

Reglas Avanzadas

Magia Avanzada

Cuando utilizas la magia avanzada cada turno ambos jugadores reciben dados de poder, sin tener en cuenta si tienen Magos o no, y cuando un Mago enemigo trata de lanzar un hechizo puedes dispersar sus efectos. Elige el número de dados de poder que vas a utilizar para dispersar y lánzalos a la vez que la unidad lanzadora, tratando de obtener 4+. Si obtienes tantos éxitos o más que el oponente, el hechizo no tiene efecto.

Bosques Misteriosos

Cuando utilizas las reglas de bosques misteriosos lanza un dado siempre que una unidad entra en un bosque por primera vez. El resultado es permanente y se aplica por encima de cualquier regla que posea el bosque.

Resultado	Efecto
1-2	Ninguno.
3	Las unidades reciben D3 heridas cuando entran/atraviesan el bosque.
4	Las unidades reciben D6 heridas cuando entran/atraviesan el bosque.
5	Las unidades en el bosque obtienen la regla de Venenoso.
6	Las unidades en el bosque obtienen la regla de Miedo.

Aguas Misteriosas

Cuando utilizas las reglas de aguas misteriosas lanza un dado siempre que una unidad entra en un pantano/río por primera vez. El resultado es permanente y se aplica por encima de cualquier regla que posea el pantano/río.

Resultado	Efecto
1-2	Ninguno.
3	Las unidades reciben D3 heridas cuando entran/atraviesan el agua.
4	Las unidades reciben D6 heridas cuando entran/atraviesan el agua.
5	Las unidades en el bosque obtienen la regla de Ataca Primero.
6	Las unidades en el bosque obtienen la regla de Sin Miedo.

Edificaciones Sólidas

Las edificaciones sólidas son elementos del terreno que consisten en un edificio que no se puede abrir o al que no se puede acceder. Estas edificaciones tienen una Calidad de 4+, están Blindadas y tienen Resistencia. Las construcciones pueden contener hasta X miniaturas en su interior. Las unidades de Infantería pueden entrar en el edificio contactando con él, y las unidades guarecidas pueden salir mediante una orden de Avanzar. Si una unidad está dentro de un edificio y este es destruido sufrirá D6 impactos automáticos, y cualquier miniatura superviviente será situada en contacto con la base del edificio antes de retirarlo. Las unidades pueden disparar desde y contra los edificios siempre que tengan huecos (puerta, ventana, etc.) y siempre cuenta como disparando desde la zona más alta. Cuando reciben disparos dentro del edificio, se consideran en Cobertura. Siempre que una unidad carga contra un edificio sólo una unidad del interior del edificio será el objetivo (el defensor elige cual), y los atacantes son movidos hasta contactar con el edificio. Los edificios pueden ser de más de una manera estos son algunos ejemplos:

Edificio	Capacidad	Resistencia
Chozo de Adobe	11	3
Caseta de Madera	11	4
Casa de Ladrillo	16	5
Mansión	21	6
Muro de Castillo	16	7
Torreón	21	8

Misiones

Una vez desplegados los ejércitos lanza un dado para elegir la misión de la siguiente tabla:

Resultado	Misión
1	Duelo
2	Mantener el Terreno
3	Caza del Tesoro
4	Pillaje
5	Avanzar
6	Sangre y Gloria

1 – Duelo: Después de cuatro turnos el juego termina y ambos jugadores suman los puntos de las unidades enemigas destruidas o Desorganizadas. El jugador que consiga más puntos vence.

2 – Mantener el Terreno: Después de cuatro turnos el juego termina, y el campo de batalla es dividido en cuatro partes iguales. Compara el valor en puntos de las unidades situadas en cada cuarto que no están Desordenada, y si un jugador tiene más puntos en una zona que otro, contará como zona controlada por el jugador. El jugador con más zonas controladas vence la partida.

3 – Caza del Tesoro: Antes de desplegar los ejércitos sitúa D3+2 marcadores de tesoro en la mesa de juego. Lanza dados para ver quién sitúa el primer marcador, que estará al menos a 12" (30cm) de los bordes de la mesa o de cualquier otro marcador. Después de cuatro turnos la partida termina y ambos jugadores comprueban si tienen alguna unidad, no desorganizada, a menos de 3" de un marcador de tesoro, y sino hay más tropas enemigas a menos 3" ese tesoro se considera capturado. El jugador que capture más tesoros, vencerá.

4 – Pillaje: Antes de que los ejércitos desplieguen sitúa dos marcadores de reliquia en el campo de batalla. Lanza el dado para ver quién lo sitúa primero. Las reliquias estarán al menos a más de 6" (15cm) de los bordes. Los marcadores de reliquia solo pueden ser atacados en melé, tienen Calidad 4+ y Resistencia (6). Después de cuatro turnos el juego termina y si algún ha destruido la reliquia enemiga habrá vencido.

5 – Avanzar: Antes de desplegar los ejércitos lanzan el dado para ver quién es el atacante. Después de 4 turnos la partida ha terminado y si las fuerzas del atacante son mayores que las del defensor (calculado por el coste en puntos), el atacante habrá vencido. Hay que tener en cuenta que las unidades Desorganizadas no puntúan.

6 – Sangre y Gloria: Contad los puntos de de Fortaleza de cada ejército antes de desplegarlos. Cada abanderado en el ejército equivale a un punto y cada héroe a dos puntos. Cuando una tropa con puntos de Fortaleza muere, el jugador pierde esos puntos. Si un jugador queda por debajo de X puntos de Fortaleza ha perdido la batalla. El valor X está calculado en la tabla de la derecha teniendo en cuenta el valor en puntos del ejército. En caso de que al finalizar el cuarto turno no se haya reducido el número de puntos de Fortaleza del contrario, el juego terminará y se aplicarán las condiciones de victoria de la Misión de Duelo.

Partidas Multijugador

Las partidas pueden ser jugadas por más de dos jugadores, ajustando las reglas un poco, y estas reglas también pueden ser utilizadas para jugar con aliados de diferentes facciones. Esencialmente la partida se juega con dos fuerzas opuestas, cada una de ellas controlada por más de un jugador.

Composición del Ejército: Divide la cantidad de puntos entre el número de jugadores, cada bando seguirá teniendo las mismas restricciones, significando que un ejército de 1500pts para dos jugadores está formado por dos núcleos de 750pts, pero sólo uno de ellos podrá llevar un Héroe y entre ambos sólo podrán llevar un máximo de dos unidades especiales.

Preparación: Los jugadores del mismo bando desplegarán sus tropas en el mismo borde de la mesa.

Misión: Puntos, objetivos, cuadrantes, etc. se contarán para cada bando, no para cada jugador.

Jugando la Partida: Siempre que un bando tiene el turno ambos jugadores pueden activar sus unidades, y luego la activación pasa al otro bando.

Magia y Hechizos: Los dados de Poder se lanzan por bando, no por jugador, contando los niveles de Magia totales del bando. Los jugadores utilizarán los dados de poder de la misma reserva.

Jugando Mayores Partidas

Si quieres jugar partidas más grandI)óNd3P5óBP(No3B5ó)R)N