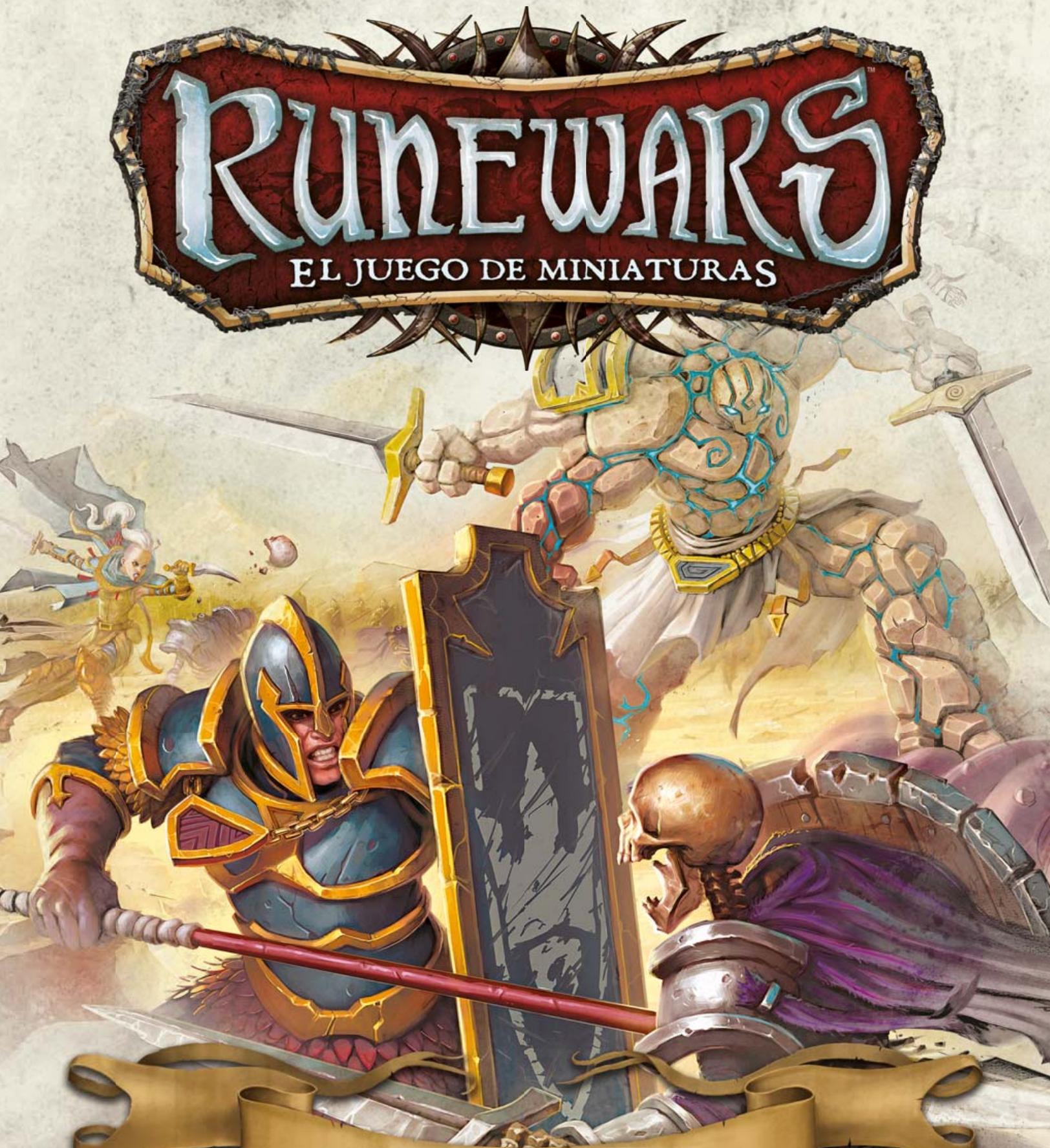


RUNEWARS

EL JUEGO DE MINIATURAS



APRENDE A JUGAR



Introducción

Algo se agita en el norte. La decimotercera baronía ha permanecido mucho tiempo aletargada, pero ahora, cada nuevo día otra aldea es engullida por las brumas. En plena noche se oyen alaridos lejanos resonando por las colinas. Él está en camino, y sus legiones se adueñarán de toda aldea y ciudad libre que alcancen. Sólo los más valientes defensores de Daqan podrán afrontar la marea que se avecina.

Cómo utilizar este cuaderno

Este cuaderno es una introducción a las reglas de **RUNEWARS: EL JUEGO DE MINIATURAS** para jugadores noveles. A fin de simplificar tu primera partida, se omiten algunas excepciones en las reglas e interacciones de cartas. La *Guía de referencia* contiene las reglas completas del juego y aclara todas las reglas y casos especiales no mencionados aquí, y los jugadores deberían consultarla ante cualquier duda que surja durante una partida.

Resumen del juego

RUNEWARS: EL JUEGO DE MINIATURAS es un juego competitivo en el que cada jugador controla un ejército de soldados y criaturas fantásticas en una batalla épica en los campos de Terrinoth. Durante la partida, los ejércitos sortearán terrenos peligrosos, librarán combates brutales y emplearán poderosos conjuros, entre muchas otras cosas, todo ello con el fin de obtener una victoria para su facción mediante la derrota del enemigo.

Aprendiendo a jugar

Se recomienda a los jugadores que su primera partida de **RUNEWARS: EL JUEGO DE MINIATURAS** consista en jugar una batalla introductoria. Este tipo de partida permite a jugadores noveles preparar y jugar con rapidez una batalla corta y aprender las reglas esenciales del juego.

Antes de empezar a jugar la batalla introductoria, los jugadores deben conocer las reglas básicas explicadas en las páginas 4–14 de este cuaderno. Para preparar la partida, sigue las instrucciones “Preparativos de la batalla introductoria” de la página 4.

Cuando los jugadores hayan terminado su primera partida y estén familiarizados con las reglas esenciales, estarán preparados para crear sus propios ejércitos y aplicar las reglas adicionales explicadas en la sección “Reglas avanzadas”, que empieza en la página 15.

Contenido



Unidades de los Señores de Daqan (16 miniaturas de Lanceros, 4 miniaturas de Caballería juramentada, 1 miniatura de Gólem rúnico, 1 miniatura de Kari Acechaespectros, 8 bandejas, 1 diorama de personaje)*



Unidades de Waiqar el Inmortal (16 miniaturas de Reanimados, 8 miniaturas de Arqueros reanimados, 1 miniatura de Jinete de carroñero, 1 miniatura de Ardux Ix'Erebus, 8 bandejas, 1 diorama de personaje)*



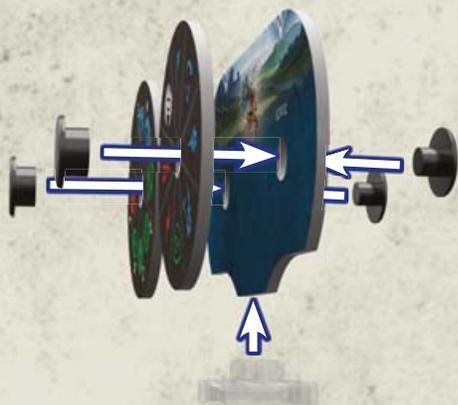
1 Guía de trasfondo



1 Guía de referencia

*Las miniaturas de **Runewars: El juego de miniaturas** requieren montaje. En la página 19 encontrarás las instrucciones para montar todas las miniaturas incluidas en este producto.

Montaje de los tableros de órdenes

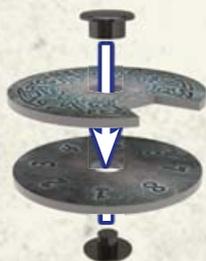


Antes de empezar a jugar es preciso montar los tableros de órdenes tal como se muestra en la imagen. Cada rueda tiene escrito un código de letras y números que coincide con el de una base de cartón. Usa los conectores de plástico para enganchar cada rueda a una base con su mismo código. La cara visible de cada rueda debe ser la que muestra los iconos.

Luego, encaja cada tablero de órdenes en un soporte de plástico.



8 tableros de órdenes (8 bases de cartón, 16 ruedas de cartón, 16 parejas de conectores de plástico, 8 soportes de plástico)



1 contador de Ronda (1 rueda de cartón, 1 disco de cartón, 1 pareja de conectores de plástico)



9 plantillas de movimiento



6 dados de ataque (2 rojos, 2 azules, 2 blancos)



1 regla de alcance



8 cartas de Unidad



4 cartas de Terreno



6 cartas de Despliegue



6 cartas de Objetivo



4 cartas de Referencia



30 cartas de Moral



18 cartas de Mejora



4 delimitadores de despliegue



8 fichas de Objetivo



10 fichas de Herida



5 fichas de Energía



22 fichas de Ventaja y Adversidad



12 fichas de Identificación de unidad



4 piezas de Terreno

Unidades

Los ejércitos de **RUNEWARS: EL JUEGO DE MINIATURAS** están formados por grupos organizados de soldados denominados **UNIDADES**. Toda unidad se representa mediante una o más **BANDEJAS** conectadas, cada una de las cuales contiene una o más **MINIATURAS** de plástico. Existen 3 tipos de miniaturas, cada una de las cuales encaja en una bandeja configurada especialmente para ella, tal como se indica a continuación:



Infantería: La infantería son los sufridos soldados de a pie, el puntal de todo ejército. En las bandejas de infantería caben 4 miniaturas, cada una de ellas provista de una pequeña peana circular.



Caballería: La caballería suele consistir en soldados montados sobre algún tipo de bestia. Estas unidades suelen ser veloces pero no demasiado maniobrables. En las bandejas de caballería caben 2 miniaturas, cada una de ellas provista de una larga peana ovalada.



Asedio: Las unidades de asedio son grandes, fuertes y de función defensiva. Suelen ser algún tipo de criatura mágica o máquina de guerra. En las bandejas de asedio sólo cabe 1 miniatura provista de una gran peana cuadrada.

Todas las unidades controladas por un jugador son **UNIDADES ALIADAS**, mientras que todas las unidades controladas por el jugador adversario son **UNIDADES ENEMIGAS**.

Al montar una unidad (ver “Montaje de las unidades” a continuación) es importante que todas las miniaturas estén orientadas en la misma dirección, ya que la orientación de las miniaturas en las bandejas determina cuál es el borde frontal, el borde trasero y los dos bordes laterales de la unidad.

Montaje de las unidades



Para montar una unidad hay que seguir estos pasos:

1. Separa las miniaturas por tipo, juntando las que coincidan con la ilustración de una misma carta de Unidad. Luego encaja una miniatura en cada espacio en la bandeja correspondiente al tipo de peana de esa miniatura.
2. Conecta cada bandeja de la unidad, encajando las muescas y salientes que hay en los bordes de las bandejas.

Para la batalla introductoria, los jugadores deben montar las unidades tal como se indica en el diagrama de preparativos de la batalla introductoria.

Preparativos de la batalla introductoria

1. **Definir la zona de juego:** Delimita encima de una superficie lisa una zona de juego que mida 90x90 centímetros. Más allá de los bordes de la zona de juego debe haber espacio suficiente para que los jugadores puedan colocar sus unidades, cartas, fichas y demás elementos.
2. **Elegir facción:** Cada jugador escoge una facción: los humanos de los Señores de Daqan o las fuerzas no muertas de Waiqar el Inmortal.
3. **Determinar el primer jugador:** En la batalla introductoria, el jugador de Daqan siempre empieza como primer jugador. Debe situar el contador de Ronda en “1” y colocarlo fuera de la zona de juego cerca del borde que tenga más próximo.
4. **Preparar las cartas de Unidad y tableros de órdenes:** Cada jugador coge todas las cartas de Unidad y tableros de órdenes pertenecientes a su facción que hay en este producto y los coloca fuera de la zona de juego cerca del borde que tenga más próximo.
5. **Montar las unidades:** Cada jugador coge las miniaturas que vienen en este producto y se corresponden con sus cartas de Unidad y las encaja en bandejas. Consulta el recuadro “Montaje de las unidades” que hay a la izquierda. Cada bandeja sólo puede contener miniaturas del mismo tipo, y todas las miniaturas de una unidad deben estar orientadas en la misma dirección.
6. **Desplegar las unidades:** Cada jugador coloca sus unidades en la zona de juego intentando reproducir con la mayor exactitud posible las posiciones indicadas en el diagrama de la página siguiente.
7. **Preparar el suministro común:** Coloca las fichas de Ventaja y Adversidad, las fichas de Energía y las fichas de Herida formando pilas separadas cerca de la zona de juego para crear el suministro común. Retira ambas copias de la carta “Disciplina menoscabada” del mazo de Moral (estas cartas no se utilizan en la batalla introductoria), luego baraja el mazo de Moral y ponlo boca abajo cerca de la zona de juego, junto con la regla de alcance, las plantillas de movimiento y los dados.
8. **Preparar las fichas de Energía:** El jugador de Daqan coge las 5 fichas de Energía, las sacude como si fueran dados y las tira cerca de la zona de juego, de manera que la cara boca arriba de cada ficha haya quedado determinada al azar. Estas fichas se usan para la magia, como se explica más adelante.

Objetivo de la partida

RUNEWARS: EL JUEGO DE MINIATURAS es un juego competitivo en el que cada jugador controla un ejército que trata de hacerse con la victoria en el campo de batalla. El objetivo de la partida consiste en infligir los mayores daños posibles al ejército adversario antes del fin de la octava ronda. La partida termina de inmediato si todas las unidades de un jugador están destruidas.

Representación de las unidades

Cada unidad mostrada en el diagrama está marcada con una flecha de color que apunta hacia el borde frontal de la unidad. El color de cada flecha indica a qué facción pertenece esa unidad: a Daqan si es azul y a Waiqar si es púrpura.



Unidad Daqan



Unidad Waiqar

Diagrama de preparativos de la batalla introductoria



- A. Carta de Unidad y tablero de órdenes de Kari Acechaespectros
- B. Carta de Unidad y tablero de órdenes de Lanceros
- C. Carta de Unidad y tablero de órdenes de Gólem rúnico
- D. Carta de Unidad y tablero de órdenes de Caballería juramentada
- E. Contador de Ronda

- F. Zona de juego
- G. Regla de alcance
- H. Carta de Unidad y tablero de órdenes de Reanimados
- I. Carta de Unidad y tablero de órdenes de Jinete de carroñero
- J. Carta de Unidad y tablero de órdenes de Arduus Ix'Erebus

- K. Carta de Unidad y tablero de órdenes de Arqueros reanimados
- L. Fichas de Ventaja y Adversidad
- M. Fichas de Energía
- N. Mazo de Moral
- O. Dados de ataque
- P. Fichas de Herida
- Q. Plantillas de movimiento

Cómo jugar

Las partidas de **RUNEWARS: EL JUEGO DE MINIATURAS** tienen una duración de 8 rondas. Cada ronda consta de 3 fases que se resuelven en el siguiente orden:

Fase de Mando

La fase de Mando es el momento en que los jugadores trazan sus planes para esa ronda, elaborando su estrategia y decidiendo qué unidades marcharán hacia la batalla, se reunirán con otras o atacarán al enemigo. Cada unidad de **RUNEWARS: EL JUEGO DE MINIATURAS** posee distintas capacidades que están determinadas por su tablero de órdenes. Cada tablero posee dos ruedas selectoras: un **SELECTOR DE ACCIÓN** y un **SELECTOR DE MODIFICADOR**. El selector de acción determina qué acciones puede realizar una unidad, y el selector de modificador proporciona opciones para modificar dichas acciones. Cada **ACCIÓN** y **MODIFICADOR** está representado en su respectivo selector mediante un icono.

Durante la fase de Mando, cada jugador selecciona en secreto y de forma simultánea una acción y un modificador para cada una de sus unidades, girando ambos selectores del tablero de órdenes hasta que la acción y el modificador deseados estén situados en la **parte superior de cada selector**. Cada acción y modificador tiene asociado un carácter indicado por el color de su icono. El carácter (color) del modificador seleccionado por un jugador debe coincidir con el carácter (color) de la acción que también ha seleccionado. Si un icono es de color blanco, su carácter coincide con el de todos los demás caracteres. Más adelante se explican las reglas concernientes a los caracteres.

Selector de acción



Selector de modificador

Tablero de órdenes de Lanceros

Tras seleccionar una acción y un modificador, el jugador coloca el tablero de órdenes en la zona de juego junto a su unidad correspondiente. Los selectores del tablero de órdenes deben quedar orientados hacia el lado de la zona de juego del jugador al que pertenecen, y por lo tanto quedar ocultos de la vista de su adversario.

La fase de Mando termina cuando se han colocado en la zona de juego los tableros de órdenes de todas las unidades y ningún jugador desea cambiar ninguna de las acciones o modificadores que ha seleccionado.

Fase de Activación

La fase de Activación es el momento en que las unidades entran en acción, ejecutando sus órdenes para moverse por el campo de batalla y atacar a sus enemigos. Durante la fase de Activación, los jugadores activan sus unidades, empezando por la unidad con menor valor de Iniciativa y prosiguiendo por orden ascendente de Iniciativa. La **INICIATIVA** de cada unidad es el número de color blanco que aparece encima de la acción seleccionada de la unidad.

Iniciativa



Colocación del tablero de órdenes



Tras seleccionar una acción y un modificador con el mismo carácter, el jugador de Daqan coloca el tablero de órdenes junto a la unidad de Lanceros en la zona de juego, con los selectores orientados hacia él.

Los jugadores resuelven la fase de Activación contando en voz alta, empezando por el número "uno". Cuando un jugador tiene una unidad con una Iniciativa que coincide con el número que se ha dicho en voz alta, la cuenta se interrumpe y el jugador activa esa unidad. Si hay varias unidades con la misma Iniciativa, los jugadores se turnan para activar esas unidades, empezando por el primer jugador. Los jugadores siguen contando en voz alta, parándose para activar unidades cuando proceda, hasta que todas las unidades han sido activadas.

Para **ACTIVAR** una unidad, el jugador revela el tablero de órdenes de esa unidad volcándolo de manera que los iconos en los selectores queden boca arriba. Luego, el jugador resuelve los efectos de la acción y modificador seleccionados. Estos efectos suelen implicar mover o atacar con esa unidad. Cada acción y modificador se explican en posteriores secciones de este cuaderno. Cuando todas las unidades han sido activadas, da comienzo la fase Final.

Fase Final

Durante la fase Final, el primer jugador lanza todas las fichas en la reserva de Energía de la misma forma que en el paso "Preparar fichas de Energía" de los preparativos de la partida. La reserva de Energía se explica más adelante. Tras lanzar las fichas en la reserva de Energía, el primer jugador gira el contador de Ronda para que el siguiente número más alto quede enmarcado en la ventana; este número indica cuál será el número de ronda para la siguiente ronda. A continuación, el primer jugador entrega el contador de Ronda al otro jugador, quien pasará a ser el primer jugador para la siguiente ronda. Cuando el contador de Ronda ha sido entregado, los jugadores comienzan una nueva ronda empezando por la fase de Mando. Los jugadores siguen jugando rondas hasta que han completado 8 rondas o todas las unidades de un jugador han sido destruidas.

Cómo ganar la partida

La partida termina de inmediato cuando todas las unidades de un jugador están destruidas. Ese jugador es eliminado y su adversario gana la partida. Para la batalla introductoria, si ningún jugador ha ganado después de 8 rondas, el jugador con más bandejas restantes en la zona de juego gana la partida. Si los jugadores tienen la misma cantidad de bandejas restantes, la partida termina en empate.

Acciones

Las acciones representan todo lo que una unidad es capaz de hacer en el campo de batalla. Ya sea marchar para situarse en posición idónea para una carga, infundir valor a un pelotón de soldados acobardados o disparar una lluvia de flechas, todo lo que una unidad lleva a cabo se consigue realizando acciones. Cada acción disponible para una unidad está representada por un icono en el selector de acción (el selector izquierdo) del tablero de órdenes de esa unidad. Cuando un jugador activa una unidad, resuelve los efectos de su acción seleccionada. Una unidad que está resolviendo una activación se denomina **UNIDAD ACTIVA**.

Acciones de marcha y desplazamiento

Para moverse por la zona de juego, las unidades usan las acciones de marcha  y desplazamiento . Estas dos acciones permiten a las unidades desde reubicarse en el campo de batalla a entrar en contacto con un enemigo para atacarlo. La acción de marcha  permite al jugador mover una unidad hacia adelante, mientras que la acción de desplazamiento  permite al jugador mover una unidad en cualquier dirección: adelante, atrás, o de lado.

La distancia que una unidad debe cubrir al marchar o desplazarse está determinada por su **VELOCIDAD**, que es el número de color negro que aparece en el icono de acción en el selector.

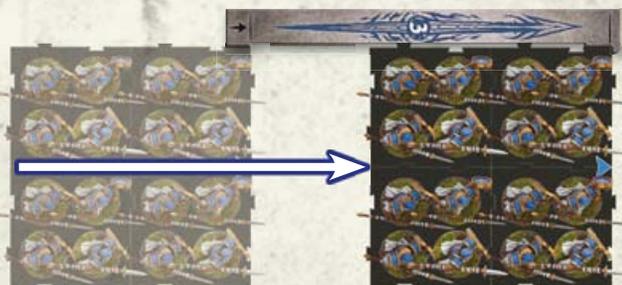
Los jugadores utilizan plantillas de movimiento para mover sus unidades. Las plantillas de movimiento están identificadas por un icono y una velocidad. Cuando una unidad realiza una acción de marcha  o desplazamiento , el jugador coge la plantilla de movimiento recto que coincide con la velocidad mostrada en el selector.

Cada plantilla de movimiento tiene dos **GUÍAS**. La guía cerca del icono identificador de la plantilla es la **GUÍA INICIAL** y la otra guía es la **GUÍA FINAL**.



Plantilla de movimiento recto de velocidad 3

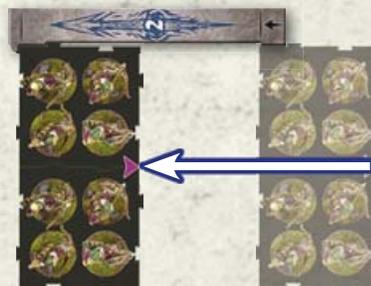
Para mover una unidad, el jugador coge la plantilla de movimiento apropiada y la coloca en cualquier borde lateral de la unidad de tal modo que la guía inicial de la plantilla quede alineada con el borde frontal de la unidad. A continuación, el jugador sujeta la plantilla de movimiento contra la superficie de la zona de juego y, sin mover la plantilla, desplaza la unidad a lo largo del borde de la plantilla hasta la guía final.



Los Lanceros realizan una marcha  de velocidad 3.

Direcciones de movimiento

La dirección en la que una unidad se mueve depende de la acción que está siendo resuelta. Al resolver una acción de marcha , la guía inicial de la plantilla de movimiento debe estar alineada con el borde frontal de la unidad. Al resolver una acción de desplazamiento , la guía inicial de la plantilla de movimiento puede estar alineada con cualquier borde de la unidad.



Los Arqueros reanimados realizan un desplazamiento  hacia atrás de velocidad 2.

Obstáculos y choques

Al moverse, una unidad puede toparse con **OBSTÁCULOS**. Los obstáculos incluyen terreno, otras unidades y los bordes de la zona de juego. Si una unidad se solapa con un obstáculo al moverse, la posición final de la unidad debe modificarse. Para hacer esto, el jugador desliza la unidad activa hacia atrás a lo largo de la plantilla de movimiento hasta que deje de estar solapada con ningún obstáculo. Mientras desliza la unidad, el jugador va ajustando su orientación para que el borde frontal de la unidad se mantenga perpendicular al borde de la plantilla de movimiento. Cuando la unidad ya no esté solapada con ningún obstáculo, debe colocarse de manera que quede en contacto con el obstáculo más cercano a la posición inicial de la unidad activa; esto indica que la unidad que se movía ha **CHOCADO** con ese obstáculo. Si la unidad activa ha chocado con una unidad **enemiga**, la unidad activa recibe 1 ficha de Pánico y luego se encara con la unidad enemiga para el combate cuerpo a cuerpo. El pánico y el encaramiento se explican más adelante.

Choque



1. Los Reanimados realizan una marcha  de velocidad 3 y chocan con los Lanceros.
2. Los Reanimados reciben 1 ficha de Pánico y luego encaran al enemigo. El pánico y el encaramiento se explican más adelante.

Aunque los enemigos y el terreno son obstáculos infranqueables en el campo de batalla, las unidades aliadas son conscientes de los movimientos de sus aliados y tratarán de dejarles pasar. Una unidad puede moverse a través de unidades aliadas siempre que durante ese movimiento no se solape con más de una sola bandeja de cada unidad aliada que atravesase. No se le permite terminar su movimiento solapada con ninguna unidad aliada u obstáculo.

Movimiento a través de una unidad aliada

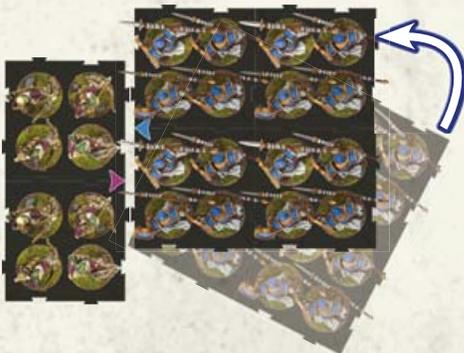


1. La Caballería juramentada realiza una marcha (M) de velocidad 3 que la haría chocar con una única bandeja de Lanceros.
2. Dado que las unidades son aliadas y la Caballería no se solapa con ningún obstáculo al final de su movimiento, se le permite completar su movimiento.

Unidades trabadas

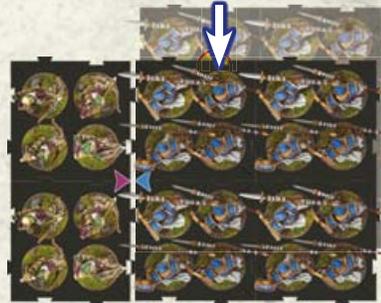
En las batallas es habitual que las tropas se traben en combate con las del enemigo para tratar de infligirles el mayor daño posible.

Dos unidades que no sean aliadas y estén en contacto entre ellas se consideran **TRABADAS**. Cuando las unidades quedan trabadas, la unidad que estaba moviéndose se **ENCARA** con la unidad enemiga con la que ha chocado. Para encararse, la unidad activa gira sobre el punto de contacto con la unidad enemiga hasta que el borde frontal de la unidad activa quede paralelo al borde de la unidad enemiga.



Los Lanceros, tras chocar con los Arqueros reanimados, giran sobre el punto de contacto hasta que su borde frontal esté en contacto con el enemigo.

A continuación, el jugador que controla la unidad activa la desliza de lado en cualquier dirección que prefiera hasta que esa unidad tenga por lo menos una bandeja alineada con la unidad enemiga.

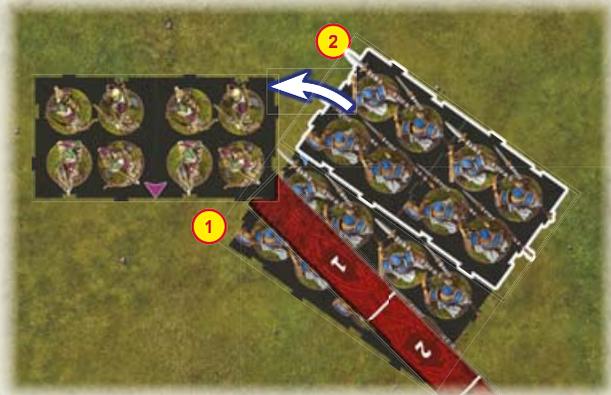


Los Lanceros se deslizan a lo largo de las bandejas de Arqueros reanimados hasta quedar alineados.

Si el borde frontal de la unidad activa choca con una esquina de la unidad enemiga, hay dos posibles direcciones hacia las que la unidad activa puede girar. Para determinar hacia qué dirección debe girar, coge la regla de alcance y sostenla encima de las unidades de modo que la muesca en el extremo del segmento de alcance "1" de la regla de alcance esté alineada con la esquina en contacto.

Compara la cantidad de bandejas de la unidad en movimiento que hay a cada lado de la regla de alcance, sin tener en cuenta las bandejas por las que la regla de alcance pasa por encima. Si hay más bandejas a un lado de la regla de alcance que al otro, la unidad activa debe girar de manera que el lado donde hay más bandejas se mueva hacia la unidad enemiga. Si en ambos lados de la regla de alcance hay la misma cantidad de bandejas, el jugador que controla la unidad activa decide en qué dirección girar la unidad.

Encaramiento desde una esquina



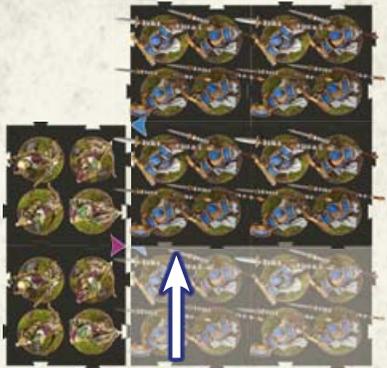
1. Los Lanceros chocan con la esquina de una unidad aliada de Arqueros reanimados, por lo que la regla de alcance se alinea con esa esquina.
2. Hay 2 bandejas de Lanceros en el lado derecho de la regla y ninguna en el izquierdo, por lo que la unidad gira de manera que su lado derecho se dirija hacia la unidad enemiga.

Movimiento de unidades trabadas

Las unidades trabadas tienen menos opciones de movimiento. Las siguientes acciones sufren restricciones mientras una unidad está trabada:

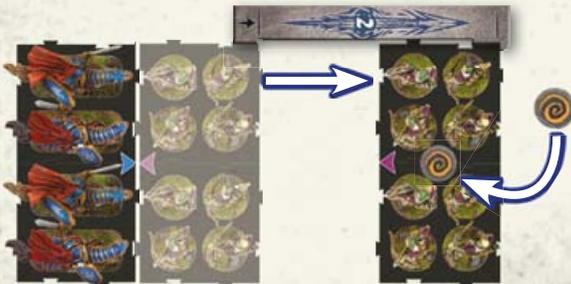
Marcha: Cuando una unidad trabada intenta realizar una acción de marcha (M), no puede moverse. La acción queda anulada.

Desplazamiento: Cuando una unidad trabada resuelve una acción de desplazamiento (D), la unidad activa puede reposicionarse moviéndose a lo largo del borde de la unidad enemiga, siempre que al final del desplazamiento siga trabada con la misma unidad. Las unidades activas no se pueden desplazar en ninguna dirección que provoque un choque.



Los Lanceros realizan un desplazamiento (D) de velocidad 1 mientras están trabados.

Alternativamente, cuando una unidad trabada resuelve una acción de desplazamiento (D), puede **DESTRABARSE** de una unidad enemiga. Para hacerlo, la unidad activa realiza una acción de desplazamiento (D) siguiendo las reglas normales; sin embargo, la unidad debe moverse en dirección completamente opuesta a la unidad enemiga con la que estaba trabada. A continuación, la unidad activa recibe 1 ficha de Pánico. Las reglas del pánico se explican más adelante.



Los Arqueros reanimados realizan un desplazamiento (D) de velocidad 2 para destrabarse y luego reciben 1 ficha de Pánico.

Acción de reorganización (R)

Las imprevisibles circunstancias del campo de batalla puede requerir que una unidad deba reorientarse rápidamente para hacer frente a una nueva amenaza. La acción de reorganización (R) permite a una unidad girar sobre sí misma para orientarse en cualquier nueva dirección. El jugador debe hacer girar la unidad sobre su punto central. Debido a que las unidades compuestas por múltiples bandejas pueden tener distintas formas, el punto central de una unidad no tiene necesariamente que ser el mismo que el de otra unidad.

Reorganización de unidades trabadas

Cuando una unidad trabada resuelve una acción de reorganización (R), puede cambiar su orientación en relación con la unidad con la que está trabada. En vez de girar sobre su punto central, la unidad puede girar sobre el punto central de cualquiera de sus bandejas individuales. Después de que la unidad activa haya cambiado su orientación de esta manera, debe seguir trabada y alineada con todas las unidades con las que estaba trabada previamente. El jugador no puede elegir una posición para esa unidad que la ponga en contacto con alguna nueva unidad u obstáculo.

Reorganización y obstáculos

Si hacer girar sobre sí misma a una unidad va a hacerla chocar con un obstáculo, el jugador puede coger esa unidad y colocarla en la zona de juego con una nueva orientación, siempre que el punto central de la unidad permanezca en la misma posición y la unidad no quede solapada con ningún obstáculo.

Reorganización y obstáculos



1. La Caballería juramentada realiza una reorganización (R), pero eso la haría chocar con el afloramiento rocoso.



2. El jugador coge la unidad, la gira sobre sí misma de manera que no quede solapada con el obstáculo, y vuelve a ponerla en la zona de juego.

Acciones de ataque cuerpo a cuerpo y ataque a distancia

¡Cuando las tropas están por fin en posición, es el momento de que asesten un ataque al enemigo! Una unidad puede realizar un ataque mediante la acción de ataque cuerpo a cuerpo (☒) o la de ataque a distancia (☑). La unidad que está realizando un ataque se denomina **ATACANTE**. Para realizar un ataque, el atacante elige una unidad enemiga a la que atacar; la unidad elegida se denominará **DEFENSOR**. Si el atacante está realizando un ataque cuerpo a cuerpo, el atacante y el defensor deben estar trabados entre ellos. Si el atacante está realizando un ataque a distancia, debe tener al defensor a alcance 1–5 y dentro de su línea de visión. El alcance y la línea de visión se explican más adelante. No se pueden realizar ataques a distancia mientras se está trabado con un enemigo. Si una acción no se puede realizar, queda anulada.

Cada carta de Unidad posee uno o más **PERFILES DE ATAQUE**. Un perfil de ataque indica la cantidad y el color de los dados que un atacante tira al realizar un ataque. Cada perfil de ataque está precedido por el icono de ataque cuerpo a cuerpo (☒) o el icono de ataque a distancia (☑).



Perfil de ataque a distancia

Perfil de ataque cuerpo a cuerpo

El atacante elige el perfil de ataque en su carta de Unidad que coincide con el tipo de ataque que está realizando (cuerpo a cuerpo o a distancia). Luego, tira la cantidad y el color de dados indicados en el perfil de ataque que ha escogido. Tras tirar los dados, el atacante gasta cada icono obtenido en la tirada tal como se indica a continuación:

Impacto (☒): Por cada impacto (☒) gastado por el atacante, el defensor sufre daño y puede sufrir heridas (explicadas más adelante).

Incremento (♣): El atacante puede gastar cualquier cantidad de incrementos (♣) para activar capacidades de incremento en su carta de Unidad. Cada capacidad está precedida por la cantidad de incrementos (♣) que deben gastarse para activarla, y una capacidad se puede activar varias veces si el atacante posee suficientes incrementos (♣) por gastar. Cada icono (♣) individual sólo puede gastarse una vez.

Ataque mortal (☠): Por cada ataque mortal (☠) gastado, el defensor sufre 1 herida, independientemente de su valor de Defensa. Este icono sólo aparece en el dado blanco.

Moral (☉): Al final del ataque, el defensor debe resolver una prueba de moral de una gravedad igual a la cantidad de moral (☉) gastada. Las pruebas de moral se explican más adelante.

Precisión (☒): Para la batalla introductoria, la precisión (☒) se ignora.

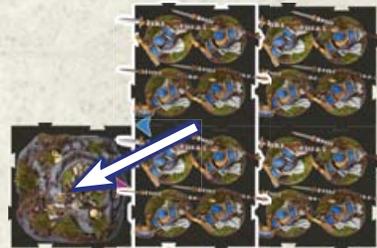
Preciso

La carta de Unidad de Kari Acechaespectros posee una capacidad llamada “Preciso” que modifica una parte del ataque que no se explica para la batalla introductoria. Por ahora, ignora esa regla.

Daño

Durante un ataque, el atacante inflige **DAÑO** a las miniaturas del defensor por cada impacto (☒) gastado. La cantidad de daño infligido por impacto es igual a la **AMENAZA** del atacante, que se determina según el tipo de ataque, tal como se explica a continuación:

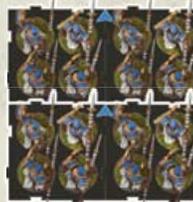
Ataque cuerpo a cuerpo: Cuando realiza un ataque cuerpo a cuerpo, la Amenaza del atacante es igual a la cantidad de bandejas del atacante que hay a lo largo del borde que está en contacto con el defensor.



Los Lanceros tienen 2 bandejas a lo largo del borde que está en contacto con Arthus, por lo que cada impacto (☒) inflige 2 puntos de daño.

Ataque a distancia: Cuando realiza un ataque a distancia, la Amenaza del atacante es igual a la cantidad de bandejas que hay a lo largo de su borde frontal (en su fila frontal).

Filas



Fila frontal

Fila trasera

Cada unidad está compuesta por una o más **FILAS**. Una fila consiste en una hilera horizontal de bandejas conectadas pertenecientes a la misma unidad. La hilera de bandejas a lo largo del borde frontal de una unidad es su **FILA FRONTAL**, mientras que la hilera a lo largo del borde trasero de una unidad es su **FILA TRASERA**.

El atacante asigna daño a las miniaturas de forma individual y de una en una. El daño se gasta a medida que es asignado y no puede ser asignado de nuevo. Cada miniatura posee un valor de **DEFENSA**, mostrado en la carta de Unidad correspondiente a esa miniatura. Cuando a una miniatura se le asigna tanto daño como su valor de Defensa, sufre 1 herida, sufre 1 herida. Cuando una miniatura sufre suficientes heridas, se retira de su bandeja, tal como se explica con más detalle en la página siguiente.



Defensa

Si todas las miniaturas de una bandeja han sido retiradas, esa bandeja se quita de su unidad y se retira de la partida. Si todas las bandejas de una unidad han sido retiradas, esa unidad es **DESTRUIDA**.

Cuando el atacante está asignando daño a las miniaturas, debe elegir asignar el daño primero a miniaturas situadas en la fila trasera. Cuando el daño restante es inferior al valor de Defensa de una miniatura, ese daño se ignora.

Heridas

Cada vez que a una miniatura se le asigna tanto daño como su valor de Defensa (tal como se explica en la sección anterior), esa miniatura sufre 1 **HERIDA**. La cantidad de heridas que una miniatura puede sufrir está indicada por un número a la derecha del valor de Defensa en su carta de Unidad; ese número es el **UMBRAL DE HERIDAS** de esa miniatura. Cuando una miniatura ha sufrido tantas heridas como su Umbral de heridas, esa miniatura se retira de su bandeja. El valor de Umbral de heridas de la mayoría de miniaturas es 1.

Si el Umbral de heridas de una miniatura es superior a 1, el atacante puede seguir asignándole tanto daño como su Defensa para causarle heridas adicionales. Los jugadores usan fichas de Herida para contabilizar cuantas heridas ha sufrido esa miniatura. Cuando una miniatura sufre una herida, se coloca una ficha de Herida junto a esa miniatura en la zona de juego.



Umbral de heridas



Ficha de Herida



El segmento con un número más bajo de la regla de alcance que se solape con las bandejas del defensor a lo largo de una línea de visión válida es el **ALCANCE** entre las unidades. Para realizar un ataque a distancia, el atacante debe tener al defensor a alcance 5 o menos.

Pruebas de moral

Los ataques y otros efectos de juego pueden provocar que una unidad sufra una **PRUEBA DE MORAL**. Cuando una unidad sufre una prueba de moral, el **ADVERSARIO** de esa unidad roba tantas cartas del mazo de Moral como la **GRAVEDAD** de la prueba de moral. Durante un ataque, la gravedad es igual a la cantidad de iconos de moral (☉) gastados por el atacante. Otros efectos de juego mencionan de forma específica la gravedad de la prueba.

Después de que un jugador robe cartas del mazo de Moral, elige 1 de ellas para resolverla. Cada carta de Moral contiene cierta cantidad de iconos de moral. Para resolver una carta de Moral, la gravedad de la prueba de moral debe ser igual o superior a la cantidad de iconos de moral en la carta. Si la prueba de moral es de poca gravedad, es posible que una carta de Moral no pueda ser resuelta.

El efecto de una carta de Moral resuelta debe tener como objetivo a la unidad que está sufriendo la prueba de moral. Después de que los efectos de la carta escogida sean resueltos, todas las cartas de Moral robadas se descartan.

Tras realizar un ataque a distancia, cada unidad aliada del atacante que esté trabada con el defensor sufre una prueba de moral de gravedad 1.

Alcance y línea de visión

Cuando realiza un ataque a distancia, el atacante debe elegir una unidad defensora que tenga dentro de su **LÍNEA DE VISIÓN**. Para determinar esto, el jugador coloca el extremo del segmento de alcance "1" de la regla de alcance de manera que toque cualquier parte del borde frontal de la unidad atacante. Luego, apunta la regla hacia cualquier punto de la unidad defensora. Si la regla puede tocar algún punto de la unidad defensora sin que la regla de alcance pase por encima de cualquier otra unidad o pieza de terreno, el defensor está dentro de la línea de visión del atacante.

Al determinar la línea de visión, el jugador debe mantener la regla dentro del **ARCO DE DISPARO** de la unidad atacante. El arco de disparo de una unidad es un área en forma de cono formada por dos líneas imaginarias prolongándose desde las líneas de arco de disparo de la unidad. Utiliza siempre las líneas de arco de disparo que hay en las dos esquinas frontales de la unidad.

Determinación del alcance y la línea de visión

Los Arqueros reanimados revelan una acción ⚔️ y luego usan la regla de alcance para determinar qué enemigos están dentro de su línea de visión.

1. Kari Acechaespectros está fuera del arco de disparo de los Arqueros reanimados, por lo que está fuera de su línea de visión.
2. La Caballería juramentada está fuera del alcance de los Arqueros reanimados,
3. El Gólem rúnico está fuera de la línea de visión de los Arqueros reanimados porque es imposible trazar una línea hasta el Gólem rúnico sin pasar por encima de algún obstáculo.
4. Los Lanceros son la única unidad que es un blanco válido para este ataque, al ser los únicos que están dentro de la línea de visión y dentro del alcance de los Arqueros reanimados.



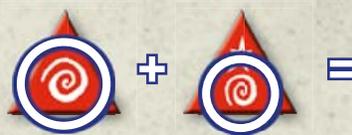
Resolución de un ataque



- Una unidad de Caballería juramentada está trabada con una unidad de Arqueros reanimados. El jugador de Daqan revela una acción de ataque cuerpo a cuerpo (☒) con un modificador ✨ para la Caballería juramentada (el modificador ✨ añade un impacto [✨] a los resultados de los dados; éste y todos los demás modificadores se explican más adelante).



- Los Arqueros reanimados poseen una Defensa de 1, por lo que el jugador de Waiqar retira una miniatura por cada uno de los 4 puntos de daño; esto deja una bandeja vacía, por lo que el jugador de Waiqar retira esa bandeja.



- El jugador de Daqan reúne los dados de ataque indicados en el perfil de ataque de la Caballería juramentada y los tira, obteniendo 1 icono de moral (☉) en un dado rojo, 1 icono de impacto (✨) y 1 icono de moral (☉) en el otro, y 2 iconos de incremento (⚡) en el dado azul.

- El jugador de Daqan gasta los 2 iconos de moral (☉) para robar 2 cartas de Moral. Luego, debido a que "Traición" tiene más iconos de moral que la gravedad de la prueba, el jugador de Daqan elige resolver la carta "Incertidumbre".



- El jugador de Daqan gasta los 2 incrementos (⚡) para activar la capacidad de la Caballería juramentada y hacer que esa unidad reciba 1 ficha de Inspiración.



- La carta elegida obliga a los Arqueros reanimados a realizar una acción de reorganización (⌘). El jugador de Daqan elige hacer que los Arqueros reanimados giren sobre sí mismos 180 grados.

- Hay 2 resultados de impacto (✨), uno de los dados y el otro del selector de modificador. Cada impacto (✨) infligirá 2 puntos de daño porque la Caballería juramentada tiene 2 bandejas en su fila frontal. El jugador de Daqan gasta ambos impactos (✨) para infligir un total de 4 puntos de daño a los Arqueros reanimados.

Acción de reagrupamiento

La guerra se cobra un alto precio en los soldados, quienes pueden verse afectados por todo tipo de efectos negativos. Un liderazgo inspirado puede servir para sobreponerse a estas adversidades.

Una unidad puede usar la acción de reagrupamiento  para descartar cualquier cantidad de adversidades que tenga, tal como se explica a continuación. Si una unidad realiza una acción de reagrupamiento  sin tener ninguna adversidad, en vez de ello recibe 1 ficha de Inspiración.

Ventajas y Adversidades

Las ventajas y adversidades representan los efectos que la batalla tiene sobre un ejército más allá de las simples pérdidas de tropas. Las unidades reciben ventajas y adversidades a través de varios efectos de juego. Cada ventaja o adversidad se representa mediante una ficha. Cuando una unidad recibe una ventaja o adversidad, se coge del suministro común la ficha pertinente y se coloca en la zona de juego junto a esa unidad. Una unidad puede tener cualquier cantidad de fichas de Ventaja o Adversidad.

Las **VENTAJAS** afectan de forma beneficiosa a las unidades, mientras que las **ADVERSIDADES** las afectan de forma negativa. Para resolver el efecto de una ventaja o adversidad, el jugador gasta la ficha correspondiente devolviéndola al suministro común. Los jugadores gastan ventajas que pertenezcan a sus propias unidades, y gastan adversidades que pertenezcan a las unidades del adversario.

Cada ventaja y adversidad tiene sus propias reglas acerca de cuándo pueda gastarla un jugador y qué efecto produce. Estas reglas son las siguientes:

Ventajas



Inspiración: Antes de que una unidad con una ficha de Inspiración revele su tablero de órdenes, el jugador al que pertenece esa unidad puede gastar esa ficha para retirar 1 adversidad de esa unidad.

Adversidades



Aturdimiento: Cuando una unidad que tiene una ficha de Aturdimiento revela su tablero de órdenes, el adversario puede gastar esa ficha para anular el efecto del modificador. La unidad sigue pudiendo resolver su acción.



Inmovilizar: Cuando una unidad que tiene una ficha de Inmovilizar revela una acción de marcha  o desplazamiento  en su tablero de órdenes, el adversario puede gastar esa ficha. Esa acción queda anulada y la fase de Activación prosigue con la activación de la siguiente unidad por orden de Iniciativa.



Pánico: Cuando una unidad que tiene una ficha de Pánico sufre una prueba de moral, esa ficha puede gastarse para incrementar en 1 la gravedad de la prueba de moral. Alternativamente, cuando esa unidad es el defensor de un ataque, esa ficha puede gastarse para provocar que la unidad sufra una prueba de moral de una gravedad igual a la cantidad de fichas de Pánico e iconos de moral  gastados.



Plaga: Cuando una unidad que tiene una ficha de Plaga está realizando un ataque, el adversario puede gastar esa ficha antes de que se tiren los dados. El atacante retira 1 dado de su elección del ataque.

Acción de habilidad

Muchas criaturas mágicas y soldados especialmente entrenados poseen capacidades que van más allá de aquellas proporcionadas por las demás acciones. Para representarlas, muchas unidades poseen la acción de habilidad . Esta acción permite a una unidad resolver una capacidad en su carta que esté precedida por el icono de habilidad .

Los Gólems rúnicos y los Jinetes de carroñero son las únicas unidades de la batalla introductoria que poseen capacidades de habilidad. Otras unidades poseen el icono de habilidad  en sus selectores, pero en sus cartas de Unidad no aparece ninguna capacidad de habilidad . En una partida normal se pueden añadir cartas de Mejora que permiten usar estas capacidades, pero en la batalla introductoria no se utilizan este tipo de cartas.

Texto de cartas y capacidades

Cada unidad posee capacidades especiales descritas en el texto de su carta de Unidad. Estas capacidades permiten a las unidades generar efectos de juego poderosos y únicos que van más allá de las acciones en sus selectores. El texto que hay en cada carta de Unidad explica el efecto de juego generado por cada capacidad. Algunas capacidades están precedidas por uno de los iconos mostrados a continuación, que determinan el momento en que puede usarse esa capacidad. Si una capacidad carece de icono, el texto explica cuándo puede usarse.



Cualquier texto precedido por un icono de ataque cuerpo a cuerpo  puede usarse cuando la unidad está realizando un ataque cuerpo a cuerpo.



Cualquier texto precedido por un icono de ataque a distancia  puede usarse cuando la unidad está realizando un ataque a distancia.



Cuando una unidad realiza una acción de habilidad , puede resolver una capacidad precedida por .



: Si una capacidad está precedida por 1 o más iconos , el atacante puede gastar incrementos para activar esta capacidad. Las capacidades de incremento siempre van acompañadas de los iconos de ataque cuerpo a cuerpo  o ataque a distancia  ya mencionados.

Modificadores

Los modificadores permiten a las unidades alterar su acción elegida, proporcionándoles una mayor flexibilidad táctica o concediéndoles algún tipo de ayuda en el momento en que más lo necesitan. Cada modificador disponible para una unidad está representado por un icono en el selector de modificador (el selector derecho) del tablero de mando de esa unidad.

Cuando una unidad se activa y realiza su acción, el modificador cambia la manera en que la acción se resuelve o la mejora de alguna manera. Las reglas específicas para cada modificador se explican en esta sección.

Cada acción y modificador tienen un **CARÁCTER** que está representado por el color del icono de acción o modificador. Para resolver un modificador, su carácter (color) debe coincidir con el carácter de la acción seleccionada. Si los colores no coinciden, esa unidad sólo puede resolver la acción y el modificador se ignora. **Si el modificador es blanco, su carácter coincide con todos los demás caracteres.**

Modificadores de movimiento



Los modificadores de movimiento permiten a las unidades maniobrar y cargar hacia el enemigo cuando usan las acciones de marcha (👣) y desplazamiento (👣). Hay 4 modificadores de movimiento: carga (🌟), giro suave (↻), carga hacia un lado (↻) y giro pronunciado (↻). Estos modificadores permiten al jugador alterar la plantilla de movimiento que utiliza cuando su unidad está realizando una acción de marcha (👣) o desplazamiento (👣).

Si un modificador de movimiento muestra un giro suave (↻) o giro pronunciado (↻), el jugador utiliza una plantilla de giro suave (↻) o giro pronunciado (↻) al realizar el movimiento de su unidad. El jugador puede elegir colocar la plantilla en cualquiera de los bordes laterales de su unidad para hacer que la unidad gire en esa dirección.

Algunos modificadores de movimiento tienen una velocidad, indicada por un número junto a su icono. La velocidad de un modificador cambia la velocidad de la acción elegida. La velocidad en modificadores siempre va precedida por un símbolo de positivo o negativo. Las velocidades con un símbolo de positivo se suman a la velocidad de la acción elegida, y las velocidades con un símbolo de negativo se restan a la velocidad de la acción elegida. Después de modificar la velocidad de una acción, el jugador coge la plantilla de movimiento que coincide con el tipo y velocidad del movimiento. Si la velocidad de un movimiento es 0 o menos, la unidad no puede moverse durante su activación.



Velocidad del modificador

Algunos modificadores de movimiento permiten a la unidad efectuar una carga. Los iconos de estos modificadores tienen un símbolo parecido a una explosión.

Un modificador de carga permite a la unidad activa chocar con una unidad enemiga sin recibir una ficha de Pánico en el proceso. Además, después de completar el movimiento, la unidad activa puede realizar una acción de ataque cuerpo a cuerpo. Si la unidad activa **no logra chocar** con ninguna unidad enemiga al cargar, la unidad activa recibe 1 ficha de Pánico.



Icono con símbolo de explosión

Modificador de protección



Cuando una unidad prevé que van a asestarle un ataque demoledor, puede buscar formas de protegerse para intentar reducir sus pérdidas. El modificador de protección (🛡️) incrementa el valor de Defensa de la unidad en la cantidad mostrada dentro del icono del modificador. La Defensa de la unidad se incrementa de inmediato cuando se revela el tablero de órdenes de esa unidad, y el incremento a la Defensa se mantiene hasta el final de la ronda.

Modificador de potenciación



Cuando la situación lo requiere, los soldados de una unidad pueden asestar sus ataques con mayor precisión o ferocidad empleando para ello un modificador de potenciación. Hay un modificador de potenciación para cada uno de los iconos de los dados del juego. Las unidades pueden gastar los iconos de modificador de potenciación mientras resuelven un ataque como si se trataran de iconos de dados.

Modificador de acción adicional

Las tropas pueden usar modificadores de acción adicional para hacer más cosas en un breve periodo de tiempo. Estos modificadores son acciones que están en el selector de modificador en vez de en el selector de acción. Para resolver un modificador de acción adicional, la unidad realiza la acción en el selector de modificador inmediatamente después de resolver la acción en su selector de acción.

Magia

Las fuerzas de la magia en **RUNEWARS: EL JUEGO DE MINIATURAS** son poderosas pero volubles. Esta magia se representa mediante una **RESERVA DE ENERGÍA** que consiste en 5 fichas de Energía que los jugadores lanzan al azar antes de que la partida empiece y durante la fase Final de cada ronda. Para lanzar estas fichas, el jugador coge las 5 fichas de Energía, las sacude como si fueran dados y las tira cerca de la zona de juego, de manera que la cara boca arriba de cada ficha ha sido determinada al azar.

Cada cara de una ficha de Energía contiene 1 o más iconos que representan runas mágicas. Las runas grandes en una ficha son las **RUNAS ACTIVAS** de esa cara, mientras que las runas pequeñas hacen referencia a las runas que aparecen en la cara opuesta de la ficha.



Runa activa

Referencia a la cara opuesta

Ficha de Energía

Cada runa pertenece a uno de los siguientes tipos diferentes de magia: energía inestable (⚡), energía estable (🔮) y energía innata (🌀). Cada tipo de magia tiene un valor que va cambiando durante el transcurso de la partida. Ese valor es igual a la cantidad de runas activas en la reserva de energía que coinciden con su tipo de magia. Cuando aparece un icono de runa en el texto de una regla, carta o componente, ese icono se considera como si tuviera el mismo valor que el de su tipo de magia. Por ejemplo, si una capacidad hace que una unidad sufra ⚡ puntos de daño y en ese preciso momento hay 4 runas ⚡ activas en la reserva de energía, esa unidad sufre 4 puntos de daño.

¡Lee esto antes de continuar!

Ahora ya sabes todas las reglas necesarias para jugar la batalla introductoria. Durante la partida puedes utilizar las cartas de Referencia y la tabla en la última página de este cuaderno como recordatorios de las reglas.

Tras jugar la batalla introductoria, deberías leer la sección de "Reglas avanzadas" que empieza en la página 15.

Reglas ampliadas

Tras haber jugado la batalla introductoria, los jugadores ya están preparados para aprender el resto de las reglas necesarias para jugar una partida de **RUNEARS: EL JUEGO DE MINIATURAS**. Estas reglas incluyen la selección de cartas de Despliegue y Objetivo durante los preparativos, el uso del terreno en el campo de batalla, la creación de ejércitos y el cálculo de las puntuaciones al final de la partida.

Puntuaciones

El que una victoria no haya sido obtenida mediante la destrucción total del enemigo no disminuye su importancia. En **RUNEARS: EL JUEGO DE MINIATURAS**, si ninguno de los jugadores ha ganado tras 8 rondas cada jugador calcula su **PUNTAJÓN** para determinar el vencedor: el jugador con mayor puntuación gana la partida.

La puntuación de un jugador es igual al valor total en puntos de todo lo que queda de su ejército.

Para determinar el valor en puntos de una unidad, cuenta la cantidad de bandejas que quedan en la unidad. Luego, consulta la tabla que hay en el reverso de su correspondiente carta de Unidad. La cantidad de bandejas de la unidad debería estar acompañada de un valor en puntos. Si en la tabla no hay ninguna entrada que coincida con la cantidad de bandejas que hay actualmente en la unidad, la cantidad de bandejas se redondea hacia abajo hasta el valor más cercano que figure en la tabla.

Cantidad de bandejas *Valor en puntos*

Bandejas	Coste	Mejoras disponibles
2	18	
4	30	
6	40	
9	59	

Si la cantidad de bandejas que quedan en la unidad es inferior a la entrada de la tabla con un valor más pequeño, esa unidad vale 0 puntos.

Las cartas de Mejora y los objetivos también pueden modificar la puntuación de un jugador.

Cartas de Despliegue y Objetivo

Las cartas de Despliegue y Objetivo cambian las condiciones y metas de cada batalla, proporcionándole una historia al conflicto y cambiando la manera en que los jugadores enfocan su estrategia para ganar la partida. En cada partida habrá en uso 1 carta de Despliegue y 1 carta de Objetivo. Estas cartas se eligen durante los preparativos, como se explica en las reglas de "Preparativos" en la página 4 de la *Guía de referencia*.

Cartas de Despliegue

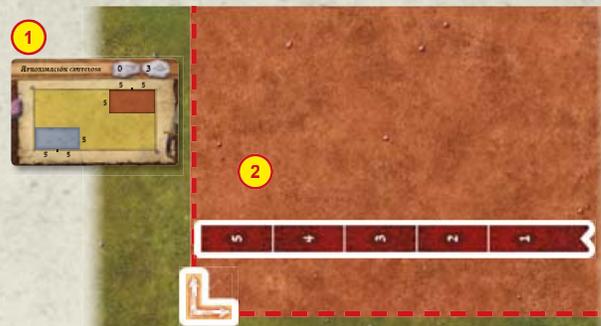
Cada carta de Despliegue muestra las **ZONAS DE DESPLIEGUE** para cada uno de los dos jugadores. Algunas zonas están resaltadas en color rojo y otras están resaltadas en color azul.



Las zonas de despliegue indican dónde pueden los jugadores colocar sus unidades al comienzo de la partida. Los jugadores señalan los límites de cada zona de despliegue colocando los delimitadores de despliegue en las esquinas de las zonas de despliegue indicadas en la carta. Todas las medidas mostradas en la carta de Despliegue están hechas perpendiculares a un borde de la zona de juego mediante el uso de la regla de alcance.

Las cartas de Despliegue también indican la cantidad y el tipo de terreno que se usarán durante la partida. El terreno se explica más adelante.

Colocación de los delimitadores de despliegue



1. El jugador elige la carta de Aproximación cautelosa.
2. Para la primera zona de despliegue, mide y coloca un delimitador de despliegue de manera que las flechas en el delimitador apunten hacia los bordes de la zona de juego desde la esquina de la zona de despliegue, creando un área en forma de caja.

Cartas de Objetivo

Cada carta de Objetivo proporciona reglas exclusivas para esa partida que proporcionan a los jugadores más formas de aumentar su puntuación. Es importante que ambos jugadores lean la carta de Objetivo antes de que la partida empiece. Cuando una carta de Objetivo indica a un jugador que "puntee una ficha de Objetivo", el jugador coge una ficha de Objetivo y la coloca frente a sí. La ficha de Objetivo procederá del suministro común a menos que se especifique lo contrario.

Al final de la partida, cada jugador añade a su puntuación las fichas de Objetivo que ha puntuado. El valor de cada ficha de Objetivo se indica en la esquina superior derecha de la carta de Objetivo.



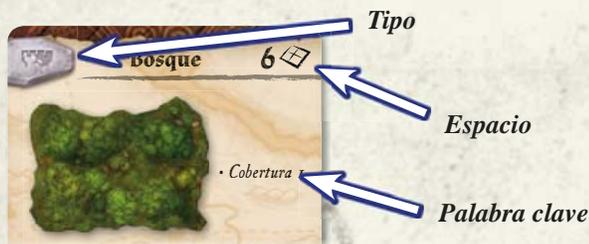
Valor de objetivo

Si una carta de Objetivo tiene una sección de "Preparativos", los jugadores resuelven las instrucciones de esa sección durante el paso "Preparar objetivos" de la secuencia de preparativos explicada en la página 4 de la *Guía de referencia*. Si una carta de Objetivo tiene una sección de "Final de la partida", los jugadores resuelven las instrucciones de esa sección después de la ronda final de la partida antes de calcular las puntuaciones.

Terreno

El terreno representa bosques, colinas, casas, barricadas y cualquier otro tipo de elemento físico de la tierra que pueda afectar a la batalla. Durante los preparativos, se colocan varias piezas de terreno en la zona de juego.

Cada pieza de terreno tiene una carta de Referencia que indica su **VALOR DE ESPACIO**, que determina si ese terreno puede ser ocupado por unidades. Es posible que la carta de Referencia muestre también alguna **PALABRA CLAVE**, que indica reglas exclusivas de ese terreno.



El terreno es un obstáculo con el que una unidad puede chocar. Cuando una unidad choca con terreno, puede elegir **OCUPARLO** si la cantidad de bandejas en la unidad es igual o inferior al valor de Espacio del terreno. Para ocupar el terreno, la unidad se retira de la zona de juego y se coloca encima del terreno.

Los efectos de las palabras claves de terreno son los siguientes:

Arduo X: Una unidad que choque con este terreno recibe X fichas de Pánico.

Cobertura X: Una unidad que esté ocupando este terreno incrementa en X su Defensa contra ataques a distancia.

Elevado: Una unidad que esté ocupando este terreno puede trazar su línea de visión por encima de terreno y unidades.

Expuesto: Este terreno no se considera como un obstáculo al determinar la línea de visión.

Fortificado X: Una unidad que esté ocupando este terreno incrementa en X su Defensa contra ataques cuerpo a cuerpo.

Mortífero X: Una unidad que choque con este terreno sufre X puntos de daño.

Ocupación de terreno



1. Los Arqueros reanimados realizan una acción de marcha (👣) y chocan con la muralla derruida.
2. La muralla derruida tiene Espacio 4, así que la unidad elige ocupar el terreno.

Ataques y terreno

Las unidades que están ocupando un terreno pueden ser atacadas. Una unidad que está ocupando un terreno estará trabada con cualquier unidad enemiga que esté en contacto con ese terreno. La unidad que está ocupando el terreno se considera como si tuviera su borde frontal en contacto con cada unidad que esté en contacto con ese terreno.

Por lo tanto, cuando una unidad que está ocupando un terreno realiza un ataque cuerpo a cuerpo, cada impacto (★) que gaste inflige siempre tantos puntos de daño como la cantidad de bandejas que la unidad tiene en su fila frontal.



Los Lanceros chocan con el terreno y están ahora trabados con los Arqueros reanimados.

Cuando una unidad realiza un ataque a distancia mientras está ocupando un terreno, la unidad puede determinar el alcance y la línea de visión colocando el extremo del segmento de alcance "1" de la regla de alcance de manera que esté en contacto con cualquier parte del perímetro del terreno en vez del borde frontal de la unidad activa. Por lo tanto, una unidad que está ocupando un terreno puede realizar ataques a distancia en cualquier dirección. Cuando un atacante está realizando un ataque a distancia contra una unidad que está ocupando un terreno, el atacante determina el alcance y línea de visión apuntando la regla de alcance de manera que esté en contacto con el terreno que el defensor está ocupando en vez de una de las bandejas del defensor.

Salir de un terreno

Si una unidad realiza una acción de marcha (👣) o desplazamiento (🔄) mientras está ocupando un terreno, la unidad debe **SALIR** del terreno y deja de ocuparlo. Para salir de un terreno, la unidad no utiliza ninguna plantilla de movimiento. En vez de eso, la unidad se retira del terreno y se coloca en la zona de juego de manera que una de las bandejas de los bordes de la unidad esté en contacto con el borde del terreno del que acaba de salir y ninguna de las otras bandejas de los bordes de la unidad esté en contacto con otro obstáculo. Si la unidad sale usando una acción de marcha (👣), el borde **trasero** de la unidad debe estar en contacto con el terreno después de que la unidad haya salido de él. Si es imposible colocar de una manera válida la unidad que sale del terreno, esa unidad no podrá salir del terreno y toda acción de marcha (👣) o desplazamiento (🔄) se ignora. Si una unidad sale de un terreno mientras está trabada con otra unidad, se considera que la unidad que sale del terreno se está destrabando de esa otra unidad. En consecuencia, la unidad que sale del terreno recibe 1 ficha de Pánico.



Los Arqueros reanimados realizan una marcha (👣) para salir de la muralla derruida.

Bonificadores por filas

Las tropas que no están trabadas directamente con el enemigo siguen pudiendo ayudar en el combate al resto de su unidad.

Durante un ataque, si el atacante tiene una fila completa de bandejas detrás de su fila frontal, puede elegir y volver a tirar cualquier cantidad de sus dados. Una **FILA COMPLETA** es una fila que tiene la misma cantidad de bandejas que la fila frontal. Una unidad puede realizar esta nueva tirada de dados 1 vez por cada fila completa que tenga detrás de su fila frontal. Si el atacante tiene una fila incompleta, puede elegir y volver a tirar un solo dado. Una **FILA INCOMPLETA** es una fila que tiene menos bandejas que la fila frontal, pero sigue teniendo por lo menos 1 bandeja. Estas nuevas tiradas de dados se producen antes de que las capacidades puedan modificar dados y antes de gastar incrementos.

Flanqueo

Las formaciones de tropas pueden ser vulnerables a ataques de flanqueo dirigidos contra sus bordes laterales o trasero. Si el borde frontal de una unidad está en contacto con el borde lateral o trasero de una unidad enemiga, está **FLANQUEANDO** a esa unidad enemiga. Durante un ataque, una unidad que está flanqueando a otra añade 1 dado adicional a su tirada. Este dado puede ser un dado rojo o azul.

Bonificador por filas y flanqueo



1. Los Lanceros están flanqueando una unidad de Reanimados y realizan una acción de ataque cuerpo a cuerpo (☒), añadiendo un dado rojo adicional.



2. Los Lanceros sacan ✨ ⚡ en el dado azul, pero una cara vacía en ambos dados rojos.



3. Debido a que los Lanceros tienen una sola fila completa detrás de su fila frontal, seleccionan y vuelven a tirar ambos dados rojos. En la nueva tirada sacan ✨ ⚡ y ✨ ✨. ¡Este resultado es mucho mejor que el anterior!

Reducir la distancia

Los ataques y otros efectos de juego pueden causar que una o más bandejas de una unidad sean retiradas de la zona de juego. Si las bandejas que se retiran de esta manera hacen que dos unidades que hasta entonces estaban trabadas entre ellas dejen de estarlo, la unidad a la que no se retiró ninguna bandeja puede **REDUCIR LA DISTANCIA**. Para reducir la distancia, la unidad realiza una acción de desplazamiento (☞) de velocidad 1 y debe chocar con la unidad enemiga con la que había estado trabada más recientemente (es decir, la unidad enemiga a la que se le han retirado una o más bandejas). Si se produce una colisión con esa unidad, la unidad que se está desplazando se encara con ella de la manera habitual, pero se ignora cualquier otro efecto de juego que se active cuando chocan unidades. Por ejemplo, una unidad no recibe una ficha de Pánico cuando choca con otra unidad al reducir la distancia.

Una unidad no puede reducir la distancia si le resulta imposible chocar con la unidad enemiga con la que había estado trabada más recientemente. Si una unidad decide no reducir la distancia, ambas unidades permanecen en su posición actual y ya no están trabadas (esto no es lo mismo que destrabarse, y por lo tanto no activa ningún efecto de juego que se active cuando las unidades se destraban).

Creación de ejércitos personalizados

Para jugar una partida de **RUNEWARS: EL JUEGO DE MINIATURAS**, cada jugador debe crear un ejército personalizado eligiendo las unidades que desea utilizar y mejorándolas añadiéndoles cartas de Mejora.

La creación de un ejército permite a los jugadores reunir un conjunto de tropas que encaje con su estilo de juego y combatir a sus adversarios probando nuevas ideas y estrategias. Puede que un jugador quiera crear una fuerza heterogénea capaz de responder a cualquier eventualidad, mientras que otro prefiera reunir un ejército dedicado a aplicar una sola estrategia con una eficiencia brutal.

Los ejércitos personalizados utilizan muchos nuevos conceptos de juego que se explican a las siguientes secciones. Para crear tu propio ejército, usa las reglas de "Creación de ejércitos" explicadas en la página 3 de la *Guía de referencia*.

Cartas de Mejora

Las cartas de Mejora representan a líderes inspiradores, estandartes aterradores, entrenamiento especializado y muchos más elementos que un jugador puede equipar para mejorar a sus unidades. Cada mejora contiene un icono de mejora que determina qué unidades pueden equiparse con esa mejora, además de un coste en puntos para la creación de ejércitos y el cálculo de puntuaciones.



Icono de mejora

El reverso de cada carta de Unidad muestra una serie de configuraciones de bandejas para esa unidad. Al lado de cada combinación de bandejas hay una lista de 1 o más iconos de Mejora.

Por cada icono mostrado para una configuración particular, esa unidad puede equipar 1 carta de Mejora que tenga ese mismo icono.



Iconos de mejora

Agotar mejoras

Cada mejora explica qué efecto de juego produce. Algunas cartas de Mejora deben ser **AGOTADAS** para usar sus efectos. Para agotar una carta, el jugador la gira 90 grados. Una carta agotada no puede volver a ser usada hasta que haya sido preparada. Cuando se prepara una carta, el jugador la gira 90 grados para devolverla a su orientación original.



Carta preparada



Carta agotada

Cuando una unidad realiza una acción de reagrupamiento (☁), todas sus mejoras agotadas se preparan. La unidad sólo recibe la ficha de Inspiración de la acción de reagrupamiento (☁) si la unidad no tiene ninguna adversidad ni ninguna carta agotada. Además, una unidad puede gastar una ficha de Inspiración cuando revela su tablero de órdenes para preparar 1 carta de Mejora agotada.

Mejoras de miniatura

Algunas cartas de Mejora contienen la silueta de una miniatura; estas cartas son **MEJORAS DE MINIATURA**. Las mejoras de miniatura se equipan de forma idéntica a las demás cartas de Mejora; sin embargo, cuando una unidad se equipa con una mejora de este tipo, la miniatura de plástico asociada a esa silueta se añade a esa unidad. La miniatura de plástico puede ser encajada en cualquier bandeja en la fila frontal de la unidad, reemplazando a cualquier otra miniatura que de otra forma estaría allí.



Mejora de miniatura

Cada mejora de miniatura posee su propio valor de Defensa y Umbral de heridas que son distintos de los valores de las miniaturas por defecto de esa unidad. A una mejora de miniatura se le puede asignar daño usando las mismas reglas que las demás miniaturas, y su valor de Defensa resulta alterado por cualquier efecto de juego que altere el valor de Defensa de la unidad en su conjunto.

Durante un ataque, un atacante puede gastar un ícono de precisión (X) para obligar al defensor a asignar la primera herida a una mejora de miniatura a elección del atacante. Cuando una mejora de miniatura es retirada de una bandeja, el espacio que deja vacío es ocupado por una miniatura de la fila trasera de la unidad (donde se aplicará normalmente todo daño subsiguiente). A continuación, descarta la carta de Mejora correspondiente a esa mejora de miniatura. Al asignar el daño, el defensor no está forzado a asignar daño a una mejora de miniatura herida antes que a las demás miniaturas, a menos que un ícono de precisión (X) le obligue a ello.

Mejoras pesadas

Las mejoras pesadas son mejoras de miniatura que utilizan miniaturas del tipo de unidad de asedio y se identifican por el ícono de mejora pesada (⚔). Estas mejoras pueden asignarse a unidades de tipos diferentes al de asedio (infantería y caballería), igual que con cualquier otra mejora de miniatura, pero en vez de reemplazar a una sola miniatura de esa unidad, reemplazan una bandeja entera de esa unidad. Para añadir una miniatura de mejora pesada a una unidad, el jugador retira una de las bandejas de esa unidad (junto con todas las miniaturas en ella) y la reemplaza por una sola bandeja de asedio que tenga encajada en ella la miniatura apropiada.

Cuando una miniatura de mejora pesada se retira, la bandeja retirada se reemplaza por una bandeja entera de la fila trasera de la unidad.

Cartas únicas

Algunas unidades y mejoras representan a personajes famosos, armas únicas o unidades de élite irremplazables. Cada una de estas unidades o mejoras posee un nombre único que se distingue porque está subrayado por una línea en su correspondiente carta. Un jugador no puede incluir en su ejército 2 o más cartas que compartan el mismo nombre único.

Personajes

Cada facción posee varios personajes especiales tremendamente poderosos capaces de liderar a sus ejércitos. Estos personajes tienen una correspondiente carta de Unidad y carta de Mejora. Por lo tanto, los jugadores pueden usar estos personajes en sus ejércitos tanto como unidades independientes como mejoras de miniatura.

Si un jugador está usando un personaje como unidad independiente, el jugador coloca un diorama de personaje en una bandeja de asedio y luego encaja el personaje en la peana que le corresponde.



¿Y ahora qué?

Ahora ya conoces las reglas necesarias para jugar a **RUNEWARS: EL JUEGO DE MINIATURAS**. Antes de empezar a jugar tu primera partida, consulta las reglas para la creación de ejércitos en la página 3 de la *Guía de referencia*.

Para preparar una partida, sigue las instrucciones de la secuencia de preparativos en la página de la *Guía de referencia*. Si en el transcurso de la partida surge alguna duda, consulta el glosario de la *Guía de referencia*, que contiene una lista ordenada alfabéticamente de conceptos y reglas detalladas.

Montaje de las miniaturas



Las miniaturas incluidas en **RUNEWARS: EL JUEGO DE MINIATURAS** requieren un poco de montaje. Algunas piezas requieren pegamento para evitar que se suelten. Se recomienda utilizar adhesivos de cianocrilato para poder montar las piezas con rapidez. Los jugadores deberían leer todas las instrucciones de seguridad que vengan en cualquier pegamento u otro material de modelismo que elijan utilizar para montar las miniaturas.

Para montar las miniaturas, sigue estos pasos:

1. Ordena las piezas según el tipo de miniatura tal como se muestra más arriba.
2. Monta cada miniatura usando las piezas correctas tal como se muestra más arriba.
3. Antes de encajar las miniaturas en los espacios en las bandejas, espera el tiempo suficiente para que el pegamento que hayas utilizado en el montaje se seque por completo.



Runewars como afición

Jugar a **RUNEWARS: EL JUEGO DE MINIATURAS** consiste en algo más que limitarse a ganar batallas individuales. También implica coleccionar y crear un ejército temático, eficiente y bonito con el que poder librar batallas memorables con tus amigos. El proceso de coleccionar, crear y pintar un ejército puede aportarte una experiencia de juego envolvente y exclusivamente tuya.

Coleccionar un ejército

Cuando hayas decidido que facción te interesa más coleccionar, puedes empezar añadiéndole un conjunto de diferentes opciones. Hay disponibles para todas las facciones nuevas unidades, personajes y mejoras con las que puedes crear una fuerza tan variada como única. Las reglas para crear un ejército para una batalla individual se explican en la página 3 de la *Guía de referencia*, y una buena colección tendrá muchas miniaturas diferentes para que puedas modificar tu ejército y probar distintas combinaciones y estrategias cada vez que juegues.

Cuando busques inspiración para coleccionar y crear un ejército, la *Guía de trasfondo* incluida en esta caja puede serte muy útil para pensar temáticas relacionadas con tu facción favorita. Las historias de los héroes y ejércitos famosos de Terrinoth proporcionan excelentes ejemplos y pueden sugerirte ideas interesantes para tu colección.



Las expansiones de Runewars son la mejor forma de ir ampliando tu colección. Además de las bandejas, selectores y fichas necesarias para poder desplegar estas nuevas miniaturas, cada expansión contiene cartas de Mejora que no vienen en la caja básica. ¡Al aumentar el tamaño de tu colección o añadirle unidades nuevas, también ampliarás tus opciones tácticas!

La comunidad

Jugar a un juego de miniaturas suele ser más laborioso que otros tipos de juegos de mesa, principalmente por el espacio que requieren para poder jugar. Afortunadamente, muchas de las tiendas dedicadas a los juegos de miniaturas poseen mesas habilitadas especialmente para ellos, junto con un amplio repertorio de escenografía para el campo de batalla. Tu tienda habitual puede que sea el lugar perfecto para conocer a otros jugadores, programar noches dedicadas al pintado de miniaturas para que tus fuerzas tengan el mejor aspecto posible, o incluso organizar una campaña o un torneo. Edge Entertainment ofrece un foro online para todas sus líneas de juego, y si deseas saber más cosas acerca de **RUNEWARS**, pásate por ahí para ver qué es lo que comentan tus demás compañeros de afición.

FANTASYFLIGHTGAMES.ES

Evidentemente, existen muchas páginas online donde compartir tácticas, consejos de pintura, ejemplos de escenografía personalizada o ideas para campañas, pero el apoyo de tu tienda habitual y el impulso de una comunidad de juego local suelen ser las maneras más efectivas de desarrollar y disfrutar al máximo de **RUNEWARS: EL JUEGO DE MINIATURAS**.



El juego organizado

Si te interesa conocer a nuevos jugadores y poner a prueba tus habilidades tácticas, Edge Entertainment y FFG ofrecen una serie de eventos de juego organizado a niveles de campeonato local, regional, nacional y mundial. Tu tienda habitual puede comprar kits de torneo que ofrecen premios exclusivos, y a medida que el año avanza, puedes poner a prueba tus habilidades contra adversarios cada vez más difíciles y variados. ¡Esta serie de eventos culmina cada año en la sede central de FFG en Roseville (Minnesota), donde los mejores jugadores de la comunidad compiten por el título de campeón mundial! Si quieres saber más cosas acerca de nuestro programa de juego organizado o deseas animar a tu tienda local a participar en él, consulta los recursos que te ofrecemos online en:

FANTASYFLIGHTGAMES.ES



Personalización de tu ejército

Aunque no hay nada malo en limitarse a montar las miniaturas de los productos de **RUNEWARS: EL JUEGO DE MINIATURAS** y jugar con ellas sin haberlas pintado, los ejércitos que se traen a la mesa de juego completamente pintados crean una escena de batalla memorable. Pintar tus miniaturas te permite también personalizar cada elemento individual de tu ejército. ¡No hace ninguna falta emplear fichas de Identificación si cada una de tus unidades posee su propio aspecto característico!

Cuando hayas montado tus miniaturas siguiendo las instrucciones proporcionadas en su caja, podrás empezar a pintarlas. No deberías tener ningún problema para encontrar en una tienda de modelismo todo el material que necesites para pintar tu ejército.

La *Guía de trasfondo* proporciona algunas ideas sobre temáticas y especialidades de las distintas baronías y demás grupos que componen cada facción. Puedes pintar tu ejército según los colores de uno de estos grupos, o crear tu propio esquema de colores. ¡No hay ninguna manera errónea de personalizar tu ejército!

A medida que vas aprendiendo a pintar miniaturas, existen muchos recursos disponibles online que pueden darte consejos y enseñarte trucos para mejorar tu técnica de pintado. ¡No te olvides de visitar la sección dedicada a **RUNEWARS: EL JUEGO DE MINIATURAS** en la página web:

FANTASYFLIGHTGAMES.ES



Este gólem rúnico ha sido pintado para que parezca proceder de la baronía de Cumbre Carda. El pintor ha decidido aplicar una combinación de colores más oscuros y amenazantes que los de los gólems rúnicos pertenecientes a otras baronías.



Preparación de las miniaturas para pintarlas

Pintar tu colección de miniaturas puede resultar tan gratificante como jugar partidas. Como ya se ha mencionado, la comunidad de pintores se ha esforzado mucho en ofrecer online vídeos y artículos de utilidad, así como consejos generales para que tus primeros pasos en el mundo del pintado de miniaturas sean lo más fáciles y efectivos posibles. Tenemos intención de ofrecerte en nuestra página web unas cuantas guías acerca de cómo se han pintado las miniaturas del estudio de FFG, pero ten siempre en cuenta que las posibilidades y ejemplos para pintar las tuyas son prácticamente infinitas. Para ayudarte a empezar, aquí tienes unas cuantas técnicas muy básicas para preparar tus miniaturas para su pintado.

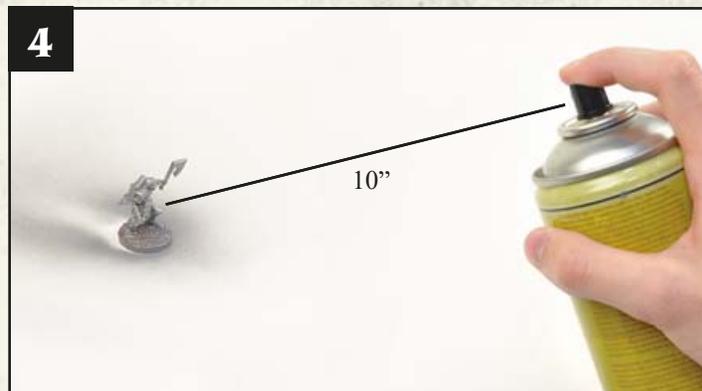
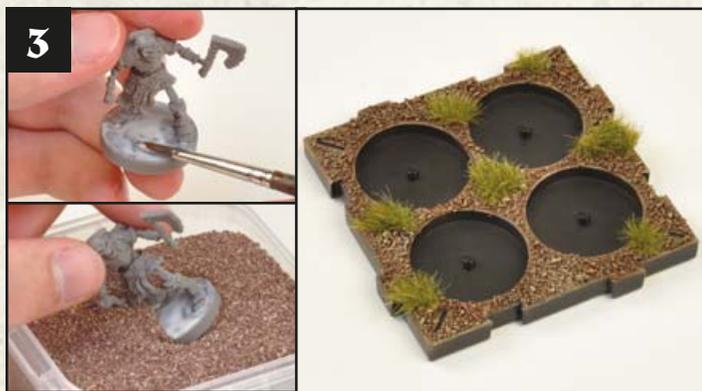


1. Limpieza

Antes de empezar a montar tus miniaturas, es recomendable quitar cualquier imperfección, (como rebabas o líneas de molde) fruto del proceso de manufactura. Esto te proporcionará una superficie limpia en la que pintar y mejorará el aspecto final de tus miniaturas. Cuando utilices una cuchilla de modelismo para eliminar estas imperfecciones, procura que los movimientos de corte sean en dirección opuesta a la posición de tus dedos, manos y cuerpo, para evitar posibles cortes accidentales.

2. Montaje

Para evitar estropear tu trabajo de pintura, ninguno de los componentes de tus miniaturas debería poder moverse o desmontarse cuando hayas iniciado el proceso de pintado. En consecuencia, deberías pegar los componentes de tus miniaturas con pegamento. Primero, prueba a encajar los componentes para asegurarte de que lo hacen bien. Si te parece que encajan bien, usa una pequeña gota de pegamento y mantén presionadas ambas piezas hasta que se seque.



3. Texturizado de la peana

Si texturizas las peanas de tus miniaturas antes de imprimirlas, el material con el que quieras dar textura a las peanas estará más firme cuando las pintes después. Aplica con un pincel una capa de cola blanca sobre la peana y luego sumérgela en algún recipiente poco profundo lleno del material que quieras pegar en ella. La mezcla de arena y gravilla siempre da buenos resultados. Este proceso también puede utilizarse para texturizar tus bandejas de unidad y darles un aspecto que combine bien con el de tus peanas y superficie de juego. Sólo tienes que asegurarte de que los bordes de las bandejas queden completamente limpios de este material para que sigan encajando bien entre ellas.

4. Imprimación

Antes de pintar tus miniaturas, deberías aplicar una primera capa de color para que la pintura se adhiera mejor y dure más. Cuando selecciones un *spray* de imprimación, elige uno de tono mate y evita los de tonos satinados o brillantes. Cubre la superficie sobre la que vas a imprimir para evitar mancharla de pintura y rocía tus miniaturas desde una distancia de unos 25 centímetros. Cuando la pintura esté seca, tumba la miniatura para poder rociar cualquier recoveco que no hayas alcanzado. Repite este proceso hasta que toda la superficie de la miniatura tenga una capa de imprimación delgada pero uniforme.



Imprimación



Colores base



Sombreado



Iluminado



Perfilado

Cómo pintar tus miniaturas

Las imágenes de arriba muestran el procedimiento que muchos pintores usan habitualmente cuando pintan sus miniaturas. El proceso empieza con una miniatura imprimada a la que se aplican los colores base. Luego, se usa la técnica del lavado de tintas para sombrear todos los recovecos, y después se iluminan las partes salientes para acentuar los contrastes. El siguiente paso es pintar la peana y corregir cualquier error cometido. Por último, se perfilan los detalles para darle a la miniatura un magnífico aspecto final.

Creación del campo de batalla

Muchos jugadores dedican tiempo no solo en crear un ejército personalizado, sino también en dar forma a un campo de batalla por el que valga la pena luchar. Para crear la zona de juego, Edge Entertainment ofrece varios tapetes de juego del tamaño exacto para delimitar una zona de juego para **RUNEWARS: EL JUEGO DE MINIATURAS**. Además, es probable que tu tienda habitual tenga tapetes de juego a la venta o disponga de mesas habilitadas para que tú puedas traer tus miniaturas y jugar una partida en la propia tienda.

Cuando dispongas de un ejército pintado y una zona de juego temática, tal vez quieras usar tus propios elementos de escenografía para representar los distintos tipos de terreno en vez de las plantillas de cartón que vienen en esta caja. Las reglas de terreno para **RUNEWARS: EL JUEGO DE MINIATURAS** están diseñadas para poder incorporar cualquier elemento de escenografía que quieras usar para representar terreno. Cuando uses terreno modelado físicamente, elige cuál de las cartas de Terreno lo representa mejor, y cuando alguien robe esa carta, usa el modelo físico para representarlo en vez de la plantilla de cartón. Tienes plena libertad para modificar el valor de Espacio según el tipo de terreno que estás usando.

Si no puedes encontrar ninguna carta de Terreno que represente adecuadamente el modelo físico que posees, eres libre de usar las palabras clave para terreno en la página 19 de la *Guía de referencia* para crear las reglas que pienses que representan mejor los modelos físicos que posees.



Terreno modular

Si decides crear tu propio terreno para **RUNEWARS**, deberías considerar la idea de hacerlo modular para que pueda acomodar mejor el tamaño de tus unidades. El bosque mostrado encima de este párrafo es un buen ejemplo. Al dejar los árboles individuales separados de la base que señala los límites del terreno, tienes la opción de quitar los árboles para dejar espacio para una unidad que quiera ocupar el bosque. El ejemplo presentado usa una pieza de madera prensada texturizada con arena para que su aspecto coincida con el de la mesa de juego. Luego se le ha aplicado césped electrostático pegado de forma que parezca vegetación. Los árboles son de un kit comprado en una tienda de modelismo. Como se ha dicho antes, existe una enorme variedad de tutoriales online para crear tu propio terreno. ¡Tu único límite es tu imaginación!



Unos cuantos árboles y un par de formaciones rocosas pintadas mejoran notablemente el aspecto de este campo de batalla sin apenas dificultar su almacenamiento y transporte.

Referencia del selector de acción

Referencia del selector de modificador

Ardus Ix'Erebus

1	2	3	4	5	6	7	8	9
			👁️	👁️				
		🌿		🌿				
		🔴						
	🌀							

↶	↷	🌿	🌿					
		🛡️						
		🔴						
		🛡️						

Jinetes de carroñero

1	2	3	4	5	6	7	8	9
			👁️	👁️		👁️		
		🌿		🌿				
				🔴				
	🌀			🌀				

↶	🌿	🌿						
		🛡️						
		🔴	🎯					
		🛡️	👁️					

Arqueros reanimados

1	2	3	4	5	6	7	8	9
				👁️	👁️			
	🌿			🌿	🌿			
				🔴			🔴	

↶	↷							
		🌿						
				🔴			🔴	

Reanimados

1	2	3	4	5	6	7	8	9
				👁️	👁️			
		🌿	🌿	🌿				
				🔴				

↶	↷	🌿	🌿	🌿				
		🛡️						
				🔴				

Kari Acechaespectros

1	2	3	4	5	6	7	8	9
			👁️	👁️				
	🌿	🌀		🌿				
			🔴					

↶	↷	🌿	🌿					
		🛡️						

Gólems rúnicos

1	2	3	4	5	6	7	8	9
			👁️				👁️	
						🌿		
		🔴		🔴				

🌿								

Caballería juramentada

1	2	3	4	5	6	7	8	9
		👁️	👁️	👁️		👁️		
		🌿				🌿		
						🔴		
	🌀							

↶	🌿	🌿	🌿	👁️	👁️	👁️	👁️	👁️
		🛡️						
						🔴		

Lanceros

1	2	3	4	5	6	7	8	9
			👁️	👁️				
		🌿	🌿	🌿				
				🔴				
	🌀						👁️	

↶	↷	🌿	🌿	👁️	👁️	👁️	👁️	👁️
		🛡️						
				🔴				

Reglas que suelen olvidarse

- Si el carácter del modificador seleccionado no coincide con el carácter de la acción seleccionada, el modificador se ignora.
- Después de que una unidad entre en una pieza de Terreno, su activación termina de inmediato. Si tenía alguna acción adicional por realizar, esa acción queda anulada.
- Una unidad recibe 1 ficha de Pánico cuando choca con un enemigo durante una acción de marcha (👁️) o desplazamiento (👁️), cuando no logra chocar con ningún enemigo durante una carga, o cuando se destraba de un enemigo mediante la realización de un desplazamiento (👁️).
- Las cartas agotadas sólo se preparan cuando la unidad en la que están equipadas realiza una acción de reagrupamiento (🌀).
- La acción de ataque a distancia (🔴) puede tener como objetivo una unidad enemiga que el atacante tenga a alcance 1–5 y dentro de su línea de visión.
- Cuando un ataque a distancia (🔴) tiene como objetivo un enemigo que está trabado con unidades aliadas, cada uno de esos aliados sufre una prueba de moral de gravedad 1.
- Si a una unidad le resulta imposible encararse con una unidad enemiga, las unidades siguen trabadas entre ellas mientras sus bandejas permanezcan en contacto. Si una unidad está trabada de esta manera, y no está trabada con ningún otro enemigo, intentará encararse tras revelar su tablero de órdenes.

