

RESUMEN DE REGLAS

TIRADAS

Tirada de Atributo

Debe sacarse en 1d10 igual o menos que el Atributo. Los modificadores se aplican sobre el valor del Atributo.

Tirada enfrentada

Ambos jugadores deben sumar 1d10 y los modificadores correspondientes. Vencerá el que saque en la suma total más que el rival. En caso de empate, la tirada la ganará el jugador cuya Fase de activación esté en juego, exceptuando las tiradas enfrentadas de Combate, donde ambos tendrían éxito.

BONIFICADORES Y PENALIZADORES

Conceden algún tipo de bonificador o imponer un penalizador numéricos a una tirada que tengas que realizar. Tendrás que sumar todos los bonificadores o penalizadores aplicables al Atributo que vayas a utilizar en tu tirada, siempre que sean de orígenes diferentes.

VENTAJAS Y COMPLICACIONES

Las ventajas se suman al valor del Atributo que se utilice en la tirada. Por cada ventaja tiras 1d3 y sumas únicamente el resultado más alto obtenido.

Por cada complicación tiras 1d3 y restas únicamente el resultado más alto obtenido del valor del atributo que vayas a utilizar.

Las ventajas y complicaciones se anulan mutuamente, dado a dado, por lo que nunca tendrás que tirarlas por separado. No puedes tener más de 3 ventajas o complicaciones.

TURNO DE JUEGO

La partida se divide en Turnos de juego. Finalizan cuando todas las miniaturas han realizado sus Acciones al pasar por todas las Rondas de Agilidad necesarias.

Ronda de Agilidad

Una Ronda de Agilidad es el momento en el que actúan las miniaturas con ese valor de Agilidad.

Fase de activación

Es el momento en que una miniatura lleva a cabo sus Acciones. Una miniatura debe terminar su Fase de activación antes de pasar a la de otra miniatura.

Orden de actuación

Si solo un bando tiene miniaturas en una Ronda de Agilidad, el jugador de ese bando es quien decide el orden de actuación de sus miniaturas. Si varias miniaturas de distintos bandos tienen el mismo valor de Agilidad, cada jugador lanza 1d10 y el que obtenga el resultado más alto (en caso de empate, se repetirá la tirada hasta que alguien saque un resultado superior) elige si una miniatura suya comienza su Fase de activación o lo hace una del rival.

Después se irán alternando entre miniaturas de uno y otro bando.

Modificar Ronda

Al principio de un Turno de juego, el jugador puede decidir gastar PD de su reserva para que una o más miniaturas puedan actuar en una Ronda de Agilidad superior o inferior a la que le corresponda. Deberá gastar 1 PD por cada Ronda de Agilidad que quiera incrementar o disminuir respecto a la Agilidad de la miniatura.

El jugador rival puede decir en ese momento hacer lo mismo. Después, ninguno de los jugadores puede Cambiar ronda.

PUNTOS DE DESTINO

Cada miniatura no Abatida de una banda aporta 2 PD (excepto los Guerreros que aportan 1 PD) al principio de cada Turno de juego a una reserva común.

Los PD van eliminándose de la reserva durante cada Turno de juego según los vaya utilizando el jugador.

Si una miniatura es Abatida durante el Turno de juego, no se eliminarán esos puntos de la reserva hasta comenzar el siguiente Turno de juego.

MOVIMIENTO (1 PD)

Una miniatura puede Mover hasta 10 cm en cualquier sentido por cada Acción de Movimiento.

Terreno normal

Sin modificaciones..

Terreno difícil

La miniatura debe superar una tirada de Agilidad para Mover normalmente. Si falla solo podrá Mover hasta la mitad de su distancia máxima de Movimiento.

Si ya ha movido más de la mitad del Movimiento antes de entrar en el Terreno difícil y falla la tirada, se queda justo al borde del Terreno difícil.

Terreno abrupto

Puede Mover hasta la mitad de su Movimiento habitual.

Si ya ha movido más de la mitad del Movimiento antes de entrar en el Terreno abrupto, se queda justo al borde.

Puede intentar Mover su distancia habitual, superando una tirada de Agilidad, pero si falla, habrá sufrido una Caída y se considerará Tumbada.

Terreno impasable

Una miniatura no puede realizar Acciones de Movimiento ni Trepas por este tipo de terreno.

Terreno contaminado

Una miniatura perderá 1 punto de Dureza de manera permanente cuando finalice su Fase de activación tocando este tipo de terreno.

Terreno acuático

Como Terreno abrupto, pero además una miniatura ganará un marcador de Pavor cuando finalice su Fase de activación tocando este tipo de terreno.

Otorga una Cobertura de Blindaje +2 contra disparos.

Si una miniatura cae desde una zona elevada se resta 5 cm a la altura desde que se ha producido la Caída.

Terreno helado

Como Terreno abrupto, pero además una miniatura sufrirá una Caída si finaliza su Fase de activación tocando este tipo de terreno.

Terreno maldito

Si durante una Acción una miniatura toca este tipo de terreno, ganará 1 marcador de Pavor (1 máximo por Fase de activación). Además, una miniatura que finalice su Fase de activación tocando este tipo de terreno ganará 1 marcador de Pavor adicional.

Terreno volcánico

Como Terreno abrupto pero además, una miniatura perderá 2 puntos de Dureza de manera permanente si finaliza su Fase de activación tocando este tipo de terreno

Atravesar obstáculos

Cualquier miniatura puede subir a un elemento de escenografía de tamaño pequeño sin gastar Movimiento vertical. En caso contrario lo deberán rodear o intentar Tregar.

Si el elemento tiene una anchura igual o menor al tamaño de la peana, la miniatura podrá ponerse directamente al otro lado.

Saltar

- Hueco igual o inferior a 5 cm: sin necesidad de tirar.
- Hueco mayor de 5 cm hasta un máximo de 7,5 cm: superar tirada de Agilidad o sufrir una Caída.
- Hueco mayor de 7,5 cm hasta un máximo de 10 cm: superar tirada de Agilidad con un penalizador de -2 o sufrir una Caída.
- Hueco mayor de 10 cm: no es posible Saltar.

Tregar

- Tregar por una escalerilla: como Terreno normal.
- Tregar por otro lugar: como Terreno difícil.

Caídas

Si una miniatura sufre una Caída deberá hacer una tirada enfrentada de Dureza (sin modificadores por Blindaje) contra la Fuerza de la Caída, que depende de la altura:

ALTURA	FUERZA
Hasta 5 cm	Sin daño
Hasta 10 cm	2
Hasta 15 cm	4
Hasta 20 cm	6
Más allá	8

Si supera la tirada, la miniatura habrá quedado Tumbada en el suelo, y deberá gastar su siguiente Acción en Levantarse. Si no supera la tirada, la Caída habrá resultado fatal y la miniatura se considera Abatida.

Una miniatura puede dejarse caer voluntariamente de una altura como máximo igual al doble del tamaño como parte de una Acción de Movimiento sin consumir distancia. Más allá de esa altura, deberá seguir las reglas de Caída.

RAPIÑAR UN CADÁVER (1 PD)

Una miniatura puede gastar 1 Acción en registrar una miniatura Abatida en contacto, amiga o enemiga, y hacerse con cualquier arma o equipo especial que esta tuviera.

COMBATE

Asaltar (1 PD)

Si una miniatura termina en contacto con una o varias miniaturas enemigas, se considera un Asalto. La miniatura debe tener al enemigo en su Línea de visión al comienzo de su Acción de Movimiento. Si no se cumple no puede ponerse en contacto.

Realizar un Asalto implica no solo el Movimiento, sino también una Acción inmediata y gratuita de Combatir, con los siguientes bonificadores al Combate:

- +1 por Asaltar.
- +1 adicional por cada Acción de Movimiento anterior consecutiva en la que tuviera Línea de visión hacia el enemigo.
- +1 si la miniatura asaltada no llega a tener Línea de visión hacia el atacante durante la Fase de Activación de este.

Se puede Asaltar a una miniatura que esté por debajo de su altura. Funciona de la misma manera que dejarse caer, pero la miniatura siempre quedará Tumbada. Se aplicará al Asalto un -1 al Combate y +1 a Fuerza por cada fracción de 5 cm de altura de la Caída. Ese Combate se resolverá siempre antes de que la miniatura atacante quede Tumbada en el suelo o resulte Abatida por la Caída.

Una vez en contacto con miniaturas enemigas, solo tendrá dos opciones: Combatir o Separarse del Combate.

Asalto brutal (2 PD)

Una miniatura puede decir realizar un Asalto más salvaje de lo habitual, gastando 1 PD extra. De esta manera conseguirá 1 ventaja en la tirada de Combate.

Combatir (1 PD)

Ambas miniaturas realizan una tirada enfrentada de sus Atributos de Combate, sumando 1d10 + Combate + bonificadores del arma + bonificadores varios.

La miniatura con el resultado más alto habrá Impactado a su rival. En caso de empate, ambas miniaturas habrán resultado Impactadas.

Combate múltiple

La miniatura con la Fase de activación debe decidir a qué miniatura enemiga quiere Impactar. Cada miniatura extra del mismo bando concederá una ventaja a la tirada de Combate de su compañero.

Separarse del combate (1 PD)

La miniatura debe vencer una tirada enfrentada de su Agilidad contra la de su oponente u oponentes. Si gana la tirada, la miniatura podrá moverse inmediatamente siguiendo las reglas de Movimiento habitual. Si pierde su tirada, cualquier oponente que haya superado su tirada le habrá Impactado automáticamente y además la miniatura seguirá trabada en el Combate.

DISPARO

Disparar (1 PD)

Una miniatura no trabada puede usar una Acción para Disparar un arma a distancia a un enemigo en su Línea de visión.

Para Impactar debe superar una tirada de Precisión, aplicando los siguientes modificadores:

- +1 si la miniatura objetivo no tenía Línea de visión hacia el atacante.
- +1 si el objetivo está a distancia corta del arma.
- -1 si el objetivo está a distancia larga del arma.
- Disparo apuntando: si no ha movido antes +1 PD y 1 ventaja.
- Evitar una Cobertura: 2 complicaciones.
- Disparo defensivo: 1 complicación.
- -3 si dispara a un Combate (si falla a causa de este penalizador, habrá impactado a una miniatura amiga).

IMPACTAR

Debe hacerse una tirada enfrentada.

El agresor suma 1d10 + Fuerza del Impacto + modificadores varios. La miniatura Impactada suma 1d10 + Dureza + Blindaje + modificadores varios.

Si el agresor gana la tirada enfrentada, la miniatura Impactada se considerará Abatida.

Defensa férrea (1 PD)

La miniatura Impactada obtiene 1 ventaja en la tirada enfrentada de Fuerza contra Dureza.

Blindaje y Penetración

El valor de Blindaje se sumará a la Dureza de una miniatura al ser Impactada por un ataque, pero el valor de Penetración de un arma reducirá el valor de Blindaje de una miniatura hasta un mínimo de 0.

COBERTURAS

ELEMENTO

Vegetación densa, madera...

Adobe, hueso...

Piedra, metal...

GRADO DE PROTECCIÓN

Ligero (Blindaje +2)

Medio (Blindaje +4)

Pesado (Blindaje +6)

Si una miniatura tiene Cobertura, su valor se suma a su Blindaje. Si está tras varias Coberturas se usa el Blindaje más alto, y luego se sumaría +1 adicional por cada Cobertura extra. Si unas miniaturas dan Cobertura a una miniatura objetivo de un disparo, se usarían las reglas de Disparar a un Combate.

PAVOR

Si se iguala el Coraje, 1 Complicación a todas las tiradas. Si se finaliza la Fase de activación igualando el doble de su de Coraje, la miniatura huirá de la batalla. Algunas causas:

- Una miniatura aliada es Abatida a 15 cm o menos.
- Un Hechicero de cualquiera de los dos bandos lanza un Hechizo a 15 cm o menos.
- El Líder de la banda propia es Abatido.

LÍDER

- Tiene 1 PD extra propio.
- Interactúa con objetivos.
- 1 Acción (1 PD) para dar órdenes mini aliada en 15 cm y que esta realice 1 Acción con su coste en PD.
- Por cada miniatura enemiga que el Líder Abata, la banda ganará 1 PV. Si además logra Abatir al Líder rival, obtendrá 1 PV adicional.
- 1 Acción (1 PD) y todas las minis aliadas en 10 cm quitan 1 marcador de Pavor.

TÓTEM

- Una vez por Turno, una única mini a 15 cm del Tótem propio podrá repetir una tirada.
- 1 Acción (2 PD) en contacto con el Tótem propio para perder 2 marcadores de Pavor.
- 1 Pavor a las minis a 15 cm del Tótem enemigo.
- 1 Acción (2 PD) en contacto con el Tótem enemigo. Gana 3 marcadores de Pavor, 1 PV y destruye el Tótem.

ARMAS CUERPO A CUERPO

Nombre	Coste	Combate	Fuerza	Penetración	Reglas especiales	Material
Arma improvisada	-	-1	+0	0		-
Desarmado	-	-2	+0	0		-
Filo medio	12	+1	+2	3		P,H,A
Filo pequeño	6	+0	+1	2		P,H,A
Filo pesado	10	+0	+3	4	-1 Agilidad. Ni otro arma ni <i>escudo</i> .	P,H,A
Garras	4	+0	+0	3	Ni otro arma distinta ni <i>escudo</i> .	-
Lanza	6	+0	+1	0	+1 Fue y Pen por Acción de Asalto. No otro arma.	P,H
Mandíbulas	4	+0	+1	1		-
Maza	6	+0	+2	1		P,H
Maza pesada	8	-1	+4	2	Ni otro arma ni <i>escudo</i> .	P,H

ARMAS A DISTANCIA

Nombre	Coste	Distancia	Fuerza	Penetración	Reglas especiales	Material
Arco	10	20/40/60	3	2	Ni otro arma ni <i>escudo</i> . Maza de piedra en c/c.	P,H,A
Armas arrojadas	4	5/10/15	+1/+0/-1	2/1/0		P,H,A
Cerbatana	6	10/20/30	3/2/1	1	Veneno Fuerza 2.	-
Jabalina	8	10/30/40	3/4/2	2		-

BLINDAJES

Nombre	Coste	Blindaje
Ropas resistentes o pieles	3	2
Huesos o pellejos	7	3
Cuero o escamas	12	4

EQUIPO

Nombre	Coste	Reglas especiales
Escudo	6	+2 Blindaje, -1 Combate
Hierbas místicas	8 c/u	1 PD extra de un solo uso

LANZAR HECHIZOS

Un Hechicero puede gastar una Acción para lanzar un Hechizo gastando los PD indicados en el propio Hechizo.

Todas las miniaturas a 15 cm, excepto los Hechiceros, ganan un marcador de Pavor.

Después de lanzarlo debe tirar 1d10 en la siguiente tabla y sumar el nivel del hechizo y los marcadores de Pavor que tenga el Hechicero.

1-7: No ocurre nada.

8-11: Fuerzas fantasmales aparecen y el Hechicero gana un marcador de Pavor.

12-13: El Hechizo consume la fuerza vital del Hechicero y este pierde un punto de Dureza de manera permanente.

14+: Criaturas de pesadilla de otra dimensión son atraídas por la magia llevándose al Hechicero. Este es retirado de la mesa y todas las miniaturas a 30 cm ganan 1 marcador de Pavor.

FUERZAS OSCURAS

Al principio de cada Turno de juego, antes de que las miniaturas comiencen a actuar, deberá tirarse 1d10 en la siguiente tabla:

1: El ambiente opresivo de las Tierras Impías parece relajarse. Todas las miniaturas en la mesa retiran un marcador de Pavor.

2-5: Parece que las fuerzas oscuras no están presentes en el campo de batalla y no pasa nada.

6-7: Las sombras parecen moverse y amenazarte. Todas las miniaturas en la mesa obtienen un marcador de Pavor.

8-9: Una bestia sedienta de sangre surge por sorpresa. Sigue las reglas de Bestias al final de los escenarios.

10: Una energía oscura parece absorber la fuerza vital de los combatientes. Este Turno de juego cada miniatura generará 1 PD menos.

TROPAS

	Agilidad	Combate	Precisión	Fuerza	Dureza	Coraje	PD	Reglas especiales	Coste
GUERRERO	3	3	3	3	3	3	1	Controla objetivos.	15 pts
VETERANO	4	4	4	4	4	4	2		25 pts
CRIATURA	5	4	4	5	5	5	2	No escala ni rapiña.	40 pts
HÉROE	6	5	5	4	4	5	2		40 pts
HECHICERO	5	2	2	3	3	5	2	Lanza Hechizos.	50 pts

MEJORAS CRIATURAS

- **Alas (15 pts):** puede moverse en vertical y juntar todas sus Acciones de movimiento.
- **Aliento (15 pts):** 1 Acción de 3 PD para plantilla de lágrima de Fuerza 4 y Penetración 3. Un Turno para recargar.
- **Aspecto atroz (12 pts):** superar Coraje para asaltarla.
- **Brutal (8 pts):** 2 marcadores de Pavor cuando Abate enemigos.
- **Chupasangres (5 pts):** si abate gana PD extra ese Turno.
- **Constrictora (5 pts):** 1 PD adicional al Combatir y el enemigo tiene 1 complicación en Combate.
- **Firme (5 pts):** Terreno difícil como normal, y abrupto como difícil.
- **Montura (5 pts):** usa armas con *.
- **Múltiples cabezas (5 pts):** 360° de visión.
- **Trepadora (5 pts):** puede escalar.
- **Veneno (5 pts):** tiene veneno de Fuerza 3 en garras o mandíbulas.
- **Veloz (10 pts):** mueve 15 cm.

MEJORAS HÉROES

- **Ágil (10 pts):** +1 Agilidad.
- **Cruel (10 pts):** 2 marcadores de Pavor cuando Abate enemigos.
- **Impávido (10 pts):** no se retira por Pavor.
- **Iniciado (8 pts):** sabe Hechizo de nivel 1.
- **Inspirador (10 pts):** si abate un enemigo las minis amigas a 15 cm quitan un 1 Pavor.
- **Instinto de supervivencia (5 pts):** con aliado Abatido en 10 cm gana 1 ventaja a Dureza. Se gasta al usar.
- **Montado (15 pts):** Mueve 15 cm, pero no escala superficies verticales, ni Rapiñar un cadáver.
- **Obstinado (5 pts):** sin desventajas por Pavor.
- **Piel curtida (18 pts):** +2 al Blindaje.
- **Presencia imponente (15 pts):** minis enemigas a 10 cm tienen 1 complicación a Combate y Disparo.
- **Salvaje (10 pts):** actúa una Fase de activación después de Abatido.
- **Resistente (10 pts):** +1 Dureza.
- **Testarudo (5 pts):** con 1 en Combate repite la tirada.
- **Vacío arcano (10 pts):** no se le pueden lanzar Hechizos.
- **Violento (10 pts):** +1 Fuerza.