

# RESUMEN

## Secuencia de Juego (pág. 13)

1. Preparación
2. Desplegar las figuras
3. Determinar quién empieza el primer turno
4. Jugar Rondas:
  - a. Tirada de Poder
  - b. Jugar turnos alternos
  - c. Fin de Fase
5. Determinar el ganador

## Poder (pág. 15 y 20)

Tira al comienzo de la Ronda. 3 dados rojos más los otorgados por las figuras. Se puede relanzar un dado por cada figura COMANDANTE que tengas en juego.

Coste Poder	Adquiere
1	+1 activación de figura
1	+1 dado
1	Acción de Fatiga Forzada
1	Eliminar Fatiga
2	Defensa en Grupo
2	Disparo en Grupo
2	Asalto en Grupo
(n)	Habilidad Espec. (n) Figura/Banda

## Trabarse (pág. 17-18)

Las figuras en contacto peana con peana con una figura enemiga de pie están Trabadas. Cuando una figura se mueve para Trabar a otra figura, coloca la parte delantera de la peana de la figura en movimiento pegada a la peana de la figura en el lado en el que contacta, lo más centrado posible.

- Una figura que está Derribada no puede Trabar a una figura enemiga (pero puede ser Trabada por una).
- Una figura de pie que está Trabada por una figura enemiga sólo puede realizar acciones de CaC o Escapar.

## Acciones Básicas (pág. 16-18)

*Andar* (corta) – hasta la Ve de la figura

*Disparo* (corta) – debe tener un arma a Distancia

*Levantarse* (corta) – las figuras Derrribadas deben ponerse de pie primero

*Cuerpo a Cuerpo (CaC)* (corta) – atacar a una figura Trabada

*Lanzar Hechizo* (variable) – se usa para lanzar hechizos

*Correr* (larga) – hasta el doble de la Ve. Puede considerarse como una acción de Cargar (en ese caso otorga acción de CaC gratis)

*Correr* se considerará una acción de Carga si:

1. La figura que mueve tenía Línea de Visión (LdV) a la figura enemiga a Trabar antes de mover Y.
2. Tomó la ruta más directa posible hasta el objetivo, desviándose sólo de una línea recta para evitar Terrenos Impasables o figuras amigas. Además, la figura en movimiento no puede estar a menos de 1" de figuras enemigas que no va a Trabar, a menos que estas estén a menos de 1" de la posición final de la figura en movimiento una vez Trabada.

Si el movimiento se considera como una acción de Carga, la figura que carga obtiene una acción de CaC gratuita inmediata contra el objetivo Trabado.

*Reforzar* (larga) – mejora la Armadura (Ar) en 1.

*Escapar* (larga) – hacer una tirada de Armadura (2 si escapas de una figura GRANDE). La figura superviviente Corre huyendo de la figura con la que estaba Trabada.

## Fatiga (pág. 19)

Durante su activación, una figura puede recibir una acción corta adicional. Esta acción extra debe realizarse después de las acciones "normales" de la figura para el Turno. Se conoce como Acción de Fatiga, y la figura se marca como Activada y Fatigada al final de su activación. No puede repetirse una acción que la figura ya hizo este Turno (esto incluye cualquier acción de CaC gratis como resultado de una Carga).

Una Acción de Fatiga también se puede dar a una figura que ya ha sido activada usando Poder. Esto se conoce como "Fatiga Forzada".

## Derrribado (pág. 23)

Cualquier ataque contra una figura que está Derrribada se considera que es por su arco trasero.

Una figura que está Derrribada y yace en el suelo, debe *Levantarse* antes de poder realizar cualquier otra acción.



## Ataques a Distancia (pág. 27-28)

### Modificadores para impactar al objetivo

- LdV depejada al objetivo = un dado de bonificación.
- El tirador en terreno con Altura 3 o más niveles de Altura que el objetivo = +1 modificador.

### Modificadores a la tirada de Armadura

- La peana del tirador totalmente en el arco trasero del objetivo = el ataque gana *Perforante* (1). Recuerda, si el objetivo está Derribado, el ataque se considera desde el arco trasero.

### ¿El objetivo tiene cero heridas o menos?

- Si el objetivo es un SECUAZ, se retira.
- De lo contrario, chequeo de Coraje con las heridas restantes como modificador.
  - Superado = La figura se queda con 1 herida, Fatigada y Derribada.
  - Fallado = retirada.

## Chequeo de Coraje (pág. 33)

Si las reglas dicen que una figura debe hacer un chequeo de Coraje, se tira un solo dado, aplicando los modificadores posibles. Si el resultado es igual o superior que el atributo de Coraje (CO) de la figura, se supera la prueba. Si es inferior, el chequeo ha fallado.

### Moral de la Banda

Una Banda es Mermada si le queda menos de la mitad del número de figuras iniciales. Compruébalo al inicio de cada ronda.

Una vez que se merma una Banda, cada figura no trabada en la Banda debe hacer un Chequeo de Retirada la primera vez que se activa en una Ronda. Para hacer una Prueba de Retirada, simplemente haz un chequeo de Coraje:

- Si se supera el chequeo de Coraje, el Chequeo de Retirada tiene éxito y la figura (o grupo) puede activarse de la forma habitual.

Si el chequeo es fallido, el Chequeo de Retirada no tiene éxito y la figura (o grupo) debe hacer una acción especial *¡Retirada!* en este Turno hacia su propio borde del tablero (al doble de la Ve de la figura).

## Ataque CaC (pág. 29-31)

### Modificadores para impactar al objetivo

- *Carga* = un dado de bonificación a menos que el enemigo defienda un obstáculo o se mueva a través de un terreno difícil u obstáculo.
- El objetivo está Derribado = +1 modificador.
- Superado en número = 1 dado de bonificación.

### Modificadores a la tirada de Armadura

- La peana del atacante totalmente en el arco trasero del objetivo cuando se mueve = el ataque gana *Fuerza Demoledora* (1). Recuerda, si el objetivo está Derribado, el ataque se considera desde el arco trasero.
- Defender detrás de un obstáculo y atacado en su arco delantero = Ar mejorada en un 1.

### ¿El objetivo tiene cero heridas o menos?

- Si el objetivo es un SECUAZ o ya está Derribado, se retira.
- De lo contrario, chequeo de Coraje con las heridas restantes como modificador.
  - Superado = La figura se queda con 1 herida, Fatigada y Derribada.
  - Fallado = retirada.

### Movimientos de Afianzar

- Si una figura acaba con su enemigo y no hay otras figuras enemigas en contacto peana con peana con ella, puede hacer un movimiento de Afianzar gratis de 3" en su arco frontal, siguiendo las reglas habituales de movimiento.

### Contraataque

A menos que esté Derribado, o Activado y Fatigado, una figura que ha sido atacada Cuerpo a Cuerpo y ha sobrevivido, puede ahora Contraatacar. Encárate a la figura para atacarla y resuélvelo de la manera habitual. Ahora usa la primera de las siguientes opciones para aplicar:

1. Si la figura que contraataca no estaba marcada como Fatigada, márcala como tal con un contador de Fatiga.
2. Si la figura que contraataca no había sido marcada como Activada esta ronda, márcala como tal con un contador de Activación.

## Fin de Fase (pág. 15)

1. Resuelve todos los efectos y habilidades que tienen lugar en el Fin de Fase.
2. Gasta cualquier Poder restante para eliminar los contadores de Fatiga de las figuras.
3. Retira todos los contadores de activación y cualquier otro contador que ya no sea necesario.