

Song of Hyborea

Canción de Hiboria

Reglamento para jugar a Song of Blades and Heroes en el mundo haborio de Conan.

Escrito por Eric Fessard

Traducido por Rubén Casado para La Armada

SONG OF HYBORIA

Reglamento para jugar a **Song of Blades and Heroes** en el mundo hybóreo de Conan.

Escrito por Eric Fessard

Créditos:

Portada de Frank Frazetta

Ilustraciones de John Buscema, Pablo, Marcos, Alfredo Alcala, Young Montano, Neal Adams, Mark Schultz.

Concepción gráfica de Eric Fessard

Song of Blades and Heroes es un juego de Andrea Sfiligoi, editado por Ganesha Games –

<http://www.ganeshagames.net>

Traducido en español por Rubén Casado (shasta)

Song of Hiboria ha sido creado sin el acuerdo del autor de Song of Blades and Heroes, Andrea Sfiligoi y Ganesha Games. Es un suplemento totalmente gratuito y no puede ser vendido.

Para utilizar este libro, debéis tener el libro básico Song of Blades and Heroes, versión 1.

Conan ®, Savage Sword of Conan, Hyboria, los nombres, los personajes y todo lo relativo al universo son marcas de Conan Properties International LLC. Todas las imágenes son propiedad de sus autores.

Studio Corax – diciembre 2012

<http://coraxstudio.free.fr>

ÍNDICE

1. Introducción
2. Mapa del Mundo Hiborio
3. Nuevas Reglas
 - 3.1. Agruparse alrededor de un estandarte
 - 3.2. Escalar
 - 3.3. Fuego
 - 3.4. Reglas avanzadas para terrenos
4. Habilidades Especiales
5. Objetos Mágicos
6. Catacumbas
7. Barcos y Navíos
8. Campañas avanzadas en la Era Hiboria
9. Héroes y Monstruos del Mundo Hiborio
 - 9.1. Bestiario
 - 9.1.1. Animales Salvajes
 - 9.1.2. No Muertos
 - 9.1.3. Gólems
 - 9.1.4. Elementales
 - 9.1.5. Hombres-Serpientes de Set
 - 9.2. Hiborios
 - 9.2.1. Cimmeria
 - 9.2.2. Hiborios de los Reinos del Oeste
 - 9.2.3. Nordheim
 - 9.2.4. Hiperbórea
 - 9.2.5. Shem
 - 9.2.6. Pictos
 - 9.2.7. Reinos Negros
 - 9.2.8. Reinos Nómadas
 - 9.2.9. Zamora
 - 9.2.10. Vendhya
 - 9.2.11. Khitai
 - 9.2.12. Civiles
 - 9.3. Mercenarios
 - 9.3.1. Compañía Escarlata
 - 9.3.2. Corsarios Negros
 - 9.3.3. Kozakis
 - 9.3.4. Compañías Libres
 - 9.3.5. Cofradía Roja
 - 9.4. Héroes
10. Escenarios
 - 10.1. La Torre del Elefante
 - 10.2. La Hija del Gigante de Hielo
11. Hoja de Banda

1. INTRODUCCIÓN

Song of Hyboria es una adaptación del juego **Song of Blades and Heroes** en el mundo de la Era Hiboria, escrito por Robert E. Howard. Con este suplemento podrás hacer frente a los riesgos, peligrosos enemigos y maléficos brujos hasta los confines de **Shem** y **Estigia**.

Para utilizar este suplemento, debes tener en el reglamento base: Song of Blades and Heroes, editado por Ganesha Games.

PÁGINAS DE REFERENCIA

Cada vez que el texto haga referencia al reglamento base, este será anotado como SBH (Songs of Blades and Heroes), para así evitar repeticiones innecesarias. Además, podrás observar la página del SBH del manual francés como referencia.

HISTORIA DEL MUNDO HIBORIO

Los Supervivientes del Cataclismo

Las civilizaciones de Thuria, la Lémuria y la Atlántida han sufrido un gran cataclismo algunos siglos después del reinado del rey Valusian.

En la época de este cataclismo, un grupo de humanos primitivos poseían un nivel tecnológico por encima del Neanderthal. Estos huyeron hacia las regiones del Norte de lo que quedaba del continente Thuria para escapar de la destrucción. Descubrieron zonas más o menos seguras, aunque cubiertas de nieve y habitadas por una raza de primates carnívoros. Los monos eran grandes, cubiertos de pelo blanco y, aparentemente, eran nativos de esta tierra. Los invasores de la edad de piedra,

enzarizados en una guerra territorial contra ellos; consiguieron, finalmente, cazarlos más allá del círculo polar ártico. Considerando a sus enemigos como condenados a perecer no se interesaron más en ellos. Ahora, el grupo recién llegado tenía que adaptarse a su nuevo pero rudo ecosistema y su población comenzó a aumentar.

Los Ancestros de los Hiborios

Mil quinientos años más tarde, los descendientes de este grupo inicial fueron llamados 'Hiborios'. Estos habían sido nombrados en honor a Bori, su dios más venerado. Bori había sido, efectivamente, un gran jefe tribal de su pasado que fue divinizado después de su muerte. La tradición oral lo recuerda como su líder en el curso de su migración inicial hacia el norte, aunque la antigüedad de este hombre haya sido exagerada.

A partir de este punto, las diferentes tribus de Hiborios, unidas pero independientes, se expandieron a través de las regiones del Norte de esta zona del mundo. Algunas de ellas habían viajado ya hacia el sur, a un ritmo moderado, a la búsqueda de nuevos territorios donde instalarse. Los Hiborios no habían encontrado aún otros grupos culturales, pero ahora estaban envueltas en guerras tribales.

Se trataba de una raza poderosa y guerrera donde el individuo medio era de gran estatura, pelo salvaje y ojos grises. Culturalmente, ya tenían artistas y poetas. La mayoría de las tribus utilizaban siempre la caza para alimentarse. Las tribus que se encontraban más al sur practicaban la crianza de bovinos desde hacía varios siglos. La única excepción a su largo aislamiento de otros grupos étnicos proviene de las actuaciones de un solitario aventurero. Él había viajado hasta el círculo polar ártico y volvió con la noticia de que sus antiguos adversarios, los monos, no habían sido extinguidos. Más bien estos habían

evolucionado en hombres-mono y, según su historia, eran numerosos. Él pensaba que evolucionarían rápidamente hasta el nivel de un humano y serían una amenaza para los Hiborios en el futuro. El trató de reclutar una fuerza militar significativa para hacer una campaña contra ellos, pero la mayoría de los Hiborios no estaban convencidos de sus cuentos y tan solo un pequeño grupo de jóvenes temerarios emprendió la campaña. Ninguno de ellos regresó jamás.

Los Comienzos de la Era Hiboria

La población de las tribus Hiborias continuaba aumentando y, con ello, la necesidad de tener nuevas tierras. Los Hiborios comenzaron su expansión más allá de sus territorios familiares, comenzando una nueva era errante y de conquistas. Durante quinientos años, los Hiborios se propagaron por el Sur y el Oeste de su continente sin nombre.

Encontraron otros grupos tribales por primera vez después de miles de años. Vencieron muchos clanes más pequeños de orígenes muy diferentes. Los supervivientes de los clanes vencidos fueron absorbidos por el pueblo conquistador, transmitiendo sus rasgos raciales a las nuevas generaciones Hiborias. Las tribus hiborias de sangre mezclada estuvieron obligadas a defender sus nuevos territorios de las tribus Hiborias de sangre pura que seguían los mismos itinerarios de migración. A menudo, los nuevos invasores vencían a los defensores antes de absorberlos, lo que provocaba una red de tribus y naciones Hiborias con diferentes elementos que se mezclaban en el seno de sus líneas ancestrales.

El primer reino Hiborio organizado que emergió fue Hiperbórea. La tribu que la estableció entró en la era neolítica, aprendiendo a construir en piedra, desde pequeñas construcciones hasta fortificaciones. Estos nómadas vivían en las tiendas hechas de pieles de animales pero las

abandonaros por otras más duraderas hechas con piedra. Se instalaron definitivamente en pueblos fortificados y desarrollaron una arquitectura ciclópea con el fin de continuar fortificando sus muros defensivos.

Los Hiperboreanos eran, por lo tanto, más avanzados que el resto de tribus Hiborias y tratan de extender su reino atacando las tierras colindantes de sus vecinos. Estas tribus defendían ferozmente sus territorios pero los perdieron y fueron obligados a migrar. Otras tribus huían antes de que los propios Hiperbóreos les declarasen la guerra. Mientras tanto, los hombres-mono del círculo polar ártico habían emergido como una nueva raza de humanos, rubios y grandes. Ellos comenzaron su propia migración hacia el sur, desplazando a las tribus Hiborias mas septentrionales.

Los Maestros del oeste

Durante los miles de años siguientes, las naciones guerreras Hiborias se desarrollaron hasta convertirse en las principales regiones occidentales del continente sin nombre. Se encontraron a los Pictos y los forzaron a contentarse con los terrenos baldíos del oeste, que serán conocidos como el Desierto de los Pictos. De la misma manera que sus familiares Hiperbóreos, otros Hiborios comenzaron a instalarse y crear sus propios reinos.

La más meridional de están jóvenes naciones ha sido Koth, que se estableció al norte de Shem y comenzó pronto a tener su influencia cultural en los pastores del sur.

Justo al sur del Desierto Picto se encontraba el valle fértil de Zing. La tribu Hiboria que la conquistó encontró otros pueblos ya instalados ahí. Estos comprendían una nación agrícola perteneciente a la población de Shem, y una tribu guerrera Picta que ya la había conquistado. Estos absorbieron a los vencidos dentro de su tribu. Hiborios, Pictos y los padres sin nombre de los Shemitas se unieron en una nación llamada Zingara.

Por otro lado, al norte del continente, los invasores de cabellos rubios del círculo polar ártico habían crecido en número y fuerza. Prosiguieron su expansión hacia el sur, lo que provoca la migración de las tribus Hiborias vencidas hacia el sur también. Incluso Hiperbórea fue conquistada por uno de los clanes bárbaros. Pero aquí, los conquistadores decidieron mantener el reino, guardando su antiguo nombre y adoptando ciertos elementos de la cultura Hiboria. A pesar de las guerras y las migraciones continuas, las otras regiones del continente permanecieron en el mismo estado durante cinco siglos.

3. NUEVAS REGLAS

3.1 AGRUPARSE ALREDEDOR DE UN ESTANDARTE

Cualquier miniatura que forme parte de tu grupo de guerreros (no necesariamente tiene que ser el líder de la banda) puede ser escogida como **portador de la bandera o portaestandarte**. Una bandera puede ser un objeto diferente según la naturaleza del grupo –un tótem de guerra para los Pictos, la cabeza de un enemigo sobre una pica, etc. Lo importante y esencial es que el portaestandarte pueda ser identificado en el campo de batalla.

El portaestandarte tiene -1 en C debido a la dificultad que conlleva manejar la insignia del grupo. Esta miniatura, en cualquier momento, puede utilizar una acción gratuita para soltarlo. Sin embargo, para recuperar un emblema abandonado hay que gastar una acción estando en contacto con el estandarte.

La ventaja de tener un estandarte es, que una vez por batalla, cuando un chequeo de moral haya sido fallado, las miniaturas pueden correr hacia el estandarte en lugar de huir del mapa por el borde más cercano. Este movimiento puede ser considerado un caso particular de la acción de grupo ‘reagruparse’: Las miniaturas que se reagrupan tiene que acabar su movimiento en adyacente al estandarte si hay espacio. Si no lo hay, en contacto con una miniatura que esté en contacto con el estandarte.

La habilidad del estandarte solo funciona una vez por partida. No importa si este ha sido soltado por tus guerreros y recogido posteriormente varias veces

Si el portaestandarte huyera de la mesa, este guerrero/a dejará el estandarte en el suelo al

comienzo de su movimiento. Por lo tanto, el estandarte permanece en juego

Las miniaturas “No muerto” que fallen su chequeo de moral se benefician también de esta regla. Estos se pueden agrupar alrededor del estandarte en lugar de ser destruidos por fallar el chequeo. El estandarte es mágico o contiene un tipo de material que les ayuda a concentrar su energía impía y les permite permanecer unidos. Hay un inconveniente en tener un estandarte. Si este es capturado por tus enemigos, todos los miembros del grupo tienen que superar un chequeo de moral. Las miniaturas con las reglas: ‘Artificial’, ‘No Muerto’ o ‘Berserker’ no tiene que hacer el chequeo.

3.2 ESCALAR

Algunos obstáculos pueden ser escalados si se supera un Chequeo de Calidad con tres dados.

Tabla de Escalada	
3 o 2 éxitos	La miniatura escala de forma ascendente o descendente con todo su movimiento.
1 Éxito	La miniatura escala con su movimiento habitual reducido en una categoría (Largo →Mediano; Mediano → Corto; Corto → Corto)
3 Fallos	La miniatura fracasa después de darse cuenta de la altura del obstáculo.

Modificadores:

- +1 Si la miniatura tiene la habilidad especial ‘Acróbata’.
- -1 Si se trata de un Muro Vertical.
- -1 Si la miniatura está equipada con una Armadura Pesada.

Una miniatura no puede combatir si está escalando (Si es atacada, la miniatura es tratada

como si estuviese ‘inmovilizada’). En cualquier momento, la miniatura puede dejarse caer, pero entonces cuenta como una caída. Una miniatura no puede lanzar de ninguna manera si está escalando. Además, si una miniatura falla un chequeo de moral escalando, cae al suelo.

Las miniaturas con la habilidad especial ‘**Escalador**’ no son afectadas por las reglas de escalar y pueden hacer lo que quieran. Tampoco reciben heridas si caen.

Las miniaturas con cuatro patas (caballos, lobos, etc.) no pueden escalar obstáculos de más de 30°. Los animales con garras (gatos, tigres...) pueden escalar obstáculos naturales (rocas, arboles...)

3.3 FUEGO

Depende del escenario que se juegue, es posible hacer fuego e incendiar edificios del campo de batalla.

Inflamabilidad

Los jugadores se tienen que poner de acuerdo sobre la capacidad de resistir el fuego que tiene la escenografía desplegada. La ‘**inflamabilidad**’ es un valor a obtener con un dado.

Elemento de Escenografía	Inflamabilidad
Madera, Bosque	5+
Cabaña, Casa/Estructura de Madera.	4+
Techo de Paja, Hojas Secas	2+

Modificadores:

- +1 Si la meteorología es Viento Fuerte.
- -1 Si la meteorología es Lluvia o nieve.
- -2 Si la meteorología es Tormenta.

La inflamabilidad actúa como el atributo del fuego. Por ejemplo, si una miniatura trata de propagar un incendio, el fuego ‘resiste’ haciendo un chequeo de inflamabilidad.

Inflamabilidad

Se necesita 1 acción para que una miniatura adyacente a una fuente de fuego (Fuego, brasero, chimenea, etc.) prenda una antorcha o una flecha.

Las **flechas inflamadas** disparadas contra elementos grandes de escenografía (Edificio, bala de paja, carro...) impactan automáticamente.

Con un **encendedor/candelabro/mechero** se necesitan 3 acciones durante el mismo turno para encender el fuego. Suponemos que todos los personajes tienen un encendedor a excepción de los animales.

Con una **antorcha o una lámpara de aceite** se requiere de 1 acción para encender el fuego. Excepto los animales.

Un **dragón** con su ígneo aliento puede incendiar un elemento de escenografía superando un Disparo contra el elemento (Valor de combate=0). Al principio de la partida lanza uno por cada Dragón. Con +4, un dragón escupe fuego. O de lo contrario, escupe otra sustancia nociva pero que no se incendia.

Un mago lanzando un ‘hechizo de ataque a distancia’ puede incendiar elementos de escenografía (valor de combate = 0).

Los elementales de fuego pueden incendiar elementos simplemente tocándolos.

Un elemento de escenografía que ha sido incendiado tiene que superar un Chequeo de Inflamabilidad para saber si se incendia.

Extinguir el Fuego

Una vez que se ha encendido un fuego continuará quemando a menos que las condiciones meteorológicas cambien o una miniatura intente apagarlo.

Si llega la **lluvia**, cada elemento en llamas tiene que pasar, con un dado, un Chequeo de Inflamabilidad para todos ellos (Esto ocurre después que todos los jugadores hayan activado todas sus miniaturas). Si el chequeo es superado

el fuego continua, en caso contrario, si el chequeo falla, este se apagará.

Los **elementales de agua y tierra** pueden apagar un elemento en llamas simplemente estando en contacto con él. El elemento incendiado debe superar un Chequeo de Inflamabilidad con un dado. Igual que en el caso anterior, si este chequeo es superado el fuego continua, en caso contrario el fuego se apaga.

Una miniatura puede intentar apagar un incendio con medios rudimentarios (Saltando encima, intentando taparlo con algo, tirándole agua o tierra, etc.). Para esto, la miniatura tira tres dados, y tiene que hacer un Chequeo de Calidad, y el elemento un Chequeo de Inflamabilidad. Si la miniatura tiene más éxitos el fuego se apaga.

Efectos del Fuego

Las miniaturas dentro de un edificio incendiado o en un terreno en llamas reciben un ataque a causa del fuego. El valor de combate del fuego es de 7 – Inflamabilidad del terreno. Por ejemplo, un techo de paja con una inflamabilidad de 2+ tiene un valor de combate de 5 cuando se incendia.

Los animales, los vapores/gases y los hombres lobo tienen que pasar un Chequeo de Calidad para ponerse adyacentes a un fuego.

Los elementales de fuego no reciben ningún daño por el fuego y no pueden extinguir ningún incendio.

Los edificios pueden ser destruidos por el fuego. Al final de cada turno utiliza esta fórmula:

3 dados + Número de turnos que el edificio está en llamas – Inflamabilidad

Si el resultado es 21 o más, el edificio se derrumba.

3.4 REGLAS AVANZADAS PARA

TERRENOS

Existen cuatro tipos de terrenos:

- Normal
- Obstáculo
- Difícil
- Especial

Los jugadores tiene que ponerse de acuerdo con los tipos de terreno antes de comenzar una partida, así se evitan discusiones por dudas durante la partida.

En general, una zona de terreno no puede ser más grande que **dos Distancias Largas** ni más pequeña que **una Distancia Corta**.

Terreno difícil (ej: maleza, rocas, montaña, subir una colina, etc.).

Reduce en un nivel la distancia del movimiento de la miniatura que lo atraviesa. (Larga -> Mediana; Mediana -> Corta; Corta -> 2 Acciones).

Las **colinas** deben tener una cima bien marcada o, en su defecto, un punto que indique claramente donde está su punto máximo de altura. Esto permite saber con facilidad si una miniatura está ascendiendo o descendiendo y que miniatura se encuentra a más altura en un combate.

Las **montañas** pueden ser bajas (y consideradas como terreno difícil) o muy abruptas o escarpadas (consideradas como terreno impasable)

Obstáculos (ej: muros, piedras, setos)

Hay que saber antes de la partida que elementos pueden ser atravesados, escalados o cuáles de ellos son infranqueables.

Tabla de Obstáculos	
Obstáculo menos alto que la mitad de la miniatura	Puede ser atravesado sin penalización
Obstáculo igual de alto que la mitad de la miniatura hasta el doble de su altura	Puede ser escalado
Obstáculo más alto que el doble de la altura de la miniatura	Infranqueable o escalable (A elección de los jugadores)

Algunos obstáculos (Setos, árbol caído, esquinas o entradas de edificios) pueden ser defendidos. Esto sucede cuando la miniatura se encuentra en contacto con el elemento y es atacado cuerpo a cuerpo por un enemigo desde el otro lado ('Defender un obstáculo +1'). Además, la miniatura será considerada como a cubierto si le disparan desde el otro lado ('Objetivo cubierto -1')

Terrenos Especiales

➤ **Desierto**

Un desierto se considera un terreno difícil. Excepto si la miniatura tiene la habilidad especial 'Cruza Desiertos. Una playa puede ser considerada un desierto.

Las dunas se consideran colina y desierto al mismo tiempo. Sobre una mesa de juego de temática desértica, es interesante colocar zonas de terreno normal, terreno de desierto y dunas.

➤ **Jungla**

La jungla se considera un terreno difícil. Además, todas las miniaturas se vuelven 'lentas' (ganan la habilidad 'Lento') a menos que tengan la habilidad especial 'corredor de los bosques'.

➤ **Lago Helado**

Un lago helado se considera un terreno difícil. Un guerrero que se encuentre sobre el lago tiene -1 a su tirada de combate. Además, el resultado de Empujado de un combate se considera como Tirado al Suelo.

Las miniaturas 'Grandes' o 'muy grandes' si fallas si chequeo de activación no pueden volar, ya que rompen el hielo y caen en el agua congelada. En este caso, las miniaturas son eliminadas.

➤ **Rio**

Cuando haya en la mesa de juego un rio, hay que lanzar un dado para conocer su naturaleza. Con un resultado de 1-3: Agua poco profunda; Con un resultado de 4-6: Agua profunda.

El rio debe contener al menos un puente o un vado para que puede ser atravesado.

En **agua poco profunda** una miniatura tiene un -1 a su tirada de combate (A menos que tenga la regla especial de 'Anfibio'). Caer en el agua poco profunda es peligroso, por lo tanto, levantarse requiere 2 acciones.

En **agua profunda** la miniatura tiene que nadar:

Tabla de Natación	
1 Éxito	La miniatura flota en su posición
2 Éxito	Nada una distancia Corta (Excepto si es una miniatura con movimiento Corto)
3 Éxitos	Nada una distancia Corta (Incluso si es una miniatura con movimiento Corto)
1 Fallo	Fin de la Activación de la miniatura
2 Fallos	Fin del turno del jugador
3 Fallos	La miniatura resbala y se ahoga 1 D6 turnos +1 y finaliza el turno del jugador.

Si un nadador se ahoga puede ser salvado por otro nadador que se desplaza a su lado. Siempre que haya superado su tirada de natación.

Los No-muertos y los seres 'Artificiales' no pueden ahogarse. Estos caen al fondo del agua y se desplazan con la habilidad 'lento'.

Los combatientes con la habilidad 'Anfibio' se desplazan con normalidad por el agua. En **agua profunda**, un combatiente tiene -2 a su tirada de combate. Además, no puede lanzar ni disparar nada (A menos que tenga la regla 'anfíbio').

Siempre que una miniatura atravesase un vado por primera vez, tiene que lanzar un dado. Con un resultado de 5+ el vado es resbaladizo. Si la miniatura hace más de un movimiento atravesando un vado resbaladizo tiene que pasar una Chequeo de Calidad (+1 Si es un acróbata, -2 si tiene armadura pesada). Si lo falla el guerrero se cae.

Si el clima es de lluvia, el vado se considera agua poco profunda.

➤ Ruinas

Las ruinas pueden ser los restos de un templo de tiempos antiguos atlantes, una anciana ciudad olvidada de Aquerón, o un santuario de Set destruido por fieles fanáticos. Para conocer su tipo, tira un dado en la siguiente tabla de ruinas.

Tabla de Ruinas	
1	Ruina (Solo aporta cobertura)
2	Templo Antiguo
3	Ciudad olvidada de Aquerón
4	Abominación de Otro Mundo
5	Guarida de un Hechicero Negro
6	Maldición de Set

Templo Antiguo

Las ruinas son los restos de un antiguo templo atlante, destruido u olvidado.

Hay hasta 1 D3 + 2 estatuas dentro del templo y son colocadas por el Defensor. Si una miniatura es destruida a una distancia Corta de una estatua, la escultura toma vida y es controlada por el defensor. Las estatuas pueden ser atacadas aunque no estén reanimadas. En este caso, tienen los mismos atributos pero no se defienden. Un hechicero superando un hechizo de inmovilización puede volver a dormir la estatua.

Estatua reanimada

24 Puntos	Calidad: 4+ Combate: 3
Reglas Especiales	Lento, Artificial, Armadura Pesada

Ciudad olvidada de Aquerón

Los muros y templos de esta anciana y maléfica ciudad de Aquerón no son nada más que ruinas. La muerte y las sombras rodean estas piedras... Todo **nigromante** que esté en la ciudad tiene un +1 a sus Chequeos de Calidad para lanzar un hechizo. Por cada '1' que se obtenga aparecerá

un **Espíritu de Aquerón**. De igual manera, cada vez que un guerrero (Excepto si son 'Artificial' o 'No-Muerto') tenga una muerte horrible aparecerá otro Espíritu de Aquerón.

Espíritu de Aquerón

62 Puntos	Calidad: 4+ Combate: 2
Reglas Especiales	No-Muerto, Vuela, Terror, Ciencia de la Liberación, Maléfico.

Los espíritus aparecerán inmediatamente de manera aleatoria, y el defensor los posiciona según la tabla de a continuación:

Tabla de Aparición de Espíritus de Aquerón (Tira 1 dado por cada Espíritu)	
1	El Espíritu aparece a una distancia Larga del nigromante o del guerrero que recibe la muerte horrible.
2	El Espíritu aparece en el borde de la zona de juego del Defensor.
3	El Espíritu aparece en el borde de la zona de juego del Atacante
4	El Espíritu aparece a en la ruina situada más al centro de la mesa
5	El Espíritu aparece a una distancia Mediana del borde izquierdo de la zona del Defensor
6	El espíritu aparece a una distancia Mediana al borde derecho del Defensor

Los espíritus son controlados por el adversario del jugador que haya causado su aparición (Nigromante o quien ha causado una muerte horrible). Estos espíritus no pueden salir de la zona de juego.

Abominación de Otro Mundo

Las ruinas ocultan un portal antiguo hacia otra dimensión. Este portal se encuentra en medio de la zona de juego. Cada turno, cuando todos los guerreros han sido activados, tira un dado de seis caras. Obteniendo un 6 el portal se abre y aparece una Abominación.

Abominación de Otro Mundo

112 Puntos	Calidad: 3+ Combate: 4
Reglas Especiales	Muy Grande, Robusto, Terror, Salvaje, Golpe con la

	cola, Anfíbio, Lento
--	----------------------

La abominación la controla el jugador que tenga más miniaturas (Esta condición se verifica al principio de cada turno). El jugador que controla la Abominación no puede atacarla.

Guarida de un Hechicero Negro

Las ruinas no son que el refugio de un hechicero maléfico de una oscura orden. Su gruta se encuentra en medio de la zona de juego.

Cada turno, cuando todos los combatientes han sido activados, tira un dado de seis caras. Obteniendo un 6, el hechicero siente a los guerreros alrededor de su refugio y hace sonar la alarma.

Lanza otro dado para determinar que enemigos salen de la guarida:

Tabla del Refugio del Hechicero Negro	
1	2 Esqueletos
2	3 Esqueletos
3	2 Esqueletos y 1 Momia
4	3 Esqueletos y 1 Momia
5	4 Esqueletos y 1 Momia
6	4 Esqueletos y el Hechicero Negro

Nota: Las características de los enemigos se encuentran en el bestiario. Los esqueletos están armados con espada y escudo.

Los esbirros del hechicero Negro no se alían con ningún jugador, por lo tanto, atacan a ambos jugadores. Para esto, una vez las tropas de ambos jugadores han sido activadas, los esbirros del Hechicero Negro se activan.

Cada jugador activa una miniatura siguiendo una serie de reglas:

1. Se activan las miniaturas comenzando por aquella que tiene la Calidad la más baja y continuando por aquellas con el

atributo más alto. (*La elección de dados para activar se deja a elección del jugador*)

2. Cada miniatura ataca al enemigo que tengas más cerca mediante una carga.
3. El Hechicero negro tiene que lanzar un hechizo si puede. Tiene que hacer objetivo a la tropa enemiga más cercana, o aquella que sea ‘Grande’ o ‘Muy Grande’.

Maldición de Set

Las ruinas están sometidas a una terrible Maldición de Set.

El guerrero (Excepto los ‘No muerto’ y los ‘Artificial’) que entre en las ruinas tiene que lanzar un dado de seis caras. Obteniendo un 6, el guerrero queda maldito y se transforma en una Serpiente Abominable.

Serpiente Abominable	
112 Puntos	Calidad: 3+ Combate: 4
Reglas Especiales	Muy Grande, Robusto, Terror, Salvaje, Golpe con la cola, Anfíbio, Lento

Cuando un guerrero es maldecido, las ruinas pierden su poder por el resto de la partida. La serpiente permanece en el mismo lugar y no vuelve a su estado original a menos que inflija una **muerte horrible**. En una campaña, la maldición persiste, por lo tanto, la maldición no desaparece al final de la partida.

4. HABILIDADES ESPECIALES

Todas las habilidades especiales utilizadas en el juego son recopiladas en este capítulo. Para mayor comodidad están ordenadas alfabéticamente.

El guerrero que tenga una habilidad especial marcada con el siguiente símbolo (☼) es un **personaje**.

➤ **Absorción de Energía (Drain)**

Cuando un personaje con esta habilidad toca a otro guerrero en un combate cuerpo a cuerpo no lo mata ni le provoca una muerte horrible. Tampoco lo rechaza ni le cambia la dirección. Los guerreros tocados en un combate cuerpo a cuerpo por uno que tiene la habilidad Absorción de Energía ven su Calidad aumentada en 1. Si este atributo hace que dicha miniatura tenga una calidad de 7 es retirada del juego y cuenta como una baja.

La Absorción de Energía no tiene ningún efecto en los ‘No-muerto’ o en los ‘Artificial’.

➤ **Acróbata (Acrobat)**

Un combatiente con esta habilidad tiene +1 a sus Chequeos de Calidad para todas las escaladas y a para evitar daños por caída. También, todos los ataques a distancia que le hagan objetivo se hacen a 1, a menos que esté inmovilizado.

➤ **Anfibio (Amphibious)**

Los guerreros con la habilidad anfibio pueden atravesar terrenos de agua sin penalización de movimiento.

➤ **Animal**

Las miniaturas del tipo Animal no reciben puntos de experiencia en el marco de una campaña. Una banda no puede estar constituida por más de un 50% de combatientes con la habilidad de Animal. Un animal no puede utilizar objetos mágicos. Un Animal huye automáticamente cuando el último guerrero no-animal muere.

➤ **Armadura Pesada (Heavy Armor)**

Esta habilidad especial representa una protección ofrecida por una armadura de placas completa o una armadura rígida natural, como por ejemplo una piel de dinosaurio o un caparazón. Cada vez que un guerrero pierde un combate ni recula ni cae al suelo. Se considera que la Armadura pesada devuelve el impacto al

adversario y la ronda se considera como un empate.

Una miniatura con esta habilidad no puede beneficiarse de la habilidad ‘Discreto’ y tiene un penalizador de 2 en su valor de calidad para los chequeos de Escalada y Natación.

➤ **Artificial (Artificial)**

Entendemos como un guerrero artificial todas aquellas criaturas no vivientes como elementales, autómatas, golems... Estas criaturas son inmunes al ‘Veneno’ y al resultado de una **muerte horrible**, el cual se considera una muerte normal. Tampoco tienen que hacer chequeo de moral por una **muerte horrible** o por ‘Terror’. Solo realizarán chequeo de moral por la pérdida de un Líder o si la banda se reduce al 50%. En estos casos, su instinto reaccionará y les dirá que es preferible huir y “vivir para combatir otro día”

➤ **Asesino ☼ (Assassin)**

Un ‘asesino’ está entrenado especialmente para encontrar los fallos en la defensa de un adversario. Cuando los asesinos combaten un adversario, a la hora de la tirada de combate, tienen un resultado de muerte sin necesidad de doblar el resultado. Los asesinos obtienen el resultado de Muerte Horrible normalmente (Necesitan obtener un triple del resultado para infligir una muerte horrible). La habilidad especial de ‘asesino’ funciona solamente contra criaturas vivas. Es decir, no se aplica contra objetivos con la habilidad de ‘Artificial’ o ‘No-muerto’. La habilidad especial de asesino se aplica tanto para combate cuerpo a cuerpo como a distancia.

➤ **Audaz (Dashing)**

Los guerreros con esta habilidad reciben un +1 al resultado obtenido en un combate (Pero solo en combate cuerpo a cuerpo) si ataca en el mismo turno que entra en contacto cuerpo a

cuerpo con un enemigo. Cualquier otro tipo de ataque no recibe el beneficio de la habilidad.

Un guerrero no puede ser 'Berserker' y 'Audaz' el mismo turno, ya que ambas habilidades representan estilos de combate diferente.

➤ **Ávido (Greedy)**

Un guerrero ávido tiene que hacer un chequeo de calidad cada vez que elimine un enemigo en combate cuerpo a cuerpo. Si falla la tirada, el combatiente se quedará al lado del cuerpo muerto del enemigo y comenzará a escrutar su cuerpo (o se alimentará, lo despedazará, etc.) La miniatura debe gastar una acción para detener el escrutinio durante su próxima activación.

➤ **Berserker (Berserker)**

Un guerrero con esta habilidad sufre un frenesí que le hace prácticamente imposible detener un combate. Un berserker no utilizará un arma a distancia u otra capacidad que implique distancia como 'Atrapar' o 'Desconcentración'. Los berserkes combaten de manera individual y frenética. Por este motivo, no pueden tomar parte en un movimiento de grupo a menos que el resto de las miniaturas tengan también la habilidad 'Berserker'.

Un berserker siempre tiene que lanzar tres dados para su activación. Cada vez que sea posible, un berserker tiene que desplazarse hacia el enemigo más cercano y lo ataque si puede. Si el falla (su activación) en los 3 dados, o, pierde un combate (empujado o tirado al suelo), la miniatura pierde la habilidad de 'Berserker' por el resto de la partida.

Un berserker que se trabe en combate cuerpo a cuerpo con un enemigo gana un bono de +2 durante el primer contacto y no tiene que hacer chequeo de moral durante el turno que se ha trabado con el enemigo.

➤ **Brujo ☼ (Sorcerer)**

Un 'Brujo' es un 'Mago' que puede hacer sacrificios humanos para lanzar sus hechizos.

Tiene que estar al lado de un combatiente aliado (Que no puede ser ni 'Artificial', 'Animal' o 'No-muerto'.) para utilizar esta habilidad. El aliado se retira del juego (Asumimos que el brujo ha realizado una especie de control mental u orden psicológica sobre la criatura, de manera que no puede huir). El sacrificio requiere solo 1 acción. Al turno siguiente del sacrificio, el Brujo tiene un bonificador de +1 en sus tiradas de Calidad si el combatiente tenía al menos un valor de 30 puntos; tiene un bonificador de +2 si el sacrificio valía 50 o más puntos. Los bonificadores duran hasta el final del turno. El brujo no puede conservarlo para otro turno.

Un 'Brujo' siempre es 'Malvado'. Cuando un sacrificio tiene lugar, una miniatura aliada en un alcance igual o menor a una distancia Larga tiene que hacer un chequeo como para una Muerte Horrible. Los guerreros 'Malvado' y todos aquellos que no tienen que hacer un chequeo para las muertes horribles son inmunes a este efecto.

'Brujo' es una variante de la habilidad especial 'Mago'. Un combatiente no puede ser un 'Brujo' y un 'Mago' al mismo tiempo. Las miniaturas aliadas sacrificadas por el brujo, se ignoran para el recuento de los puntos de victoria.

➤ **Campeón ☼ (Champion)**

Este guerrero toma el rol de comandante de la banda. Todos los guerreros a una Distancia Corta de una miniatura con esta habilidad tienen un +1 en las tiradas de calidad. El 'Campeón' puede, igualmente, dar órdenes de activación de grupo hasta una Distancia Corta. El bono otorgado por un 'Campeón' no es acumulable con el de un 'Líder'.

La habilidad especial de 'Campeón' no puede ser escogida para un guerrero, este debe ganar el título a través de una campaña. Si una banda con un 'Campeón' se beneficia de un nuevo comandante, el 'Campeón' pierde su habilidad ya que se pone a un lado por respeto al recién llegado. Aunque, también puede darse el caso

que el nuevo subyugue al antiguo para asegurarse el control del grupo.

➤ **Casi Invulnerable** ☼ (Near Invulnerability)

Los combatientes con esta habilidad transforman sus resultados de ‘caída al suelo’ en ‘Empujado’ a menos que el ataque haya sido por un arma mágica o por un adversario con la habilidad ‘Casi Invulnerable’ o por un ‘Personaje’ (Estos representan que están equipados con magia, bendiciones,...). Son afectados de forma normal por el fuego, la magia y los alientos de dragón.

En una campaña, los guerreros ‘Casi invulnerable’ superan automáticamente todos los chequeos de supervivencia a menos que hayan sido matados por uno de los medios citados más arriba.

➤ **Cazador de Grupos** ☼ (Group Fighter)

Este guerrero está entrenado para enfrentarse a múltiples adversarios. Esta habilidad especial permite evitar 1 punto de penalización cuando está trabado en un combate en inferioridad numérica.

Por ejemplo, una miniatura con esta habilidad especial está trabado en combate cuerpo a cuerpo con 3 enemigos tiene una penalización de 1 en su valor de combate (En lugar de dos como en las otras habilidades especiales).

Solamente los personajes pueden tener esta habilidad especial.

➤ **Clérigo** ☼ (Cleric)

Todos los ataques a distancia o cuerpo a cuerpo de un ‘Clérigo’ cuentan como ‘Mortal’ contra los ‘No-Muerto’ (Es decir, obtienen el resultado de muerte sin necesidad de doblar su resultado contra el del adversario).

Los clérigos pueden usar la magia curativa. Para ello, un clérigo tiene que estar adyacente a un combatiente para curarlo. El jugador hace una Chequeo de Calidad con uno, dos o tres dados a su elección. Por cada éxito obtenido puede

restaurar un punto de Calidad perdido (Por un ataque venenoso por ejemplo). Dos éxitos pueden ser usados para que un combatiente que haya caído al suelo se levante.

Si el clérigo obtiene 3 fallos en su Chequeo de Calidad, la divinidad que adora se rebela contra él. El clérigo no podrá lanzar más hechizos curativos o el efecto de causar golpes mortales a los ‘No-Muerto’ por el resto de la partida. Los poderes del clérigo vuelven en la próxima partida (Si fuera una campaña)

➤ **Cobarde (Coward)**

Los combatientes cobardes tienen un 1 en sus tiradas de moral y en las tiradas para resistir o cargar un adversario con la habilidad especial ‘Terror’.

Si un ‘Líder’ es cobarde, la primera vez que falle un chequeo de moral todos los combatientes de la banda huyen (Excepto los ‘No-Muertos’).

Los combatientes con la habilidad ‘Cobarde’ no pueden ser ‘Sin Miedo’, ‘Impasible’ o ‘Héroe’.

➤ **Corredor de los Bosques**

Un ‘corredor de los bosques’ está entrenado para desplazarse por zonas boscosas. Por lo tanto, no sufre ninguna penalización de reducción de movimiento al atravesarse un terreno boscoso, sea cual sea su naturaleza.

➤ **Cruza Desiertos (Desert-Walk)**

El movimiento de un combatiente con esta habilidad no se limita por los terrenos considerados desierto o dunas.

➤ **Cruza Pantanos (Swamp-Walk)**

El movimiento de un combatiente con esta habilidad no se reduce en los terrenos considerados como pantano. También puede reconocer las zonas de arenas movedizas antes de entrar en ellas.

➤ **Cruza Terrenos Nevados (Snow-Walk)**

El movimiento de un combatiente con esta habilidad es inmune a los efectos de los suelos cubiertos con nieve. Su movimiento no se reduce por la nieve ni tiene que hacer una tirada para aguantar el equilibrio en el hielo. Solo necesita una acción, no dos, para levantarse después de haber caído en un suelo nevado.

➤ **Desconcentrar (Distract)**

Un combatiente con esta habilidad especial es capaz de fintar a sus adversarios. Trata esta habilidad como si fueras a lanzar un hechizo de inmovilización. De la misma manera, el alcance es Corto para 1 éxito, mediano para 2 éxitos y largo para 3 éxitos.

Esta habilidad no afecta a los ‘Animal’, a las criaturas ‘Artificial’ ni a los ‘No-Muerto’.

Esto puede representar la magia menor utilizada por espíritus o hadas, la canción seductora de una sirena o una harpía o la visión terrorífica de algunos monstruos.

➤ **Duro ☼ Tough**

Los combatientes con la habilidad ‘Duro’ son difíciles de matar. Un resultado de Muerte Horrible se considera un resultado de Muerte para alguien con esta habilidad. –El guerrero muere sin efecto en la moral-. Con un resultado de muerte recibe una herida (La miniatura no se retira de la zona de batalla pero su Calidad se deteriora en 1, es decir, aumenta 1 punto).

Cuando la Calidad llega a 7+ el combatiente muere. Para recordar las heridas que ha recibido la miniatura puedes poner un dado al lado de este, o contadores, o piedras o lo que consideréis más cómodo.

➤ **Embajador ☼ (Diplomat)**

Un ‘Embajador’ ayuda a crear oportunidades para su banda. Todos los otros miembros de la banda ganan 1 punto de experiencia adicional al final de una batalla. Si el embajador muere o derrotado los puntos de experiencia adicionales no son obtenidos.

➤ **Enjambre (Swarm)**

Los Enjambres siguen la habilidad especial ‘Animal’. Un ‘Enjambre’ representa decenas de criaturas iguales.

Un ‘enjambre’ completo se representa con diferentes peanas de enjambre. Una miniatura de enjambre tiene que estar adyacente, al menos, a otra miniatura de enjambre de su mismo tipo. Si una miniatura enjambre es destruida, creando así un vacío entre sus filas, el jugador que lo controla puede hacer 1 acción gratuita para reorganizar todas las miniaturas enjambre de nuevo (Es decir, que estén en contacto peana con peana). Esta reorganización se tiene que hacer lo más simple posible, es decir, que las miniaturas se desplacen lo menos posible.

Los ataques a distancia contra los enjambres tienen un penalizador de 2. Los enjambres pueden ser inmovilizados siguiendo las reglas normales. Los ataques de hechizos también se hacen de la forma normal. Cuando un enjambre ‘cae al suelo’ significa que el insecto líder (La reina abeja, o la rata jefe) ha sido eliminado y el enjambre pelagra que dispersarse. El resultado de muerte en un enjambre significa que se dispersa. Cuando un enjambre sufre una Muerte Horrible los otros enjambres del mismo tipo tienen que hacer un chequeo de moral.

➤ **Enmarañar (Entangle)**

Esta habilidad especial representa la capacidad de lanzar una tela de araña o atrapar a un adversario de alguna otra manera con el objetivo de dejarlo atrapado en el sitio o limitar su desplazamiento. ‘Enmarañar’ funciona de la misma manera que una inmovilización mágica (el alcance es corto si se utiliza 1 acción, mediano si son 2 acciones las utilizadas o largo si se utilizan 3 acciones). La diferencia principal es que enmarañar no se deshace automáticamente si el que lo ha provocado muere.

➤ **Golpe con la Cola (Tailslap)**

La miniatura posee un ataque con su extremidad que le permite tirar al suelo a su oponente. Cada vez que un enemigo es rechazado y reculo delante de un combatiente con la habilidad especial ‘Golpe con la Cola’ se tira 1 d6. Con un resultado de 1, la miniatura se coloca al suelo en lugar de recular.

Esta habilidad solo se utiliza si el adversario rechazado es de una altura inferior o igual al que tiene la habilidad ‘Golpe con la Cola’.

➤ **Golpe Rápido (Running Blow)**

Un combatiente con esta habilidad especial se considera que está a distancia de atacar un enemigo mientras se desplaza y no se detiene cuando entra en combate cuerpo a cuerpo con un enemigo.

Para realizar un golpe rápido, coloca la ‘regla de medir’ en la zona de juego de forma que un punto de la trayectoria de tu guerrero esté adyacente a su objetivo. A continuación, mueve la miniatura hasta ese punto y realiza el ataque de forma normal. Si tu miniatura gana el combate, no importa que es lo que le pase al enemigo, debes situar tu miniatura al final de su trayectoria sin necesidad de destrabarse o recibir un ataque gratuito.

Un guerrero con esta habilidad no puede hacer más que un ataque en su movimiento. Es decir, si hace un golpe rápido y finaliza el movimiento al lado de otra miniatura enemiga se detiene ahí, sin hacer nada más.

➤ **Grande (Bg)**

Las miniaturas que se benefician de la habilidad especial ‘Grande’ (Como gólems, ogros u otras criaturas) ganan +1 de combate en enfrentamientos cuerpo a cuerpo contra otros seres más pequeños. Los adversarios de estatura inferior ganan +1 al combate a distancia cuando los hacen objetivo.

➤ **Gregario (Gregarious)**

Los combatientes gregarios tienen +1 a su tirada de calidad cuando hacen un movimiento en grupo. Ejemplos de miniaturas gregarias podrían ser los piratas, bandidos, etc. Estos no son especialmente valientes o hábiles en un combate individual pero en grupo pueden brillar bajo las órdenes de un líder competente.

➤ **Héroe ☼ (Hero)**

Los héroes obtienen siempre, al menos, un éxito automático sin tener en cuenta su Calidad. Por lo tanto, si activas un héroe con dos dados, tirará solo un ya que se considera que el otro ha obtenido un 6. Además, una vez por partida, un ‘Héroe’ puede volver a lanzar un dado para una tirada de Combate o de Calidad. El resultado obtenido en el segundo lanzamiento será el resultado final, incluso si este ha resultado ser un número inferior.

➤ **Ilusionista ☼ (Illusionist)**

Un ‘Ilusionista’ es un tipo de Mago.

Los ilusionistas no pueden lanzar hechizos a distancia, pero pueden hacer hechizos de inmovilización de forma normal. El jugador tiene que anunciar la intención de crear una ilusión cuando haga la tirada de activación.

Si el ilusionista obtiene 2 o 3 éxitos en una tirada de Calidad, adyacente a su creador aparece un nuevo combatiente, el coste del cual es hasta la mitad del coste inicial del ilusionista. Si no hay espacio para la ilusión el hechizo falla. Si un ilusionista declara que va a utilizar su poder y obtiene tres fallos en su activación su energía mágica se agota y no puede utilizarla más por el resto de la partida.

Solo puede haber una ilusión en el campo de batalla al mismo tiempo. Aunque si esta es destruida puede ser invocada otra nueva.

La ilusión no se tiene en cuenta ni en el coste en puntos de la banda ni para las tiradas de moral de la banda.

Se considera que cualquier adversario eliminado por una ilusión no está realmente muerto. En el

marco de una campaña se consideran curados después del enfrentamiento, por lo que no tiran en la Tabla de Supervivencia.

Un jugador puede disipar su propia ilusión al comienzo de su turno. Esto no requiere ninguna acción por parte del ilusionista. La ilusión se desvanece automáticamente si el ilusionista muere o se va de la zona de juego.

Los otros usuarios de magia pueden intentar disipar la ilusión teniendo éxito en un hechizo de inmovilización sobre ella. Una vez la ilusión desaparece, la miniatura se retira del tablero y se deja aparte hasta que vuelva a ser convocada.

Los ‘No-Muertos’ y los ‘Artificial’ no pueden ser atacados por ilusiones ni ser afectadas por las habilidades especiales de una ilusión, e inversamente ocurre lo mismo. Los combatientes ‘No-Muertos’ y ‘Artificial’ pueden atravesar libremente las ilusiones como si no existieran. Los ‘No-muertos’ y los ‘Artificial’ pueden ser ilusionistas.

➤ **Impasible (Steadfast)**

Los combatientes **impasibles** se benefician de un modificador de +1 en sus tiradas de moral.

➤ **Inmortal ☼ (Immortal)**

Cuando un combatiente inmortal “muere” hace una tira de Calidad de 3 dados al principio de cada turno de su propietario. Con 3 éxitos, el combatiente muere, renace, y se coloca en su zona de despliegue. El jugador que lo controla decide en qué lugar exacto reaparece. Un combatiente inmortal no aporta puntos de victoria. Tampoco tira en la tabla de supervivencia a menos que no se encontrara en la zona de juego al final de la batalla.

La muerte de un combatiente inmortal (Aunque solo sea temporal) afecta siempre a su banda en lo que concierne a las tiradas de mortal.

Un combatiente inmortal que recibe una muerte horrible no puede volver al campo de batalla.

➤ **Invocador ☼ (Summoner)**

Un ‘Invocador’ es un tipo de ‘Mago’ que puede convocar monstruos y otras criaturas inteligentes para ejecutar sus órdenes.

Los jugadores que tengan un ‘Invocador’ pueden utilizar una parte de sus puntos de la banda en una reserva especial de ‘invocación’ en lugar de utilizarlos para formar su partida de guerra. Los puntos de la reserva se doblan (Si el jugador dispone de X puntos, dispone de 2X en su lugar para las invocaciones). El jugador los puede utilizar durante la partida para invocar criaturas que estén en las listas de los libros de reglas.

Para realizar una invocación, el invocador tiene que lanzar un hechizo como un Mago, pero tiene que declarar que trata de traer una criatura antes de tirar los dados. Con un éxito, la criatura puede costar hasta 35 puntos. Con dos éxitos, esta puede costar hasta 100. Con tres éxitos, la criatura puede costar cualquier cantidad de puntos. En cualquier caso, el coste de la criatura tiene que ser pagado de los puntos reservados del jugador. Si no quedan puntos suficientes la criatura no puede ser invocada.

La criatura invocada aparece a una distancia Corta de su convocador. El jugador puede escoger la criatura que desea después de la tirada de activación. La criatura está perturbada durante unos segundos, por lo tanto, esta tendrá un 1 en sus Chequeos de Calidad el turno que es invocada. Después de este turno puede actuar normalmente y es controlada por el jugador que controla el invocador.

Si el invocador muere o sale de la zona de batalla todas las criaturas invocadas desaparecen inmediatamente. Además, si el invocador obtiene tres fallos en su hechizo de invocación no agota su energía mágica –la criatura es invocada pero la controla el adversario por el resto de la partida-.

En lo que atañe a los puntos de victoria, las criaturas invocadas no cuentan.

El Invocador es una variante de la habilidad especial del Mago. Un combatiente no puede ser

un Invocador y un Mago a la vez (O cualquier otra variante de la habilidad de mago).

➤ **Jinete (Mounted)**

Los jinetes cabalgan toda clase de monturas como caballos u otras criaturas. Los guerreros con la habilidad 'Jinete' obtienen un +1 su valor de Combate cuerpo a cuerpo contra cualquier guerrero que no sea jinete y sea de una altura inferior o igual a la suya.

Los jinetes se benefician de la habilidad Liberación contra enemigos que no sean jinetes o voladores.

Hay que puntualizar que el jinete y su montura son considerados un mismo combatiente.

Montura de Héroe (Hero's Horse)

Todo guerrero que posee esta habilidad especial puede escoger de montar un caballo (Movimiento Largo) al principio del escenario por:

+25 puntos con Q=2+

+20 puntos con Q=3+

+15 puntos con Q=4+

+10 puntos con Q=5+

+5 puntos con Q=6+

Por ejemplo, un guerrero con Q=5+ y que escoja una montura, tiene que añadir 10 puntos suplementarios para obtener el Movimiento Largo.

➤ **Lento**

Los combatientes lentos solo pueden hacer un desplazamiento por turno, sin importar el número de éxitos obtenidos para la activación. Hay que tener en cuenta que un Gigante puede ser 'Lento' pero es capaz de hacer un Desplazamiento Largo –Reacción lenta pero largas zancadas!-. La única vez que alguien 'Lento' puede hacer dos desplazamientos en un turno es cuando huye por fallar un chequeo de moral.

➤ **Letal (Lethal)**

Los guerreros letales obtienen el resultado de muerte contra un adversario de un tipo determinado, raza o categoría simplemente ganando el combate (No es necesario haber obtenido el doble del resultado). El perfil del guerrero especificara contra que es **Letal**.

➤ **Liberación (Free Disengage)**

Una miniatura con la habilidad de 'Liberación' no recibe un ataque cuando se destraba de un combate cuerpo a cuerpo o cuando recula el contacto con un enemigo.

➤ **Licántropo (Were)**

El combatiente es un cambiaformas, como por ejemplo un hombre lobo. El jugador tiene que tener dos miniaturas –una para la miniatura normal y otra para su forma transformada-. Trata al combatiente de forma normal hasta el momento en que este muera o caiga al suelo en combate.

Si uno de estos efectos es a causa de un arma mágica o por un hechizo hecho a distancia no ocurre nada. La miniatura permanece de forma normal siguiendo las reglas normales. Si por el contrario, este muere o cae al suelo debido a un medio no mágico, se transforma automáticamente en su forma de 'Licántropo'.

El coste de puntos de una criatura Licántropo se calcula sumando su perfil normal y su perfil transformado. Por ejemplo, si un guerrero humano con un coste de 30 puntos se transforma en un licántropo que cuesta 82 puntos representa un coste total de 112 puntos.

El jugador tiene el derecho a ocultar la naturaleza de la miniatura del licántropo. Si le preguntan el coste en puntos puede anunciar el coste del perfil normal.

¡Esto significa que un guerrero con un coste elevado de puntos puede no ser etiquetado como un guerrero todopoderoso, si no que este se transforma en un terrible monstruo! A partir del momento que se revela la naturaleza de Licántropo, es su total de puntos el que es

utilizado.

En lo que concierne a las restricciones, muy pocos guerreros ignorarían una carga espeluznante de un licántropo.

➤ **Líder ☼ (Leader)**

Los líderes influyen la Calidad y la Moral de los guerreros. Un líder dispone de un radio de comandar equivalente a una Distancia Larga. Un guerrero aliado dentro del radio del Líder realiza sus Chequeos de Calidad (Y también los Chequeos de Moral) con un +1. Cuando el líder muere, todos los guerreros aliados tienen que hacer un chequeo de moral.

Los efectos de múltiples Líderes no son acumulativos. Entonces, si un guerrero se encuentra en el radio de dos Líderes aliados, su calidad aumentará en 1, no en 2.

Nótese que la presencia de un líder en una banda no es obligatoria.

El bonificador de un líder no se aplica si el 'Líder' está en el suelo o el guerrero no puede ver la miniatura del líder (Es decir, no tiene línea de visión con él). Los guerreros enemigos no bloquean la línea de visión entre un guerrero y su líder (Por lo tanto, el bonificador de la línea de visión se aplica aunque esté rodeado de enemigos). Los líderes pueden tener también activaciones de grupo –realiza una sola tirada de calidad para activar un grupo de 2 a 5 guerrero-.

➤ **Mago (Magic User)**

Los magos pueden lanzar hechizos gracias a un Chequeo de Calidad (Mirar la sección dedicada a la Magia en el libro de reglas).

➤ **Malvado (Evil)**

Cuando los combatientes malvados atacan cuerpo a cuerpo a un adversario trabado en cuerpo a cuerpo con un aliado tira un dado. Con 1-3 ataca a la miniatura aliada, con 4-6 ataca al enemigo. Si hay más aliados que enemigos en la melé o los aliados son de un tamaño mayor que los enemigos, las probabilidades son de 1-4 para

atacar a los amigos, y 5-6 para los enemigos. Se aplica lo contrario si los adversarios son más numerosos.

Cuando guerrero falle un chequeo de moral, los 'Líderes Malvados' los tratan como combatientes enemigos. Esto significa que un guerrero en fuga puede ser asesinado si su trayectoria pasa a una distancia corta de su 'Líder Malvado' (Estos líderes matan sin piedad a los débiles y cobardes que huyen!)

Si un guerrero 'Malvado' mata a un aliado por cualquier razón, o un guerrero en fuga se retira de la zona de batalla por la proximidad de un 'Líder Malvado', un combatiente que no sea 'Malvado' en su banda (Excepto 'No-Muerto', 'Artificial' y 'Animal') tienen que hacer un chequeo de moral.

➤ **Montañero (Mountaineer)**

El movimiento de un combatiente con esta habilidad no se limita cuando atraviesa una zona montañosa.

➤ **Movimiento Corto (Short Move)**

Un combatiente con esta habilidad utiliza la regla Corta cuando se desplaza.

➤ **Movimiento Largo (Longe Move)**

Un combatiente con esta habilidad utiliza la regla Larga cuando se desplaza.

➤ **Mutante**

Los guerreros mutantes están poseídos por las fuerzas malignas y corrompedoras del Caos. Cada vez que el combatiente obtenga 2 o más éxitos en su tirada de activación lanza un dado de seis caras. Con un 6, el 'Mutante' pierde todas sus habilidades y desarrolla una mutación caótica en su lugar. Consulta la tabla siguiente:

Tabla de Mutación (Tira 1 dado)	
1	El atributo de Calidad aumenta en 1
2	El valor de Combate, para el cuerpo a cuerpo, aumenta de 1 hasta un máximo de 4

3	El combatiente adquiere la habilidad Tirador (Alcance: Corto). La 2ª vez, obtiene Tirador (Alcance: Medio) y la 3ª vez Tirador (Alcance: Largo)
4	El movimiento del combatiente aumenta un rango (Máximo Movimiento Largo)
5	El combatiente obtiene la habilidad 'Terror' o 'Veneno' (50% de probabilidad para cada una)
6	El combatiente obtiene la habilidad 'Robusto'

Cuando el cuerpo de un guerrero sufre una mutación padece un dolor terrible por lo que se le considera inmovilizado. Sufre este estado automáticamente hasta la próxima activación sin tener que pagar ningún punto de acción. Anota la mutación en el perfil de la miniatura.

La mutación se conserva durante una campaña. Si la Calidad de la llega a 7 por causa de diversas mutaciones el guerrero se considera reducido a una masa de carne abominable incapaz de ser relacionada con ningún ser vivo conocido y se le retira de la campaña.

Las miniaturas 'No-Muerto' y 'Artificial' no pueden ser mutantes. Si un 'mutante' muere y es resucitado, posteriormente, por un Nigromante, las mutaciones se conservan pero la habilidad 'Mutante' se pierde.

➤ **Nigromante ☼ (Necromancer)**

Un 'Nigromante' es un tipo de 'Mago' que puede resucitar a los muertos.

Para intentar una resurrección, el 'Nigromante' tiene que estar adyacente a un muerto y obtener 2 o 3 éxitos en su tirada de Calidad. Esto cuenta como un hechizo que puede agotar la energía mágica del nigromante como los otros hechizos si obtiene 3 fallos. El combatiente resucitado se une a la banda del nigromante.

Son necesarias 2 acciones para que el resucitado se levante. Los muertos 'resucitados' tiene la habilidad especial 'No-Muerto', su calidad es deteriorada a 1 (Nadie se vuelve más poderoso muerto!) y su valor de combate se reduce en 1.

Los 'No-Muerto' no pueden ser resucitados. Un guerrero resucitado y que ha obtenido la habilidad 'No-Muerto' no puede resucitar de nuevo.

'Nigromante' es una variante de la habilidad especial 'Mago'. Por lo tanto, un guerrero no puede ser 'Mago' y 'Nigromante' al mismo tiempo (O otra variante de 'Mago'). Un 'Nigromante' no puede lanzar el hechizo de inmovilización. Si un 'Nigromante' está en juego, las miniaturas muertas no deben retirarse de la mesa.

➤ **Noble ☼ (Noble)**

Los **Nobles** gastan el dinero obtenido de sus impuestos en su banda. Un 'Noble' aporta 1D3 PV de más después de cada batalla. No puede haber más de un noble a la vez en la banda.

➤ **No Muerto (Undead)**

Los 'No-muerto' son inmunes al veneno y los ataques a distancia contra ellos tienen un penalizador de 2 (Ya sea porque las flechas atraviesan a través de los huesos o porque no tienen órganos vitales). Por el contrario, los ataques de hechizos se hacen de forma normal (Sin el penalizador de 20).

Los 'No-Muerto' no huyen nunca de un combate. Además, tienen +2 a sus chequeos de moral, pero se deshacen en polvo si tienen un fallo en sus chequeos.

➤ **Obstinado (Dogged)**

Una vez que entra en combate con un adversario, el guerrero 'Obstinado' no puede huir del combate o comenzar un combate nuevo con otro adversario hasta que su primer enemigo no haya muerto o huido de la mesa.

Otros guerreros pueden unirse al combate, pero el adversario original del combatiente obstinado tiene que seguir siendo su objetivo.

Si el oponente original huye del combate, el guerrero con la habilidad 'Obstinado' tiene que

perseguirle hasta que muera o huya de la zona de batalla.

➤ **Odio (Hatred)**

El combatiente odia a un tipo de una clase en particular o una raza y gana +1 a todos sus ataques cuerpo a cuerpo contra ellos. Si un guerrero está adyacente a más de un enemigo de la cual uno es objeto de su odio, este debe atacar al adversario que odia, sin posibilidad de atacar a cualquier otra miniatura, hasta que arregle las cuentas con el otro. Una miniatura no odiar más que a una sola clase de guerreros o raza de seres.

➤ **Oportunista (Opportunistic)**

Un guerrero con la habilidad ‘Oportunista’ se aprovecha de las debilidades de su enemigo. Un guerrero oportunista tiene un modificador de +1 en sus tiradas de Calidad cuando tiene un enemigo en el suelo o inmovilizado en un alcance corto.

El bonus de ‘Oportunista’ cuenta tan solo para las tiradas de Activación, nunca para un Chequeo de Moral o una Chequeo de Calidad.

➤ **Portaestandarte**

Esta habilidad solo puede estar presente en un guerrero de entre todos los que conforman una banda. El combatiente tiene que estar equipado con un estandarte, una bandera o cualquier otra objeto equivalente (Ver ‘Agruparse alrededor de un estandarte’ pág. 3)

➤ **Ráfaga**

Un guerrero dotado con esta habilidad especial puede hacer un ataque a distancia exactamente igual como si tuviera la habilidad ‘Tirador (Corto)’. Asimismo, esta habilidad provoca un ataque a distancia contra todos los combatientes (incluidos los amigos) que se encuentren en línea recta desde la posición del tirador. El tirador hace una sola tirada de combate para su ataque, y este afecta a cada combatiente en la línea de ataque.

➤ **Salvaje (Savage)**

Un guerrero ‘salvaje’ inflige una Muerte Horrible únicamente doblando su resultado con el del oponente. Cada muerte cuenta como horrible.

➤ **Sexto Sentido (Danger Sense)**

Los combatientes con la habilidad ‘Sexto Sentido’ pueden sentir los peligros y los ataques sorpresas una fracción de segundo antes de que ocurran. Los que ataquen a un objetivo con sexto sentido no se benefician del modificador de emboscada. El guerrero tiene +1 en combate cuando es atacado por una trampa

➤ **Sigilo (Stealth)**

Un combatiente con ‘Sigilo’ puede desplazarse en silencio por el campo de batalla, utiliza cualquier cobertura para su provecho. Mientras una miniatura esté adyacente a un elemento que otorgue cobertura no podrá ser hecha objetivo de un ataque a distancia o un hechizo.

Hay que tener en cuenta que no es necesario que la cobertura esté entre la miniatura con sigilo y el tirador potencial. Mientras la miniatura esté en contacto con el elemento no puede ser hecha objetivo.

➤ **Sin Miedo (Fearless)**

Los guerreros ‘Sin Miedo’ son inmunes a los efectos de la Muerte Horrible y a los de ‘Terror’. Por el contrario, tienen que hacer los Chequeos de Moral en caso que un Líder muera o cuando una banda pierde el 50% de sus miembros.

➤ **Teletransportación ☀ (Teleport)**

Un combatiente con la habilidad especial de ‘Teletransportación’ puede desaparecer de su lugar actual y reaparecer en otro punto. La ‘Teletransportación’ puede realizarse a través de obstáculos, y su utilizador puede aparecer en un lugar fuere de su línea de visión (Por

ejemplo, podría teletransportarse detrás de un bosque).

Para utilizar esta habilidad, la miniatura hace una tirada de Calidad con uno, dos, o tres dados (Como el jugador quiera). Con un éxito, el guerrero se teletransporta una Distancia Mediana; con dos éxitos, una Distancia Larga; con tres éxitos puede teletransportarse en cualquier lugar de la zona de juego (Incluso al lado de un enemigo). Con tres fallos, el guerrero llega aturdido (Se trata de la misma manera que una inmovilización). Además, se desplaza un mínimo de una Distancia Larga hasta una posición escogida por el adversario. Si por alguna razón esto no pudiera ser posible, el guerrero se teletransporta en un objeto sólido y se retira del juego (En una campaña no puede volver).

Esta habilidad puede utilizarse para retirarse de un combate cuerpo a cuerpo. No obstante, la miniatura sufre un ataque gratuito como es habitual (A menos que tenga la habilidad ‘Liberación’)

➤ **Temerario (Reckless)**

Un combatiente ‘Temerario’ puede añadir 1 a sus Chequeos de Calidad durante un turno. Sin embargo, su atributo de Combate se reduce a la mitad (Redondeando hacia abajo). La intención de utilizar la habilidad se tiene que declarar antes de la tirada de activación de la miniatura.

➤ **Terror (Terror)**

Algunos guerreros son realmente temibles. Todo aquel que quiera empezar un combate cuerpo a cuerpo con un enemigo que inspire terror tiene que superar una Chequeo de Calidad con un dado. Si la tirada fracasa, el combatiente no puede hacer ninguna otra acción ni desplazarse en contacto peana con peana con el guerrero terrorífico.

Cuando un combatiente que inspira terror quiere trabarse con un enemigo y cumple una acción

que lo coloca en contacto peana con peana, el objetivo tiene que hacer inmediatamente un Chequeo de Moral. En caso de fallarla, el aterrorizado tiene que huir.

Ejemplo: El jugador A controla un dragón y anuncia que quiere trabarse con el guerrero del jugador B realizando una acción de desplazamiento que los situará en contacto. El guerrero efectúa un chequeo de moral y falla. El jugador A coloca su dragón en contacto con la peana del adversario. Aunque ambos estén en contacto peana con peana no se considera que estén trabados en combate cuerpo a cuerpo ya que el guerrero huirá. El jugador B desplaza su guerrero siguiendo las normas de huida.

En caso que el Chequeo de Moral finalice con éxito, el guerrero se considera ‘Inmune’ a la habilidad ‘Terror’ por el resto de la partida sin importar que enemigo tenga esta habilidad. Todas las miniaturas con ‘Terror’ son inmunes al ‘Terror’ de otras miniaturas.

➤ **Testarudo (Stubborn)**

El combatiente no toma parte en movimientos de grupos, por lo tanto, actúa de forma independiente.

➤ **Tirador (Shoter)**

Los tiradores pueden hacer ataques a distancia como disparar con un arco, lanzar una jabalina... El alcance del ataque está indicado en el perfil con las palabras clave ‘Corto’, ‘Mediano’, ‘Largo’.

➤ **Tirador de Élite (Sharpshoter)**

El guerrero está especializado en las armas a distancia, en detrimento de su entrenamiento con armas en cuerpo a cuerpo. Esta habilidad otorga +1 en su valor de Combate para todos sus ataques a distancia y los hechizos utilizados como tal.

Utiliza el valor de combate básico, sin modificar, cuando sea atacado a distancia.

➤ **Trepador (Clinging)**

Un combatiente con la habilidad ‘Trepador’ puede avanzar sobre los muros, los techos y los árboles. Ejemplos que ilustran esta habilidad son los lagartos gigantes, los ciempiés o las arañas. Los combatientes con la habilidad de ‘Trepador’ no reciben daño en las caídas. Además, estos se consideran cuando están en un muro como si estuvieran en una posición más alta con respecto a un guerrero que se encuentre en el suelo.

➤ **Veneno (Poison)**

Un combatiente que disponga de la habilidad de ‘Veneno’ tiene un arma natural que le permite envenenar a sus enemigos o utiliza oscuras artes en sus armas. Cada vez que en un combate se use la habilidad ‘Veneno’ se lanza un dado. Con un 6 el objetivo queda envenenado –su calidad aumenta en 1-. Por ejemplo, una miniatura con un atributo de Calidad 3+ pasa a ser 4+. Cuando la Calidad llega a 7+ el combatiente muere. Para recordar el número de ataques envenenados que ha recibido la miniatura puedes poner un dado al lado de este, o contadores, o piedras o lo que consideréis más cómodo.

4. OBJETOS MÁGICOS

Los objetos mágicos se incluyen en este libro con el fin de aportar una dimensión mágica y épica al mundo de Conan.

Los objetos mágicos se adquieren gastando Puntos de Victoria (PV) antes de realizar una Gesta. Al finalizar un escenario, una banda puede gastar Puntos de Victorias igual al Valor del Objeto. Automáticamente, la banda comienza el escenario “Búsqueda de un Objeto Mágico” (Ver: SBH, p.20) (Se pueden gastar otros PV antes de comenzar esta gesta) El jugador debe especificar que Objeto Mágico quiere adquirir antes de que comience la

búsqueda; su adversario puede escoger su banda o una nueva para enfrentarse.

Si el Objeto Mágico es obtenido, el jugador debe elegir que miniatura lo tomara (Por lo tanto, no es necesario tirar al azar que objeto mágico es encontrado).

Cada Objeto Mágico es único a menos que se especifique lo contrario en la descripción.

Humo de Loto Negro

El humo de Loto Negro es una droga poderosa que puede ser inhalada al principio de la partida. Esta confiere +1 en el atributo de Combate y -1 en el atributo de Calidad para la partida en curso. Además, si la miniatura tiene 2 fallos en su tirada de activación, la droga afecta al corazón y muere instantáneamente.

Este objeto no es único.

Coste de la Búsqueda: 0 PV

Polvo de Loto Negro

El Polvo de Loto Negro es un somnífero que puede ser arrojado a los enemigos. El polvo permite adormecer a un adversario. Cada dosis se considera como un hechizo de inmovilización de Fuerza 1.

Este objeto no es único.

Coste de la Búsqueda: 1 PV por dosis.

Néctar de Loto Negro

El néctar del Loto Negro es un preparado a base de hojas de Loto negro que permite cubrir los filos de las armas y las hace especialmente mortales. El guerrero obtiene la habilidad ‘Veneno’

Este objeto no es único.

Coste de las Búsquedas 2 PV

Espada Atlante

Esta espada perteneció a un antiguo rey de la Atlántida. Confiere a su portador +2 en Combate, siempre que sea Cuerpo a Cuerpo

Coste de la Búsqueda: 20 PV

Esfera de Visión

Una Esfera de Visión puede tener diferentes formas esféricas y puede estar hecha de cristal, metal u otros. Estas esferas permiten ver el futuro o el pasado con el fin de tener ventaja sobre tus adversarios. La miniatura que posea la bola de visión puede volver a tirar en los Chequeos de Moral si lo desea (El nuevo resultado es definitivo). Si se obtienen 3 fallos, la bola explota y se vuelve inutilizable y el portador recibe un Ataque Reflejo (Combate: 2). Este objeto no es único.

Coste de la Búsqueda: 20 PV

Cinturón de Serpiente

Este cinturón estígio en forma de serpiente da a su portador una gran protección. Obtiene la habilidad **Armadura Pesada**. Además, una vez por partida, puede anular la habilidad que recibe.

Coste de la Búsqueda: 15 PV

Corazón de Ahriman

El Corazón de Ahriman es una joya mágica escarlata capaz de resucitar los muertos, tal i como lo hace un ‘nigromante’, pero no puede usarse para lanzar hechizos de Ataque o de Inmovilización. Además, al final de cada partida, para saber si un guerrero eliminado sobrevive, si la banda tiene el Corazón de Ahriman puede volver a tirar los dados sobre la Tabla de Supervivencia (Solo una tirada por guerrero eliminado).

El corazón de Ahriman solo puede ser utilizado por un Sacerdote.

Coste de la Búsqueda: 20PV

Libro de Skelos

El libro de Skelos es un poderoso grimorio de brujería, muy antiguo, maldito y oscuro. Aquel que lo porte tendrá un poder sin igual, sin embargo, puede llegar a consumirle su alma.

Cuando un **Mago**, que porte el Libro de Skelos, lance un hechizo, puede volver a tirar sus dados (Solo una vez por hechizo). Si obtiene 3 fallos

en el segundo lanzamiento el Mago muere instantáneamente, su alma es devorada.

El libro de Skelos solo puede ser utilizado por un **Mago** (Incluyendo sus variantes Brujo, Nigromante, Invocador, etc.).

Coste de la Búsqueda: 20 PV

Amuleto de Pathir

Este amuleto, perteneciente a Imhotep el Destructor de Mundos, permite dirigir el espíritu y el alma de un enemigo. El portador del amuleto utiliza su poder de igual manera que si lanzara un hechizo de inmovilización. Sin embargo, en lugar de inmovilizar al adversario, el objetivo pierde su espíritu y es el jugador oponente quien dirige la miniatura por el resto de la partida.

Si el portador del amuleto obtiene 3 fallos en la tirada de dados del hechizo, el amuleto pierde su poder por el resto de la partida.

Si el guerrero que ha perdido su espíritu obtiene 2 fallos en su Tirada de Activación, el Amuleto de Pathir pierde su poder sobre él. Las acciones, por lo tanto, las dirige el jugador que lo controlaba inicialmente.

El portador del amuleto solo puede tener el control de una miniatura del adversario a la vez.

Para obtener el Amuleto de Pathir hay que jugar el escenario *Búsqueda de un Objeto Mágico* pero Imhotep el Destructor de Mundos tiene que estar presente en el campo del adversario.

Coste de la Búsqueda: 20 PV

Ojo de Erlik

Esta joya, que pertenece a Hisarr Zul, permite atrapar el alma de un adversario. El portador de la joya puede lanzar un hechizo de Inmovilización muy poderoso, de forma normal. Por el contrario, para deshacer el hechizo, la miniatura necesita tener éxito en 3 acciones.

El portador del Ojo de Erlik solo puede atrapar a una miniatura del adversario a la vez.

Para obtener el Ojo de Erlik hay que jugar el escenario *Búsqueda de un Objeto Mágico*, pero

Hisarr Zul tiene que estar presente en el campo del adversario.

Coste de la Búsqueda: 15 PV

Estrella de Khorsala

Esta joya permite subyugar el corazón de las personas del sexo opuesto. El portador de la Estrella de Khorsala utiliza su poder como si lanzara un hechizo de Inmovilización. Sin embargo, en lugar de estar inmovilizado, el objetivo tiene el corazón trastocado y, por lo tanto, es el adversario quien dirige la miniatura por el resto de la partida.

Si el guerrero que ha perdido su corazón obtiene 2 fallos en su tirada de Activación, la Estrella de Khorsala pierde su influencia sobre él. Las acciones las dirige el jugador que poseía la miniatura inicialmente.

El portador de la joya solo puede influenciar a una miniatura a la vez.

Coste de la Búsqueda: 20 PV

Mano de Nergal

La Mano de Nergal es un poderoso artefacto, perteneciente al Demonio Nergal, que hace que su portador tenga deseos de poder. La miniatura que posee la Mano de Nergal puede volver a tirar los dados en sus tiradas de Activación (El nuevo resultado es el definitivo).

Coste de la Búsqueda: 30 PV

Corazón de Tammuz

El corazón de Tammuz es un poderoso artefacto, perteneciente al demonio Tammuz, que hace que su poseedor pueda contraarestar los poderes de la Mano de Nergal. Si la Mano de Nergal está en una partida, el corazón de Tammuz inhibe sus efectos durante la partida.

Coste de la Búsqueda: 15 PV

6. CATACUMBAS

Estas reglas permiten jugar una partida en espacios interiores, como por ejemplo edificios, subterráneos o templos. Estas reglas suponen que los jugadores utilizan **tiles modulares** para construir las catacumbas y el camino de la exploración.

Fabricar un escenario de Catacumbas

Construir un escenario interior de catacumbas ofrece un desafío interesante. Podéis hacer servir escenografía comercial o fabricar salas en cartón, poliestireno... No importa el método que elijas, lo importante es que tenga, al menos, entre 8-10 medidas diferentes para construir el subterráneo. Se necesita al menos un elemento de escalera para que se pueda descender o ascender a las catacumbas.

Dentro de las Catacumbas

Luz y Sombra

Dentro de las catacumbas suponemos que los pasadizos y las salas son iluminados suficientemente por luces mágicas o que las miniaturas transportan antorchas.

Es posible que, por el contrario, en un escenario específico, las miniaturas se encuentren en la oscuridad. En este caso las tiradas de Disparo tienen un penalizador de -1. Las criaturas nocturnas, a elección de los jugadores, son inmunes a esta regla (Vampiros, demonios, etc.)

Infiltración

Las miniaturas con la habilidad especial 'Discreto' tienen una particular ventaja en las catacumbas. Mientras la miniatura esté adyacente a un muro, su habilidad 'discreto' funciona y no puede ser hecha objetivo.

El bonificador de emboscada (+1 en Combate) se aplica siempre que la miniatura esté oculta y se precipite sobre su enemigo. Se aplica la regla de igual manera si la miniatura, en el mismo

turno, abre una puerta y carga, si se encuentre en el ángulo de un muro...

Movimiento

En general, el suelo de las catacumbas cuenta como terreno despejado, sin penalizadores. Sin embargo, si el suelo está muy agrietado se considera Terreno Difícil.

Además, las miniaturas montadas tienen muchas dificultades para desplazarse por el suelo de las catacumbas. Su movimiento siempre se considera en Terreno Difícil.

Fallo de la Moral

Dentro de las catacumbas, cuando una miniatura falla su Chequeo de Moral, esta no podrá huir hacia el borde más próximo (A causa de las diferentes piezas que componen las catacumbas). En su lugar, huirá a la sala más próxima que este vacía (O inexplorada si no está vacía).

Si la miniatura sale de las catacumbas se retira del juego.

Puertas, Escalas y Escaleras

La miniatura tiene que detener su movimiento cuando se encuentre con una **Puerta** o una obertura. Se considera que observa y analiza si la puerta no tiene cerradura o es prudente observando en la obertura.

Las escalas y escaleras cuentan como Terreno Difícil para ascender a través de ellas y Terreno Normal para descender.

Si la miniatura se desplaza más de un movimiento por toda una escala o escalera, tiene que hacer una Chequeo de Calidad al final del movimiento o al final de la escala/escalera (Las miniaturas 'acróbata' tienen un +1 en este chequeo). Si el chequeo es fallado la miniatura cae.

Construir las Catacumbas

Colocar las Estancias y pasadizos

Para jugar un escenario de Catacumbas o Mazmorras, los jugadores tienen que elegir un número de salas que quieren utilizar para crear la zona de juego. Nosotros recomendamos entre 6 y 8, en función de las medidas de la mesa que se utilice.

La regla general, si se utiliza una zona de juego estándar de SBH (60x60 cm para 15 mm o 90x90 para 25/28mm), no debe haber una sala más grande que 2 distancias Largas. Aunque si queréis utilizar una sala más grande nadie os lo impedirá (O sí, quién sabe...)

Las salas y los pasadizos se colocan uno a uno por los jugadores alternativamente, hasta que se pongan de acuerdo sobre la medida del tablero de juego.

Composición de las Estancias

Cuando todas las salas han sido colocadas, tirad un dado para saber que contienen. Los pasadizos no contienen nada. Es el jugador Defensor quien coloca el interior de las salas.

Composición de Estancias (Tira 1 dado)	
1	Sala vacía
2	Sala medio llena. El Defensor coloca un elemento de escenografía.
3	Sala llena. El Defensor puede colocar un elemento de escenografía o una miniatura
4	Sala de Enemigo. El Defensor coloca una miniatura.
5	Sala Trampa. Con 1-3 el Defensor coloca hasta 1/3 de sus miniaturas. Con 4-6 la sala contiene una Trampa
6	Sala del Tesoro: Un Tesoro fabuloso se encuentra en la habitación. La sala contiene un Cofre del Tesoro y coloca todas las miniaturas restantes. Vuelve a tirar el dado si es la primera o segunda estancia que se coloca. Después que la Sala del Tesoro sea colocada, los resultados de '6' cuentan como si fueran '5'

Si el Defensor no tiene más miniaturas que desplegar vuelve a tirar el dado para la composición de la sala. Si todas las losetas se colocan y el Defensor aún tiene miniaturas sin

colocar, estas se consideran ‘miniaturas errantes’ en reserva.

Elementos de Escenografía

Si se indica que debe desplegarse un elemento de escenografía en la tirada de Composición de Sala, el jugador puede escoger cualquier elemento disponible y colocarlo en cualquier lugar de la sala siempre y cuando no bloquee completamente una puerta o una obertura.

Puertas y oberturas de la Sala

Cuando coloques una estancia, lanza un dado para conocer el número de puertas y oberturas que contiene.

Puertas y oberturas de la Sala (Tira 1 dado)	
1-2	1 puerta
3	1 obertura
4	2 puertas
5	2 oberturas
6	3 puertas

El Defensor puede colocar las puertas y oberturas donde él quiera dentro de las salas. A continuación, colocar las nuevas estancias o pasadizos detrás de estas.

Cuando una miniatura entra en contacto con una puerta nueva, tira un dado en la Tabla de Tipos de Puerta:

Tabla de Tipos de Puertas (Tira 1 dado)	
1-3	Puerta Cerrada
4-5	Puerta Cerrada con llave
6	Puerta Cerrada con llave y una Trampa

Una ‘puerta cerrada’ obliga a las miniaturas en contacto a detenerse para abrir. La puerta se abre automáticamente al final del movimiento. Puede ser cerrada de la misma manera al final del movimiento.

Una ‘puerta cerrada con llave’ puede ser abierta forzándola o con una ganzúa. La dificultad de la cerradura es de 1 D3. La miniatura tiene que tener éxito en todos los dados tirados en una Tirada de Calidad (Lanzando un número igual de dados que la dificultad de la cerradura), para abrir la puerta.

Cada intento necesita un turno entero. Si no se tiene éxito, se puede probar de nuevo en la siguiente activación. Si se obtienen 3 fallos, la cerradura se rompe demasiado y no se podrá abrir jamás.

Una ‘puerta con trampa’ (= cerrada con llave y trampa) contiene una Trampa.

Los animales no pueden abrir cerraduras.

Una puerta puede ser derribada por una miniatura gastando 1 acción y tirando 1 dado (Modificadores: +1 si es ‘grande’; +2 si es ‘Muy Grande’). Con 5+ la puerta se derriba.

Con una Acción de Grupo (Sin necesidad de un Líder), y si el espacio lo permite, dos miniaturas pueden intentar derribar la puerta. Esto añade otro bonificador de +1 al lanzamiento del dado.

Si la tirada resulta en fallo, las miniaturas tendrán que intentarlo más tarde.

Cerraduras y Tesoros

Cerraduras

Cada vez que se indique una trampa (En una puerta, cofre o cualquier otra cosa), tira 1 dado.

Con 1-4 la trampa es mecánica, con 5-6 (En el manual francés indica 4-6), la trampa es mágica. La dificultad de la trampa es de 1D3.

Si una miniatura se pone en contacto con una trampa que no esté desarmada y no quiere tentar a desmontarla, la activa. La trampa le inflige un

ataque con un valor de Combate de: Dificultad +2. Una vez activada, la Trampa queda inactivada.

Los animales no pueden desactivar trampas.

Las ‘Trampas Mecánicas’ pueden ser desarmadas por no importa que miniatura. Para hacerlo, tan solo tiene que tener éxito en los dados en una tirada de Calidad (Lanzando un número de dados igual a la dificultad de la Trampa). El intento de desactivar la trampa requiere un turno completo.

Si no se tiene éxito, la trampa no se desactiva y la miniatura no podrá intentarlo de nuevo. Si se tienen 2 o 3 fallos, la trampa se activa contra la miniatura.

Las ‘Trampas Mágicas’ son desactivadas de forma normal pero solamente por usuarios mágicos.

Cofres del Tesoro

Cuando una miniatura se coloca adyacente a un tesoro, tiene que tirar 1 dado para determinar su peso. Se requiere de X miniaturas para transportar el cofre, donde X es el número obtenido en la tirada del dado, para transportarlo gratuitamente (Las miniaturas ‘jinete’, ‘grande’ y ‘robusto’ cuentan como 3 miniaturas; Las ‘Muy Grande’ cuentan como 6). Una miniatura solo puede transportar un cofre a la vez. Los animales no pueden transportar cofres.

Un cofre puede ser dejado en el suelo gratuitamente en cualquier momento. Una miniatura que falla un Chequeo de Moral deja el cofre en el suelo.

Valor del Tesoro

Cuando se descubre un cofre, se puede abrir gastando 1 acción y tirando 1 dado. Obteniendo un 1, el cofre contiene una Trampa. Si se desactiva se puede abrir el cofre.

Cuando se abre un cofre se obtienen monedas de oro (El peso del cofre determina cuantos PV se obtienen). Los cofres contienen además un Objeto Mágico si se ha obtenido un 5 o 6 en el

dado. Tira 1 dado en la Tabla de Objetos Mágicos del libro básica (ver: *SBH* p. 21). El objeto se puede coger gastando 1 Acción.

Miniaturas Errantes y en Reserva

Cada vez que tenga lugar un combate (ya sea cuerpo a cuerpo o a distancia) se tira 1 dado. Con un resultado de 6, las miniaturas errantes y en reserva llegan. Los dos jugadores lanzan 1 dado y el que obtenga el número más alto recibe los refuerzos que esperaban fuera de la zona de juego. El jugador decide que miniaturas entran.

Las “miniaturas errantes” las controla el defensor, y entran desde una sala o pasillo adyacente no explorado.

Las ‘miniaturas en reserva’ las controla el atacante y aparecen por la entrada de las catacumbas.

Escenarios en las Catacumbas

Escenario 1: Incursión en las Catacumbas

Los jugadores lanzan los dados para saber quién es el atacante y quién es el defensor. Este último utiliza una banda que se encuentra en este momento en las catacumbas, mientras que el otro jugador, el atacante, utiliza una banda de aventureros.

El atacante coloca, primeramente, un pasillo o sala adyacente a su borde de la mesa y despliega sus miniaturas (Puede escoger si guardar algunas en reserva). Esta primera sala está vacía. A continuación, tira el dado para comprobar la ‘Tabla de Puertas y Oberturas de la Sala’.

Después, el defensor coloca otra sala y la compone. Las estancias y los pasadizos se colocan uno a uno por los jugadores alternativamente.

Condiciones de Victoria: El Atacante gana 1 PV por cada 20 puntos de enemigos derrotados. Además de los PV adicionales que recibe de los tesoros que se logran sustraer de la catacumba.

El Defensor gana 1 PV por cada 25 puntos enemigos derrotados. Además de los PV adicionales que recibe de los tesoros que no permanecen en la catacumba.

Escenario 2: Las Catacumbas en Solitario

La exploración de las catacumbas ofrece buenas oportunidades para el juego en solitario. Sitúa todas las miniaturas en dos grupos: Los Aventureros y los habitantes de la catacumba. Los Habitantes tienen que tener, al menos, el doble de valor que los Aventureros. Dependiendo del espacio disponible, las catacumbas pueden ser de diferentes niveles, conectados por escaleras.

➤ Entrar en las Catacumbas

Escoge una sala y colocala en el borde de la mesa. Despliega tus aventureros en ese lugar. A continuación, coge otra estancia o pasillo y decide como la conectas con la precedente (Obertura o Puerta).

➤ Exploración de las Catacumbas

Cada vez que te detengas delante de una puerta/obertura selecciona una nueva estancia/pasillo y la colocas detrás. Por cada nueva estancia o pasillo que coloques después de la primera, tira los dados para determinar su composición y sus puertas/oberturas en las tablas. Debes reagrupar los enemigos de una forma especial. Escoge entre tu colección de múltiples enemigos. El que tenga el valor en puntos más alto y el segundo en valor más elevado servirán como Desafío Final y Desafío Mayor. Para el juego en solitario, se utiliza una nueva 'Tabla de Composición de Salas':

Puertas y oberturas de la Sala (Tira 1 dado)	
1	Sala Vacía
2	Sala medio llena

3	Sala llena: Coloca un elemento de escenografía y 1d3 de Enemigos
4	Sala de Monstruo: Coloca 1d6 de Enemigos
5	Desafío Mayor: Coloca el enemigo con el segundo valor en puntos más alto y 1D6 de Enemigos. Este resultado no puede aparecer que a partir de la 4ª sala colocada. Si aparece antes trátalo como un resultado de 4. Si el Desafío Mayor ya se ha colocado, trata este resultado como un 4.
6	Desafío Final: La estancia contiene un Cofre del Tesoro. Coloca, además, el enemigo con el valor en puntos más alto y 1 D6 de enemigos. Este resultado solo puede aparecer después del Desafío Mayor. Si aparece antes, trata este resultado como un 5. Cuando el Desafío Final a aparecido, trátalo como un resultado de 5.

Los elementos de escenografía se escogen de manera aleatoria.

Cuando aparecen enemigos en la estancia, escógelos a tu criterio entre tu colección y los colocas en la sala como veas oportuno.

Cuando tu banda haya descubierto el Desafío mayor, pueden huir o continuar su ruta hasta el Desafío Final. En este momento, todas las estancias no descubiertas son vacías.

➤ Monstruos Errantes

Cada vez que tenga lugar un combate (Cuerpo a Cuerpo o a Distancia) o que se lance un hechizo, tira 1 dado. Con un 6, 1 D3 de 'miniaturas errantes' llegan por una obertura o por una puerta cerrada, la más cercana a tus miniaturas.

➤ Como desplazar a los Enemigos

Para jugar en solitario, deberás guiar a los enemigos con las reglas de a continuación:

1. La Tirada de Activación de los enemigos comienza con aquel que tenga la Calidad más baja, continuando por los que la tienen

más elevada. Solo las miniaturas con una Calidad de 3 o más lo intentará con 2 o 3 dados. La última miniatura siempre intentará la activación con 3 dados.

2. Los enemigos atacan siempre a la miniatura enemiga más cercana.
3. Los enemigos con la habilidad ‘Disparo’ disparan, primero, a las miniaturas ‘grandes’ o ‘muy grandes’; después a las miniaturas más cercanas; finalmente, a los Personajes.
4. Los enemigos con la habilidad especial ‘Mago’ vislumbrará la miniatura más cercana y, en primer lugar, tratará de inmovilizarla a menos que sea resistente a la magia.
5. Los enemigos con la habilidad especial ‘oportunista’ intentarán desplazarse y atacar a una de las miniaturas caídas al suelo si es posible.

Condiciones de Victoria: Ganas 1 PV por cada 20 puntos del enemigo derrotados. Además de los PV adicionales que recibe de los tesoros que se logran sustraer de la catacumba.

7. BARCOS Y NAVÍOS

Estas reglas permiten jugar todo tipo de embarcaciones marítimas, desde una barca hasta una galera de guerra.

Barcas

Las Barcas, como las canoas y las piraguas son pequeñas embarcaciones que se desplazan por la fuerza de los remos. Es posible instalar miniaturas en la barca si es lo suficientemente grande para contenerlas.

Movimiento

Las barcas se desplazan una determinada cantidad dependiendo del tipo de mar:

Movimiento de las barcas	
Lago o Mar	Distancia M
Rápidos	Distancia L
Remontar rápidos	Imposible
Descender la corriente	Distancia M
Remontar la corriente	Distancia C

Para desplazar una barca, es necesario que una miniatura esté presente y gaste 1 Acción de desplazamiento durante su activación, para remar. Si ninguna persona rema la barca va a la deriva, por lo tanto, la barca se moverá una distancia Corta en el sentido de la corriente o para la orilla en el caso de un mar.

Combate

Durante los combates, las miniaturas en la barca se consideran que están a una mayor altura respecto a un nadador.

Los adversarios que estén nadando pueden intentar subir a bordo gastando 1 acción. Si la barca está completa y una miniatura salta adentro, la barca caerá con un 5+ (O con un 4+ si la miniatura que salta es ‘Grande’ o un 3+ si la miniatura es ‘Muy Grande’).

Si no caen de la barca, la miniatura atacante permanece en el agua, adyacente a la barca. Si la barca se cae, todas las miniaturas de la barca caen al agua, adyacente a la barca.

Navíos

Los navíos representan todos los barcos que corresponden desde un pequeño velero pesquero a una enorme galera de guerra.

Existen dos tipos de navíos: los **pequeños navíos** (Casco de menos de 20 cm), como los

barcos de pesca o las falucas, y los **grandes navíos**, como barcos mercantiles y galeras.

Movimiento

Los navíos pueden ser propulsados por velas o remos. Si el navío tiene ambos, escoge al principio de tu turno que tipo de propulsión tiene.

Los navíos se desplazan antes que las miniaturas, alternativamente entre los jugadores y comenzando por aquel que tiene la Iniciativa.

➤ Navíos con velas

Es necesario posición, al principio del juego, la dirección del viento. Sopla desde uno de los cuatro bordes de la mesa:

Dirección del Viento (Tira 1 dado)	
1	El viento sopla del borde del enemigo
2-3	El viento sopla del borde izquierdo
4-5	El viento sopla del borde derecho
6	El viento sopla de tu borde de la mesa

Los navíos con velas pueden avanzar sobre su parte frontal 2xDistancia Mediana (pequeño navío) o 2x Distancia Larga (gran navío). Si el viento sopla en sus 180° por la parte de atrás, entonces, la distancia se dobla-

En un turno, los pequeños navíos pueden hacer dos virajes de 45°, mientras que, los grandes, solo pueden hacer uno de 45°.

Velas	Distancia (x2 en viento favorable)	Virajes (45°)
Pequeño Navío	2 Distancia Media	2
Gran Navío	2 Distancia Larga	1

➤ Navíos a remos

Pueden avanzar en dirección frontal o trasera x2 Distancia Media (Pequeños) o x2 Distancia larga (Grandes).

Los navíos con velas pueden avanzar sobre su parte frontal 2xDistancia mediana (pequeño navío) o 2x Distancia larga (gran navío). Si el viento sopla en sus 180° por la parte de atrás, entonces, la distancia se dobla-

En un turno, los pequeños navíos pueden hacer dos virajes de 90°, mientras que, los grandes, solo pueden hacer uno de 90°.

Remos	Distancia (x2 en viento favorable)	Virajes (90°)
Pequeño Navío	2 Distancia Media	2
Gran Navío	2 Distancia Larga	1

Todos los navíos tienen una cierta inercia que los hace desplazarse una distancia M en la dirección que tenían previamente.

Un navío que levanta el ancla y avanza lo hará un máximo de una Distancia M.

Un navío que quiere detenerse solo avanzará una Distancia Corta. A continuación, al final de su movimiento, sumergirá el ancla.

Un navío que ha perdido la mitad de sus Puntos de Casco iniciales (ver 'Desgaste en los barcos y navío') pierde la mitad de su distancia de movimiento (2L->L/ 2M->M)

Desgaste

Los barcos y los navíos poseen sus propios Puntos de Casco (PC).

Las embarcaciones pueden ir perdiendo PC a causa de colisiones, espolones y disparos.

Si a un navío no le quedan PC, 1 D3 de las miniaturas que contiene caen al mar.

Colisión

Si un navío entra en colisión con una orilla o un arrecife pierde 1 D3 de PC (Modificador: -1 si la orilla es una playa, con un mínimo de 1 de Desgaste)

Un navío que entra en contacto con una playa queda varado y no puede moverse por el resto de la partida.

Una barca que entra en contacto un arrecife, tirando un dado y con un resultado de 1, la barca naufraga y se hunde. En una playa, la barca no padece ningún desgaste y no se vara.

Embestidas con el Espolón

Cuando la proa de un navío entra en contacto con otro, este último pierde 1 D3 PC (Modificadores: +2 si el navío posee un mascarón; +1 si el navío ha recorrido, al menos, una Distancia Mediana en línea recta). Los navíos permanecen encallados, detenidos, mientras que uno de los dos no se libere desplazándose hacia otra dirección. En este caso, es posible efectuar un abordaje.

Cuando dos navíos (o barcas) entran en contacto proa contra popa o al contrario, no se produce ningún desgaste ya que resbala el uno contra el otro. Sin embargo, el más pequeño debe pivotar para dejar espacio al de mayor tamaño.

8. CAMPAÑA AVANZADA EN

EL MUNDO HIBORIO

Una campaña permite hacer evolucionar a los personajes en el transcurso de varios escenarios que, normalmente, narran una historia (Como la destrucción de un templo de Set o la liberación de una princesa cautiva).

La campaña puede ser una sucesión de escenarios aleatorios o ser narrativa y encadenar cada escenario de forma lógica.

Inicio de la Campaña

➤ Duración de la Campaña

Las siguientes reglas avanzadas reemplazan las reglas de campaña de SBH.

Para comenzar, cal definir la duración de la campaña en número de Puntos de Campaña

Corta = 4 puntos

Mediana = 8 Puntos

Larga = 12 Puntos

Una campaña empieza a ser interesante a partir de cuatro jugadores.

➤ Elección de la Banda y de los Adversarios

Una banda comienza una campaña con un valor de 300 puntos. Se compone de al menos 1 Jefe y un máximo de 1/3 de Personajes.

Es conveniente escoger una raza hibórea. No obstante, puedes componerla de monstruos y animales. De esta manera, el jugador deberá escoger una nación de origen de las tierras hiboreas: Aquilonia, Argos, Shem, Cimmeria....

A continuación, selecciona las bandas que se enfrentarán, una contra una, de la manera que quieras: la idea siendo que cada combate sea equilibrado. Por ejemplo, cada jugador escribe el nombre de su banda en un papel y, después de haberlos mezclado, se escogen de dos en dos para decidir los enfrentamientos.

Antes de la Batalla

1. Tirada de Iniciativa

Cuando dos jugadores combaten, tiene que decidir en primer lugar quién tiene la iniciativa. Para ello, los jugadores tienen que hacer la tirada de iniciativa. Esta consiste en que cada jugador tira 1 dado (Modificador: +1 Si la banda ha ganado la batalla precedente). Si el resultado es exaequo repetir la tirada.

El ganador es el Atacante y el perdedor el Defensor. El Atacante puede tirar 1 dado para un *Escenario Normal* o escoger un *Escenario Incursión*.

2. Elección del Terreno

Si el Atacante escoge un ‘Escenario Normal’ tira 2 dados en la Tabla de Escenografía, correspondiente a la nación original de su adversario.

Nota: Cuando creéis vuestra banda, pensar en disponer elementos de escenografía que se encuentren en vuestra región de origen.

TABLA DE GEÓGRAFIA (Tira 2 dados)			
Regiones frías: Nordheim, Hyperbórea, Cimmérie			
2	Ruina	8-9	Montaña
3	Pueblo	10	Bosque
4-5	Llanura	11	Tundra
6-7	Colina	12	Lago Congelado
Regiones templadas: Hyboria del oeste			
2	Montaña	8	Bosque
3	Ciudad	9	Rio
4	Pueblo	10	Tundra
5	Colina	11	Lago Congelado
6-7	Llanura	12	Catacumbas
Regiones desérticas: Shem, Turan, Camora, Stygia, Hyrkania, Reinos negros			
2	Ciudad	9	Montaña
3	Pueblo	10	Playa
4	Colina	11	Ruina
5-7	Desierto	12	Catacumba
8	Llanura		
Regiones húmedas: Vendhya, Khitai, Tierras Salvajes Pictas			
2	Montaña	8	Bosque
3	Rio	9	Jungla
4	Colina	10	Pueblo
5	Llanura	11	Playa
6	Pantano	12	Ruina

El tipo de Geografía permite escoger los terrenos que se colocarán al principio de la partida.

Catacumbas

Las catacumbas representan el interior de una ruina, un subterráneo o un palacio. El terreno sigue las reglas de ‘Catacumbas’.

Colina

El campo de batalla contiene 3-4 colinas. Puede, además, contener zonas boscosas, arbustos, ruinas, rocas y un arroyo.

Desierto

El desierto tiene que cubrir, al menos, la mitad del campo de batalla. Puede, además, contener dunas, rocas, maleza y ruinas.

Bosque

El bosque domina el campo de batalla y tiene que cubrir, al menos, la mitad del campo de batalla. Puede, además, contener arbustos, colinas, ruinas, rocas y un arroyo.

Jungla

La jungla domina el campo de batalla y tiene que cubrir, al menos, la mitad del campo de batalla. Puede, además, contener arbustos, colinas, ruinas, rocas y arroyos.

Lago Helado

Un lago helado ocupa, al menos, la mitad del campo de batalla tocando, como mínimo, dos bordes de la mesa adyacentes. Puede, además, contener maleza, rocas y ruinas.

El clima siempre es ‘nieve’

Pantano

El terreno es peligroso y tiene muchas zonas empantanadas. Además, puede tener zonas boscosas, arroyos y ruinas.

Montañas

El campo de batalla está dominado por montañas. Tiene que haber dos rutas que serpenteen entre las montañas para desplazarse. Además, es posible de haber, numerosas rocas, colinas y una zona boscosa.

Playa

Al borde de la mesa tiene que haber representado un océano o un mar, con una playa de una longitud Corta o Mediana. Mas allá de la playa puede haber zonas boscosas, un río o riachuelo que desemboque en el mar, arbustos, rocas, ruinas o cabañas de pescadores. La mayoría del campo de batalla tiene que ser un terreno despejado.

Llanura

El terreno está despejado, aunque puede haber 2-4 elementos de escenografía como zonas boscosas, ruinas, rocas, colinas, arbustos o construcciones aisladas.

Rio

En el campo de batalla hay presente un río importante o multitud de afluentes. Hay que colocar, al menos, 2-3 vados o puentes. Además, hay que colocar zonas boscosas (a más de una distancia Larga de una afluente), jungla y arbustos.

Ruina

El campo de batalla está cubierto de ruinas de un antiguo templo o una ciudad milenaria. La mayoría del terreno representa edificios en ruinas y puede haber zonas boscosas, rocas, maleza y un camino.

Tundra

El campo de batalla está, mayormente, despejado. Puede haber 1-2 zonas boscosas, arbustos, un lago, colinas, rocas y ruinas.

Pueblo

El campo de batalla se encuentra en un poblado, compuesto de 4 a 6 construcciones. Los otros terrenos posibles son zonas boscosas, colinas, arbustos, campos cultivados y caminos.

Ciudad

El campo de batalla se encuentra a los bordes de una ciudad. Un borde de la mesa está compuesto por 3-4 edificios en una profundidad igual a una distancia Larga. Los otros terrenos posibles son caminos, zonas boscosas, colinas, murallas y construcciones aisladas.

Si los jugadores lo desean, todo el campo de batalla puede estar en la ciudad, necesitando así 8-12 construcciones. Puede haber caminos, muros y una plaza urbana.

3. Elección del Clima

Una vez el terreno ha sido escogida, hay que determinar que meteorología hay en la zona donde se desarrolla el enfrentamiento. Tira un dado en la Tabla de meteorología.

Tabla de meteorología (Tira 1 dado)	
1 y menos	Calor extrema
2-3	Buen tiempo
4	Viento fuerte
5	Lluvia
6	Tormenta
7 o más	Nieve

Modificadores:

+2 : Región Fría

+1 : Región Húmeda (El resultado 'nieve' se convierte en 'Tormenta')

+1 : Región Templada

-2 : Desierto

Calor Extrema

El calor agota a todos los combatientes. Una miniatura que obtenga un doble 1 en un Chequeo de Disparo se vuelve 'Agotada' por el resto de la partida. A partir de este momento

tiene un penalizador permanente de -1 en su Calidad.

Los combatientes ‘Artificiales’, ‘No-Muertos’ y ‘Caminantes del Desierto’ son inmunes a este efecto. También las miniaturas que entran en el agua son inmunes hasta que salen del agua.

La fatiga se cura por cualquier habilidad especial que restaure Calidad. En una campaña, la miniatura permanece ‘Agotada’ si el clima del escenario siguiente es ‘Calor Extrema’.

Al principio de la partida, cal tirar 1 dado. Con un resultado de 6, una Tormenta de Arena se desata y la visibilidad queda reducida a una distancia Corta para toda la partida.

Buen Tiempo

El tiempo es normal y soleado. La partida transcurre de forma normal.

Viento Fuerte

Un gran viento azota el campo de batalla. Los Disparos tienen un penalizador de -1.

Los ‘voladores’ tiene un penalizador de -1 a su atributo de Calidad, a menos que caminen por el suelo (Se tiene que decidir antes de la tirada de Activación). Si caminan por el suelo ru movimiento se reduce un nivel (Largo -> Mediano; Mediano -> Corto; Corto -> 2 Acciones Corto) y se considera los Terrenos Difíciles como Normales (Sus alas les ayuda a evitar las dificultades).

Lluvia

Los Disparos tienen un penalizador de -1.

Una miniatura obteniendo un 1 en su Chequeo de Calidad resbala y ‘cae al suelo’ por todo el turno. Vuelve a ponerse en pie gratuitamente en pie cuando se activa de nuevo.

Los voladores y los enjambres no son afectados por la lluvia.

Tormenta

La tormenta combina los efectos de la ‘Lluvia’ y ‘Viento Fuerte’.

Además, los animales que obtienen un 1 en su Chequeo de Calidad tiran 1 dado.

1-3: El animal ‘cae al suelo’, como por la lluvia.

4-6: El animal entra en pánico debido a un relámpago y hace un chequeo de Moral.

Los enjambres no son afectados por la Tormenta.

Nieve

El suelo está cubierto de nieve. Los terrenos Normales se consideran Difíciles. Cuando una miniatura cae, ‘levantarse’ cuesta 2 acciones (En vez de una sola).

Las miniaturas con la habilidad ‘Cruza Terrenos Nevads’ no son afectados por los efectos de la Nieve.

Al principio de la partida hay que tirar 1 dado. Con un resultado de 6 se desata una Ventisca que reduce la visibilidad a una distancia Corta por el resto de la partida.

4. Elección del momento de la partida:

Día o Noche

El Atacante escoge el momento del combate: de día o de noche.

Durante el día las reglas permanecen normales.

Durante la noche, las Tiradas de disparo tienen un penalizador de -1. Las criaturas nocturnas (A elección de los jugadores) son inmunes a esta regla (Vampiro, demonio...).

5. Elección de Escenario

Para determinar el escenario utilizado para el enfrentamiento, el Atacante tira 1 dado en la ‘Tabla de Escenarios Normales’ Estos escenarios son aquellos que se encuentran en el libro básico (Ver SBH p19 a p21).

Tabla de Escenarios Normales (Tira 1 dado)	
1	Batalla Total
2	Emboscada
3	Búsqueda del Tesoro*

4	Lugar de Poder
5	En Terreno Difícil
6	Búsqueda de un Objeto Mágico*

*: Vuelve a tirar el dado si una de las bandas está compuesta en su totalidad por Animales.
Si el Atacante escoge un escenario de Incursión, él escoge el escenario que quiera de la Tabla de Escenarios de Incursión

Tabla de Escenarios de Incursión (Tira 1 dado)
Pillaje
Asesinar al Líder
Tomar el Terreno
Salvar al Líder
Quemarlo Todo

Si la Tabla de Geografía ha determinado un escenario en las Catacumbas, el escenario que se juega es Incursión en las Catacumbas.

Escenario Incursión: Pillaje

El Atacante quiere robar los tesoros, los bienes o la comida del adversario. Después de haber colocado el terreno, el Defensor escoge su borde de la mesa. Coloca 4 cofres del tesoro en un máximo de una Distancia Corta de su borde y a más de una Distancia larga de los otros bordes. Los jugadores despliegan su banda a hasta una Distancia Corta de su borde, comenzando por el Defensor.

Solo el Atacante puede adueñarse de los cofres. Pueden llevarse los tesoros siguiendo la regla de ‘Cofres del Tesoro’ de la sección de las Catacumbas.

Cualquier miniatura atacante que transporte un cofre fuera de la zona de batalla gana el tesoro, pero también se retira como perdida por las condiciones de moral.

Condiciones de Victoria: El juego se termina cuando todos los cofres son saqueados del

campo de batalla. Si el Defensor escoge huir del campo de batalla, el Atacante gana automáticamente los 4 cofres. Cada tesoro robado da su valor en Puntos de Victoria.

Adicionalmente, se gana 1 PV por cada 25 pts. de enemigos matados. Cada cofre no robado da 2 PV al Defensor. Si el Atacante obtiene al menos un cofre, se le considera victorioso.

Escenario Incursión: Pillaje

Después de haber colocado el terreno, el Defensor escoge su borde de la mesa. A continuación, despliega sus miniaturas a una Distancia Larga de su zona.

El Atacante posiciona sus miniaturas en el borde opuesto a una Distancia Larga de su zona. El Atacante escoge un Personaje adversario, que se le considera el objetivo a asesinar.

Condiciones de Victoria: 1 PV por cada 25 pts. de enemigos matados. El Atacante gana la partida si logra matar el personaje objetivo, y gana 5 PV adicionales.

Escenario Incursión: Tomar el Terreno

El Defensor coloca el terreno. El Atacante escoge su borde de la mesa y el Defensor se queda con el borde opuesto.

Cada jugador coloca un marcador de objetivo a más de una Distancia Larga de su borde de la mesa. El Defensor coloca un tercer objetivo en cualquier lugar, en la línea imaginaria del centro de la mesa.

Para tomar un marcador, una miniatura tiene que estar en contacto sin que ningún enemigo esté adyacente.

Condiciones de Victoria: 1 PV por cada turno completo que el jugador controle un marcador. La batalla se acaba cuando un jugador sea derrotado o un jugador controle los tres objetivos.

El vencedor puede hacer una Búsqueda adicional, en el marco de una campaña.

Escenario Incursión: Salvar al Líder

No se puede elegir este escenario a menos que el jugador haya perdido un Personaje en la batalla precedente. El objetivo será salvar al Líder de su banda.

Después de haber colocado el terreno, el Defensor coloca el Personaje muerto del Atacante en el centro de la mesa (El Personaje no está muerto, ha sido tomado como prisionero). El Defensor despliega su banda hasta un máximo de una Distancia Larga del prisionero. El Atacante escoge un borde de la mesa y se despliega a hasta una Distancia Corta de ahí.

Si el prisionero comienza un turno con una miniatura del Atacante a su lado, puede desplazarse con ella (Permaneciendo siempre adyacente). Si el guerrero que lo acompaña muere, recula, o huye, el prisionero no se mueve.

El Defensor no puede hacer nada al prisionero, que se le considera el objetivo a asesinar.

Condiciones de Victoria: Si el Atacante logra que el prisionero salga de la mesa, gana la batalla y recupera a su Personaje sano y salvo. Si el Defensor mata a todos los adversarios (O hace que huyan) gana la batalla y vende al prisionero por 2 D6 PV.

Escenario Incursión: Quemarlo Todo

Después de haber colocado el terreno, el Defensor coloca un edificio en el centro de la mesa. Este elemento de escenografía representa un lugar importante para el Defensor. Preferiblemente, debería ser una construcción pequeña y de madera (Inflamabilidad 4+). A continuación, el Defensor coloca sus miniaturas a una Distancia Larga del edificio. Después, el Atacante escoge el borde de la mesa y coloca sus miniaturas a una Distancia Larga de él.

La mitad de los Atacantes poseen una antorcha que les permite incendiar el edificio. Si la miniatura muere, la antorcha se pierde.

Condiciones de Victoria: 1 PV por cada 25 pts. de enemigos matados. El Atacante gana si el

edificio es destruido por el fuego y se derrumba. Si todas las miniaturas que tienen una antorcha mueren o huyen, y, además, el edificio no está ardiendo, el Defensor gana.

El vencedor obtiene 5 PV.

Huida Voluntaria

Para no perder a mas combatientes en una banda, el jugador puede elegir de huir voluntariamente. Un jugador que tiene que Chequear su Moral cuando la mitad de su partida de guerra ha sido eliminada puede decidir de huir antes de tirar los dados (O al comienzo del siguiente turno). La batalla llega a su fin y la victoria es del adversario.

Fin de la Batalla

Cuando la partida ha acabado y se sabe quién es el bando victorioso hay que resolver las consecuencias.

1. Avanzar la Campaña

La banda victoriosa recibe 1 Punto de Campaña (PC). Si un jugador obtiene el número de Puntos de Campaña determinados al principio de una, la campaña se da por finalizada y se le declara vencedor de la campaña.

Si dos jugadores obtienen a la vez los Puntos de Campaña necesarios para llevarse la victoria se desempatará mediante el escenario 'Batalla Total'

2. Heridas y Muerte de los Combatientes

Los jugadores deben determinar la fortuna de sus combatientes eliminados en las batallas.

Aquellos que han salido del campo de batalla se reagrupan sanos y salvos, pero aquellos que han muerto tienen que consultar la Tabla de Supervivencia que les corresponde (Tropas o Personajes).

Tabla de Supervivencia de Tropas (Tira 1 dado)
--

1-2	Muerte: La miniatura ha sucumbido a sus heridas (Bórrala de la ficha de banda)
3	Herida Grave: La miniatura no puede combatir la próxima batalla y tiene que permanecer en cama.
4	Herida Ligera: La Calidad de la miniatura se reduce -1 para la próxima batalla
5-6	Curado: La miniatura se recupera y está lista para la próxima batalla.

Modificador: +1: Miniatura con la habilidad especial 'Robusto'

Tabla de Supervivencia de Personajes (Tira 2 dados)	
2	Horriblemente Desfigurado: El Personaje se cura pero las cicatrices de su operación son horribles. Obtiene 'Terror'.
3	Traumatismo Craneoencefálico: La herida llega al cerebro y el Personaje tiene que tirar un dado al principio de cada batalla (Cada resultado solo es efectiva durante esa batalla) 1: Visión Borrosa (Q = -1) 2: Pérdida de Fuerza (C = -1) 3: Perdida de sensibilidad de sus miembros (Q y C = -1) 4: Se vuelve loco. Obtiene 'Berserker' 5: Se cree un animal. Obtiene 'Animal' 6: Se vuelve linfático: Obtiene 'Lento'
4	Brazo Roto: El Personaje ha recibido una gran herida en el brazo que provoca un -1 en las tiradas de combate.
5	Ojo Herido: El Personaje ha recibido una gran herida en el ojo y lo pierde. Tiene un -1 en sus Disparos.
6-8	Curado: El Personaje se recupera y está lista para la próxima batalla.
9	Hemorragia: El Personaje pierde mucha sangre y tiene que permanecer en cama. No participa en la siguiente batalla.
10	Pierna Rota: El Personaje tiene la pierna en muy mal estado. Tiene un penalizador de -1 en su Calidad
11	Muerte: El Personaje ha sucumbido a sus heridas. (Bórrala de la ficha de banda)
12	Curación Milagrosa: El Personaje se cura estando en las puertas de la muerte. Los Dioses velan por él y no tiene que temerle a nada. Obtiene 'Sin Miedo'.

Modificador: +1 o -1(A elección del jugador): Miniatura con la habilidad especial 'Robusto'

Si un combatiente transportando un tesoro u objetos mágicos muere, sus posesiones serán conservadas por su banda si gana la batalla. Si la banda del combatiente muerto pierde la batalla, el adversario recupera los objetos que él quiera. Los otros equipos se pierden.

Si un Personaje con la habilidad 'Líder' muere, el jugador puede seleccionar otra miniatura de su banda para que tome el mando. Esta obtiene la habilidad especial 'Campeón' gratuitamente.

Una banda que tenga un 'Nigromante' gana un zombi por cada miniatura que él haya resucitado durante la batalla.

3. Experiencia de los Combatientes

Toda miniatura que sobreviva a una batalla gana 1 Punto de Experiencia (Marcar los puntos de experiencia en el perfil de la miniatura en la ficha de la banda). Puedes gastar 3 Puntos de Experiencia para mejorar en 1 punto el valor de Calidad o Combate de la miniatura. (Calidad máxima = 2; Combate máximo = 7).

4. Exploración

Después de la batalla, cada banda tiene que explorar las tierras de alrededor del conflicto o del campamento. En primer lugar, es el vencedor de la batalla quien las explora. Después, lo hará el derrotado.

El jugador tira un dado en la Tabla de Exploración que convenga según la zona donde se ha desarrollado la batalla: Territorio Civilizado o Territorio Salvaje. Estas zonas se determinan según el territorio escogido antes de la batalla (*ver: Elección de Terreno, p. 30*).

Las Zonas Civilizadas (o Territorio Civilizado) son: Ciudad, Pueblo, Catacumbas, Ruinas, Llanura y Playa.

Las Zonas Salvajes (o Territorio Salvaje) son: Bosque, Río, Desierto, Colina, Pantano, Jungla, Tundra, Lago Helado y Montaña.

El jugador tira un número determinado de dados según:

- +1 dado si la banda ha participado en la batalla.
- +1 dado si la banda ha salido victoriosa.
- +1 dado si la banda tiene un 'Líder'.
- +1 dado si ha habido mal tiempo (Lluvia, Tormenta, Nieve, Tormenta de Arena).

Después de haber calculado el total, consulta la Tabla de Exploración adecuada.

Las bandas compuestas únicamente de animales ignoran los resultados marcados por un asterisco.

Tabla de Exploración de Territorio Salvaje (Tira 1 dado)	
1	Trampa Mortal:
2	Precipicio Peligroso:
3	Perdido
4	Bosque Encantado
5	Torre de Vigilancia
6	Cadáver
7	Caverna
8	Emboscada de Pictos
9	Caravana*
10	Ciudad Antigua*
11	Mina de Oro*
12	Tumba Real Atlante

Trampa Mortal: Una trampa disimulada en un pequeño bosque hace caer a una miniatura tuya en un agujero con estacas. Tu adversario escoge una de tus miniaturas (Excepto un Personaje - ☀) y muere. Bórrala de la ficha de banda.

Precipicio Peligroso: Tu banda intenta atravesar un puente de madera mecido por el viento que atraviesa un profundo precipicio. Cada uno de los miembros de tu banda tiene que hacer un Chequeo de Calidad con 3 dados (Modificador:

+1 si es 'Acróbata'). La primera miniatura que falle el chequeo cae en

Perdido: Tu banda se ha perdido en el bosque o en una cordillera, Será difícil encontrar el campamento. Tienes un penalizador de -1 en tu próxima tirada de Iniciativa.

Bosque Encantado: Tu banda atraviesa un bosque oscuro y demoniaco. Ojos brillantes te observan desde las sombras. Si tu banda tiene un Líder 'No-Muerto' o 'Nigromante', un Ghoul se une gratuitamente a tu banda. En caso contrario, tus miniaturas atraviesan el bosque sin ningún encuentro.

Torre de Vigilancia: Habéis encontrado una antigua torre de vigilancia sin utilizar. La torre es de tu propiedad. Mientras que poseas la torre de vigilancia tienes un bonificador de +1 en tus Tiradas de Iniciativa.

Cadáver*: El cuerpo de un aventurero muerto se encuentra en el borde del camino. Registrándolo encuentras una bolsa llena de oro, obtienes 1 D3 de PV. Si un 'Nigromante' está en tu banda, puede reanimar el cuerpo y obtienes un zombi gratuitamente.

Caverna: Encontráis una gruta oscura y inquietante. Puedes decidir entrar, en este caso tira 1 dado.

1: Un oso gigantesco y feroz se lanza sobre tu banda. Una de tus miniaturas, a tu elección, hace un Chequeo en la Tabla de Supervivencia

2-4: Encontráis huesos viejos.

5-6: Encontráis una banda de lobos solitarios al fondo de la caverna. Tira 1 dado (Modificador: +1 si un Lobo está en tu banda). Con 5 o más un Lobo se une a tu banda.

Emboscada de Pictos: Tu banda es emboscada por Pictos sanguinarios. Tira 1 dado y añade el valor de combate de tu líder (o tu Campeón si no tienes Líder). Si el total es 8 o más, matas a su chamán y el resto de Pictos huyen; ganas 1 D6 de PV. Si obtienes 6 o menos, logras ahuyentar a los pictos pero una de tus miniaturas, a tu

elección, es herida y hace un Chequeo en la Tabla de Supervivencia.

Caravana*: Encontráis una caravana de mercaderes shemitas en medio de la llanura salvaje. Puedes comerciar con ellos si quieres. En este caso, tu adversario tira 1 dado por la carava y tu lanzas 2 dados, escogiendo el mejor resultado. Si tu cifra es más alta, ganas la negociación y recibes 1 D6 PV, en caso contrario, pierdes 1 D3 PV

Ciudad Antigua*: Os sentís seducidos por las leyendas de una antigua ciudad perdida en mitad del desierto. Puedes partir a buscarla lanzando 1 dado (Modificador: +1 'Cruza Desiertos).

1: Te alcanza una tormenta de arena. Tienes un penalizador de -2 en tu próxima tirada de Iniciativa.

2-3: Tienes problemas para encontrar un camino por el desierto. Tienes un penalizador de -1 en tu próxima tirada de Iniciativa.

4: Descubres las ruinas de la antigua ciudad. Pero está desierta.

5: Entráis en la ciudad perdida y encontráis objetos preciosos en oro. Puedes obtener 1 D6 PV. Sin embargo, cuando salís sois atacados por una serpiente gigante. Una de tus miniaturas tiene que hacer un Chequeo en la Tabla de Supervivencia.

6: Encontráis la ciudad perdidas en ruinas. Dentro de un templo halláis una antigua gema enorme. Obtienes 2 D6 PV.

Mina de Oro*: Tu banda descubre una mina de oro abandonado que pasa a ser de tu propiedad. Mientras poseas la mina de oro, tu banda recoge 2 D6 PV después de cada batalla.

Tumba Real Atlante: Descubrís la existencia de una antigua tumba real atlante en las montañas. Tira 1 dado (Modificador: +1 si una miniatura 'Cruza Montañas'), con un 5 o más, hallas la tumba perdida. Lanza 1 dado en la

Tabla de Objetos Mágicos del libro básico (SBH)

Tabla de Exploración de Territorio Civilizado (Tira 1 dado)	
1	Harén de Prostitutas*
2	Prisionero
3	Taberna*
4	Templo
5	Tesoro Perdido
6	Cementerio Antiguo*
7	Arena
8	Ladrones de Zamora*
9	Mercado de Esclavos*
10	Catacumbas
11	Torre del Hechicero
12	Forja*

Harén de Prostitutas*: Tu banda entra en un harén con exóticas bailarinas y prostitutas. Se pierden en la depravación y el lujo. Tienes un penalizador de -2 en tu próxima Tirada de Iniciativa.

Prisionero: Uno de tus compañeros es arrestado por los guardas de la ciudad. Escoge una de tus miniaturas aleatoriamente y es puesta en una celda. No puede participar en la próxima batalla.

Taberna*: Entráis en una taberna mal frecuentada. Tira 1 dado:

1-2: Comienza una pelea y tu banda forma parte de ella. Todas tus miniaturas tienen que hacer un Chequeo en la Tabla de Supervivencia.

3-4: Juegas a los dados y ganas monedas de oro. Ganas 1 D3 de PV.

5-6: Tu banda se emborracha con la cerveza. Escoge una de tus miniaturas y tendrá un penalizador de -1 a su Calidad y un bonificador de +1 a su Combate para la próxima batalla.

Templo: Encontráis un Templo dedicado a tu Dios en el camino. Puedes gastar 1 PV para rezar. Tira 1 dado (*modificador: +1 si tu banda tiene un ‘Sacerdote’*)

1: Las acciones recientes de tu banda han enfurecido a tu Dios. Tienes un penalizador en tu próxima Tirada de Iniciativa de -2.

2: Una de tus miniaturas (Excepto Personajes☼) está maldita y tiene un penalizador de -1 en sus Chequeos de Calidad para la próxima partida.

3-4: Los Dioses hacen oídos sordos de vuestras oraciones.

5: Una de tus miniaturas (Excepto Personajes☼) es bendecido con un bonificador de +1 en sus Chequeos de Calidad para la próxima batalla.

6: Por Crom, una de tus miniaturas ha atraído la mirada de un dios Cimero y recibe un bonificador de +1 en su valor de Combate para la próxima batalla.

Tesoro Perdido: Al borde del camino encuentras, escondido, un pequeño cofre. Escoge una de tus miniaturas para que haga un Chequeo de Calidad, con 1 dado. Si tiene éxito, en el interior encuentras una joya que te aporta 1 D3 PV. Si falla, el cofre es una trampa y tiene que hacer un chequeo en la Tabla de Supervivencia.

Cementerio Antiguo*: Tu banda descubre un cementerio antiguo a los bordes de un pantano cubierto de niebla. Si quieres, puedes explorar las tumbas tirando 1 dado:

1-2: Los espíritus de los muertos se despiertan de sus tumbas y os atacan. Una de tus miniaturas, aleatoriamente, es herida y tiene que hacer un Chequeo en la Tabla de Supervivencia.

3-4: El cementerio está desierto y solo los cobardes rompen el silencio de la zona.

5-6: Descubrís monedas de oro en una tumba abierta y recibís 1 D6 PV.

Arena: Los miembros de tu banda son hechos prisioneros y forzados a trabajar en una banda de gladiadores. Escoge una de tus miniaturas para que combata en la arena. Tira 1 dado y súmale al resultado obtenido el valor de combate de tu

miniatura. Si el total es 7 o más, la miniatura gana el combate y su libertad, además ganas 1 D6 PV. Por el contrario, si el total es 6 o menos, la miniatura pierde el combate y la miniatura resulta herida y tiene que pasar un Chequeo en la Tabla de Supervivencia. La organización considera que tus guerreros son los peores y los expulsa de la arena.

Ladrones de Zamora*: Tu banda quiere hacer negocios con un grupo de ladrones y asesinos zamoranos. Para saber de qué manera se desarrolla la transacción tira 1 dado (*Modificador: +1 si una miniatura es ‘Malvada’*). Con 3 o menos, la negociación no prospera y os enfrentáis con dos ladrones. Una de tus miniaturas escogida por tu adversario (Excepto Personajes☼) tiene que hacer un Chequeo en la Tabla de Supervivencia. Si obtienes 4 o más, la negociación va tan bien que obtenéis el control de la banda de ladrones y asesinos y se vuelve de tu propiedad. Después de cada batalla, los ladrones te dan su botín y ganas 1 D3 PV.

Mercado de Esclavos*: Tu banda vende los prisioneros que habéis hecho cuando saqueasteis un pequeño pueblo del entorno. Obtienes bastantes monedas de oro. Obtienes 1 D6 PV (*Modificador: +1 si una miniatura es ‘Embajador’*)

Catacumbas: Descubrís una entrada a unas catacumbas y túneles subterráneos. Si quieres investigarlos, realiza un Chequeo de Calidad con 1 dado por todos los Líderes (O Campeones si no hay un Líder en tu banda). Si tienen éxito, tu banda tiene un bonificador de +2 en su próxima Tirada de Iniciativa

Torre del Hechicero: Si tienes un ‘Mago’ (o cualquier otro usuario de la magia) en tu banda, puedes entrar en la torre y tirar 1 dado.

1-2: La torre está vacía y abandonada.

3-6: Descubrís un orbe poderoso en la sala más alta de la torre. La torre se vuelve tu propiedad. Mientras la Torre del Hechicero te pertenezca, tus hechiceros no pueden quedarse agotados

(excepto por obtener 3 fallos en la Tirada de Activación) durante la batalla.

Si no controlas más usuarios de la Mágia pierdes el control de la torre. Si no tienes ningún Mago en la banda la torre no te interesa y pasas de largo.

Forja*: Tu banda descubre una antigua forja que aún funciona. Esta se vuelve de tu propiedad. Al final de cada batalla, tu banda puede forjar sus armas para obtener un bonificador de +1 al valor de Combate de una miniatura. Este bonificador solo puede ser obtenido una vez por miniatura.

El efecto de esta propiedad permanece aunque la forja ya no esté bajo tu control.

Propiedades

Las Propiedades son lugares especiales que las bandas pueden tener bajo su control. Estas se encuentran en la fase de exploración después de una batalla. Dan ventajas a las partidas de guerra de cada jugador.

Una banda no puede controlar más de dos Propiedades a la vez. Si una banda encuentra una tercera, tiene que elegir una de ellas para deshacerse de ella y controlar dos. Las Propiedades se anotan en la ficha de la banda (Distinguiendo el bonificador que aportan). Solo se puede tener una Propiedad de un mismo tipo, es decir, si el jugador tiene una Forja y encuentra otra, tiene que descartarse de ella.

Las bandas compuestas enteramente por Animales no pueden tener Propiedades.

5. Desarrollar una banda

Cada vez que participes en una batalla ganas Puntos de Victoria. Cuando dispongas de un número de PV suficientes puedes gastarlos para mejorar tu banda.

Mejorar la Banda

Además de las mejoras que se encuentran en el libro básica (*Ver: SBH p. 18-19*), puedes

comprar mejoras nuevas. Siempre por 10 PV y no se pueden comprar más de una vez.

➤ Pirata

Al principio de la batalla, cuando el jugador es el atacante, tu banda puede hacer una Activación gratuita antes que el primer turno comience.

➤ Valientes

Escoge una miniatura del adversario que cause ‘Terror’ y, por el resto de la batalla, ignora esta habilidad especial.

➤ Conocimientos del Mundo Hiborio

Tu banda conoce las historias y mitos de Hiboria. Escoge un tipo de miniatura del adversario y obtienes un +1 al Combate contra ese tipo de miniaturas por el resto de las batallas.

➤ Viaje hacia la morada de Crom

Los soldados tienen el favor de Crom. Una banda victoriosa que posea esta mejora puede volver a tirar el dado en la Tabla de Supervivencia (Solo se permite un solo relanzamiento por miniatura). Si la banda ha perdido el escenario, solo una miniatura puede hacer este relanzamiento.

➤ Corrompido por Set

Una miniatura de tu enemigo esta corrompida por la magia negra de Set. Escribe el nombre de la miniatura enemiga (sin mostrársela al oponente) antes de empezar la partida. Cuando esa miniatura lance un final de turno (2 fallos en la Tirada de Activación), revelas que está corrompida y la miniatura pasa a estar en tu banda. Cada vez que mate uno de sus antiguos camaradas tiene que hacer un Chequeo de Calidad. Con tres fallos, vuelve a su banda original.

Los Líderes, Campeones o Héroes no pueden ser corrompidos.

Al final de la partida, la miniatura corrompida permanece en su nueva banda si obtienes un 5 en una tirada de dado. En caso contrario, la miniatura vuelve con su banda original.

Despido de Combatientes

Un jugador puede decidir separar uno o más de sus miembros que juzgue como no eficaces. La miniatura es borrada de la ficha de banda con su experiencia y sus posesiones. Entonces, el jugador recupera el valor en puntos de la miniatura despedida, y le permite reclutar nuevos guerreros. Toda miniatura herida (Habiendo resultado herida en la Tabla de Supervivencia) es despedida y solo se recupera la mitad de su valor.

Contratación de Combatientes

Un jugador puede decidir reclutar nuevos guerreros para su banda. Para ello, puede gastar puntos de las miniaturas que acaba de despedir o gastar Puntos de Victoria. Cada PV equivale a 5 puntos del valor de la miniatura (Por ejemplo, puedes gastar 10 PV para reclutar una miniatura con valor de 50 puntos).

Las nuevas miniaturas pueden ser personajes, pero recuerda que no puede haber más de 1/3 de personajes en tu banda.

10. HÉROES Y MONSTRUOS

DEL MUNDO HIBORIO

En las páginas siguientes encontraras los perfiles para constituir todas tus bandas.

Las tropas están ordenadas por tipo y raza, aunque puedes mezclarsas al gusto.

Las miniaturas que cuestan 5 puntos o menos se consideran como no-combatientes y solo se utilizan en escenarios especiales.

Los personajes están marcados por este símbolo ✱.

10.1 BESTIARIO

Animales Salvajes

Rapaz

54 Puntos	Calidad: 3+ Combate: 2
Reglas Especiales	Vuela, Movimiento Largo, Animal

Ciervo

16 Puntos	Calidad: 3+ Combate: 1
Reglas Especiales	Corredor de los Bosques, Acróbata, Animal

Lobo

30 Puntos	Calidad: 3+ Combate: 3
Reglas Especiales	Corredor de los Bosques, Animal

Oso

30 Puntos	Calidad: 3+ Combate: 3
Reglas Especiales	Grande, Animal

Elefante ✱

60 Puntos	Calidad: 4+ Combate: 4
Reglas Especiales	Muy Grande, Robusto, Armadura Pesada, Animal

Fiera Salvaje

46 Puntos	Calidad: 3+ Combate: 4
Reglas Especiales	Corredor de los Bosques, Discreto, Animal

Gorila

42 Puntos	Calidad: 3+ Combate: 3
Reglas Especiales	Grande, Acróbata, Animal Corredor de los Bosques

Cocodrilo

40 Puntos	Calidad: 3+ Combate: 3
Reglas Especiales	Anfibio, Armadura Pesada, Animal

Rinoceronte

45 Puntos	Calidad: 4+ Combate: 3
Reglas Especiales	Grande, Armadura Pesada, Animal, movimiento Largo

Bisonte

40 Puntos	Calidad: 3+ Combate: 2
Reglas Especiales	Grande, Animal, Movimiento Largo

Águila Gigante

70 Puntos	Calidad: 3+ Combate: 3
Reglas Especiales	Grande, Vuela, Animal, Movimiento Largo

Lobo Gigante

56 Puntos	Calidad: 3+ Combate: 3
Reglas Especiales	Grande, Animal, Salvaje, Movimiento Largo

Araña Gigante

76 Puntos	Calidad: 3+ Combate: 4
Reglas Especiales	Grande, Veneno, Animal, Enmarañar

Serpiente Gigante ✱

80 Puntos	Calidad: 3+ Combate: 3
Reglas Especiales	Muy Grande, Robusto, Veneno, Animal.

Lagarto Gigante *		
70 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 3
Reglas Especiales	Grande, Robusto, Animal	

Gorila Gigante *		
56 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 4
Reglas Especiales	Muy Grande, Acróbata, Corredor de los Bosques, Animal	

Escorpión Gigante		
58 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 4
Reglas Especiales	Grande, Veneno, Animal, Golpe con la Cola, Escalador	

Pulpo Gigante *		
65 Puntos	Calidad: 4+	Combate: 4
Reglas Especiales	Muy Grande, Anfíbio, Golpe con la Cola, Terror, Animal,	

Dientes de Sable		
36 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 4
Reglas Especiales	Ávido, Salvaje, Animal	

Enjambre de Serpientes		
32 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 2
Reglas Especiales	Veneno, Enjambre	

Enjambre de Arañas o Escorpiones		
18 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 0
Reglas Especiales	Escalador, Veneno, Enjambre	

Enjambre de Ratas		
65 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 1
Reglas Especiales	Escalador, Enjambre	

Enjambre de Murciélagos		
18 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 0
Reglas Especiales	Liberación, Vuelo, Enjambre	

Pterodáctilo		
66 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 3
Reglas Especiales	Vuela, Golpe Rápido, Animal, Mov. Largo	

Triceratops *		
74 Puntos	Calidad: 4+	Combate: 4
Reglas Especiales	Grande, lento, Robusto, Armadura Pesado, Audaz, Animal, Mov. Largo	

Tiranosaurio *		
110 Puntos	Calidad: 4+	Combate: 5
Reglas Especiales	Muy Grande, Salvaje, Robusto, Terror, Animal Golpe con la Cola, Movimiento Largo	

No Muertos

Fantasma		
32 Puntos	Calidad: 4+	Combate: 1
Reglas Especiales	No-Muerto, Liberación, Vuela	

Espectro *		
62 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 0
Reglas Especiales	No-Muerto, Liberación, Terror, Vuela, Malvado	

Gul		
18 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 2
Reglas Especiales	No-Muerto, Veneno	

Vampiro *		
132 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 2
Reglas Especiales	No-Muerto, Robusto, Terror, Malvado, Absorción de Energía	

Nigromante *		
86 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 2
Reglas Especiales	No-Muerto, Nigromante, Terror, Malvado	

Momia *		
43 Puntos	Calidad: 5+	Combate: 3
Reglas Especiales	No-Muerto, Robusto, Terror, Lento	

Esqueleto (Espada y Escudo)		
26 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 2

Reglas Especiales	No-Muerto
--------------------------	-----------

Zombi		
8 Puntos	Calidad: 6+	Combate: 4
Reglas Especiales	No-Muerto, Lento, Movimiento Corto	

Monstruos Míticos

Hombre Salvaje/Hombre Mono (Bastón)		
32 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 2
Reglas Especiales	Corredor de los Bosques, Escalador	

Hombre Lobo *		
82 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 4
Reglas Especiales	Terror, Grande, Salvaje, Licántropo	

Sátiro		
42 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 3
Reglas Especiales	Corredor de los Bosques, Salvaje	

Minotauro *		
82 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 4
Reglas Especiales	Terror, Salvaje, Grande	

Mono Volador		
56 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 3
Reglas Especiales	Grande, Acróbata, Vuela, Animal	

Lamia		
57 Puntos	Calidad: 4+	Combate: 2
Reglas Especiales	Ávido, Desconcentrar, Malvado, Mov. Largo, Absorción de Energía,	

Gorgona *		
100 Puntos	Calidad: 2+	Combate: 2
Reglas Especiales	Asesino, Desconcentrar, Veneno, Malvado	

Harpía		
48 Puntos	Calidad: 4+	Combate: 2
Reglas Especiales	Vuela, Desconcentrar	

Mantícora		
72 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 4
Reglas Especiales	Grande, Vuela, Veneno	

Grifo		
72 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 4
Reglas Especiales	Vuela, Grande, Animal, mortal contra Jinetes, Movimiento Largo	

Basilisco *		
60 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 3
Reglas Especiales	Asesino, Grande	

Wyvern *		
108 Puntos	Calidad: 4+	Combate: 4
Reglas Especiales	Muy Grande, Vuela, Robusto, Animal, Movimiento Largo	

Dragón *		
238 Puntos	Calidad: 2+	Combate: 5
Reglas Especiales	Muy Grande, Vuela, Robusto, Terror, Aliento, Movimiento Largo.	

Gigante *		
75 Puntos	Calidad: 4+	Combate: 5
Reglas Especiales	Muy Grande, Lento, Robusto, Mov. Largo	

Gigante de Hielo (Espada, Hacha) *		
72 Puntos	Calidad: 2+	Combate: 5
Reglas Especiales	Muy Grande, Lento; Robusto, Armadura Pesada, Mov. Largo	

Demonio *		
230 Puntos	Calidad: 2+	Combate: 5
Reglas Especiales	Vuela, Robusto, Terror, Mago, Malvado, Teletransportación	

Entidad Cósmica Ancestral		
192 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 5
Reglas Especiales	Muy Grande, Vuela,	

Robusto, Terror, Salvaje, Golpe con la Cola, Inmortal
--

Gólems

Gólem de Arcilla *	
62 Puntos	Calidad: 3+ Combate: 3
Reglas Especiales	Grande, Lento, Robusto, Artificial

Gólem de Carne *	
47 Puntos	Calidad: 4+ Combate: 3
Reglas Especiales	Grande, Lento, Robusto, Artificial

Gólem de Piedra *	
54 Puntos	Calidad: 4+ Combate: 4
Reglas Especiales	Grande, Lento, Robusto, Artificial

Gólem de Acero *	
62 Puntos	Calidad: 4+ Combate: 5
Reglas Especiales	Grande, Lento, Robusto, Artificial

Elementales

Elemental de Tierra *	
82 Puntos	Calidad: 3+ Combate: 4
Reglas Especiales	Grande, Robusto, Artificial

Elemental de Fuego *	
50 Puntos	Calidad: 3+ Combate: 4
Reglas Especiales	Disparo Corto, Artificial

Elemental de Aire *	
75 Puntos	Calidad: 3+ Combate: 2
Reglas Especiales	Vuela, Movimiento Largo, Artificial, Liberación

Elemental de Agua *	
75 Puntos	Calidad: 3+ Combate: 5
Reglas Especiales	Liberación, Anfibio, Artificial

Hombres Serpientes de Set

Líder (Espada y Escudo) *	
90 Puntos	Calidad: 2+ Combate: 3
Reglas Especiales	Veneno, Mutante, Líder, Malvado

Chamán (Bastón)	
115 Puntos	Calidad: 2+ Combate: 2
Reglas Especiales	Veneno, Mutante, Líder, Invocador, Malvado

Guerrero (Espada y Escudo)	
36 Puntos	Calidad: 3+ Combate: 3
Reglas Especiales	Veneno, Malvado

HIBORIOS

Cimerios

Los Cimerios son un pueblo de bárbaros similares a los celtas. Enarbolan estandartes simples, decorados a veces con cráneos o huesos.

Líder * (Espada y Escudo, Hacha, Cota de malla)	
765 Puntos	Calidad: 3+ Combate: 4
Reglas Especiales	Sin Miedo, Líder

Guerrero (Espada y Escudo, Hacha)	
36 Puntos	Calidad: 3+ Combate: 3
Reglas Especiales	Sin Miedo

Tirador (Arco)	
40 Puntos	Calidad: 3+ Combate: 2
Reglas Especiales	Sin Miedo, Disparo Mediano, Mortal contra Animales

Hiborios de los Reinos del Oeste

Los Reinos Hiborios están compuestos por muchas naciones: Aquilonia, Britunia, Corintia, Argos, Koth, Nemediá, Ophir y Zingara. Estos tienen tropas idénticas pero pueden tener características únicas de su nación.

General ✱ (Espada y Escudo, Hacha, Cota de Malla)		
76 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 4
Reglas Especiales	Líder, Montura de Héroe, Movimiento Corto	

Mago ✱		
40 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 1
Reglas Especiales	Mago	

Sacerdote ✱		
52 Puntos	Calidad: 4+	Combate: 2
Reglas Especiales	Sacerdote, Inflexible	

Caballero (Espada y Escudo, Lanza, Cota de Malla, caballo)		
78 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 4
Reglas Especiales	Jinete, Armadura Pesada, Movimiento Largo	

Guerrero Pesado (Espada/Lanza/Hacha, Escudo, Cota de Malla)		
26 Puntos	Calidad: 4+	Combate: 4
Reglas Especiales	Movimiento Corto	

Guerrero		
30 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 3
Reglas Especiales		

Arquero		
44 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 3
Reglas Especiales	Disparo Largo	

Adorador		
12 Puntos	Calidad: 4+	Combate: 1
Reglas Especiales	Inflexible	

Aquilonia

Aquilonia es un reino poderoso, centro de poder del rey Conan. Se parece a la Francia medieval

del siglo XV, aunque con unos toques de estilo griego clásico y helenístico. Aquilonia enarbola una bandera con un león dorado sobre un fondo negro

Los Dragones Negros y la Legión Negra tienen una armadura pesada negra, un escudo con un dragón negro y un estandarte blanco con un dragón negro.

Los Caballeros de Poitain utilizan una espada a dos manos y una bandera escarlata con un leopardo plateado en su centro.

Dragón Negro (Espada/Lanza, Escudo, Cota de Malla, Caballo)		
52 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 5
Reglas Especiales	Jinete, Mov. Largo, Armadura Pesada, Audaz, Inflexible	

Legión Negra (Espada/Lanza/Hacha, Escudo)		
42 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 3
Reglas Especiales	Audaz, Inflexible	

Caballero de Poitain (Espada, Escudo, Lanza, Cota de Malla, Caballo)		
84 Puntos	Calidad: 4+	Combate: 2
Reglas Especiales	Jinete, Armadura Pesada, Audaz, Mov. Largo,	

Arquero de las Marcas Bosonias (Arco)		
84 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 2
Reglas Especiales	Disparo Largo, Tirador de Élite	

Piquero de Gunderland (Pica, Escudo)		
52 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 3
Reglas Especiales	Mov. Corto, Gregario, Audaz	

Britunia

Los Britonios se parecen a los bizantos y los anglo-sajones del siglo X.

La Britunia tiene una bandera roja con una línea negra horizontal pasando por en medio.

Cazador (Arco)		
38 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 2
Reglas Especiales	Montañoero, Disparo Mediano, Mortal contra Animales	

Corintia

Corintia es similar a los griegos helénicos. Cada una de las ciudades-estados corintias alzan su propia bandera.

Argos

Argos es similar a los griegos clásicos. Enarbolan una bandera violeta con tres círculos dorados en verticales en medio.
No pueden tener caballeros entre sus filas.

Jinete Ligero (Espada, Caballo)		
52 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 2
Reglas Especiales	Jinete, Mov. Largo	

Pirata de las Islas Barracans (Espada/Hacha, Escudo)		
44 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 3
Reglas Especiales	Gregario, Oportunista	

Gladiador (Espada/Hacha, Escudo)		
46 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 4
Reglas Especiales	Audaz	

Koth

Los habitantes de Koth son similares a los hititas. Su bandera es amarilla con un triángulo negro en el centro.

Spahis (Espada, Arco, Caballo)		
60 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 2
Reglas Especiales	Jinete, Mov. Largo, Disparo Mediano	

Nemedia

Otra gran potencia hiboria, normalmente en conflicto con Aquilonia, Nemédia es similar al Sacro Imperio Romano Germánico y Cartaginés. La bandera de Némedia es un fondo escarlata con un dragón dorado en su centro.

Guardia Real (Espada/Lanza/Hacha, Escudo, Cota de Malla)		
58 Puntos	Calidad: 4+	Combate: 4
Reglas Especiales	Armadura Pesada, Audaz, Inflexible	

Aventurero (Espada a dos manos, Cota de Malla)		
41 Puntos	Calidad: 4+	Combate: 4
Reglas Especiales	Oportunista, Armadura Pesada	

Sacerdote ☼		
52 Puntos	Calidad: 4+	Combate: 2
Reglas Especiales	Sacerdote, Inflexible	

Ofir

Ofir es un reino rico similar al de Itália en el siglo X y el Imperio Hitita.
Su bandera es de azul oscuro con un círculo rojo en su centro.

Zingara

Los Zingaros se parecen a los españoles del siglo XV. Su bandera es blanca con las esquinas naranjas y una corona negra en su centro.

Espadachin (Espada)		
56 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 4
Reglas Especiales	Golpe Rápido	

Pirata (Espada/Hacha, Escudo)		
44 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 3
Reglas Especiales	Gregario, Oportunista, Malvado	

Nordheim

El pueblo de Nordheim se divide en dos grandes clanes, los Aesir (Rubios) y los Vanirs (Pelirrojos). Son un pueblo de guerreros feroces del norte, similar a los vikingos.
Sus estandartes son simples, decorados con simbología animal.

Jarl ✱ (Espada/Hacha, Escudo, Cota de Malla)		
84 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 4
Reglas Especiales	Berserker, Líder, Cruza Terrenos Nevados	

Guerrero Pesado (Espada/Hacha/Lanza, Escudo, Cota de Malla)		
36 Puntos	Calidad: 4+	Combate: 4
Reglas Especiales	Berserker, Mov. Corto, Cruza Terrenos Nevados	

Guerrero (Espada/Escudo, hacha)		
44 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 3
Reglas Especiales	Berserker, Cruza Terrenos Nevados	

Cazador (Espada/Hacha, Escudo)		
44 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 2
Reglas Especiales	Disparo Mediano, Mortal contra Animales, Cruza Terrenso Nevados,	

Hiperbóreos

Los Hiperbóreos son un pueblo de guerreros y malvados brujos del extremo norte. Son similares a los rusos o los eslavos pero con cabellos negros.

Su bandera es roja con una mano blanca en el centro.

Jarl ✱ (Espada/Escudo, Hacha, Cota de Malla)		
84 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 4
Reglas Especiales	Berserker, Líder, Cruza Terrenso Nevados	

Brujo ✱ (Espada/Escudo, Hacha, Cota de Malla)		
65 Puntos	Calidad: 4+	Combate: 2
Reglas Especiales	Nigromante, Líder, Cruza Terrenso Nevados	

Brujo de la Mano Blanca (Báculo Mágico)		
42 Puntos	Calidad: 4+	Combate: 3
Reglas Especiales	Mortal contra los Vivos Cruza Terrenso Nevados	

Guerrero (Espada/Escudo, Hacha)		
44 Puntos	Calidad: 4+	Combate: 2
Reglas Especiales	Berserker Cruza Terrenso Nevados	

Shem

Los Shemitas son el pueblo que habita en el desierto de Shem. Son similares a los Asirios. Cada ciudad shemita tiene su propia bandera. Una de ellas tiene un fondo azul cielo con un sol dorado en su centro.

Líder Asshuri ✱ (Espada/Escudo, Maza, Cota de Malla)		
82 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 4
Reglas Especiales	Montura de Héroe, Líder	

Carro Pesado Asshuri (Espada/Escudo, Arco, - 4 Hombres y 4 Caballos)		
77 Puntos	Calidad: 4+	Combate: 5
Reglas Especiales	Grande, jinete, Audaz, Disparo M., Mov. Largo	

Caballero Noble Asshuri (Espada/Escudo, Arco, Cota de Malla, Caballo)		
80 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 4
Reglas Especiales	lente, Disparo Mediano, Movimiento Largo	

Jinete Nómada (Espada, Arco, Caballo)		
76 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 4
Reglas Especiales	Jinete, Cruza Desiertos, Disparo M., Mov. Largo.	

Guerrero Asshuri (Espada/Escudo, Maza, Lanza)		
30 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 3
Reglas Especiales		

Arquero Asshuri (Arco)		
40 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 2
Reglas Especiales	Cruza Desiertos, Disparo L	

Pictos

Los Pictos son un pueblo tribal y sanguinario similar a los Salvajes o los Mohicanos. Normalmente tatuados y adornados con plumas.

No enarbolan ningún estandarte pero veneran a tótems con forma animal.

Líder Tribal ✱ (Espada/Escudo, Hacha)		
72 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 3
Reglas Especiales	Corredor de los Bosques, Ávido, Líder	

Chamán ✱		
40 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 1
Reglas Especiales	Mago	

Guerrero Picto (Espada/Escudo, Javalina)		
46 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 3
Reglas Especiales	Acróbata, Salvaje, Disparo Corto	

Arquero Picto (Arco)		
26 Puntos	Calidad: 4+	Combate: 2
Reglas Especiales	Acróbata, Disparo M.	

Caníbal de Darfar (Espada/Escudo, Javalina)		
42 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 3
Reglas Especiales	Acróbata, Salvaje, Ávido, Disparo Mediano.	

Jinete de Wyvern de Zimbabwe ✱ (Javina)		
86 Puntos	Calidad: 4+	Combate: 4
Reglas Especiales	Grande, Vuela, Robusto, Animal, Mov. Largo, Disparo Mediano.	

Reinos Nómadas

Los guerreros de los Reinos Nómadas son los Hirkanios y los Turanios.

Los Hirkanios son pueblos nómadas que viven en las estepas de más allá del Mar de Vilayet. Son similares a los Hunos o los Sarmatas. Enarbolan banderas unidas o estandartes adornados con cráneos o colas de caballos.

Los Turanios, son un pueblo de nómadas Hirkanios que se volvieron sedentarios. Estos son más similares a los Sasanios o los

Selyúcidas. Sus banderas son simples, con escritos turios en el centro.

Khan ✱ (Espada/Escudo, Arco, Cota de Malla)		
80 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 3
Reglas Especiales	Montura de Héroe, Líder, Disparo Mediano	

Jinete Noble (Espada, Arco, Caballo)		
86 Puntos	Calidad: 4+	Combate: 4
Reglas Especiales	Jinete, Armadura Pesada, Mov. Largo, Disparo M.	

Jinete Ligero (Espada, Arco, Caballo)		
40 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 3
Reglas Especiales	Jinete, Mov. Largo, Disparo Mediano	

Guerrero (Espada/Escudo)		
30 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 3
Reglas Especiales		

Arquero (Arco)		
44 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 3
Reglas Especiales	Disparo Largo	

Estigios

Los Estigios son un pueblo rico y rodeado por la magia negra. Viven en ciudades antiguas y majestuosas. Se parecen a los egipcios del nuevo imperio.

Estigia enarbola una bandera verde con una serpiente negra en su centro.

Brujo ✱		
80 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 1
Reglas Especiales	Nigromante, Malvado, Noble, Líder	

Sacerdote de Set ✱		
Puntos	Calidad: 3+	Combate: 3
Reglas Especiales	Sacerdote, Malvado, Noble, Inflexible	

Asesino ✱ (Daga)		
38 Puntos	Calidad: 4+	Combate: 2
Reglas Especiales	Asesino, Malvado	

Carro Ligero (Kopehs/Escudo, Arco, 2 Hombres y 2 caballos)		
57 Puntos	Calidad: 4+	Combate: 3
Reglas Especiales	Grande, Jinete, Mov. Largo, Disparo Mediano	

Guerrero Estigio (Kopehs/Escudo, Lanza)		
30 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 3
Reglas Especiales		

Arquero Estigio (Kopehs/Escudo, Lanza)		
30 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 3
Reglas Especiales		

Guerrero (Kopehs/Escudo, Lanza)		
21 Puntos	Calidad: 4+	Combate: 2
Reglas Especiales	Disparo Mediano	

Adorador de Set (Kopehs/Escudo, Lanza)		
12 Puntos	Calidad: 4+	Combate: 1
Reglas Especiales	Malvado, Inflexible	

Zamora

Los Zamoranos son un pueblo de malhechores donde la magia negra, el robo y el asesinato reinan por encima de todo. Son similares a los Arabo-españoles o los gitanos del siglo XV. Su bandera es roja con una luna creciente blanca en su centro.

Brujo ✱		
70 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 1
Reglas Especiales	Nigromante, Malvado, Lídero	

Asesino ✱ (Daga)		
62 Puntos	Calidad: 4+	Combate: 1
Reglas Especiales	Asesino, Discreto, Veneno, Malvado	

Guerrero de Zamora (Espada/Lanza/Hacha, Escudo)		
30 Puntos	Calidad: 4+	Combate: 3
Reglas Especiales	Malvado	

Ladrón (Daga)		
26 Puntos	Calidad: 4+	Combate: 2
Reglas Especiales	Discreto, Malvado	

Vendhya

Las Vendhianos son un pueblo que habita al sud-este de las Tierras Hiborias, en la lejana Vendhya. Son similares a los indios de la Antigüedad.

Sus banderas se caracterizan por ser de diferentes colores, con una cabeza de elefante blanco en su centro.

Devi ✱		
50 Puntos	Calidad: 4+	Combate: 2
Reglas Especiales	Sacerdote, Noble, Inflexible	

Guerrero Kshatriya (Cimitarra/Escudo)		
62 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 4
Reglas Especiales	Acróbata, Golpe Rápido	

Guerrero Vendhya (Cimitarra/Lanza, Escudo)		
30 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 3
Reglas Especiales		

Arquero Vendhya (Arco)		
26 Puntos	Calidad: 4+	Combate: 2
Reglas Especiales	Disparo Largo	

Elefante Montado (Cimitarra/Lanza, Arco, 1 Elefante y 2 Hombres Escudo)		
74 Puntos	Calidad: 4+	Combate: 5
Reglas Especiales	Muy Grande, Robusto, Disparo M. Animal, Armadura Pesada	

Khitai

Los Kothios son un pueblo misterioso que vive en el extremo oriente de las Tierras Hiborias. Se parecen a los chinos de la antigüedad.

Los Kothios tienen banderas amarillas o rojas con un pictograma en su centro de la ciudad o del ejército.

Señor de la Guerra ✱ (Espada/Escudo, Cota de malla)		
62 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 4
Reglas Especiales	Montura de Héroe, Líder	

Hechicero ✱		
100 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 3
Reglas Especiales	Invocador (Elementales), Noble, Líder	

Carro Pesado (Espada/Escudo, lanza, cota de malla, caballo)		
77 Puntos	Calidad: 4+	Combate: 5
Reglas Especiales	Grande, Audaz, Jinete, Mov. Largo, Disparo M.	

Jinete Noble (Espada/Escudo, Cota de Malla, Caballo)		
78 Puntos	Calidad: 4+	Combate: 4
Reglas Especiales	Jinete, Movimiento Largo, Armadura Pesada	

Jinete Ligero (Espada, ballesta, arco, caballo)		
70 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 3
Reglas Especiales	Jinete, Movimiento Largo, Disparo Mediano.	

Guerrero Kothio (Espada/Escudo, Alabarda)		
30 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 3
Reglas Especiales		

Ballestero Kothio (Ballesta o Arco)		
44 Puntos	Calidad: 4+	Combate: 3
Reglas Especiales	Disparo Largo	

Civiles

Reina, Princesa o Bailarina		
18 Puntos	Calidad: 4+	Combate: 0
Reglas Especiales	Desconcentrar	

Esclavo (Ballesta o Arco)		
10 Puntos	Calidad: 5+	Combate: 2
Reglas Especiales		

Campesino o Pueblerino		
1 Puntos	Calidad: 5+	Combate: 0
Reglas Especiales		

Niño		
1 Puntos	Calidad: 6+	Combate: 0
Reglas Especiales		

MERCENARIOS

Los mercenarios son compañías de hombres, piratas y ladrones que actúan por su propio lado. Cada una de estas tropas está comandada por un líder carismático.

Compañía Escarlata

Príncipe Murillo ✱ (Esoada/Escudo, Cota de Malla)		
82 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 4
Reglas Especiales	Montura de Héroe, Líder, Unico	

Mercenario (Espada/Hacha/Lanza, Escudo)		
44 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 3
Reglas Especiales	Sin Miedo, Oportunista	

Corsarios Negros

Bélit, Reina de la Costa Negra ✱ (Espada/Escudo, Cota de Malla)		
74 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 2
Reglas Especiales	Desconcentración, Líder, Unico	

Corsario Negro (Espada/Hacha/Lanza, Escudo)		
44 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 3
Reglas Especiales	Acróbata, Oportunista	

Kozakis

Hetman ✱ (Espada/Escudo, Arco)		
80 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 3
Reglas Especiales	Disparo M. Montura de Héroe, Líder	
Kozak (Espada, Arco, Caballo)		
80 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 3
Reglas Especiales	Jinete, Movimiento Largo, Disparo Medio	

Compañía Libre (Compañeros Libres?)

Zarallo ✱ (Espada/Escudo)		
80 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 4
Reglas Especiales	Temerario, Líder, Único	

Mercenario (Espada/Hacha/Lanza, Escudo)		
48 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 3
Reglas Especiales	Temerario, Oportunista	

Cofradía Roja

Valeria ✱ (Espada/Escudo)		
80 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 4
Reglas Especiales	Temerario, Líder, Único	

Pirata (Espada/Hacha/Lanza, Escudo)		
48 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 3
Reglas Especiales	Temerario, Oportunista	

HEROES

Los héroes son personajes importantes en el Mundo de Conan, y pueden ser escogidos para reforzar tus tropas en tus escenarios. **Todos los héroes son únicos.**

Conan el Cimero ✱ (Espada/Escudo, Hacha)		
104 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 5
Reglas Especiales	Sin Miedo, Audaz, Campeón, Discreto, Sexto Sentido, Montura de Héroe,	

Rey Conan, Rey de Aquilonia ✱ (Espada/Escudo, Hacha, Cota de Malla)		
136 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 4
Reglas Especiales	Sin Miedo, Audaz, Líder, Montura de Héroe, Héroe, Sexto Sentido, Armadura Pesada	

Tarasco, Rey de Numidia ✱ (Espada/Escudo, Cota de Malla)		
92 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 4
Reglas Especiales	Noble, Montura de Héroe, Líder	

Palantidas, General Aquilonio, Líder de los Dragones Negros ✱ (Espada/Escudo, Lanza, Cota de Malla - Caballo)		
82 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 4
Reglas Especiales	Audaz, Montura de Héroe, Campeón, Inflexible, Armadura Pesada, Movimiento Corto	

Próspero, General Aquilonio, Líder de los Caballeros de Poitain ✱ (Espada/Escudo, Lanza, Cota de Malla - Caballo)		
102 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 4
Reglas Especiales	Jinete, Armadura Pesada, Audaz, Campeón, Movimiento Largo	

Thutmekri, Aventurero Estigio ✱ (Kopesh/Escudo)		
54 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 3
Reglas Especiales	Embajador, Oportunista	

Thutothmes de Khemi, Sacerdote Estigio de Set, Adepto de la Mano Negra ✱		
84 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 2
Reglas Especiales	Nigromante, Malvado, Noble, Inflexible, Campeón	

Thot Amon, Sacerdote Estígio, Principe del Circulo Negro ✱	
110 Puntos	Calidad: 3+ Combate: 2
Reglas Especiales	Nigromante, Malvado, Noble, Discreto, Líder, Casi-Invencible

Xaltotun de Python, Gran Sacerdote de Set, Señor resucitado de Aquerón ✱	
146 Puntos	Calidad: 3+ Combate: 3
Reglas Especiales	Nigromante, Malvado, Noble, Discreto, Inmortal, Líder

Zagor Sag, Gran Chamán Picto✱	
82 Puntos	Calidad: 3+ Combate: 2
Reglas Especiales	Corredor de los Bosques, Ávido, Líder, Invocador (Animales Salvajes y Demonios)

Hisar Zul, Sacerdote Zamorano✱	
68 Puntos	Calidad: 3+ Combate: 2
Reglas Especiales	Nigromante, Malvado, Campeón

Isparana, Ladrona Zamoran ✱	
68 Puntos	Calidad: 3+ Combate: 2
Reglas Especiales	Asesino, Acróbata, Discreto, Veneno

Yezdigerd, Rey de Turán ✱ (Espada/Escudo, Arco, Cota de Malla)	
90 Puntos	Calidad: 3+ Combate: 4
Reglas Especiales	Montura de Héroe, Líder, Disparo Mediano

Profeta Negro de Yimsha, Sacerdote del Círculo Negro ✱	
78 Puntos	Calidad: 3+ Combate: 1
Reglas Especiales	Brujo, Casi invencible, Teletransportación

Maestro de Yimsha✱	
88 Puntos	Calidad: 3+ Combate: 2
Reglas Especiales	Brujo, Casi invencible, Teletransportación

Sigurd, Pirata Vanir ✱	
72 Puntos	Calidad: 3+ Combate: 4
Reglas Especiales	Sin Miedo, Oportunista, Campeón

Fafnir, Pirata Vanir de los Compañeros Libres (Compañía libre?) ✱	
82 Puntos	Calidad: 3+ Combate: 4
Reglas Especiales	Temerario, Oportunista, Campeón, Mutante

Imhotep, El Destructor de Mundos ✱ (Demonio montado sobre un caballo alado escarlata)	
205 Puntos	Calidad: 2+ Combate: 4
Reglas Especiales	Vuela, Terror, Mago, Malvado, Mov. Largo Teletransportacion,

Yag Kosha ✱ (Entidad extraterrestre con cabeza de elefante)	
80 Puntos	Calidad: 4+ Combate: 2
Reglas Especiales	Grande, Vuela, Lento, Inmortal, Mago

10. ESCENARIOS

Los escenarios descritos a continuación están basados en la obra de Robert E. Howard La Torre del Elefante y La Hija del Gigante de Hielo. Estas dos aventuras se componen en varios episodios que tienen que ser jugados uno tras otros para revivir el periplo de Conan.

LA TORRE DEL ELEFANTE

En una taberna sucia de Arenjun, la ciudad de los ladrones de Zamora, el joven Conan descubre la existencia de una joya fabulosa a manos de un ladrón Kohtio: el Corazón del Elefante. La joya se encuentra en el interior de la Torre del Elefante, custodiada por el malvado hechicero Yara. Muy interesado, Conan, trata de averiguar más información del ladrón, pero los sucesivos intercambios de insultos provocan una bronca que finaliza en una batalla campal dentro de la taberna. En la confusión, Conan consigue huir dejando el ladrón inconsciente detrás de sí.

1. El Jardín de la Torre del Elefante

Bajo la luz de la luna, Conan se dirige a la Torre del Elefante y se adentra en sus muros. Después de trepar sobre sus defensas, Conan se encuentra en un jardín exuberante en el medio del cual se alza una torre argéntea que no posee ninguna entrada. Ningún sonido se aprecia en medio de la noche, sin embargo, Conan reconoce a otro ladrón en el jardín: Taurus de Nemédia, El Príncipe de los Ladrones. Los dos hombres se alían para escalar y robar el Corazón del Elefante. A pesar de todo el sigilo, unos leones aún más silenciosos rodean a los asaltantes.

Terreno

La zona de juego consiste en un cuadrado de 60x60cm (15mm) o 90x90 (25mm), representando los lujosos jardines al pie de la Torre del Elefante. Este está rodeado de un muro alto y, en su centro se encuentra la torre, sin ninguna obertura. Dentro el jardín hay multitud de árboles, bosques y arbustos.

Fuerzas Combatientes

Un jugador escoge el campo donde se encuentra Conan, el otro escoge sus adversarios que tratarán de bloquearle el camino.

El jugador A controla Conan el Cimerio y Taurus de Nemédia (ver perfil “Hispanara”).

El jugador B controla 5 leones (ver perfil “Bestia”).

El jugador que controla los leones es el defensor y coloca la escenografía. EL jugador que contra a Conan es el atacante y escoge su borde de la mesa. Colocará, a continuación, a Conan y Taurus, adyacentes al muro. El defensor despliega los leones al otro lado hasta la mitad del jardín.

Condiciones de Victoria

El jugador que controla a Conan vence el escenario si elimina a todos los leones o logra que Conan y Taurus huyan utilizando el gancho para escalar la torre. De esta manera es posible jugar el segundo escenario “En la guarida de Yara”. En cualquier otro caso, Conan pierde

Reglas Especiales

Lotus Negro: Taurus posee tres dosis de Polvo de Lotus Negro.

Huir con el Gancho: Taurus tiene un gancho que debe lanzar a la torre para poderla escalar. Cuando llegue a la base de la torre, estando en contacto con ella, puede lanzarlo teniendo éxito en dos acciones durante su Tirada de Activación. Cuando el gancho esté colocado, Conan y Taurus pueden escalar. Desde el mismo momento en que ambos estén sobre la cuerda, estos huyen del jardín.

2. En la guardida de Yara

Conan y Taurus de Nemédia alcanzan el chapitel de la torre gracias al gancho. Adentrándose en la torre, Taurus en cabeza, muere por una trampa cuando abre una puerta. Conan, siendo el único superviviente, continúa hacia adelante. Entonces descubre la forma de entrar, una escalera oscura desciende a las entrañas de la guarida de la Torre del Elefante.

Terreno

El campo de batalla o zona de juego representa las salas interiores de la Torre del Elefante.

La torre se compone de tres niveles de salas, con una puerta de entrada y otra de salida. Estas salas están unidas entre ellas por escaleras en espiral que descienden.

La sala más elevada, la Sala de las Joyas, está repleta de riquezas y de muros incrustados por piedras preciosas.

La estancia siguiente, la Sala de Yag Kosha, tiene un trono en el medio y un altar a un lado.

Finalmente, la habitación más inferior es la Cámara de Yara, la cual tiene una cama, un trono y una mesa.

Cada sala es circular y de un tamaño entre una y dos Distancias Largas.

Fuerzas Combatientes

El jugador que controlaba a Conan en el escenario anterior continúa controlándolo. El otro jugador escoge los enemigos que tratarán de bloquear el camino a Conan.

El jugador A controla a Conan el Cimerio.

El jugador B controla 1 Araña Gigante, el Brujo Yara (ver perfil de 'Hisarr Zul') y 3 Guerreros Zamoranos.

Ningún jugador controla a Yag Kosha ya que está a punto de morir.

Conan se despliega en la Sala de las Joyas, adyacente a la puerta de entrada. La araña gigante se despliega en la misma estancia, adyacente a la puerta de salida.

Yag Kosha, agonizando, está encadenado en el trono de la segunda sala.

Yara está en su habitación, sentado en su trono, drogado por los vapores de loto negro.

Los guerreros zamoranos patrullan en el interior de la torre, por lo tanto, se consideran 'errantes', es decir, solo aparecen si se cumplen ciertos requisitos.

Condiciones de Victoria

El jugador que controla a Conan gana si elimina a Yara. En cualquier otro caso, Conan pierde.

Reglas Especiales

Guerreros Zamoranos: Cada vez que Conan entre en una sala tira un dado. Con un resultado de 5 o 6 aparece un guerrero adyacente junto a la puerta de salida.

Sala de las Joyas: La araña gigante atacará a Conan para intentar matarlo.

Sala de Yag Kosha: Cuando Conan llega a la estancia, ve a Yag Kosha agonizando, encadenado en un trono desde hace 300 años. Para liberar y matar a Yara, él le propone de arrancarle su corazón (Teniendo éxito en una acción, en el momento de su Tirada de Activación) haciendo correr la sangre sobre la joya escarlata del altar, el Corazón del Elefante.

Cámara de Yara: Cuando Conan entra en la sala, Yara se despierta y ataca a Conan. Se puede matar a Yara de forma normal. También es posible colocar el Corazón del Elefante sobre la mesa (Teniendo éxito en 1 acción en la Tirada de Activación). De esta manera, la gema absorberá a Yara instantáneamente.

Epílogo

Conan huye de la torre que comienza a colapsar. Se da cuenta, entonces, de que los guardias están todos muertos y puede escapar de la Torre del Elefante sin combatir. En el momento en que abandona la magnífica torre, esta se derrumba y Conan observa como el espíritu de Yag Kosha escapa de su prisión maléfica.

LA HIJA DEL GIGANTE DE HIELO

En las tierras nevadas del Norte, más allá de Cimeria, Conan se enfrentará a los guerreros Vanir y afrontará una aparición sobrenatural que pondrá a prueba sus nervios de acero.

1. El Ataque de los Vanirs

En medio de un terreno congelado y nevado, Conan y sus compañeros Aesirs deben enfrentarse con los guerreros Vanirs, de cabellos rojos. Un combate sangriento comienza en el terreno

Terreno

El campo de batalla, de 60cmx60cm (15mm) o 90cmx90cm (25mm), representa un terreno nevado de las Tierras del Norte. Se pueden colocar rocas de forma aleatorias.

Fuerzas Combatientes

Un jugador escoge el campamento donde se encuentra Conan. El otro escoge sus adversarios que tratarán de bloquearle el camino. Cada jugador configura una banda de 400 puntos con los siguientes requisitos:

- El jugador A controla a Conan el Cimerio y Aesirs (*ver perfil de Nordheim*)
- El jugador B controla Vanirs (*ver perfil: Nordheim*)

Tirad un dado para saber quién es el Defensor. Después de colocar el terreno, el Defensor escoge su borde de la mesa. A continuación, coloca sus miniaturas hasta una Distancia Corta de su borde. El Atacante las coloca en el borde opuesto a hasta una Distancia Corta.

Condiciones de Victoria

El jugador que controla a Conan vence el escenario si elimina a todos los Vanirs y Conan sobrevive. De esta manera es posible jugar el segundo escenario: 'Los Gigantes de Hielo'. En cualquier otro caso, Conan pierde.

2. Los Gigantes de Hielo

Después de derrotar a los Vanirs, Conan, solo en mitad de un campo de batalla cubierto de sangre, observa una aparición. Una mujer, dulce y delicada como la nieve se muestra ante él con tan solo un velo, cubriendo su cuerpo desnudo, riendo y mofándose de él. Irritado por esta mujer llamada Atali, Conan se dispone a perseguirla para atraparla. Con una agilidad superior a la de un felino, el cimerio no consigue atrapar Atali. Ella, astutamente, lleva a Conan a una emboscada donde dos hermanos suyos, los Gigantes de Hielo, lo esperaban impacientemente.

. Terreno

El campo de batalla, de 60cmx60cm (15mm) o 90cmx90cm (25mm), representa un terreno nevado de las Tierras del Norte. Se pueden colocar rocas de forma aleatorias.

Fuerzas Combatientes

El jugador que controlaba a Conan en el escenario anterior continúa con su control. El otro jugador escoge los enemigos que tratarán de bloquear el camino a Conan.

El jugador A controla a Conan el Cimerio.

El jugador B controla 2 Gigantes de Hielo y Atali.

Atali, Hija de Ymir ✨		
90 Puntos	Calidad: 3+	Combate: 0
Reglas Especiales	Desconcentración, Inmortal, Cruza Terrenos Nevados, Movimiento Largo	

El jugador que controla los gigantes de hielo es el Defensor. Después de colocar el terreno, él escoge su borde de la mesa. El jugador que controla a Conan, por el contrario, es el Atacante y despliega a Conan

en el borde opuesto a hasta una Distancia Corta. El Defensor despliega, a continuación, sus miniaturas a hasta una Distancia Larga de su borde de la mesa.

Condiciones de Victoria

El jugador que controla a Conan vence el escenario si logra matar a los dos gigantes de hielo. En cualquier otro caso, Conan pierde.

Reglas Especiales

Atrapar a Atali: Conan, irritado por Atali, puede intentar atraparla e infligirle una ‘Caída al suelo’ o ‘Muerte’. En este caso, Conan gana el escenario ya que los Gigantes de Hielo no han podido protegerla. Sin embargo, Ymir interviene y salva a su hija proyectando un rayo cegador sobre Conan

Epílogo

Después de deshacerse de los dos Gigantes de Hielo, Conan prosigue su persecución de Atali. Esta está aterrorizada después de ser presenciar la muerte de sus hermanos. Lleno de rabia, Conan la alcanza y después de un violento forcejeo le quita su velo. En ese instante, ella llama a su padre, el Dios Ymir, y la libera lanzando un poderoso rayo cegador a Conan, que cae al suelo, inconsciente. Cuando despierta, sus amigos Aesirs no creen en su historia a excepción del viejo Grom el cual le revela que Atali solo aparece a los guerreros que están al borde de la muerte.