. Está afiliado al Temple. Es de la clase Templario y se ve afectado por las reglas que afecten a los Templarios. Además, es un Encarnado, por lo que tiene unas reglas propias.

1.1.2.5 Valor

En la parte baja de la carta, a la derecha, se anota el valor (VAL) de la miniatura en PA (puntos de ejército). Por encima de los PA de la miniatura, se podría ver el poder (POD) de la miniatura si se tratase de un mago o de su Fe (FE) si fuera un fiel. (Ver capítulos 5.5 y 5.6 respectivamente.)

1.1.2.6. Potencia de una miniatura

Hay, además, una característica que no se anota en la carta: la potencia de la miniatura, que puede ser de 1 a 3 según el tipo de miniatura.

Potencia 1: enanos, goblins, portadores de armas, humanos, perros.

Potencia 2: caballeros, lobos.

Potencia 3: miniaturas con la competencia Enorme.

1.1.3 Formato de juego

El valor de un ejército es igual a la suma de:

- los VAL de los combatientes
- los VAL de sus eventuales equipos
- los VAL de sus afiliaciones
- los VAL de sus capacidades de Solo

La Edad de las Escaramuzas es un juego de guerrillas que se ha concebido para jugar con ejércitos cuyo valor oscile entre 200 y 600, aunque nada impide jugar con menos o con más de estos valores.

1.2 Saber

1.2.1 Tiradas y TRUCO

Durante una partida, habrá que efectuar numerosas pruebas, que se resolverán con tiradas de dados.

Se suele decir que se efectúa una “tirada de X de dificultad Y”.

X es una característica (como ATA o POD, por ejemplo).

Y es una característica o una cifra (DEF del rival o 4, por ejemplo).

Estas pruebas se resuelven utilizando la Tabla de Resolución Universal para las Confrontaciones (TRUCO). Se calcula la diferencia X-Y y el TRUCO nos da cuál es el umbral mínimo que hay que alcanzar o sobrepasar.

.../-6	-5/-4	-3/-2	-1/0	+1/+2	+3/+4	+5/...
7+	6+	5+	4+	3+	2+	1+

Se lanza a continuación un dado y si el resultado es igual o superior, esta tirada (y la acción correspondiente) resulta un éxito. Y si no, un fallo. Además, hay que tener en cuenta los símbolos:

Salvo excepción explícita, sólo se lanza un dado por tirada. Puede, sin embargo, suceder que varias pruebas deban efectuarse simultáneamente, en cuyo caso se lanzarán simultáneamente varios dados, siendo independientes los resultados de estas tiradas. El ejemplo más claro de excepción es la regla de mejora de la maestría usada por los magos y fieles, que les lleva a lanzar varios dados para una sola tirada.

1.2.2 Desafío

Un desafío es una sucesión de pruebas, por dos combatientes A y B. Al concluir las tiradas, uno de los combatientes gana el desafío y el otro lo pierde.

Se expresa como “desafío X/Y” y se resuelve de la manera siguiente:

- 1ª tirada: A efectúa una tirada de X de dificultad Y adversa.
- Si esta tirada es un fallo, B gana el desafío y A lo pierde.
- Si esta tirada es un éxito, se produce una
- 2ª tirada: B efectúa una tirada de Y de dificultad X adversa.
- Si esta segunda tirada es un fallo, A gana el desafío y B lo pierde.
- Si esta segunda tirada es un éxito, B gana el desafío y A lo pierde.

1.2.3 Empate y desempate

En numerosas ocasiones, en el transcurso de la partida, los combatientes se verán obligados a comparar el valor de una de sus características para determinar el orden en el que las cosas tendrán lugar, quién tomará las decisiones, etc.

Puede suceder que los combatientes implicados tengan el mismo valor en la característica comparada, y en este caso hablaremos de empate. Un empate se deshace siempre de la siguiente manera:

- Si una de las miniaturas tiene alguna competencia ligada a la característica sobre la que está haciendo la prueba (Aguerrido o Intimidación) y su adversario no tiene ninguna, entonces es ésta quien gana el desempate.
- Si una de las miniaturas tiene las dos competencias, Aguerrido e Intimidación, ligadas a la característica sobre la que se hace la prueba y su rival sólo tiene una, es ésta quien gana el desempate.
- Si ninguna de las dos circunstancias anteriores se cumple, gana el combatiente de mayor VAL.

Para realizar un desempate, cada jugador elige par o impar. Un jugador lanza un dado y quien haya ganado la tirada, gana también el desempate.

1.2.4 Tiradas de daños

El último tipo de tiradas que tendréis que efectuar durante la partida es el de daños. Por cada tirada de daños sólo se lanza un dado. La diferencia entre la FUE de la miniatura que ataca (o de su arma de TIR o su hechizo) y la RES de la miniatura tocada indicada en el Calculador de Heridas Y daños de Manera Elegante (CHYSME) en qué columna se debe consultar. El cruce de la columna FUE-RES y de la línea ofrece el número de daños infligidos o puntos de vida (PV) perdidos por el rival.

	.../-6	-5/-4	-3/-2	-1/0	+1/+2	+3/+4	+5/+6	+7/+8	+9/+10	+11/...	
1	0	0	0	0	1	1	2	2	3	3	1
2	0	0	0	1	1	2	2	3	3	4	2
3	0	0	1	1	2	2	3	3	4	4	3
4	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	4
5	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	5
6	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6
	.../-6	-5/-4	-3/-2	-1/0	+1/+2	+3/+4	+5/+6	+7/+8	+9/+10	+11/...	

1.2.5 Puntos de vida (PV), daños, estado “Herido” y estado “Muerto”

Cada miniatura posee 4 puntos de vida (4 PV). Un punto de daño le hace perder un PV, dos puntos de daño le hacen perder dos PV, etc.

Cuando una miniatura ha perdido la mitad o más de sus PV, se encuentra herida. Una miniatura herida recibe un penalizador de -1 a todas sus características excepto MOV (INI, ATA, FUE, DEF, RES, TIR, COR, MIE, DIS, POD Y FE)

Cuando una miniatura ha perdido todos sus PV, se encuentra muerta o eliminada. Dicha miniatura se retira de la mesa de juego.

1.2.6 Penalizaciones, bonificaciones y características

Los modificadores del juego se reparten en dos categorías:

- los que son consecuencia directa del estado del combatiente: se traducen por una modificación directa de las características (penalización o bonificación): herido, en desbandada, cargado, desconcentrado, desestabilizado, desesperado, feroz, etc.
- los que son consecuencia de otras condiciones exteriores: se traducen en un cambio de la columna de lectura en el TRUCO o en el CHYSME: grado de obstrucción por cobertura del objetivo de un disparo, potencia del objetivo de un disparo, etc.

Nota: Debido a fuertes penalizaciones, una característica se puede volver negativa.

1.2.7 Sobre relanzar...

Algunas competencias o efectos del juego permiten relanzar los dados en las pruebas, como por ejemplo, en las competencias Aguerrido, Intimidación o Suerte.

Una tirada sólo se puede relanzar una vez salvo mención explícita.

En caso de conflicto, será el jugador activo (véase 1.3 Constitución de los ejércitos) quien tiene la prioridad. Si no hubiera jugador activo, ambos contendientes efectúan un desempate.

1.2.8 Sobre el movimiento...

El movimiento (MOV) como se encuentra en las cartas está expresado en centímetros.

Cuando se tiene que efectuar una tirada utilizando el MOV o con el MOV como oposición, se utilizará el MOV dividido entre 2,5.

Cuando se habla de bonificaciones o penalizaciones al MOV, cada punto de bonificación o penalización, sin embargo, representa 1cm.

1.2.9 Sobre las divisiones...

Durante una partida, puede ser necesario dividir cantidades.

Si no se precisa lo contrario, se redondeará siempre hacia abajo, a la cifra inferior.

1.3 Constitución de los ejércitos

Antes de empezar una partida, los adversarios acuerdan cuál será el valor máximo de su ejército: el formato de la partida. La suma de los valores de los combatientes del ejército y de sus equipos (más los eventuales sobrecostos de afiliación) no deberá sobrepasar en ningún caso el formato al que se está jugando.

Existen, de todos modos, limitaciones a la constitución de los ejércitos.

1.3.1 Desarrollo de una partida

Una partida empieza por una fase de despliegue seguida de un número de turnos de juego. El número de turnos dependerá del valor de los ejércitos al principio de la partida: 2+1 por cada 100 PE de valor del ejército o fracción.

Cada turno se compone de cuatro fases distintas:

- Táctica
- Activación
- Combate
- Mantenimiento

Durante estas fases, vuestras miniaturas podrán destacarse por sus acciones. El despliegue se detalla en los capítulos 2 y 3 (puesto que se asemeja mucho a un turno de juego).

Hay tres maneras de acabar una partida de *La Edad de las Escaramuzas*:

- Los dos adversarios han llegado al final del último turno.
- Un ejército ha sido completamente eliminado. En este caso la partida termina al final del turno en el que haya muerto el último combatiente del rival.
- La partida se limita en tiempo. Se detiene:
 - a. Si el final del tiempo establecido llega durante la fase de activación, a final del turno de palabra en curso.
 - b. Si llega durante la fase de combates, al final del combate en curso.
 - c. Si llega en otros casos, al final de la fase en curso.

1.3.2 Escenarios

Se recomienda, para vuestras partidas de La Edad de las Escaramuzas, utilizar escenarios. El final de la partida estará motivado tanto por dicho escenario como por la eliminación del rival, ¡pero esto no garantiza la victoria! Éste es el interés de los escenarios: hay que organizar la progresión de las propias tropas de manera que se cumplan los objetivos del escenario a la vez que se impide que el rival los cumpla. Y la masacre en regla del adversario no será forzosamente la solución de este rompecabezas, sino que será, a menudo, mucho más útil utilizar la estrategia.

Los escenarios y sus reglas se encuentran en el documento Escenarios.

1.3.3 El comandante

Todas las listas de ejército deben estar lideradas por un encarnado (véase 4.1. Los encarnados), llamado Comandante. La disciplina de este comandante permitirá determinar quién es el Táctico (véanse 2.1 y 3.1.1, Determinación del Táctico). También es quien genera los puntos de táctica (PT, véase 3.1.2 Puntos de Táctica). Por ello es necesario hacer una buena elección.

Si el jugador incluye varios encarnados en su ejército, tendrá que indicar al principio de la partida cuál de ellos es el comandante.

El cargo de comandante no podrá cambiar durante la partida, salvo si el encarnado que había sido designado como comandante muere (véase 5.2 Pérdida del comandante) o si eventualmente está en desbandada (véase 5.3.2 Desbandada).

1.3.4 Limitaciones

1.3.4.1 Limitaciones Estándar

Las limitaciones estándar que dependen del valor del ejército están recapituladas en la tabla que viene a continuación.

En caso de que se juegue con unos valores de ejército (PE) que no sean múltiplos de 100, habrá que referirse al valor del ejército directamente superior.

Los encarnados de rango 3 están prohibidos por defecto, a no ser que cambie el formato de juego.

El valor máximo de un encarnado tiene en cuenta todo su equipo, sus artefactos, sus solos...

Valor del ejército	Valor máximo de una tropa	Valor máximo de un encarnado	Suma máxima del valor de los encarnados	Número máximo de cartas idénticas	Número máximo de miniaturas
200	50	75	100	1	15
300	75	100	150	1	20
400	100	150	200	2	25
500	125	175	250	2	30
600	150	200	300	3	35

1.3.4.2 Formatos especiales

Existen diferentes formatos especiales. Los adversarios deben ponerse de acuerdo antes de la partida para el uso de un formato u otro.

Formato héroes: Los jugadores pueden jugar encarnados de rango 3, siendo el valor máximo del encarnado $\frac{2}{3}$ del valor del ejército. La suma del valor de los encarnados sólo está limitada por el valor del ejército.

Formato criaturas: El valor máximo de una tropa es igual a la mitad del ejército.

1.3.4.3 Tropas

Una carta de tropa puede representar más de una miniatura en el mazo de activación (véase 2.2 Mazo de activación y turno de palabra y 3.1.3 Mazo de activación). Es obligatorio que estas miniaturas, sin embargo, tengan el mismo perfil y se beneficien de las mismas opciones de juego y equipos.

Salvo regla especial o excepción mencionada, el valor de las miniaturas (tal como está inscrito en la carta) determina el número máximo de miniaturas representadas por esta carta:

Valor en PA	Número máximo de miniaturas por carta
0 a 29	3
30 a 49	2
50 y +	1

Excepción: Cualquiera que sea el valor de un místico no-personaje, su carta sólo puede representar una miniatura con este perfil.

El número de cartas idénticas debe minimizarse. De este modo, si es posible, por ejemplo, jugar una carta para representar 3 miniaturas de menos de 30 PE, no será posible representar a cada una de las 3 miniaturas con una carta.

1.3.5 Equipo

Algunas miniaturas pueden ser equipadas con fórmulas místicas (véase el capítulo 4.6. Reglas místicas) o artefactos (4.2.2. Artefactos).

Estos equipos deben asignarse a miniaturas durante la constitución del ejército. Las miniaturas no pueden intercambiar su equipo a lo largo de la partida.

El coste de un artefacto se suma al de su portador.

Es posible, de hecho, poseer varios ejemplares de un mismo objeto de equipo en el mismo ejército, pero solamente si cada ejemplar se le va a asignar a una miniatura diferente.

1.3.6 Ejércitos temáticos: Afiliaciones

Es posible, para enriquecer vuestras partidas, jugar ejércitos temáticos. Estos temas se llamarán Afiliaciones como norma general, aunque tienen un nombre distinto en el caso de cada pueblo.

Una afiliación presenta dos tipos de capacidades:

- Las capacidades de Afiliación que son representadas por el nombre de afiliación propio del ejército (ej. “Casa” para el ejército del Carnero)
- Las capacidades de Solo, que son representadas por el nombre Solo.

Cada capacidad consta de un nombre y un valor anotado entre paréntesis (ej. “Casa/Paradoja (Especial)” para la capacidad de Afiliación Sarlath del ejército del Carnero).

Para beneficiarse de la capacidad, hay que pagar su valor en PE.

El valor de la capacidad se suma al valor de los combatientes durante la constitución de los ejércitos. No permite sobrepasar el valor del ejército acordado por los jugadores. Se calcula de esta manera:

- El valor de una capacidad de Afiliación varía según el valor del ejército. Se paga para todas las miniaturas del ejército y puede presentarse de 3 maneras distintas:
 - o (X2/X3/X4/X5/X6)
 - X2 es el valor de Afiliación para un ejército de 200 PE.
 - X3 es el valor de Afiliación para un ejército de 300 PE.
 - X4 es el valor de Afiliación para un ejército de 400 PE.
 - X5 es el valor de Afiliación para un ejército de 500 PE.
 - X6 es el valor de Afiliación para un ejército de 600 PE.

Si el valor del ejército fijado por los jugadores no es múltiplo de 100 PE, el valor que se deberá pagar por la Afiliación será el correspondiente al múltiplo de 100 PE directamente superior.

- o (0)

La capacidad de Afiliación es gratuita, independientemente del valor del ejército que hayan fijado los jugadores.

O (Especial)

El valor de la capacidad de Afiliación se detalla en la descripción de la capacidad.

- El valor de una capacidad de Solo se paga por cada carta a cuyas miniaturas se desee hacer ganar dicha capacidad.
- Un solo cuyo valor dependa de rango toma siempre en cuenta el rango más alto entre aquellos de las miniaturas a las que representa la carta (o el rango del encarnado si la carta representa a uno).

Una capacidad de solo puede imponer condiciones. Solamente los combatientes representados por la carta y que cumplan estas condiciones se beneficiarán de los efectos del Solo.

Salvo mención explícita contraria, los efectos de las capacidades de Afiliación sólo afectan a los combatientes del pueblo de dicha afiliación. (P. ej.: una capacidad de Casa sólo afecta a los combatientes del Carnero)

Un ejército sólo puede beneficiarse (y adquirir) el valor de una sola Afiliación a la vez.

Especial: Si una afiliación presenta varias capacidades de Afiliación, se debe pagar el valor de todas.

Para ganar las capacidades de Solo de una afiliación, el ejército debe primero comprar la capacidad de Afiliación.

A veces sucede que un combatiente tiene varias afiliaciones en su rango. En estos casos se contemplan las siguientes reglas:

- No se puede jugar más que en un ejército sin afiliación o en un ejército de una de sus afiliaciones anotadas en su rango.
- Un encarnado cuyo rango contenga una afiliación puede jugarse en un ejército de otra afiliación. El encarnado cambia su nombre y pierde las competencias Azote/X, Enemigo personal/X y Hermano de Sangre/X, además de la posibilidad de usar sus capacidades especiales, artefactos, hechizos y milagros reservados.

1.3.6.1 Valor de un combatiente, afiliación y solo

Cuando la lista de ejército está constituida, el jugador divide el VAL de afiliación entre el número de combatientes afiliados. El VAL obtenido se suma a cada uno de estos combatientes.

El VAL de cada solo se divide entre el número de sus beneficiarios de la carta en cuestión y se suma al VAL de cada combatiente.

Una vez que los VAL de los combatientes se han modificado así, se redondean hacia abajo.

1.3.6.2 Golaveraje

En las partidas, los jugadores deben calcular el golaveraje (GA) al acabar. El GA es la diferencia entre el Valor del ejército enemigo eliminado y el Valor del ejército perdido por el jugador.

Para calcular el GA, cada jugador calcula el Valor del Ejército que ha perdido de la manera siguiente:

El Valor de un Combatiente se cuenta tantas veces como este haya muerto.

El GA de un jugador es igual a las Pérdidas de su adversario menos sus propias Pérdidas más las posibles Bonificaciones de GA del escenario que se esté jugando.

1.4. Definiciones para la secuencia de activación

Mazo de activación (o mazo)

El mazo de activación es el conjunto ordenado de cartas que representan a los combatientes en juego (o a punto de ser desplegados, durante la fase de despliegue del principio).

Reserva

La reserva es un espacio distinto de la activación, que permite almacenar cartas de manera no ordenada. La reserva de un campo puede contener como máximo número de cartas el rango del comandante.

Secuencia

La secuencia es el conjunto de la reserva y el mazo de activación.

Cabeza del mazo

Es la primera carta del mazo.

Cabeza de secuencia

Es el conjunto de todas las cartas que pueden ser activadas por el jugador cuando está activo. Se trata de la cabeza de mazo y de todas las cartas de la reserva.

Carta activada/ en espera

- Una carta está activada si todos los combatientes que representa están activados (véase Activación de los combatientes).
- Una carta está en espera si al menos un combatiente de los que representa está en espera (véase Activación de los combatientes).

Todas las cartas en espera constituyen la secuencia.

Nota: Si una carta de la secuencia se activa por cualquier medio (una táctica, etc.) será retirada inmediatamente de la secuencia.

Rechazo

Los rechazos se calculan una vez que las secuencias de comienzo de turno están formadas: el jugador que tiene menos cartas tiene derecho a tantos rechazos como cartas tenga menos que su adversario.

Durante un turno de palabra, todos los efectos que permiten a un jugador no activar una carta otorgan un rechazo a su adversario (o le ha hecho perder uno al jugador activo si éste posee alguno).

Ejemplo 1: La táctica Temporalización.

Ejemplo 2: La táctica Vigilancia, que permite no activar todos los combatientes de una carta, hace que dicha carta no se considere activada.

Utilizar un rechazo acaba inmediatamente el turno de palabra del jugador activo.

Turno de palabra

Durante el turno de palabra propio, el jugador debe, a su elección:

- activar una carta de la cabeza de la secuencia (es decir, activar los combatientes que ésta representa). El jugador puede, además, utilizar una táctica activa (véase Tácticas).
- utilizar un rechazo.

Actor, jugador activo y jugador pasivo

El combatiente activo se llamará Actor. Al jugador que lo controla, lo llamaremos Jugador Activo.

El jugador que es está activado ni es el jugador Activo es el Jugador Pasivo.

Combatiente activado y combatiente en espera

Cuando se ha jugado un combatiente, se le considera un Combatiente Activado. En caso de que no se haya activado aún ni tampoco sea un Combatiente Activo, se le llama Combatiente En Espera.

2 El despliegue

El despliegue es una fase del juego aparte. Sin embargo, utiliza reglas genéricas que también se usan en el turno de juego normal.

No se puede lanzar ningún hechizo ni implorar ningún milagro en el Despliegue (véase 4.6. Reglas místicas). Tampoco se pueden utilizar tácticas (véase 3.2.4 Tácticas).

2.1 Determinación del Táctico

Lo primero que hay que hacer cuando una partida empieza es determinar quién será el Táctico durante la fase de Despliegue. Ser el táctico aporta algunas ventajas que se describirán en los párrafos siguientes.

Cada jugador lanza 2D6, los suma y le añade el resultado a la DIS de su Comandante. Quien obtenga el resultado más grande será el Táctico.

- En caso de empate, el Comandante que tenga mayor DIS será el Táctico.
- En caso de empate de DIS en el caso de los Comandantes, se usa la regla de desempate.

Nota: Ningún efecto de juego puede influir en estas tiradas. Sin embargo, los modificadores de DIS se tendrán en cuenta.

2.2 Mazo de activación y turno de palabra

Tras la determinación del Táctico, cada jugador constituirá su Mazo de activación.

A continuación, el Táctico decide quién obtendrá el primer turno de palabra y por tanto deberá empezar el Despliegue. En el primer turno, no se podrá utilizar ningún Rechazo en su primer turno de palabra.

En un turno de palabra del Despliegue no se puede utilizar ninguna táctica. Los Combatientes no están activados, sino desplegados en la zona de despliegue de su campo.

Los jugadores alternan sus turnos de palabra hasta que sólo un jugador tenga aún cartas en su secuencia. A continuación dispondrá de tantos turnos de palabra como necesite para acabar el despliegue de sus miniaturas.

3 Turno de juego

3.1 Fase táctica

3.1.1 Determinación del Táctico

Se aplica el procedimiento descrito en el párrafo 2.1. Determinación del táctico.

3.1.2 Puntos de Táctica (PT)

Tras haber determinado quién es el Táctico, cada jugador calcula el número de puntos de Táctica de que dispone para el turno. PT = DIS del Comandante (incluida la bonificación por Estado Mayor). Los PT le servirán para activar tácticas (véase 3.2.4 Tácticas) durante la activación de sus miniaturas o durante los combates en la Fase de Combate (véanse Libros de ejércitos)

Excepción: Un comandante que cuenta con la competencia Muerto Viviente tiene un número de PT igual a su MIE.

Se aconseja representar los PT con un dado o con contadores, para recordarlos durante el turno.

Los PT no utilizados se pierden en la fase de Mantenimiento.

3.1.3 Mazo de Activación

Tras el cálculo de los PT, cada jugador forma su Mazo de Activación.

En cualquier momento de la fase, un jugador podrá consultar su mazo de activación, pero no podrá modificarlo.

Un jugador puede consultar el reverso de todas las cartas del Mazo del adversario. Puede, en efecto, suceder que un efecto de juego (como la competencia Previsible) obligue a un jugador a poner la carta de manera visible en su Mazo de activación. Vuestro adversario podrá de este modo saber el lugar de esta carta en el Mazo.

3.2 Fase de activación

3.2.1 Algunas definiciones

3.2.1.1 Noción de contacto

Se dice que dos miniaturas están en contacto cuando sus peanas se tocan, ya sea por un costado o por una esquina. Esta regla vale para miniaturas montadas en peanas redondas y cuadradas o rectangulares.

Un combatiente que no esté en contacto con una miniatura enemiga está libre.

3.2.1.2 Atravesar combatientes

Durante un movimiento (véase 3.2.3.2. Movimiento), una miniatura puede atravesar a un combatiente amigo sin penalizaciones, pero únicamente si el combatiente atravesado se ha activado en el mismo turno de palabra (véase 3.2.2. Turno de palabra) y no está en contacto con ningún enemigo.

Salvo mención explícita, una miniatura no puede atravesar a un combatiente enemigo.

3.2.1.3 Campo de visión y Línea de visión

Las miniaturas tienen un Campo de visión de 180° que parte del centro de la peana de la miniatura hacia el lado delantero. Se recomienda vivamente que se marque el lado delantero de la miniatura con una traza en la peana o de cualquier otra manera. Los elementos de decorado modifican el Campo de visión de las miniaturas tapándola, es decir, obstruyéndola. Se habla, por tanto, de Grado de Obstrucción a la visión, de 0 a 2.

La noción de **Grado de Obstrucción** se tiene en cuenta durante los disparos y puede alterar la resolución de la tirada de TIR.

Para determinar el grado de obstrucción de un Combatiente (la Fuente del disparo), imaginad un espacio delimitado por las rectas que unen los bordes de la peana de la Fuente a los bordes de la peana del objetivo (véase esquema) que llamaremos Espacio de Tiro:

- No hay ningún obstáculo dentro de ese espacio: grado 0.
- Todos los obstáculos dentro del Espacio de Tiro están a más de 2,5cm del objetivo: grado 0.
- Al menos uno de los obstáculos dentro del Espacio de Tiro está a menos de 2,5cm del Objetivo: grado 1.
- Hay que sumar los siguientes modificadores acumulativos:
 - Los obstáculos tapan al menos la mitad de la anchura del Espacio de Tiro: +1
 - Los obstáculos tapan la totalidad del Espacio de Tiro: +1
 - El más alto de los obstáculos es por lo menos tan alto como el Objetivo: +1
 - El más alto de los obstáculos es, como máximo, la mitad de alto que el Objetivo: -1.

Nota: Para tener en cuenta los obstáculos que tapan la línea imaginaria, considerad su proyección en el suelo. Si el obstáculo es una miniatura, considerad su peana:

- Si el resultado obtenido es negativo, el grado de obstrucción es 0.
- Si el resultado obtenido es 3 o más, la Fuente no tiene línea de visión sobre el objetivo.

Si hay una línea de visión, la tirada ligada a la acción de la Fuente sobre el Objetivo se mueve X columnas a la izquierda, donde X es el Grado de obstrucción.

Cuando un combatiente toma por Objetivo a otro combatiente, debe tener una línea de visión sobre este (es decir, debe tener un grado de obstrucción de 2 o menos).

En el caso de la mayoría de tácticas, no es el Comandante el que tiene que trazar una línea de visión, sino el jugador. Por ello, no se necesita una línea de visión. Algunas tácticas, sin embargo, sí necesitan que su ejecutante, una miniatura, tenga línea de visión sobre otra, su objetivo (como por ejemplo en el caso de una Intercepción).

3.2.1.4 ¿Cómo y cuándo medir una distancia?

Una distancia se mide siempre de borde de la peana a borde de la peana o elemento de decorado.

En La Edad de las Escaramuzas, un jugador puede medir una distancia en cualquier momento de la partida y en cualquier parte de la mesa de juego.

3.2.1.5 Noción de potencial de movimiento

La noción de Potencial de movimiento determina la distancia máxima que podrá recorrer una miniatura en su activación.

El Potencial de movimiento depende del MOV del combatiente y de la acción que va a intentar.

3.2.2 Turnos de palabra

Tras el cálculo de los PT, el Táctico decide quién obtendrá el primer turno de palabra. Este jugador no puede utilizar Rechazo alguno en ese primer turno de palabra.

Los jugadores alternan sus turnos de palabra hasta que un solo jugador tenga aún cartas por activar. En ese momento tendrá tantos turnos de palabra como necesite para acabar la activación de sus miniaturas.

3.2.3 Activación: ¿qué se puede hacer?

En la activación de una carta, el jugador tendrá que activar todas las miniaturas **en espera** representadas por la carta que las designa.

El jugador activo puede activar sus miniaturas una a una o bien por grupos. En el segundo caso, éstas actuarán simultáneamente. Estas dos maneras de activar las miniaturas se pueden mezclar.

Ejemplo: Un jugador que active una carta que represente 3 Segadores del León puede elegir activar un Segador solo y después activar un grupo que incluya a los otros dos restantes.

En una activación por grupo, todas las miniaturas deberán efectuar la misma acción y sobre el mismo objetivo, llegado el caso.

Cuando ha sido **activada**, una miniatura puede a su elección efectuar una sola acción *exclusiva* o bien varias acciones *acumulativas*. En ambos casos, se puede efectuar una (o varias) acción *libre*.

Las excepciones más importantes a esta regla son las competencias Místico-Guerrero (véase 5. Equipos y Competencias).

Importante: Un combatiente sólo puede hacer una acción acumulativa del mismo tipo durante su activación.

3.2.3.1 Regla fundamental de la activación

Cuando se activa una miniatura y ésta efectúa un movimiento, debe **siempre** desplazarse en **línea recta** del punto de partida al punto de destino.

Si esto no es posible, debe rodear los obstáculos por **el camino más corto**. (Sólo los obstáculos que no estén ocultos pueden ser rodeados (véase competencia Explorador)). Si se le ofrecen varias posibilidades a la miniatura, las distancias recorridas por los diferentes caminos se medirán para determinar la más corta. En caso de empate, el jugador activo elegirá el camino emprendido por su miniatura.

3.2.3.2 Movimiento

3.2.3.2.1 Movimiento libre

- **Marcha (acumulativo)**

La miniatura debe estar libre de cualquier adversario. Su Potencial de movimiento es MOV cm. No puede acabar en contacto con un adversario

- **Carrera (exclusivo)**

La miniatura debe estar libre de cualquier adversario. Su Potencial de movimiento es 2 x MOV cm. No puede acabar en contacto con un adversario

- **Movimiento de esquiva (exclusivo)**

El combatiente debe estar libre de todo adversario. Su potencial de movimiento es de su MOV en cm. No puede acabar en contacto con un adversario. Cuando una miniatura en esquiva sea objetivo de un disparo, las tiradas de TIR y de FUE se leerán una columna a la izquierda hasta el principio de la siguiente activación de la miniatura.

- **Destrabe libre (acumulativo)**

El destrabe libre está reservado sólo para los combatientes en contacto que no han sido víctimas de un Asalto. A este combatiente se le llama el Fugitivo.

Cuando el Fugitivo declara un Destrabe, su adversario designa a uno de los combatientes de su campo en contacto con el Fugitivo, al que llamaremos el Oportunista.

El Oportunista resuelve un desafío INI/INI o FUE+2/FUE contra el Fugitivo. Para este desafío, la característica de INI o de FUE de cualquiera de los combatientes

(Fugitivo y Oportunista) disminuye dos puntos por cada adversario en contacto con ellos.

Si el Oportunista gana el desafío, el Fugitivo se queda en contacto con él y encaja una tirada de daños por parte del Oportunista.

Si el Fugitivo gana el desafío, efectúa una marcha. En esta marcha puede atravesar a los combatientes de los que acaba de destrabarse.

3.2.3.2.2 Asaltos

- **Trabar (exclusivo)**

El combatiente debe estar libre de todos sus adversarios. Su Potencial de movimiento es de MOV x 2 cm. Debe acabar en contacto con un adversario.

- **Carga (exclusivo)**

El combatiente debe poseer línea de visión sobre el objetivo de su asalto y estar libre de cualquier adversario. Su Potencial de movimiento es MOV x 2 cm. Debe acabar en contacto con un enemigo. Si la Potencia del enemigo es inferior o igual a la Potencia del combatiente activado (o a la suma de las Potencias de los combatientes activados, en caso de una Activación en grupo), el enemigo sufre una **Penalización de carga**: -1 en INI, ATA y DEF hasta el final de su próximo combate.

- **Destrahe y asalto (exclusivo)**

Las condiciones y las consecuencias de este tipo de Destrahe son exactamente iguales que las de un Destrahe libre con una excepción: en caso de éxito en el Destrahe, el fugitivo efectúa inmediatamente una acción de Trabar. En esta activación puede atravesar a los combatientes de los cuales se ha destrabado, pero sólo posee un Potencial de movimiento igual a su MOV.

Especial: Asaltos múltiples

Es posible efectuar un **asalto** contra varios enemigos al mismo tiempo

Todos los objetivos del asalto excepto uno (a elección del jugador que controla a los objetivos) y exceptuando también a los que no están en espera pueden intentar escaparse del asalto. (Esto no es una activación.) Cada uno efectúa simultáneamente una tirada de Destrahe (desafío INI/INI o FUE +2/FUE) contra el Asaltante.

- Aquellos que lo logren, se desplazarán 1cm, de manera que no se queden en contacto con el Asaltante. A partir de este momento, ya no se les considerará objetivos de ese asalto. Si el movimiento de 1cm no fuera posible, el Destrahe resulta un fallo.
- Aquellos que fallen, encajarán una tirada de daños por parte del asaltante y se quedarán en su lugar.

A la finalización de estas tiradas de Destrahe, se calcularán las Potencias de los Objetivos y la del Asaltante. Si la suma de las Potencias de los Objetivos es igual o inferior a la del Asaltante (y éste estaba realizando una Carga), todos los objetivos

recibirán una penalización de carga. Si no, ninguno de los Objetivos recibirá ninguna penalización.

3.2.3.3 Disparo

Una miniatura tiene que estar libre de cualquier adversario para disparar. La miniatura tiene que poseer un arma de tiro en su equipo y una puntuación de TIR.

Cualquiera que sea el tipo de acción, el procedimiento que se debe seguir para efectuar un disparo es el siguiente:

- **Elección del arma de disparo:** si la miniatura posee más de un arma de disparo, elegirá la que desea utilizar para este tiro.
- **Elección del objetivo del disparo:** el jugador designa a una miniatura sobre la que disponga línea de visión (véase 4.2.1.3 Campo de visión y línea de visión. Ésta será su Objetivo.
- **Cálculo de la dificultad:** en función de la distancia y del alcance del arma, se obtiene una dificultad:
 - o Si el objetivo del disparo está a una distancia igual o inferior a la del alcance del arma, la dificultad del disparo es de 0.
 - o Si el objetivo del disparo está a una distancia igual o inferior al doble del alcance del arma, la dificultad del disparo es de 4.
 - o Si el objetivo del disparo está a una distancia igual o inferior al triple del alcance del arma, la dificultad del disparo es de 7.
 - o Si el objetivo del disparo está a una distancia superior al triple del alcance del arma, el disparo es un fallo automático.
- **Suma de los modificadores:** incluye los modificadores de Cobertura (véase 3.2.1.3 Campo de visión y línea de visión) y los modificadores por tamaño (la tirada se lee un número de columnas en el TRUCO a la derecha igual a la Potencia del objetivo -1). La **fórmula**, abreviada, es la siguiente:

POT -1 -Grado de Obstrucción. Si el número es positivo, se lee tantas columnas a la derecha en el TRUCO. Si es negativo, a la izquierda.

- **Resolución de la tirada.** La dificultad es la base de la distancia más los modificadores de Cobertura y Tamaño, como se ha visto en la fórmula.
 - o Si el disparo es un fallo, se pierde sin más consecuencias.
 - o Si el disparo es un éxito, el jugador efectúa una **tirada de daños** en el CHYSME con la FUE del arma de disparo contra la RES del Objetivo.
 - o Si el disparo es un éxito y el objetivo estaba en combate cuerpo a cuerpo, hay que hacer una **Tirada de reparto de daños**. Se designa al combatiente amigo (llamado el Infortunado) más cercano del tirador que se encuentre en contacto con la miniatura Objetivo. Se lanza un dado y se le suma la Potencia del combatiente Objetivo y se le resta la Potencia del Infortunado. Con un resultado de 4+ el Objetivo es alcanzado normalmente; con otros resultados es el Infortunado quien recibe el impacto.

- **Tiro (acumulativo)**

Una miniatura debe estar libre de cualquier adversario para disparar. El disparo se efectúa según el procedimiento arriba descrito, con un arma que no sea de Artillería. Un disparo no es acumulable con una acción mística.

Excepción: las competencias Hostigamiento, Guerrero-Mago y Monje-Guerrero.

- **Tiro de Artillería (acumulativo)**

Cuando un combatiente utiliza un arma de Artillería (pesada o ligera) para efectuar una acción de combate a distancia decimos que se trata de un Disparo de Artillería.

Un combatiente que efectúe un Tiro de Artillería y otra acción en la misma activación sufre una **Penalización de Desestabilización**: -1 en TIR.

Existen dos tipos de armas de artillería, y cada una dispone de sus reglas específicas.

La artillería perforante

La fuente designa un combatiente adverso como Objetivo de su Tiro de Artillería, y después calcula las tres dificultades como si el combatiente estuviera a distancia media, corta y larga. Entonces efectúa una tirada de TIR, como para un disparo normal. En la resolución de este disparo, se calcula el **alcance máximo** esperado según el resultado de la tirada de TIR (p. ej.: si la tirada de TIR superó los niveles de dificultad propios de las distancias corta y media, pero no de distancia larga, el alcance máximo del disparo será el que marque la distancia media).

Se traza una línea recta entre la fuente y el alcance máximo esperado, pasando por el objetivo. Todos los elementos de juego situados en esta línea son susceptibles de ser afectados por el Disparo de Artillería.

Si la tirada de TIR es exitosa, el objetivo encaja una tirada de FUE igual a la del arma usada por el Disparo de Artillería. El elemento de juego siguiente en la línea sufre, a continuación, una tirada de daños. Esta operación se repite hasta llegar al alcance máximo.

Cuando se trata de un arma de **Artillería ligera**, la FUE del arma se reduce de manera acumulativa de la RES del último elemento de juego afectado.

Esta disminución de la FUE sólo afecta al disparo en cuestión. Si la FUE del arma de artillería alcanza un valor negativo, el elemento de juego (combatiente, escenario, etc.) no sufre daños.

Cuando se trata de un arma de **Artillería pesada**, la FUE del arma no se reduce.

Un tiro de artillería a una miniatura trabada en un combate cuerpo a cuerpo implica una tirada de dados de reparto de daños, igual que un tiro normal.

La artillería de Zona

Para este párrafo, el término Artillería hace referencia sólo a la Artillería de Zona.

Cuando se efectúa un disparo con un arma de Artillería, se designa un punto sobre el que el tirador tenga línea de visión y se realiza una tirada de TIR según las reglas normales.

Si el Disparo resulta exitoso, el objetivo sufre una tirada de daños igual a la FUE del arma.

Un marcador de 5cm de radio se coloca, centrado sobre el objetivo.

Si se trata de un arma de **Artillería Pesada**, los otros combatientes situados enteramente sobre el marcador sufren la misma tirada de daños. Los combatientes situados parcialmente sufren una tirada de daños de FUE -1D6 (mínimo 0).

Si se trata de un arma de **Artillería Ligera**, todas las otras miniaturas, situadas parcial o totalmente dentro del marcador sufren una tirada de daños de FUE -1D6 (mínimo 0).

- Disparo apuntado (exclusiva)

Para realizar un Disparo apuntado, el combatiente no debe moverse (cabe recordar que es una acción exclusiva). Efectúa solamente un disparo, según el procedimiento descrito arriba. A cambio, se beneficiará de una de las competencias siguientes (a elección del jugador): Aguerrido/TIR o Aguerrido/FUE (Arma de tiro) (véase 5.2 Competencias). No se puede efectuar un Disparo apuntado a una miniatura en combate cuerpo a cuerpo. Está prohibido a las miniaturas que se benefician de las reglas de Artillería.

3.2.3.4 Acciones místicas

- Encantamiento (acumulativo)

La miniatura conjura uno o varios hechizos (véase 4.6.Reglas místicas). Un encantamiento no es acumulable con una acción de combate a distancia.

Excepción: la competencia Guerrero-Mago.

- Imploración (acumulativo)

La miniatura implora uno o varios milagros (véase 4.6. Reglas místicas). Una imploración no es acumulable con una acción de combate a distancia.

Excepción: la competencia Monje-Guerrero.

3.2.3.5 Acción especial

Algunos artefactos o capacidades especiales de algunas miniaturas necesitan ser activadas durante la activación del combatiente: éstas pueden ser acciones libres, acumulativas o exclusivas (depende de cada una de ellas).

Las maneras de uso o de declaración de esas acciones se describen en sus cartas.

3.2.4 Tácticas

Existen dos tipos de tácticas:

- Las **Tácticas de Combate**. Son propias de cada ejército y se describen al principio de los Libros de Ejército. Se pueden utilizar en la fase de Combate. Un mismo combatiente sólo puede ser afectado por una táctica en cada fase de combate.
- Las **Tácticas de activación**, que modifican el curso normal de los turnos de palabra de la fase de activación y se pueden usar tantas veces por turno como el rango del comandante.

En todos los casos, es el Comandante del ejército quien genera las tácticas. Por tanto, debe estar capacitado para hacerlo (no estar en desbandada o muerto, véase capítulo 4.4. El Miedo).

El resto de este apartado sólo concierne a las tácticas de activación

Cada táctica se define por varios parámetros:

- **Naturaleza:** activa o reactiva. Las tácticas activas las usa un jugador activo. Las tácticas reactivas las usa el jugador pasivo.
- **Coste:** es el número de PT (véase 3.1.2 Puntos de táctica (PT)) que habrá que gastar para utilizar esta táctica.
- **Efecto:** es el efecto que produce esta táctica sobre el desarrollo de la fase de activación.

En un turno de palabra sólo se puede usar una táctica. La lista de las tácticas de activación es la siguiente:

- **Temporalización**

Activa · 2

Se declara a principio de turno de palabra. No se activa ninguna carta. La cabeza del mazo se pone en la Reserva. El turno de palabra del jugador activo acaba inmediatamente.

- **Avalancha**

Activa · 3

Se declara a principio del turno de palabra. Después de haber activado una carta de la cabeza de secuencia, el jugador puede activar una segunda carta de la cabeza de secuencia.

Antes de activarse, cada combatiente de la segunda carta deberá sin embargo efectuar una tirada de INI. La dificultad de esta tirada es la propia INI más alta entre los combatientes representados por la primera carta del mazo del adversario.

- Si la tirada es un fallo, el combatiente no se activa y se queda en espera. La carta conservará, por tanto, su lugar en la secuencia.
- Si la tirada es un éxito, el combatiente se activa normalmente.

Un adversario no está obligado a desvenar su primera carta para justificar la INI que determinará la dificultad de esta prueba (dado que esta INI se verificará posteriormente).

- **Intercepción**

Reactiva · 1

Se realiza de la manera siguiente:

- o 0. El jugador activo declara un movimiento con un Actor y un Objetivo (es decir, el jugador activo ha declarado un Combatiente y un Destino para su movimiento).
- o 1. El jugador pasivo paga 1 PT, designa a un combatiente pasivo que él controla (el Interceptor) y declara que intenta interceptar al Actor en su trayectoria.
- o 2. El interceptor efectúa, a su elección, una tirada de INI o MOV de dificultad igual a la INI o el MOV respectivamente de la miniatura adversa (el Actor).
- o 3. En caso de éxito, el Interceptor se coloca en uno de los puntos situados a la vez en la trayectoria del Actor y a una distancia exacta del MOV del Interceptor (o bien, en caso de que estuviese muy cerca de él, lo más lejos posible de su propio punto de partida). Esto constituye la activación del Interceptor y es un movimiento de Carga.
Nota: el Actor no puede ser interceptado a una distancia menor de MOV/2 de su posición inicial.
- o 3bis. En caso de fallo, no sucede nada, y el Interceptor queda en espera.

- **Vigilancia**

Activa · X

Se declara al principio del turno de palabra. El jugador designa a X (como mínimo 1) combatientes de esta carta que puedan ser activados.

- Los combatientes designados no están activados. Se llaman Vigilantes.
- Los combatientes no designados se activan de manera normal.

La carta se mete en la reserva.

En un turno de palabra posterior (incluso del adversario) cada uno de los combatientes aún en espera y representados por la carta podrá ser activado.

- Si se activa durante un turno de palabra del jugador, se podrá activar de manera normal, pero con la condición de activar del mismo modo a todos los combatientes que representa la carta.

- Si se activa durante un turno de palabra del adversario, se podrá, a elección del jugador, activarse antes o después del movimiento del adversario.

Hay que efectuar una tirada de MOV o de INI si el Vigilante efectúa un movimiento o sólo de INI si el Vigilante efectúa otra acción.

Si el adversario estaba realizando un movimiento, la dificultad de la tirada es la INI o el MOV del adversario, según el vigilante realice su tirada con la característica INI o con la característica MOV (se usa la misma característica).

Un asalto en respuesta del vigilante se resuelve como en la táctica Intercepción si el adversario estaba en desplazamiento.

- Pasar por la fuerza

Activa · 1

Se declara en el momento en el que el Actor entra en contacto con uno o varios combatientes adversarios debido a un asalto. Efectúa una tirada de FUE de dificultad igual a la característica más alta entre FUE y RES de los combatientes adversarios en contacto con él +2 por cada combatiente.

- Si la tirada es un éxito, los combatientes se desplazan el mínimo que permita que el Combatiente activo pase a entre sus adversarios y prosiga con su activación.
- Si la tirada es un fallo, la activación acaba. La naturaleza de su asalto (Trabar o Carga) no se modifica.

Si el actor estaba efectuando una carrera (no una Carga o una Traba) y falla su tirada, se acabará encontrando en contacto con sus adversarios, pero no se le considerará como asaltante de ningún combatiente. Estos combatientes pueden elegir colocarse a una distancia de su peana de este adversario o de quedarse en contacto con él. En este caso, se considerará que han cargado al Actor, lo que constituye su activación.

3.3 Fase de Combate

3.3.1 Determinación del dominante

Igual que cuando comienza el turno y hay que determinar quién es el Táctico, lo primero que hay que hacer cuando empieza una Fase de Combate es determinar quién es el Dominante de la Fase de Combate actual.

El Dominante es el jugador que, en caso de que la partida se acabara en ese preciso momento, tendría más puntos de escenario. En caso de empate, el Dominante es quien haya eliminado miniaturas con un VAL más alto.

3.3.2 Separación de las Melés

Una Melé es un conjunto de combatientes en el interior del cual cada combatiente está en contacto con al menos un combatiente adversario.

Un Combate es una Melé que opone a un solo combatiente de un campo con al menos un combatiente de otro campo.

En La Edad de las Escaramuzas, sólo se resuelven Combates. Las Melés, por tanto, se separan en Combates. Una miniatura sólo lucha contra otras miniaturas adversarias que estén dentro de su Combate. Esta separación de las Melés en Combates implica que una miniatura no luchará forzosamente contra todas las miniaturas adversarias en contacto con ella.

Al acabar la separación de una Melé en Combates, ningún combatiente se puede quedar sin adversario.

Para determinar qué jugador elegirá la manera de separar una pelea en combates, cada jugador determina el valor más alto de DIS (modificada por las competencias Mando y Música) entre los combatientes de su campo implicados en la Melé. A ella le añade la Potencia de cada uno de los combatientes de su campo implicados en la Melé. El jugador que obtenga el resultado mayor elegirá de qué manera se separarán las Melés en Combates. En este contexto, una DIS de “-” (Constructo, Muerto-Viviente) tiene un valor de -1. En caso de Empate, hay que hacer una tirada de Desempate.

Excepción: Los Muertos-Vivientes pueden utilizar el MIE del Comandante Muerto-Viviente si se encuentran en su Zona de Influencia de Mando.

3.3.3 Turno de Palabra

La fase de combate se desarrolla según el principio de Turnos de palabra con algunas salvedades: no hay derecho de Rechazos. Las Tácticas de Combate se usan en esta fase.

El Dominante decidirá qué jugador toma el primer turno de palabra. A este jugador se le llama Activo mientras que su adversario será el jugador Pasivo.

En la Fase de Combate, durante su turno de palabra, el jugador Activo designa un combate no resuelto. Dicho Combate se resuelve inmediatamente (véase 3.3.4 Resolución de los Combates).

Cuando se ha resuelto el Combate completamente (véase Movimiento de Persecución) será el turno de palabra del jugador pasivo. Se convierte en jugador activo y su adversario cambia a su vez a jugador pasivo.

La alternancia de los turnos de palabra dura hasta que todos los combates se hayan resuelto.

3.3.4 Resolución de los Combates

En toda esta sección, el término Adversario únicamente hace referencia a las miniaturas adversarias en contacto con un combatiente y presentes en el **mismo combate** que él.

En un combate, cada combatiente tiene un número de dados de combate:

1 dado +1 dado por adversario

Cada combatiente tendrá que repartir sus dados entre defensa y ataque.

Los dados de combate colocados en defensa servirán para evitar los ataques del adversario. En este momento del combate aún no se le asignan a ningún combatiente particular.

Los dados de combate colocados en ataque servirán para intentar causar daños al adversario. Se tienen que repartir entre los adversarios.

El jugador puede repartir sus dados de ataque entre sus adversarios de la manera que prefiera pero con las siguientes restricciones:

- La diferencia entre el número de dados de ataque asignados a dos adversarios no puede ser mayor que 1. (Esto sirve para todas las posibles parejas de adversarios en combate con una miniatura).
- El jugador TIENE que repartir TODOS sus dados de ataque entre sus adversarios.

Un combate se resuelve siempre de la manera siguiente:

- 1. Reparto de los dados entre ataque y defensa
- 2. Pasada de armas y retirada de las bajas
- 3. Resultado del combate

3.3.4.1 Reparto de los dados

Un combate comienza con el reparto de los dados de combate entre ataques y defensas como se detalló antes.

El combatiente que tenga una puntuación de INI más baja reparte sus dados el primero. Continúa el segundo combatiente con menos INI y así sucesivamente hasta que sea el combatiente con más INI el último que declare cómo separa sus dados.

En caso de empate entre combatientes enemigos, hay que resolverlo con la regla general de desempates.

3.3.4.2 Pasadas de armas y retirada de las bajas

3.3.4.2.1 Tiradas de ataque

Cuando los combatientes ya han repartido sus dados entre ataques y defensas, procederán a sus tiradas de ataques. Las tiradas de ataques de todos los combatientes son simultáneas, pero por cuestión de simplicidad, los jugadores tirarán unos después de los otros.

El combatiente que efectúa una tirada de ataque se llamará Atacante. El combatiente que sufre el ataque se llamará Atacado.

El Atacante realiza una tirada de ATA en oposición a la DEF del Atacado por cada uno de los dados que se hayan colocado en ataques contra el Atacado.

3.3.4.2.2 Tiradas de defensa

Cuando todas las tiradas de ataque se hayan hecho, un Atacado que haya colocado algún dado en defensa (llamado ahora Defensor) puede realizar su(s) tirada(s) de defensa. Si alguna tirada de ataque ha tenido éxito, el Defensor elige cuantos dados de defensa asigna a cada Atacante. No se pueden dar más dados de defensa que los dados de ataques exitosos haya. (Es decir, no se puede defender un ataque exitoso con más de un dado de defensa.)

Nota: Un Defensor sólo puede defender las pruebas de ataque exitosas que fueran dirigidas hacia él. En ningún caso puede defender las pruebas de ataque efectuadas contra un combatiente amigo, ni siquiera aunque esté presente en el mismo combate que él.

El Defensor, a continuación, efectúa una tirada de DEF en oposición al ATA del Atacante por cada dado asignado a la defensa contra ese Atacante.

Cada defensa lograda anula un ataque logrado.

3.3.4.2.3 Tiradas de Daños

Después de retirar los dados de ataque defendidos, los jugadores continúan con las Tiradas de Daños.

Cada ataque exitoso y no defendido conlleva una tirada de Daños. En esta tirada, el Atacante opone su FUE a la RES del Atacado/Defensor. Se lee en el CHYSME.

3.3.4.2.4 Retirada de las bajas

Al final, tras las tiradas de daño, las miniaturas eliminadas se retiran de la mesa.

3.3.4.3 Resolución del combate y Movimiento de Persecución

Al acabar el combate, un combatiente puede efectuar un Movimiento de Persecución si cumple alguna de estas circunstancias:

- Sólo está en contacto con combatientes adversos que hayan sido asignados a otros combates (ver 3.3.2 Separación de las Melés)
- Está en contacto con combatientes amigos
- No está en contacto con nadie

Un Movimiento de Persecución es una marcha o un asalto (trabar) con un Potencial de movimiento de MOV/2 redondeando al medio centímetro superior.

Si este combatiente efectúa un asalto contra un combatiente que aún no ha combatido durante esta fase de combate, el combate se resuelve inmediatamente.

Si varios combatientes efectúan movimientos de Persecución debidos a la resolución del mismo combate, el jugador que tiene el turno de palabra elige el orden en el que se resolverán las persecuciones y por tanto el orden en el que se harán los combates debidos a las mismas.

Si debido a un movimiento de Persecución de tipo asalto hay que separar obligatoriamente la melé en combates, la separación se hará siguiendo el método descrito anteriormente (véase 4.3.2 Separación de los combates).

3.4 Fase de mantenimiento

Si un jugador debe nombrar un nuevo Comandante porque ha perdido al suyo, hay que hacerlo en este momento, antes de resolver los efectos negativos.

3.4.1 Efectos negativos

A continuación, los jugadores resuelven los efectos de juego negativos: competencia Efímero/X, Tiradas de reagrupamiento, pérdida de los PT no utilizados, etc.

3.4.2 Efectos positivos

Los efectos positivos se resuelven tras los negativos: competencias Regeneración/X, Curandero/X, Mecánico/X, etc.

3.4.3 Recuperación mística

Los jugadores efectúan la recuperación mística de sus combatientes que sean magos o fieles (ver 5.2, Competencias Fiel y Mago).

3.4.4 Mantenimiento de conjuros y milagros

Cuando el texto de un hechizo o milagro contiene la mención **Mantenimiento**, eso significa que el efecto del hechizo puede prolongarse un turno suplementario si estaba activo cuando empezó la Fase de Mantenimiento (véase 4.6 Reglas Místicas).

Salvo mención contraria, todos los hechizos/milagros cuya duración sea al menos de 1 turno y de frecuencia superior o igual a 1, pueden ser mantenidos. Es por ello que la mención Mantenimiento está ausente de estos hechizos/milagros, puesto que queda implícita.

Para mantener un hechizo/milagro, el mago/fiel que lo conjura/implora debe gastar la misma cantidad de gemas o FT que gastó para pagar el coste básico del hechizo/milagro. Si este hechizo/milagro afecta directamente a uno o varios combatientes, su efecto sólo se mantendrá en esos que permanezcan en la zona de control del místico. En los otros combatientes, el conjuro/milagro se disipa.

Un místico sólo puede mantener un número de conjuros o milagros (fórmulas) igual a su rango como máximo en una misma fase de mantenimiento.

Especial: Algunas menciones Mantenimiento aparecen en algunas cartas. Mantenimiento/X es una condición suplementaria que debe verificarse para que el conjuro/milagro se mantenga. Salvo mención explícita contraria, esta mención adicional concierne al místico autor del conjuro/milagro.

3.5 Final de turno

El turno ha acabado. Comienza un nuevo turno.

4 Otras reglas

4.1 Tipos de combatientes

Hay tres tipos de combatientes:

- Místicos puros: magos o fieles sin la competencia Místico-Guerrero
- Místicos-Guerreros: místicos con la competencia Místico-Guerrero
- Guerreros: No son místicos ni tienen la competencia Mago o Fiel.

4.2 Los Encarnados

Son aquellos combatientes únicos con la mención Encarnado en su rango.

4.2.1 Competencias suplementarias

Si se trata de un Místico puro, no tiene ninguna competencia suplementaria.

Si no es Místico puro, tiene Encadenamiento, Contra-ataque y Golpe de maestro. Gana Recarga rápida/1 si tenía característica de TIR.

4.2.2 Artefactos

Se puede dotar a los encarnados de artefactos en la constitución del ejército (véase 1.3. Constitución del ejército). El valor de los artefactos del encarnado se suma al valor del encarnado. Un encarnado puede poseer tantos objetos como su rango.

4.3 Pérdida del Comandante

De la desaparición o eliminación del Comandante se deriva una serie de consecuencias:

- El comandante adversario será automáticamente el táctico en el siguiente turno, salvo si éste mismo también resulta eliminado. En caso de eliminación de ambos comandantes en el mismo turno, la determinación del Táctico en el turno siguiente se efectuará de manera normal.
- A final de turno, después de la fase de mantenimiento, el jugador que ha perdido a su Comandante designará a uno nuevo. Este nuevo comandante será obligatoriamente un Encarnado si el jugador tiene aún uno (y, además, vivo) en la mesa. No se puede elegir a un comandante en Desbandada.
- Si el nuevo comandante es un encarnado, su DIS disminuirá 1 punto, pero solamente para la determinación del Táctico y del cálculo de los PT. Si no es un Encarnado, se reducirá 2 puntos en las mismas condiciones.
- Mientras tanto, mientras no se nombre comandante nuevo, el jugador pierde todos sus PT y no puede utilizar táctica alguna.

4.4 El Miedo

Algunas de las miniaturas tienen dos cifras en la característica de COR: COR/MIE. La segunda cifra indica el miedo que causa la criatura.

Una criatura espantosa está inmunizada a las puntuaciones de MIE inferiores a la suya.

4.4.1 Desafío de Terror

Un Desafío de Terror tiene lugar durante un asalto en el que al menos un combatiente de un campo es Aterrador y al menos uno de sus adversarios no está inmunizado al MIE. El Desafío de Terror y las pruebas que se derivan de ello se efectúan antes de mover las miniaturas.

Un Desafío de Terror es un Desafío MIE/COR efectuado por el combatiente Aterrador contra el Combatiente al que intenta asustar (llamado el Resistente).

- Si el Resistente gana el Desafío, la acción sigue su curso normal y él (el Resistente) se inmuniza a las puntuaciones de MIE iguales o inferiores a éste.
- Si el Resistente pierde el desafío, sucede que:
 - o Si el Resistente era a su vez el Asaltante, se queda en su lugar y su asalto se anula. (Excepción: la competencia Fanatismo)
 - o Si el Resistente era a su vez el Asaltado, pasa al estado de Desbandada (véase párrafo siguiente). Además, si no estaba activado sino que estaba en espera, el Asaltante elegirá si se queda en su lugar o si huye. (Excepción: la competencia Fanatismo). Si se queda quieto, no hay más consecuencias. Si huye, el Asaltante se coloca en contacto con el Asaltado y a continuación el Asaltado efectúa una carrera en la dirección opuesta al punto de partida del Asaltante. A continuación, el Asaltante podrá quedarse quieto allí o proseguir en su movimiento (dentro del límite del potencial de movimiento de su asalto) y transformarlo en una Carrera o en un movimiento de Trabar.

4.4.2 Desbandada

Los efectos de la Desbandada son los siguientes:

- Un combatiente en Desbandada sufre una penalización a todas sus características salvo MOV (INI, ATA, FUE, DEF, RES, TIR, COR, MIE, DIS, POD y FE). No puede efectuar ninguna acción durante su activación.
- No puede ser afectado por ninguna táctica generada por un combatiente amigo.
- No puede usar la competencia Curación/X (véase Competencias).
- En su activación, si no está en contacto con ningún adversario, tendrá que realizar una carrera hacia el borde de la mesa más cercano. Si sale de la mesa de este modo, será eliminado.
- A final de cada turno, en la Resolución de efectos positivos, un combatiente en Desbandada realiza una **Tirada de Reagrupamiento**. Si esta tirada es un fallo, el combatiente sigue en Desbandada. En el turno siguiente (de nuevo en la fase de Resolución de efectos negativos) podrá intentar reagruparse de nuevo.
- Si es el Comandante quien se queda en Desbandada, las consecuencias serán las mismas que en el caso de Pérdida del Comandante (véase párrafo anterior).

4.4.3 Tirada de Reagrupamiento

La tirada de Reagrupamiento es una tirada de MIE o DIS (a elección del jugador que controla al combatiente en Desbandada) de dificultad 4 que se realiza en la fase de Mantenimiento, en la Resolución de efectos positivos. Si en el momento de efectuar esta tirada se encuentra luchando cuerpo a cuerpo con un adversario aterrador contra un nivel de MIE contra el que no está inmunizado, la tirada de Reagrupamiento será un fallo automático.

Nota: un combatiente en desbandada sufre una penalización de -1 a todas sus características salvo MOV (INI, ATA, FUE, DEF, RES, TIR, COR, MIE, DIS, POD y FE).

4.5 El vuelo

4.5.1 MOV terrestre y MOV aéreo

Un combatiente que tenga la competencia Vuelo puede desplazarse por tierra y por aire. Tiene una característica de MOV terrestre y otra de MOV aéreo que se anotan en la carta como MOV terrestre/MOV aéreo

Ejemplo: Un Ángel mórbido tiene MOV 7,5/15. Esto significa que tiene un MOV aéreo de 15 y un MOV terrestre de 7,5.

4.5.2 Niveles de altitud

El campo de batalla se divide en 3 Niveles de altitud diferentes:

- El nivel 0. El suelo. La mayoría de los combatientes no poseen la competencia Vuelo y se mueven en este nivel. Se tiene en cuenta el MOV terrestre.
- El nivel 1. La primera altura aérea o altura más baja. Aquí se hace la mayoría de movimientos aéreos. Se tiene en cuenta el movimiento aéreo.
- El nivel 2. La segunda altura aérea o altura más elevada, por encima del nivel 1. Puede ser útil quedarse allí para protegerse de un combate a distancia o para picar sobre un enemigo a nivel 1. Se tiene en cuenta el MOV aéreo.

Cuando se está en un nivel que no sea el nivel 0, el combatiente se representa con una peana orientada sobre la cual se marca su altura (con un dado, por ejemplo).

4.5.3 Cambio de nivel

Sólo se puede acceder a un nivel desde los dos niveles adyacentes a él, y, por supuesto, teniendo la competencia Vuelo. Para acceder al nivel adyacente, un combatiente tiene que hacer una maniobra de Cambio de Nivel. Su MOV se reduce 5 cm.

Un combatiente sólo puede cambiar de nivel una vez por activación.

Cuando un combatiente cambia de nivel, se toma en cuenta siempre su MOV aéreo.

4.5.4 Asaltos y niveles

4.5.4.1 Carga en picado

Un combatiente que efectúe una carga de un nivel a otro nivel inferior gana una bonificación de +2 a INI, ATA y FUE hasta el final del primer combate en el que participe durante este turno. Este tipo de carga, de un nivel al nivel inferior, se llamará Carga en Picado o Picar.

Nota: El MOV se reduce 5 cm cuando un combatiente cambia de altura.

4.5.4.2 Intercepción

Cuando un combatiente efectúa un asalto cambiando de nivel, sólo puede ser interceptado (véase Táctica Intercepción) por combatientes que se encuentren en el nivel en el que comenzó ese asalto.

Cuando el asalto es una Carga en Picado, el interceptor debe ser de una Potencia estrictamente superior a la del combatiente que ha cargado.

4.5.5 Niveles y efectos de juego

Salvo mención explícita contraria, un combatiente resulta afectado por los efectos de juego activados por combatientes en el mismo nivel de altura que él o en un nivel adyacente.

Las zonas de influencia (como las que proporcionan las competencias Mando, Música, Portaestandartes, etc., véase 5.2 Competencias), de control (véase 4.6 Reglas místicas) se extienden igualmente a los niveles adyacentes de los combatientes que generan estas zonas.

4.5.5.1 Objetivos y nivel

Un combatiente puede tomar como Objetivo de un disparo, sortilegio o milagro a una miniatura situada en un nivel adyacente, pero con penalizaciones. La tirada correspondiente (TIR, POD o FE) se lee una columna a la izquierda en el TRUCO.

Salvo regla especial, es imposible tomar como Objetivo a un combatiente situado en un nivel con dos alturas de diferencia.

4.5.5.2 Campo de visión, línea de visión y altura

Las precisiones siguientes se suman a la regla general (véase 3.2.1.3 Campo de visión y línea de visión) para el caso en el que el Objetivo se encuentre en un nivel diferente del de la Fuente.

- El Espacio de Tiro considerado para realizar la acción se colocará al nivel de altura de la Fuente.
- El grado de obstrucción se reduce 1 punto si el objetivo no está a menos de 2,5cm (o menos) por detrás de un elemento de juego más grande que el Objetivo.

4.6 Reglas místicas

4.6.1 Conceptos generales

La mística es un medio original de tomar una influencia en el curso de los acontecimientos. Hay dos grandes familias de místicos:

- Los magos. Utilizan la energía de los elementos de la naturaleza (aire, agua, fuego, tierra, luz, tinieblas) con las que tienen afinidad para atacar al enemigo o ayudar a sus amigos y aliados. Todas las informaciones relativas a los magos forman el texto de la competencia Mago (X/Y/Z).
- Los fieles. Utilizan su propio fervor espiritual y aquél de los creyentes allegados de su pueblo para alterar el curso de las batallas. Todas las informaciones relativas a los magos forman el texto de la competencia Fiel (X/Y).

La energía mística usada por los místicos se compone de unidades místicas (UM).

Un místico tiene una **característica** suplementaria, llamada Mística (MIS), y una **zona de control** que se extiende en un área circular alrededor de él de un radio de 15cm x rango del místico.

Cada místico se **despliega** con un número de UM igual a su MYS.

Cada místico **recupera** MYS + rango del místico Unidades Místicas (UM) por turno en la fase de Mantenimiento, en la Recuperación Mística.

Un místico puede realizar **Acciones Místicas**, que son acciones acumulativas.

Una acción mística no puede tener efecto fuera de la Zona de control del Místico. Sin embargo, el efecto no se disipa si el elemento afectado se marcha de la zona de control del místico.

Cuando un místico efectúa una acción mística, se dice que el místico ha recitado una fórmula mística. Las fórmulas místicas pueden estar en una selección mística o ser fórmulas reservadas para ciertos místicos en particular.

Cada místico deberá, en la constitución de las listas de ejército, elegir una o varias fórmulas entre algunas selecciones místicas, que se encontrarán en la **Selección personal** del místico. Para formar dicha selección, debe sumar los niveles de las fórmulas que desea incluir en la lista con su místico. Dicha suma no puede superar el doble de la característica MIS del místico. Si una fórmula tiene X como nivel, se le debe atribuir un nivel en la constitución de la Selección Personal de fórmulas; ése será el nivel máximo que podrá elegir el místico en cualquiera de los usos de esa fórmula.

4.6.2 Características de una fórmula

Una fórmula posee diferentes características:

- **Coste:** La primera etapa de una acción mística es el gasto de UM. El místico gasta tantas UM como cueste el hechizo.

- **Alcance:** El alcance es la distancia que separa el místico de los objetivos potenciales más lejanos, el alcance máximo de sus acciones místicas. Una acción mística, por tanto, no puede tomar como objetivo a un elemento situado más allá del Alcance.
- **Área de efecto:** El área de efecto es el espacio que puede ser afectado por la acción mística. Este espacio está centrado en uno o varios objetivos.

Nota: Cuando el área de efecto se indique en centímetros, se tratará de la distancia entre el extremo del área de efecto y el objetivo; por tanto, si el objetivo es una miniatura, entre los bordes de la peana de la miniatura y el extremo del área de efecto.

- **Nivel:** El nivel tiene dos aspectos:
 - o La suma de los niveles de las fórmulas que puede contener una selección personal nunca puede superar el doble de la característica MIS del místico. Si una fórmula tiene X como nivel, se le debe atribuir un nivel en la constitución de la Selección Personal de fórmulas; ése será el nivel máximo que podrá elegir el místico en cualquiera de los usos de esa fórmula.
 - o Después de haber gastado los UM necesarios, el místico debe superar una tirada de MIS de dificultad igual al Nivel de la fórmula. Si la tirada es un fallo, la acción mística no tiene efecto. Para esta tirada, el místico podrá gastar UM adicionales. Cada UM adicional permitirá al místico lanzar un dado adicional para la tirada, de los cuales se quedará con el que decida (el que más le beneficie, posiblemente); este dado será el que se use para leer la tirada en el TRUCO.
- **Duración:** Indica el tiempo durante el cual la acción mística será efectiva.

Nota: Se deben tener en cuenta estas consideraciones:

- o La mención X turnos significa que la acción mística hace efecto hasta el final del turno número X empezando por el turno actual, al que llamaremos turno 1. Cuando una fórmula tiene una duración expresada de esta manera, su efecto puede prolongarse la misma duración justamente antes de que acabe. Para esto, el místico debe volver a pagar el coste de la fórmula en ese momento: se dice que está manteniendo el hechizo.
- o Algunas fórmulas tienen la mención “Mantenimiento/X”. Esto viene a decir que el mantenimiento de la acción mística es posible sólo si se cumple la condición X.
- **Frecuencia:** Es el número de veces que se puede recitar una fórmula, con o sin éxito. La frecuencia de las fórmulas reservadas a los Fieles siempre es de 1, y por tanto no se indica.

Nota: Algunas fórmulas contienen la frecuencia Única. Éstas no pueden tener efecto más que una sola vez por partida, y su efecto no puede mantenerse, salvo mención explícita contraria.

Nota: Un alcance anotado como “Control” significa que el Alcance es igual al radio de la zona de control del místico.

4.6.3 Regla fundamental de los efectos místicos

Salvo mención explícita, una misma fórmula no puede afectar nunca (directa o indirectamente) varias veces a una misma miniatura durante un turno de juego.

4.6.4 Contrarrestar

Justo después de que el Místico haya gastado el coste de base para recitar una fórmula (y antes de que gaste UM adicionales), un mago adversario (el Contrarrestador) pueda intentar contrarrestar el recitado de la fórmula, si cumple las tres condiciones siguientes:

- El Contrarrestador es del mismo tipo que el místico que recita la fórmula (p. ej.: mago-mago o fiel-fiel).
- El Místico que recita la fórmula debe estar en la Zona de Control del Contrarrestador.
- El Contrarrestador debe poseer línea de visión sobre el mago contrarrestado.

El Contrarrestador gasta un número de UM igual al rango del Místico. A continuación efectúa una tirada de MIS de dificultad igual a la MIS del Místico que trata de recitar la fórmula.

Si esta tirada resulta un éxito, la Encantación fallará. Si la Contra-magia es un fallo, el encantador continúa con el lanzamiento de su sortilegio y no podrá sufrir más intentos de contrarrestar su hechizo.

Especial: Un mago que domina la vía de Magia Instintiva no puede Contrarrestar ni ser contrarrestado.

4.6.5 Modificadores para los místicos

Un místico en combate cuerpo a cuerpo recibe una Penalización de Desconcentración: -1 MIS.

Un Místico que toma por objetivo a un combatiente que está en una melé sufre una Penalización de Melé: lee su tirada de MÍS una columna a la izquierda en el TRUCO (excepto que sea él mismo el único objetivo de su fórmula o si está en contacto con el objetivo).

4.6.6 Místicos-guerreros

Los místicos-guerreros son combatientes con característica de MÍS que poseen también aptitudes para el combate. Se distinguen por la competencia “Místico-Guerrero”.

Esta competencia incluye las siguientes reglas especiales y excepciones

- Gana Contra-ataque
- Gana Inmunidad/Desconcentración

- Puede, en su activación, acumular un asalto o un disparo y una acción mística. Las fórmulas pueden recitarse antes y/o después del asalto o el tiro, a voluntad del místico.
- La suma de los niveles de las fórmulas que puede contener la Selección personal del místico-guerrero es de MÍS en lugar de MÍS x 2.
- Si es un místico-guerrero mago, recupera sólo MÍS UM por turno, y no MÍS + rango UM por turno.
- Si es un místico-guerrero fiel, recupera sólo rango + X UM por turno, y no MÍS + X UM por turno.

4.6.7 Combatientes invocados

Se pueden invocar luchadores por magia o por divinización. El autor de la fórmula de invocación se llamará Invocador.

En todos los casos, el combatiente sigue en juego mientras dure el hechizo o milagro que ha permitido invocarlo.

La suma de las potencias de los combatientes que un mismo mago o fiel puede invocar no puede ser superior a su rango x 2.

Cuando un invocador es eliminado, todos los combatientes que controlaba son eliminados y se consideran pérdidas normales.

Un combatiente invocado depende de la carta de su invocador para ser activada. No puede ser activada durante el turno en el que ha sido invocada.

4.7 Máquinas de guerra

4.7.1 Definiciones

Máquina de guerra: Es un elemento de juego inanimado (no es un combatiente) que necesita dotación para ser usado.

Dotación: Está formada por combatientes en contacto con la máquina de guerra, del mismo campo, libres, y que dispongan de una característica de TIR. Si combatientes de campos distintos reúnen las condiciones para formar la dotación, el campo que formaba la dotación en la última activación sigue siendo su dotación.

En el despliegue, una máquina de guerra debe contar con una dotación de al menos DOT miembros.

Sirvientes y suplentes: Los sirvientes y suplentes se definen al principio de cada turno y se le comunican al adversario. Deben, en este momento, respetar las condiciones para ser dotación, y dependerán de la carta de la máquina de guerra para su activación durante todo el turno.

Los sirvientes deben cumplir las condiciones específicas de la máquina de guerra en cuestión. Los miembros de una dotación que no son sirvientes se consideran suplentes.

Puntos de estructura (PS): Los PS son el equivalente de los puntos de vida (PV) de los combatientes. Los PS son propios de todos los elementos de juego que no están animados. Cuando un elemento de juego se reduce a 0 PS, se elimina. Un elemento que

tenga PS en lugar de PV, no sufre jamás las penalizaciones de heridas ni el estado de Herido.

4.7.2 Características

PS: Número de puntos de estructura que tiene la máquina de guerra.

RES: Resistencia de la máquina de guerra.

PES: Peso de la máquina de guerra

DOT: Dotación. Es el número de miembros de la dotación necesario para usar la máquina de guerra en condiciones normales. Si el número de miembros de la dotación es inferior a X, las tiradas efectuadas por los miembros de la dotación para usar la máquina de guerra se leerán X columnas a la izquierda en el TRUCO. La dotación no puede ser superior a DOT x 2.

4.7.3 Tiradas y movimiento

Cuando se deba efectuar una tirada para usar una máquina de guerra, cualquier miembro de la dotación puede ser el que la lleve a cabo. Sin embargo, si la efectúa un suplente, esa tirada se leerá una columna a la izquierda. La tirada, además, es una acción exclusiva para todos los miembros de la dotación.

Cuando una máquina de guerra no tenga característica de MOV, su dotación será quien la mueva. Este movimiento constituye una acción exclusiva para todos los miembros de la dotación. El MOV tomado en cuenta es el más bajo entre todos los miembros de la dotación que vayan a participar en ese movimiento de la máquina. Dicho MOV se reduce en el PES (peso de la máquina) durante el desplazamiento). Además, se reduce 2,5cm por combatiente que le falte a la dotación con respecto a DOT y viceversa, se aumenta en 2,5cm por miembro de la dotación por encima de DOT (aunque este aumento no puede superar el PES original).

Al final del movimiento, los combatientes que hayan participado en él se colocan en la misma situación que al principio del movimiento con respecto a la máquina de guerra ya desplazada.

5 Equipo y competencias

5.1 Equipo

El equipo de las miniaturas está apuntado en la parte de debajo de la carta, bajo la imagen de la miniatura. Algunos de esos objetos con que están equipadas las miniaturas tienen efectos especiales.

Arma sagrada: Considera los 1 como 6 en las tiradas de daño que inflige en el CHYSME. Este efecto es anulado por una Armadura sagrada adversa. Salvo mención explícita contraria, sólo concierne a las tiradas de daño efectuadas en combate cuerpo a cuerpo.

Armadura sagrada: Considera los 6 como 1 en las tiradas de daño que recibe. Este efecto es anulado por un Arma sagrada adversa.

Espada-hacha: Al infligir 3 puntos de daño o más en el CHYSME, suma 1 punto de daño más a la tirada.

FUE en carga/+X: El combatiente gana una bonificación de +X en FUE en el primer combate del turno en el que haya cargado. En su primer movimiento de persecución retiene +X / 2 (redondeando hacia abajo). Todas estas bonificaciones son opcionales, y se puede renunciar a ellas voluntariamente.

Hojas dorsales (X/Y): En combate cuerpo a cuerpo, el combatiente gana X dados de ataque suplementarios cuya FUE es Y. Se recomienda representar estas tiradas de manera diferenciada de los ataques normales. La FUE de estos ataques no se puede modificar.

Soplido X/Y: (acumulativo). Un cono de longitud Y centímetros e Y/5 cm de anchura se coloca en contacto con la parte delantera de la peana de un combatiente, tocando con la parte de la punta del cono. Los combatientes que queden bajo el cono (aunque sólo sea parcialmente) sufren una tirada de daños de FUE X. El combatiente debe estar libre de todo adversario para usar el soplido.

Vapor/X o Nafta/X: X es una o varias características. Se debe determinar en principio la bonificación de la bonificación de vapor o nafta.

Determinación de la bonificación de vapor o nafta. Es una *acción especial libre* que se hace en la activación del combatiente o bien durante el uso de una *táctica reactiva* que implique a este combatiente.

El combatiente lanza 2D6:

- Si ambos dados obtienen un 6, la caldera o carburador sufre una **explosión**. La miniatura con el equipo a vapor o nafta sufre una tirada de daños de FUE

10, y todos los combatientes que estén a 2,5 cm o menos de esta miniatura sufren una tirada de daños de FUE 5. Ese combatiente no puede volver a usar el vapor o nafta hasta final de partida.

- Si los dos dados ofrecen el mismo resultado que no sea 6, la caldera se **recalienta**. El combatiente usa esa bonificación por última vez, pero no puede volver a usar el vapor o nafta hasta final de partida.
- En cualquier otro caso, el equipo **funciona normalmente**, y se gana una bonificación igual al menor resultado de los dos D6 + 1/característica anotada en la competencia Vapor/X o Nafta/X.

Ejemplo: Un Guardia de Forja tiene la competencia Vapor/FUE. En su activación, determina su bonificación de vapor lanzando 2D6. Consigue un 2 y un 4 en su tirada. Se beneficiará de $2+1=3$ puntos de bonificación de vapor. Un caballero Khor de Uren tiene la competencia Vapor/MOV, FUE, MIE. Con los mismos resultados (2 y 4) hubiera logrado $2+3=5$ puntos de bonificación de vapor.

Reparto de las bonificaciones de vapor o nafta: Para repartir la bonificación de vapor o nafta, el jugador primero debe haber determinado la bonificación (véase párrafo anterior).

Los puntos de vapor o nafta se distribuyen entre las características X durante la activación del combatiente y/o durante el uso de una táctica reactiva sobre este combatiente y/o justo antes de que sufra una tirada de daños (sólo para la característica RES) y/o en el momento de colocar sus dados de combate.

Una característica no puede recibir más puntos de bonificación que el valor sin bonificar.

La suma de los puntos de bonificación distribuidos entre las características anotadas debe ser inferior o igual a la bonificación total previamente determinada.

La distribución de los puntos y la bonificación duran hasta final de turno.

5.2 Competencias

Las competencias se encuentran en las cartas de referencia de los combatientes bajo su equipo.

Cuando un combatiente tiene una Competencia/X y gana la misma competencia en grado Y (por un efecto de juego), obtendrá el valor $X+Y$.

Excepciones: Efímero/X, Regeneración/X, Curación/X, Tóxico/X. La competencia adquiere el menor valor entre X e Y.

Encarnizado: Un combatiente encarnizado no se retira del juego hasta el final de la fase en el que haya sido eliminado. Durante ese tiempo, se considera que tiene un solo PV. No puede ser sanado de ninguna manera.

Aguerrido: La competencia Aguerrido se aplica a una o varias características. Se puede anotar como Aguerrido/X, donde X es la lista de características afectadas, o como un semi-círculo junto a las características en la carta del combatiente.

Un combatiente que tiene la competencia Aguerrido en una característica puede relanzar los dados (si lo quiere) de todas la tiradas que impliquen la característica y que sean fallos.

Caso particular: Un combatiente que tenga Aguerrido/FUE y relance una tirada, elegirá si se queda con la primera o con la segunda tirada.

Nota: Una tirada sólo se puede relanzar una vez, salvo mención explícita contraria (véase 1.2.7 A propósito de relanzar).

Cuando un combatiente posee Aguerrido en la característica X y un adversario lo pone bajo la influencia de la competencia Intimidación en la misma característica X, ambas competencias se anulan y no hay ningún efecto.

Artefacto/X: Una miniatura que posea esta competencia puede alterar el número de artefactos que puede llevar en X unidades.

Asesino: Cuando acaba un asalto sobre un objetivo único (no es válido en asaltos múltiples), el asesino puede efectuar un ataque especial con un solo dado de combate perdiendo un dado de combate en su próximo combate del turno en que se encuentre.

El objetivo puede intentar defenderse utilizando sólo 1 dado de combate. Debe anunciarlo antes de que el asesino efectúe su tirada especial de ATA. Si el defensor elige usar esta defensa, en el siguiente combate del turno en que se encuentre perderá un dado de combate.

Para este ataque y defensa únicamente, las tiradas del asesino se leen una columna a la derecha en el TRUCO y las del defensor una a la izquierda.

Este efecto no se puede utilizar si:

- El combatiente asaltado por el asesino veía al asesino al principio del asalto con un grado de obstrucción 0.
- Un efecto que se aplique al final del asalto o justo después impide el contacto entre asesino y objetivo.
- El asesino es interceptado por otro combatiente distinto al objetivo de su asalto.

Este efecto no es un combate, propiamente hablando. Sin embargo, el uso de la competencia Contra-Ataque para el defensor es perfectamente válido.

Si el asesino elimina a su adversario debido a este ataque, puede acabar su activación en este lugar o bien continuar su activación hasta el límite de su potencial de desplazamiento. El asalto, en este caso, se considera un movimiento de trabar sólo.

Nota: Un movimiento de persecución es un asalto y permite utilizar esta competencia.

El asesino no puede, de este modo, perder más que un dado para su próximo combate cuerpo a cuerpo. Esto significa que un asesino no puede utilizar esta competencia varias veces por turno salvo si ha participado en un combate cuerpo a cuerpo en su última utilización.

Autoridad: Un combatiente que posea la competencia Autoridad aporta, gratis, en cada turno, una táctica a su elección cuyo coste máximo será de 2PT. Esta competencia sólo se puede usar una vez por ejército y turno.

Azote/X: Cuando el combatiente efectúa una tirada de daños contra un combatiente dotado del atributo/X o que sufra el estado /X, esta tirada se leerá una columna a la izquierda en el CHYSME.

Bravío: Cuando se encuentre a más de su MOV de cualquier otro combatiente amigo, un combatiente con esta capacidad ganará +1 en INI, ATA y DEF. Los combatientes de la misma clase que el feroz no se tienen en cuenta.

Brinco: Un combatiente con la competencia Brinco puede efectuar dos saltos por activación. Un brinco o salto es un movimiento que ignora todo obstáculo de igual o menor altura a la del combatiente y cuya longitud será como máximo su MOV. En un movimiento de persecución sólo se puede usar un brinco.

Las tiradas de intercepción contra un combatiente que posea la competencia Brinco se leen una columna a la izquierda en el TRUCO, salvo para los interceptores que también tengan esta competencia.

Brutal: Una miniatura que posea la competencia Brutal puede infligir penalizaciones de carga en cualquier tipo de asalto. Su potencia aumenta en 1 punto para determinar las penalizaciones de carga que inflige.

Carga bestial: Cuando logra cargar, el combatiente que posee esta competencia gana un dado de combate suplementario en ataque para el primer combate en el que participe.

Concentración/X: Se aplica a una o a varias características escritas en negrita en la carta de referencia del combatiente. Cada miniatura que posea esta competencia podrá repartir, cada turno, X puntos entre las características que aparezcan en las lista.

Se reparten puntos de concentración entre las características en negrita en cualquiera de los siguientes momentos:

- En DIS, en la Determinación del Táctico
- En X, en la resolución de un desafío en el que el combatiente use la característica X.
- En RES, en una tirada de daños infligida al combatiente con Concentración.
- En ATA, DEF, FOR y RES, en el momento en el que el combatiente coloque sus dados de combate.

La distribución de los puntos de concentración dura hasta final de turno.

Ninguna característica puede recibir más de 2 puntos de concentración.

Consciencia: Un combatiente con esta competencia posee línea de visión sin ningún grado de obstrucción sobre cualquier objeto de juego en un radio de 20cm en torno de él. Esta modificación del grado de obstrucción no se tendrá en cuenta para los disparos. La distancia de detección de los Exploradores (véase la competencia Explorador) es de 20 cm en lugar de 10 cm. Los místicos con esta competencia ganan además Inmunidad/Penalización de Melé.

Constructo: Un combatiente con esta competencia se llama Constructo y gana las competencias Inmunidad/Tóxico, MIE.

Contra-ataque: En combate cuerpo a cuerpo, antes de efectuar las tiradas de defensa, por cada tirada de ATA contra él que haya sido un fallo, el contra-atacante puede convertir uno de sus dados de defensa en un dado de ataque. Este dado de ataque se utiliza inmediatamente (se efectúa la tirada de ataque), además de los eventuales dados de ataque que él acabe de usar. Únicamente se puede utilizar contra el atacante cuyo ataque haya sido un fallo.

Si dos combatientes implicados en un mismo combate poseen esta competencia, será quien posea la INI más débil el que use su competencia en primer lugar.

Contra-ataque se emplea antes que la competencia Finta.

Curación/X: En la fase de mantenimiento (resolución de efectos positivos), un combatiente puede intentar curarse o curar a un combatiente amigo en contacto con él. Se efectúa una tirada y en un resultado de X o más, se cura 1 PV.

Desesperado: Cuando una miniatura que posea esta competencia combata en cuerpo a cuerpo contra uno o más adversarios cuya suma de valores en PE sea superior a la suya, ganará +1 en INI, ATA y DEF.

Destrero: Un combatiente con esta competencia gana un dado de combate suplementario salvo si:

- Tiene una bonificación de FUE en carga.
- En el primer combate del turno en el que haya realizado una carga exitosa.

Devoción: Durante su activación, un mago libre de contacto con el enemigo puede usar la devoción de un combatiente amigo (al que llamaremos Sacrificado) presente en su zona de control. El Sacrificado encaja X puntos de daño (como máximo, sus PV restantes en ese momento a elección del mago. El mago ganará X gemas de maná. Un mago sólo puede usar la devoción de otras criaturas un número de veces por turno igual a su rango.

Duro de pelar: Una tirada de heridas sufrida por un combatiente con esta competencia se lee una columna a la izquierda en el CHYSME. Además, su potencia aumenta en 1 punto para determinar si sufre penalización de carga.

Explorador: En toda la explicación que sigue de esta competencia, cuando se habla de Potencia, queremos decir la del explorador.

Un explorador puede desplegarse en cualquier parte del campo de batalla a más de (POT+1)x5 cm de cualquier combatiente enemigo. Si al acabar la fase de despliegue el explorador sigue a más de esta distancia, continúa “oculto”.

Mientras un explorador esté oculto, ninguna miniatura enemiga tiene línea de visión hacia él (véase 3.2.1.3 Campo de visión y línea de visión). Para que un efecto de juego enemigo tenga incidencia sobre un explorador hace falta que ya no esté oculto a principio del turno de palabra en curso. Para que un explorador deje de estar oculto se necesita que se le descubra o que él mismo se revele. Un explorador detectado o revelado seguirá así hasta final de partida salvo mención explícita contraria.

Para detectar a un explorador oculto hace falta que una miniatura enemiga termine su activación a una distancia de (POT+1)x5 cm o menos de él.

Un explorador se revela si efectúa con o sin éxito alguna de estas acciones:

- Asalto
- Combate a distancia.
- Acción mística
- Uso de una táctica (si el Explorador es el Comandante)
- Uso de la competencia Grito de Reagrupamiento
- Cargar o dejar un contador o coger un objetivo de escenario.

Encadenamiento: Cuando coloca sus dados de combate, un combatiente con esta competencia puede designar a un adversario de su combate y declarar, a su elección, un encadenamiento ofensivo o defensivo.

Encadenamiento ofensivo: Si el objetivo designado sufre al menos una tirada de daños debido a un ataque del combatiente, sufrirá una tirada de daños suplementaria leída una columna a la derecha en el CHYSME.

Encadenamiento defensivo: Si el combatiente logra al menos una defensa contra un ataque de su objetivo, ganará un dado de defensa suplementario, que podrá usarse contra un ataque de otro adversario en este combate, y que se leerá una columna a la izquierda en el TRUCO.

Golpe de maestro: En el momento de colocar sus dados de combate y antes de utilizar la competencia Encadenamiento, un combatiente puede sacrificar tantos dados como desee. Por cada dado gastado de esta manera, una tirada de daños de este combatiente se podrá designar justo antes de lanzar el dado. En caso de éxito, el/los ataque/s convertidos en golpes de maestro infligirán dos heridas suplementarias.

Grito de guerra/X: Un combatiente que posea esta competencia estará inmunizado al MIE inferior o igual a X. Además, durante una carga que él efectúe, se le considerará un combatiente aterrador con una característica de MIE igual a X.

Grito de reagrupamiento: Una vez por partida, esta competencia se puede usar en la activación del combatiente que la posee. Todas las miniaturas amigas en la mesa de juego pueden hacer inmediatamente un chequeo de reagrupamiento (véase 4.4 El Miedo). Esta tirada se lee X columnas a la derecha en el TRUCO, donde X es el rango del autor del Grito de reagrupamiento.

Efímero/X: En la fase de mantenimiento, en la resolución de efectos negativos, se lanza 1D6. En un resultado de X o menos el combatiente sufre 1 punto de daños.

Enemigo personal/X: El combatiente posee la competencia Azote/X. Si él mismo elimina a su enemigo personal, de cualquier manera que sea, todas sus características aumentarán en 1 hasta final de partida.

Enorme: Un combatiente enorme posee 6PV.

Espadachín: En el reparto de dados en cuerpo a cuerpo, un Espadachín siempre reparte el último sus dados. Si varios Espadachines participan en el combate, colocarán sus dados después de los no-espadachines, en orden de INI creciente.

Etéreo: Un combatiente con esta competencia reduce en 1 el número de PV perdidos en una tirada de heridas. Gana también la competencia Inmunidad/Penalización de carga, Terrenos difíciles y Terrenos imposibles. Esto no le permite acabar su movimiento en un terreno imposible, pero sí atravesarlo.

Un combatiente etéreo tiene éxito automático en sus tiradas de Destrarse. Las miniaturas enemigas atravesadas por un combatiente etéreo sufren la influencia del miedo si éste causa miedo.

Fanatismo: Aunque pierda un Desafío aterrador, un combatiente con esta capacidad no huye. No ignora los otros efectos de la Desbandada.

Un fanático que declara un asalto y pierde su Desafío aterrador efectuará de cualquier modo su asalto, pero estará en Desbandada.

Feroz: Cuando un combatiente con esta competencia obtiene un resultado de 2 o 3 en el dado para una tirada de daños en cuerpo a cuerpo, el número de heridas infligidas aumenta en 1.

Leal/X: Un combatiente fiel no cuenta en el número de miniaturas en la zona de control de un fiel para su recuperación, sino que proporciona automáticamente X FT.

Esta competencia sólo tiene efecto en los fieles amigos y del campo del combatiente Leal. Un fiel iconoclasta se beneficia de la competencia Leal/X de los combatientes de su propio campo.

Finta: En un combate, un combatiente con esta competencia puede sacrificar ataques exitosos para anular dados de combate de su rival, tanto de ataques exitosos como de defensas. El número de estas anulaciones no puede sobrepasar el número de ataques exitosos sacrificados. Esta competencia se puede usar contra varios adversarios diferentes en un mismo combate.

Si un combatiente tiene la elección de anular un dado que “mejorado” con la competencia Resolución o un dado que no lo tenga, se deberá anular con prioridad el dado que no se beneficia de la competencia Resolución.

Esta competencia proporciona asimismo Inmunidad/Finta.

Esta competencia se aplica después del uso de la competencia Contra-Ataque.

Feroz: Cuando obtiene un resultado de 2 ó 3 en el dado para las tiradas de daños en el CHYSME, el número de heridas proporcionadas a su rival aumenta en 1.

Fiel (X/Y): Un fiel es un místico (véase 4.6 Reglas místicas)

Las fórmulas místicas que puede recitar se llaman “milagros” y están contenidas en selecciones místicas llamadas “letanías”. Recitar un milagro constituye una “imploración”.

Su característica mística (MÍS) se llama Fe (FE) y es igual a X.

Su recuperación de UM es de $FE + N$, donde N es igual al número de creyentes amigos del mismo pueblo situados en su zona de control, dividido por 3 y redondeando hacia arriba.

Los creyentes son combatientes que tengan una característica de DIS.

Las UM que el místico recupera se llaman “Fe temporal” (FT), y se pierden de un turno al turno siguiente. A su reserva se le llama “reserva de fe”. La reserva mística de los fieles no tiene límite de contención.

Los fieles tienen acceso a la letanía universal, a la letanía de su alineamiento (Luz, Destino o Tinieblas) y a la letanía Y.

Furia guerrera: El uso de esta competencia se declara en el momento de colocar los dados de combate. Cuando se elige usar esta competencia, el combatiente debe poner todos sus dados de combate al ataque. A cambio, gana un dado de combate suplementario. Los efectos de la furia guerrera no se detienen más que a final de turno.

Guerrero mago: Un combatiente con esta competencia está sujeto a las siguientes reglas especiales:

- Posee la competencia Contra-Ataque
- No sufre penalización de Desconcentración
- Puede, en su activación, acumular un asalto o una acción a distancia con una acción mística. Los hechizos se pueden lanzar antes y/o después del asalto o la acción a distancia, a voluntad del mago.
- La suma de los niveles de los hechizos que puede contener el grimorio de un guerrero mago es igual a su POD y no su POD x2.
- No recupera un número de gemas igual a su POD + su rango por turno sino solamente su POD.

Hermano de sangre/X: Cuando dos miniaturas con esta competencia anotada de manera recíproca se reclutan en un mismo ejército, el valor en PE tal como está escrito en su carta de referencia se disminuye en un 10% redondeando hacia abajo y sin tener en cuenta el equipo. Su valor no se modifica por ningún otro efecto de juego.

Mientras se encuentren a 10cm uno del otro en el terreno de juego, los Hermanos de sangre ganan la competencia Instinto de supervivencia. Si uno de los dos muere, el otro gana la competencia Desesperado hasta final de partida.

Hiperiano: Un combatiente con esta competencia se considera aterrador para sus adversarios de los Meandros de las tinieblas. Su MIE es su COR. La competencia

Inmunidad/MIE no tiene efecto contra los hiperianos. Hiperiano proporciona a su vez las competencias Inmunidad/MIE, Hiperiano.

Hostigamiento: Un combatiente con esta competencia puede, excepcionalmente, acumular una carrera y un disparo en su activación. Puede disparar durante su carrera antes de que haya movido un número de centímetros igual a su MOV.

Iconoclasta: Un fiel con esta competencia, a la hora de recuperar FT, no cuenta a los combatientes de su campo presentes en su zona de control sino a los combatientes rivales. A este efecto, la zona de control de un fiel Iconoclasta se aumenta 5 cm, pero sólo para el cálculo de recuperación de FT.

Implacable/X: El combatiente puede efectuar X movimientos de persecución además del normal.

Inalterable: Un combatiente con esta competencia sólo puede ser afectado por efectos de juego que reduzcan los PV o los puntos de estructura, ataques a distancia o en contacto cuerpo a cuerpo.

Infiltración/X: El combatiente que tenga esta competencia puede moverse X cm al final de la fase de despliegue, pero no puede acabar en contacto con un adversario. Los Exploradores sólo se declaran ocultos al final de este movimiento.

Inmortal de las tinieblas: Un combatiente con esta competencia se llama Inmortal o Ser de las Tinieblas. Gana los efectos de la competencia Muerto viviente (véase Muerto viviente), pero no estará afectado por los efectos que afecten a los muertos vivientes.

Inmortal del destino: Un combatiente con esta competencia se llama Inmortal o Ser del Destino. Gana las competencias Consciencia e Inmunidad/Tóxico.

Inmortal de la luz: Un combatiente con esta competencia se llama Inmortal o Ser de la luz. Gana las competencias Inmunidad/Tóxico, MIE.

Inmunidad/X: Un combatiente con esta capacidad no se ve afectado por los efectos que vienen de X o por los efectos de juego de X.

Insensible/X: Cuando un combatiente con esta capacidad debe ser afectado por un milagro o hechizo enemigo, la fuente de este hechizo o milagro deberá pagar X UM

suplementarios para poder afectar al combatiente insensible. En caso contrario, no se verá afectado por el conjuro o milagro.

Instinto de supervivencia: Cuando el dado de una tirada de daños en el CHYSME efectuada contra el combatiente que tenga esta competencia marque un 4, no sufrirá ningún daño en esta tirada. Los daños y efectos adicionales a los del CHYSME no son ignorados.

Intimidación/X: La competencia Intimidación se aplica a una o varias características. Puede anotarse tanto como Intimidación/X como con un triángulo junto a las características afectadas por la competencia.

Un combatiente que tenga la competencia Intimidación en una característica puede hacer relanzar los dados que desee de todas las tiradas basadas en la competencia X que se realicen contra él y que sean exitosas.

Ejemplo: Un Conscrito logra una tirada de DEF contra un Bruto orco con la competencia Intimidación DEF. El Bruto puede hacer relanzar la tirada de DEF exitosa del Conscrito.

Caso particular: Un combatiente con la competencia Intimidación/FUE que haga relanzar la tirada de FUE (de daños) a su adversario elegirá él mismo si su adversario mantiene el primer o el segundo resultado.

Nota: Una tirada no se puede relanzar más que una vez (salvo mención explícita). Véase 1.2.7, A propósito de relanzar.

Cuando un combatiente Aguerrido en la característica X se enfrenta a un combatiente Intimidador en la característica X, las dos competencias se anulan.

Invocador/X: La potencia máxima de combatientes invocados que puede controlar el mago se altera en X.

Mago (POD/X/Y): Un mago es un místico (véase 4.6. Reglas místicas).

Las fórmulas místicas que pueden recitar los magos se llaman “hechizos”, y están contenidas en selecciones místicas llamadas “grimorios”. Recitar un hechizo constituye una “encantación”. Su característica MÍS se llama Poder (POD), y es igual a X.

Su recuperación es de POD + rango, y las UM que recupera de esta manera se llaman gemas, y se conservan de un turno al turno siguiente.

Se almacenan en la reserva mística del mago, que llamamos “reserva de maná”. La reserva mística de los magos puede contener hasta $POD \times 2$ unidades místicas.

Las gemas de la reserva de maná de un mago se pueden considerar de cualquiera de los elementos entre los indicados en Y.

Un hechizo necesita gemas de uno o varios elementos particulares. Un mago sólo puede lanzar hechizos cuyos elementos domine.

Z indica el conjunto de grimorios (selección mística de los magos) entre los cuales el mago puede elegir sus hechizos. Además de estas listas, tiene acceso al grimorio de Primagia y a los grimorios elementales de los elementos Y.

Maldito: Un maldito no puede relanzar jamás un dado de ningún tipo. Se le puede hacer relanzar un dado o una prueba. Gana la competencia Inmunidad/Aguerrido, Suerte.

Mando: En su Zona de Influencia, todos los combatientes amigos aumentan su COR (o su MIE) y su DIS en un número igual al rango del Comandante hasta los valores originales del comandante como límite.

Nota: El comandante gana una bonificación de +1 en COR (o en MIE) por un Porta-estandarte amigo y un +1 en DIS por un Músico amigo cerca de él.

Nota: Para las situaciones que se deriven de combinar la competencia Mando y el combate con combatientes aterradores, véase 4.4 El Miedo). Un comandante no aterrador sólo aumenta el COR y la DIS de un combatiente aterrador amigo, no su MIE. Un comandante aterrador aumenta COR, MIE y DIS a un combatiente aterrador amigo.

La zona de influencia es un cilindro que asciende hasta un nivel de altura superior y uno inferior, cuyo radio es variable según el rango del comandante:

- Rango 1: 15 cm
- Rango 2: 30 cm.
- Rango 3: 45 cm.

Los Comandantes con Mando de los pueblos del Lobo y de la Hiena con una POT superior a 1 tienen una Zona de Influencia 5cm mayor de lo normal.

Formar un *estado mayor*: Un comandante puede formar un estado mayor con un músico y/o un Portaestandarte. El Músico y el Portaestandarte deben ser de rango igual o inferior al comandante. El comandante debe encontrarse en las zonas de influencia de Músico y Portaestandarte. Las zonas de influencia de los tres son la unión de las tres zonas individuales de influencia. En esas Zonas de Influencia antes individuales (la del Músico, la del Estandarte y la del Comandante), se aplicará la suma de los efectos del Comandante, del Músico y del Portaestandarte.

Mártir: En su activación, un fiel que no esté en contacto con ningún enemigo puede usar la competencia Mártir de un combatiente amigo (al que llamaremos el Sacrificado). El sacrificado encaja X puntos de daño (como máximo, los PV que le quedaran en el momento de recibir los daños de esta competencia). El fiel ganará un

número de puntos de FT igual a X. Un fiel sólo puede usar la competencia Mártir de sus compañeros un número de veces igual a su rango como máximo.

Matador nato: Gana un dado de combate suplementario en cuerpo a cuerpo.

Mecánico/X: En la fase de mantenimiento, en la resolución de efectos positivos, un mecánico puede intentar reparar una máquina de guerra en contacto con él. Se lanza un dado y en un resultado de X o más, la máquina recupera 1 punto de estructura (PE).

Miembro suplementario/X: Un combatiente con esta competencia gana 1 dado de combate suplementario por cada combatiente en contacto con él hasta un máximo de X dados.

Muerto viviente: Posee la competencia Inmunidad/Tóxico, MIE.

Cuando un combatiente pasa al estado de Desbandada por el miedo causado por un muerto viviente, adquiere la competencia Efímero/4. Esta competencia se conserva hasta que el combatiente no se reagrupe.

Un comandante muerto-viviente genera un número de PT igual a su MIE, y se considera que posee una DIS de -1 para la determinación del Táctico.

Para determinar la separación de las melés en combates, un muerto-viviente usará su MIE en lugar de su DIS.

Músico: En su zona de influencia, todos los combatientes amigos se benefician de una bonificación de +1 en DIS. Esta bonificación no es acumulativa si un combatiente está en la zona de influencia de varios músicos. La zona de influencia es un disco centrado en el músico de radio variable según el rango del músico:

- rango 1: 15 cm
- rango 2: 30 cm
- rango 3: 45 cm

Formar un estado mayor: Véase competencia Mando.

Si forma parte de un estado mayor, el músico queda representado en el mazo de activación por la carta del comandante.

Mutágeno/X: A principio de cada turno, el jugador calcula el Total de Mutágeno (TM) de su ejército. Este valor es igual a la suma de los valores de las miniaturas que tengan Mutágeno/X. El valor de afiliación se cuenta como está indicado en 1.3.6.1, y sólo se tiene en cuenta el de las miniaturas que tengan la competencia Mutágeno.

Regla especial: Si el TM es inferior a 60, el jugador lanza 1D6 y multiplica el resultado por 10. Si el resultado es inferior o igual al TM, el jugador tiene derecho a una Dosis de Mutágeno (DM), y si es superior, no.

Ejemplo: Los jugadores juegan a 300 PE. Un jugador escorpión juega una afiliación cuyo valor es de 10/15/20/25/30. El valor total en PE de su ejército es de 300, de los cuales el valor de las miniaturas es de 285 y el de afiliación, de 15. Al principio de la partida, todas sus miniaturas tienen Mutágeno/X. Su TM es de $285 + 15 = 300$.

Al principio del 2º turno, la suma de los valores de los combatientes aún en juego es de 195. Esta suma está entre 100 y 200, y el valor de afiliación es ahora de 10. El TM es de $195 + 10 = 205$, lo cual corresponde a 3 dosis de mutágeno, 3 DM.

Al principio del 3er turno, la suma de los valores de los combatientes aún en juego es de 85. Esta suma es inferior a 100, y el valor de afiliación es 0, lo cual corresponde a 1DM.

El jugador calcula a continuación el número de DM de que dispone. $DM = TM/100$ redondeando hacia arriba.

Estas DM se atribuyen inmediatamente a combatientes que posean la competencia Mutágeno/X. Como máximo se le puede dar una DM a un combatiente con esta competencia. Cada combatiente que tenga una DM lanza 2D6, se queda con el valor inferior y le suma X. Ese será el número de Puntos de Mutágeno (PM) que el combatiente podrá repartir entre sus características durante este turno. La distribución de los PM dura hasta el final del turno. Los PM no usados se pierden a final de turno.

Los PM se pueden distribuir en entre todas las características (excepto FE y POD) en el momento de la activación del combatiente y/o:

- En DIS, en la determinación del Táctico.
- En X, en la resolución de un desafío en el que el combatiente use la característica X.
- En RES, durante una tirada de daños infligida al combatiente.
- En ATA, FUE, DEF y RES, en el momento de colocar los dados de combate.

Ninguna característica puede recibir más de 2 PM.

Caso particular: En el cálculo de los PM, si un combatiente obtiene 2D6 en su menor dado, sufre una sobredosis. Sus PM son 0 durante este turno y además pierde inmediatamente 1PV.

Místico-guerrero: Son combatientes dotados de las competencias Mago (X/Y/Z) o Fiel (X/Y) y que posean aptitudes de combate. Se distinguen por la competencia Místico-Guerrero.

Esta competencia conlleva las siguientes reglas especiales y excepciones:

- Posee contra-ataque.
- Posee Inmunidad/Desconcentración.

- Puede, en su activación, acumular un asalto o tiro y una acción mística. Las formulas se pueden recitar antes o después del asalto o el tiro, a voluntad del místico.
- La suma de los niveles de las formulas que puede tener la selección personal de un místico-guerrero es su MÍS, en lugar de su MÍS x 2.
- Si es mago, no recupera MÍS + rango UM por turno (véase Competencia Mago) sino MÍS UM por turno.
- Si es fiel, no recupera MÍS + X UM por turno (véase Competencia Fiel), sino su rango + X UM por turno.

Paria: Un paria no se beneficia de las competencias Mando, Porta-estandarte o Músico de combatientes amigos salvo que estos también posean la competencia Paria. Esta regla vale para la formación de estados mayores. Una lista de ejército no puede contener más del 20% en PE de parias salvo que el comandante mismo sea un paria.

Piedad/X: Un fiel que disponga de Piedad/X no pierde toda su FT no gastada antes de calcular su recuperación de FT, sino que puede conservar hasta X FT no gastados.

Porta-estandarte: En su zona de influencia, todos los combatientes amigos se benefician de una bonificación de +1 en COR. Esta bonificación no es acumulativa si un combatiente está en la zona de influencia de varios músicos. La zona de influencia es un disco centrado en el músico de radio variable según el rango del porta-estandarte:

- rango 1: 15 cm
- rango 2: 30 cm
- rango 3: 45 cm

Formar un estado mayor: Véase competencia Mando.

Si forma parte de un estado mayor, el porta-estandarte queda representado en el mazo de activación por la carta del comandante.

Poseído: Gana la competencia Inmunidad/penalizaciones de heridas.

Previsible: La carta de un combatiente previsible se coloca boca arriba en el mazo de activación, al contrario que todas las demás. Si una carta representa a varias miniaturas y al menos una es previsible, la carta se debe seguir teniendo boca arriba en el mazo de activación. Además, como el adversario puede mirar las cartas boca abajo del mazo (principalmente para saber el número de activaciones que nos quedan por hacer), podrá localizar en nuestro mazo la baraja la carta de un combatiente previsible.

Rapidez: Un combatiente con esta competencia triplica su MOV en una carrera o una carga. Está obligado a hacerlo también cuando huye. Las tiradas relativas a la intercepción de combatientes con esta competencia se leen dos columnas a la izquierda,

mientras que los combatientes rápidos que traten de interceptar rivales leerán su tirada dos columnas a la derecha.

Recarga rápida/X: Un combatiente puede recurrir a la recarga rápida en su activación. No podrá efectuar acciones que no sean libres además de los disparos. Gana un disparo adicional, y una penalización de $-X$ en TIR.

Recuperación/X: Un mago con esta competencia altera en X su recuperación de maná.

Regeneración/X: En la fase de mantenimiento, en la resolución de efectos positivos, un combatiente con esta competencia puede tratar de regenerarse. Se lanza un dado y en un resultado de X o más, recupera 1 PV.

Refuerzos: Cuando un combatiente que posea la competencia Refuerzos sea eliminado, se lanzará 1dX. (X es igual al número del turno en el que acabará la partida según el formato y el escenario jugados). El resultado del dado indica el número del turno al principio del cual ese combatiente puede ser designado. Se recomienda acompañar a la miniatura con un dado que marque ese turno.

Ejemplo: Una partida a 200 PE dura 4 turnos. Habrá que lanzar 1d4 para usar la competencia Refuerzos. En el primer turno, un Arquero Goblin dotado con Refuerzos es eliminado. El jugador lanza 1d4 y obtiene un 3. El arquero podrá ser llamado el turno 3.

Los combatientes convocados de esta manera se colocan inmediatamente en un borde de la mesa, en la zona de despliegue de su campo y fuera de contacto de todos los adversarios. Vuelven al juego como en su despliegue (con sus solos, artefactos, milagros, gemas de maná, etc.) y sólo podrán efectuar una acción de marcha en el turno en el que lleguen al juego.

En una partida, el VAL máximo de los combatientes que vuelven al juego de esta manera es igual al VAL del formato dividido entre 5.

Ejemplo: En una partida a 200 PE, el valor máximo de los combatientes que vuelvan al juego puede ser de $200/5 = 40$ PE.

En un mismo turno, el VAL máximo de los combatientes que vuelvan al juego es igual al VAL del formato dividido entre 10.

Ejemplo: En una partida a 200 PE, el valor máximo de los combatientes que retornen al juego en un solo turno será de $200/10 = 20$ PE.

Resistencia: Un combatiente con esta competencia sólo sufre las penalizaciones de heridas del estado Herido si ha perdido más de la mitad de sus PV.

Resolución/X: El uso de esta competencia se puede declarar hasta X veces por turno, antes de una tirada de INI, ATA, FUE, DEF o COR. Durante esa tirada en concreto, el combatiente se beneficia de la competencia Aguerrido en la característica elegida.

Especial: Resolución en ATA y DEF. En un combate, hay que distinguir el reparto de los dados que usen la competencia Resolución. Para esto se recomienda tirar dados de color o tamaño diferente. Un dado de defensa que se beneficie de Resolución y que se transforme en ataque por la competencia Contra-ataque también se beneficiará de la Resolución en el ataque logrado.

Especial: Resolución en FUE. En tiradas de daños simultáneas, si uno entre varios se beneficia de la competencia Resolución, hay que distinguirlo de los otros usando dados de color o tamaño diferentes.

Selenita: Es un mago que domina el elemento agua. Al principio de la partida, el jugador lanza un dado cuyo resultado proporciona una bonificación variable (ver tabla a continuación) pero la misma para todos los selenitas de la partida.

Las bonificaciones son:

- 1: ningún efecto
- 2 y 3: +1 en INI
- 4 y 5: +1 en INI, +2,5 en MOV terrestre
- 6: +1 en INI y en POD, +2,5 en MOV terrestre y Matador nato.

Suerte/X: X veces por turno, el combatiente puede relanzar una tirada en el TRUCO que acabe de fallar. No actúa en tiradas de daños del CHYSME. Esta tirada se efectúa en las mismas condiciones que la primera, como si ésta no hubiera sido realizada.

Nota: Una tirada sólo puede relanzarse una vez, salvo mención contraria explícita (véase 1.2.7 A propósito de relanzar).

Taumaturgo: Cuando está herido, la zona de control de un Taumaturgo se dobla para el cálculo de la FT.

Tiro de asalto: Un tirador con esta competencia, libre y que disponga de línea de visión sobre su objetivo, puede, en un asalto, declarar un tiro de asalto. Antes de entrar en contacto con su objetivo, realizará un disparo de dificultad 2.

Si tras el tiro de asalto el objetivo resulta eliminado, el asaltante puede redirigir su asalto hasta el límite de su potencial de movimiento. Una carga redirigida así se convierte en una acción de Trabar.

No se puede efectuar un tiro de asalto en un movimiento de persecución.

No se puede efectuar un tiro de asalto si el tirador-asaltante es interceptado por otro combatiente distinto de su objetivo.

Tiro instintivo: En un disparo a melé, un tirador instintivo suma 2 a su tirada de reparto de daños.

Cuando efectúe un disparo, disminuye en 1 (con mínimo en 0) el grado de obstrucción.

Tóxico/X: Cuando un combatiente pierde al menos 1 PV debido a un ataque cuerpo a cuerpo o a un disparo por parte de un combatiente que posea esta competencia, hay que colocar un contador de Tóxico/X en el combatiente herido.

En la fase de mantenimiento, por cada combatiente con al menos un marcador de tóxico se considerará el marcador que tenga el valor más bajo de X y se disminuirá en 1 por cada marcador tóxico adicional. A continuación se lanza 1d6: si el resultado es superior o igual a X, el combatiente perderá 1 PV.

Ejemplo: Un Guardia pretoriano ha sufrido una herida debido a un disparo de un Arquero ofidio. En la fase de combate siguiente, el pretoriano afronta a un Vortiran, que logra dos ataques. Cada uno de ellos inflige 1 herida (-1 PV) al pretoriano. En la siguiente fase de mantenimiento, el Guardia pretoriano tiene un marcador Tóxico/4 (del arquero), y dos marcadores Tóxico/1 (del Vortiran). Se toma el valor inferior, 1, y se le resta 2 (porque ha habido tres marcadores tóxicos en total), lo cual da como total un resultado de -1. Se lanza 1d6 y forzosamente se obtiene un resultado superior a -1. El pretoriano pierde 1 PV y muere.

Trampero: Acumulativo. Si está libre de todo adversario, el Trampero puede colocar un contador de Trampa. Esta trampa tiene una Potencia de 0 y está Oculta (véase competencia Explorador), por lo que es un terreno normal.

Además, puede colocar una trampa en su despliegue con las siguientes restricciones:

- a 20cm o menos de él
- a más de 10cm de cualquier adversario
- fuera de la zona de despliegue enemigo.

Cuando un combatiente que no sea él pasa a 5cm o menos de la Trampa, esta última se activa, el combatiente que la ha activado sufre una tirada de heridas de FUE 5 y la trampa desaparece.

Suerte/X: X veces por turno, el combatiente puede relanzar una tirada en el TRUCO que acaba de fallar. No actúa en tiradas de daños del CHYSME. Esta tirada se efectúa en las mismas condiciones que la primera, como si ésta no hubiera sido realizada.

Nota: Una tirada sólo puede relanzarse una vez, salvo mención contraria explícita (véase 1.2.7 A propósito de relanzar).

Vuelo: Véase capítulo 4.5. El vuelo.

Vulnerable: Una tirada de daños en el CHYSME contra un combatiente vulnerable que indique 1 herida o más inflige un punto de daño adicional.

Zapador/X: En el despliegue, un combatiente así puede levantar una barricada (X PS, RES 5) de una peana de grosor. La altura de la barricada estará entre 2 y 4 cm. Su longitud será de 9cm menos su altura.

Si la barricada se destruye, se convierte en terreno Difícil.