

RUNEWARS

EL JUEGO DE MINIATURAS



GUÍA DE REFERENCIA



Cómo usar esta guía de referencia

Este documento es la fuente definitiva de información sobre las reglas completas de **RUNEWARS: EL JUEGO DE MINIATURAS**. A diferencia del cuaderno de *Aprende a jugar*, el propósito de esta guía no es enseñar a jugar.

Una vez hayan jugado la batalla introductoria, se recomienda a los jugadores que lean las reglas para la formación de ejércitos en la página 3, y luego jueguen una partida normal usando las reglas de preparativos descritas en la página 4. A medida que vayan surgiendo dudas durante la partida, pueden consultar el glosario de las páginas 6 a 22 donde encontrarán las reglas completas para cualquier tema relevante.

Esta *Guía de referencia* está organizada en seis secciones:

Formación de ejércitos..... página 3

Esta sección explica cómo los jugadores pueden formar un ejército compuesto por unidades y mejoras con el que jugar una partida normal.

Preparativos página 4

Esta sección explica cada una de los pasos que debe seguirse en la secuencia de preparativos de una partida normal de **RUNEWARS: EL JUEGO DE MINIATURAS**.

Glosario página 6

El grueso de esta guía está compuesto por el glosario. Esta sección contiene un listado alfabético de términos y aclaraciones de reglas explicados en detalle.

Reglas opcionales página 21

Esta sección explica cómo se puede jugar una batalla para 3 o 4 jugadores y cómo jugar un tipo de batalla más pequeña y rápida.

Diagramas página 22

Esta sección contiene diagramas que ayudan a explicar varias reglas del glosario.

Índice página 23

Esta sección contiene una lista exhaustiva de términos, indicando en qué parte de esta guía se encuentran.

¡No sigas leyendo!

Antes de empezar a usar esta *Guía de referencia*, asegúrate de que ya has aprendido los fundamentos del juego usando el cuaderno de *Aprende a jugar*.

Las reglas de oro

Las reglas de oro son conceptos fundamentales de los que se derivan todas las demás reglas.

- ♦ Si alguna regla de esta guía contradice el texto del cuaderno de *Aprende a jugar*, siempre tendrá precedencia el texto de la guía.
- ♦ Si el efecto de una carta o algún otro componente contradice alguna regla descrita en el cuaderno de *Aprende a jugar* o en la *Guía de referencia*, siempre tendrá precedencia el texto de ese componente.
- ♦ Si el efecto de una carta emplea la expresión «no puede», ese efecto es absoluto y ningún otro efecto de juego puede tener precedencia sobre él.



Formación de ejércitos

Para jugar una partida normal de **RUNEWARS: EL JUEGO DE MINIATURAS**, cada jugador debe crear un ejército personalizado escogiendo qué unidades desea utilizar y mejorándolas con cartas de Mejora. Esta sección explica las reglas para formar un ejército. Para poder formar un ejército lo suficientemente grande como para jugar una partida normal, además de para aumentar sus opciones a la hora de crear ese ejército, los jugadores necesitarán adquirir otros packs de expansión de **RUNEWARS: EL JUEGO DE MINIATURAS** que traen miniaturas y mejoras adicionales.

¿Por qué crear un ejército personalizado?

La creación de un ejército personalizado permite a los jugadores utilizar nuevas ideas y estrategias cada vez que combaten contra un adversario. Esto permite a los jugadores crear una fuerza que encaje con su estilo de juego y preferencias personales. Puede que un jugador quiera crear una fuerza heterogénea capaz de adaptarse a cualquier situación, mientras que otro prefiera tener un ejército centrado en seguir una sola estrategia con brutal eficiencia.

Puntos

Cada ejército se compone de unidades y cartas de Mejora. Tanto las unidades como las mejoras cuestan puntos, y el valor total en puntos de todos los elementos de un ejército no puede superar los 200 puntos.

Unidades

Un ejército puede incluir cualquier cantidad de unidades de cualquier tipo que pertenezcan a una misma facción. Cada unidad que puede incorporarse a un ejército puede hacerlo en distintas configuraciones, cada una de las cuales cuesta una cantidad diferente de puntos. Las posibles configuraciones para una unidad en concreto se muestran en la tabla de costes que hay en el reverso de su carta de Unidad.

La columna «Bandejas» indica las posibles configuraciones de bandejas para esa unidad. Cada entrada en esa columna indica una cantidad y una disposición de bandejas. La línea a lo largo de la parte superior de cada disposición de bandejas representa el borde frontal de esa unidad. La columna «Coste» indica el coste en puntos para la configuración en esa fila de la tabla.



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

Tabla de costes

Mejoras

Las cartas de Mejora se equipan en las unidades de un ejército. Sin embargo, algunas cartas de Mejora tienen un icono de tipo de unidad o facción, lo que indica que esas cartas sólo pueden equiparse en unidades que sean del tipo y pertenezcan a la facción indicados por esos iconos.

Cada carta de Mejora cuesta la cantidad de puntos indicados en la esquina inferior derecha de la carta. La tabla de costes en el reverso de cada **carta de Unidad** tiene una columna de «Mejoras disponibles» que incluye iconos que coinciden con los que aparecen en las cartas de Mejora. Cada configuración de bandejas posee su propia entrada de «Mejoras disponibles», que indica con qué tipo de mejoras puede equiparse una unidad con esa configuración de bandejas. Por cada icono que aparece en una entrada, una unidad con esa misma configuración puede equiparse con 1 carta de Mejora que tenga ese mismo icono.

Configuración del ejército durante la partida

Durante el transcurso de una partida, los jugadores no necesitan comprobar continuamente si su ejército sigue siendo válido. A medida que los jugadores van perdiendo miniaturas, bandejas y mejoras, sus ejércitos pueden acabar configurados de maneras que contradigan las reglas de formación de ejércitos. Esto es perfectamente válido; las reglas para creación de ejércitos sólo se aplican al crear un ejército, no mientras se juega la partida.

Por ejemplo, si durante los preparativos de la partida una unidad es equipada con una mejora basándose en la configuración de esa unidad, la unidad conserva esa carta incluso aunque su configuración cambie durante el transcurso de la partida.

Fichas de Identificación

Si un ejército posee varias unidades del mismo tipo pero con distintas mejoras, puede resultar difícil determinar a qué unidad pertenece cada mejora. Para ayudar a ambos jugadores a distinguir varias unidades del mismo tipo, al desplegar las unidades coloca una ficha de Identificación única en cada una de ellas. A continuación, coloca en la carta de cada unidad una ficha de Identificación que coincida con la ficha que ya has colocado sobre la unidad a la que pertenece esa carta.



Ficha de Identificación

Personajes

Las cartas de Unidad de algunos personajes incluyen reglas que alteran lo que está permitido en un ejército. Si ese personaje es incluido como una unidad en un ejército, esas reglas tienen precedencia sobre cualquier regla para formación de ejércitos descrita en esta sección. Cada ejército sólo puede incluir 1 unidad única por cada 100 puntos. Por lo tanto, en una partida normal de 200 puntos, cada ejército puede incluir hasta 2 unidades únicas.

Formación de ejércitos utilizando únicamente la Caja básica

Para una partida normal de **RUNEWARS: EL JUEGO DE MINIATURAS**, cada jugador forma su ejército empleando su colección de miniaturas, bandejas y cartas. Sin embargo, si los jugadores sólo disponen de una sola Caja básica, comparten sus componentes. Debido a las limitaciones de componentes de una sola Caja básica, los jugadores deben elegir a uno de ellos para que reciba todos los componentes de los Señores de Daqan, mientras que el otro jugador recibe todos los componentes de Waiqar el Inmortal. Luego, todas las cartas de Mejora restantes se barajan y reparten aleatoriamente entre los jugadores.

Para este tipo de partida, los jugadores formarán ejércitos más pequeños y jugarán en una superficie de juego más pequeña que la de una partida normal. Estas reglas se explican en la sección «Reglas de escaramuzas» en la página 21 de este documento.

Preparativos

Para preparar una partida de **RUNEWARS: EL JUEGO DE MINIATURAS**, sigue esta secuencia de pasos en el orden presentado:

1. **Formar los ejércitos:** Para una partida normal, cada jugador forma un ejército con un coste máximo de 200 puntos. Los jugadores normalmente completan este paso sin saber qué ejército está formando su adversario. Si los jugadores desean librar una batalla más pequeña o más grande que la normal, pueden acordar un valor en puntos de ejército de su elección.
2. **Definir la zona de juego y reunir los componentes:** Delimita encima de una superficie lisa una zona de juego que mida 90x180 centímetros. Los jugadores se sientan el uno frente al otro en los bordes de 180 centímetros de la zona de juego y colocan sus unidades, cartas y tableros de órdenes fuera de la zona de juego. Luego, asignan fichas de Identificación a sus unidades según sea necesario.
3. **Determinar el primer jugador:** El jugador cuyo ejército tenga el menor coste total en puntos elige qué jugador empezará la partida como primer jugador; el primer jugador coge el contador de Ronda, lo sitúa en «1» y lo deja cerca de su borde de la zona de juego. Si los ejércitos de ambos jugadores tienen el mismo valor total en puntos, se determina al azar (lanzando una moneda al aire, por ejemplo) qué jugador elegirá al primer jugador.
4. **Elegir despliegue y objetivo:** Baraja por separado las cartas de Objetivo y las cartas de Despliegue, y luego roba 3 cartas de cada tipo y déjalas boca abajo encima de la zona de juego. El primer jugador elige 1 de estas 6 cartas y descarta las otras 2 cartas del mismo tipo que la carta que ha elegido. Luego, el otro jugador elige 1 de las 3 cartas restantes y descarta las otras 2 cartas que no ha elegido. Estas dos cartas elegidas determinan el Despliegue y el Objetivo para esa partida y se dejan cerca de la zona de juego.

El jugador que eligió la carta de Despliegue elige qué zona de despliegue (la roja o la azul) quiere que sea la suya; el otro jugador es asignado a la zona de despliegue restante. Los jugadores miden sus respectivas zonas de despliegue tal como están indicadas en la carta de Despliegue elegida y las señalan mediante los delimitadores de despliegue.

5. **Colocar el terreno:** Baraja las cartas de Terreno todas juntas. A continuación, roba tantas cartas de Terreno como el número que aparece junto al icono de terreno defensivo (🛡️) en la carta de Despliegue elegida. Deja aparte las piezas de Terreno indicadas en la parte dedicada al terreno defensivo de las cartas robadas. Repite también este proceso para el número que aparece junto al icono de terreno peligroso (🔪).

A continuación, empezando por el jugador que eligió la carta de Despliegue, los jugadores se turnan en elegir piezas de Terreno dejado aparte y colocarlas en la zona de juego hasta que todas esas piezas han sido colocadas. Las piezas de Terreno no se pueden colocar a alcance 1–2 del borde de la zona de juego, a alcance 1–2 de otra pieza de Terreno, o en contacto con cualquier zona de despliegue.

6. **Preparar objetivos:** Resuelve cualquier instrucción señalada como «Preparativos» en la carta de Objetivo elegida.
7. **Desplegar las unidades:** Empezando por el primer jugador, los jugadores se turnan en desplegar una sola unidad de su ejército dentro de sus respectivas zonas de despliegue. Los jugadores se van turnando hasta que todas las unidades han sido desplegadas.
8. **Preparar el suministro común:** Retira los delimitadores de despliegue de la zona de juego. Coloca las fichas de Ventaja, las fichas de Adversidad, las fichas de Herida y las fichas de Objetivo formando pilas separadas cerca de la zona de juego para crear el suministro común. 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.
9. **Preparar las fichas de Energía:** El primer jugador prepara la reserva de energía lanzando las 5 fichas de Energía cerca de la zona de juego.

Temas relacionados: Cartas de Despliegue, Cartas de Objetivo, Energía, Fichas de Identificación, Formación de ejércitos, Primer jugador, Suministro común, Terreno, Unidad, Zona de juego



Diagrama de preparativos



A. Carta de Despliegue

B. Carta de Objetivo

C. Plantillas de movimiento

D. Cartas de Unidad, cartas de Mejora y tableros de órdenes de los Señores de Daqan*

E. Zona de despliegue de los Señores de Daqan

F. Delimitadores de despliegue

G. Piezas de Terreno

H. Regla de alcance

I. Zona de despliegue de Waiqar el Inmortal

J. Reserva de energía

K. Dados

L. Mazo de Moral

M. Fichas de Herida

N. Fichas de Ventaja y Adversidad

O. Fichas de Objetivo

P. Contador de Ronda

Q. Cartas de Unidad, cartas de Mejora y tableros de órdenes de Waiqar el Inmortal*

*Esta diagrama de preparativos asume que los jugadores tienen unidades y mejoras pertenecientes a más de una Caja básica. También asume que se eligieron una carta de Despliegue y una carta de Objetivo concretas. Los preparativos para la batalla pueden variar según qué carta de Despliegue y carta de Objetivo han sido elegidas.

Glosario

Este glosario proporciona reglas detalladas para todos los términos y expresiones de juego utilizados en **RUNEWARS: EL JUEGO DE MINIATURAS**, ordenados alfabéticamente. Cada tema dentro de una entrada está señalado con un número; el índice en la página 23 hace referencia a estos números para facilitar las consultas.

I Acciones

Las unidades realizan acciones durante la fase de Activación para moverse, atacar, retirar adversidades o resolver capacidades. Las acciones de una unidad se muestran en su selector de acción.

- 1.1 Cada icono en el selector de acción está compuesto por un valor de Iniciativa, un carácter y una acción.
- 1.2 Durante la fase de Mando, cada jugador selecciona una acción en el tablero de órdenes de cada una de sus unidades. La acción seleccionada será la que se sitúe en la parte superior del selector de acción.
- 1.3 Las unidades realizan acciones durante la fase de Activación. Cada icono representa una acción diferente. Las acciones disponibles son:
 - ♦ **Marcha**
 - ♦ **Desplazamiento**
 - ♦ **Reorganización**
 - ♦ **Ataque cuerpo a cuerpo**
 - ♦ **Ataque a distancia**
 - ♦ **Reagrupamiento**
 - ♦ **Habilidad**
- 1.4 Durante la fase de Activación, cada unidad debe realizar su acción seleccionada si es capaz de hacerlo.

Temas relacionados: Activación, Fase de Activación, Fase de Mando

2 Acciones adicionales ...

Una acción adicional es un modificador que aparece en algunos selectores de modificador. Las acciones adicionales utilizan los mismos iconos que las acciones.

- 2.1 Después de que una unidad realice su acción seleccionada, esa unidad realiza su acción adicional seleccionada.
- 2.2 Una unidad puede realizar su acción adicional incluso si su primera acción fue anulada.

Temas relacionados: Acciones, Modificadores, Selector de modificador

3 Activación

Las unidades se activan durante la fase de Activación. Cuando un jugador activa una de sus unidades, resuelve los siguientes pasos en el orden presentado:

- 3.1 **Paso 1 — Revelar el tablero de órdenes:** El jugador revela el tablero de órdenes de su unidad volcándolo de manera que los iconos en los selectores queden boca arriba en la zona de juego.
- 3.2 **Paso 2 — Realizar la acción:** La unidad realiza la acción seleccionada en su selector de acción, aplicando los efectos del modificador seleccionado en el selector de modificador.
- 3.3 **Paso 3 — Realizar la acción adicional:** Si el modificador seleccionado es una acción adicional, la unidad realiza esta acción tras resolver la primera acción.
- 3.4 Después de que una unidad se ha activado, su tablero de órdenes permanece visible y boca arriba para señalar que esa unidad ya se ha activado.
- 3.5 Cada unidad puede activarse una sola vez por ronda.

- 3.6 Si, tras revelar su tablero de órdenes, una unidad está trabada con una sola unidad enemiga, pero no está alineada con ella, la unidad activa intenta encararse con esa unidad enemiga.

Temas relacionados: Encaramiento, Fase de Activación, Tablero de órdenes

4 Adversidades

Cada adversidad recibida por una unidad se representa mediante una ficha que se coloca junto a esa unidad en la zona de juego.

- 4.1 Un adversario puede gastar 1 o más adversidades de una unidad para resolver un efecto negativo contra esa unidad por cada adversidad gastada. Cada tipo de adversidad provoca un efecto distinto. Estos efectos son los siguientes:



Aturdimiento: Cuando una unidad que tiene una ficha de Aturdimiento revela su tablero de órdenes, esa ficha puede gastarse para anular el modificador de esa unidad. 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, esa ficha puede gastarse para anular esa acción.



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, esa ficha puede gastarse antes de que se tiren los dados para obligar al atacante a retirar 1 dado de su elección del ataque.

- 4.2 Al gastar una adversidad, ésta se descarta.
- 4.3 El efecto normal de una adversidad se ignora si la adversidad se está usando como coste para algún otro efecto.

Temas relacionados: Acciones, Ataque, Gastar, Modificadores, Moral

5 Agotada

Algunas cartas de Mejora requieren que el jugador las agote para resolver sus efectos. Una carta agotada no puede volver a ser agotada hasta que sea preparada.

- 5.1 Para agotar una carta, el jugador la gira 90 grados en sentido de las agujas del reloj para dejarla orientada horizontalmente.
- 5.2 Cuando una carta es preparada, el jugador la gira 90 grados en sentido contrario al de las agujas del reloj para dejarla orientada verticalmente.
- 5.3 Cuando una unidad realiza una acción de reagrupamiento () todas sus mejoras agotadas se preparan.
- 5.4 Todas las cartas empiezan la partida preparadas.
- 5.5 Un efecto de juego que obliga a un jugador a agotar 1 o más cartas de Mejora no puede usarse en cartas de Mejora que no requieren ser agotadas para resolver sus efectos.

Temas relacionados: Cartas de Mejora, Preparada, Reagrupamiento

6 Alcance

El alcance es la distancia entre dos componentes en la zona de juego tal como es medida por la regla de alcance.

- 6.1 La regla de alcance contiene una serie de líneas que la dividen en 5 segmentos; cada segmento contiene un alcance representado por un número.
- 6.2 Las líneas en la regla de alcance que dividen dos segmentos adyacentes se consideran como parte del segmento más cercano a la base de la regla (el extremo del segmento de alcance «1»). Por ejemplo, la línea que divide el segmento «3» y el segmento «4» se considera como parte del segmento «3».
- 6.3 Antes de medir la distancia entre dos componentes, el jugador debe elegir un punto en un componente a partir del cual medir y un punto en un segundo componente hacia el cual medir, teniendo en cuenta lo siguiente:
 - ♦ Cuando se mide el alcance para un efecto de juego que requiere una línea de visión (el más habitual es realizar una acción de ataque a distancia ☹), el jugador debe usar los mismos puntos usados para determinar la línea de visión.
 - ♦ Cuando se mide el alcance para efectos de juego que no requieren una línea de visión, el jugador elige los dos puntos (uno para cada componente) que estén más próximos entre ellos. Esto garantiza que las medidas determinan el alcance más corto entre los dos componentes.
- 6.4 Para medir el alcance entre dos componentes, el jugador mantiene el extremo del segmento de alcance «1» de la regla encima de un punto de un componente y apunta la regla hacia un punto de un segundo componente. El alcance entre los dos componentes será el segmento de la regla de alcance que se cruza con el punto del segundo componente.
 - ♦ Al medir el alcance, los jugadores utilizan un solo borde de la regla de alcance; la anchura de la regla es irrelevante.
- 6.5 Si un jugador necesita medir el alcance hasta o desde una zona de juego o un borde de despliegue, el punto desde el que efectúa la medición puede estar en cualquier sitio a lo largo de ese borde.
- 6.6 Los siguientes términos se emplean cuando se habla sobre alcance:
 - ♦ «A»: Si cualquier parte de una bandeja de unidad está situada dentro de un segmento concreto, esa unidad está situada a ese segmento de alcance.
 - ♦ «Dentro de»: Si todas las bandejas de una unidad están completamente dentro de un segmento especificado, esa unidad está situada dentro de ese segmento de alcance.
 - ♦ «Mas allá»: Si ninguna parte de una bandeja de unidad está situada dentro de un segmento concreto o dentro de un segmento más cercano al extremo del segmento «1» de la regla de alcance que el segmento especificado, ese componente está situado más allá del segmento especificado.
 - ♦ «Mínimo — máximo»: Este alcance incluye todos los segmentos de alcance comprendidos desde el alcance mínimo hasta el alcance máximo especificados.

Temas relacionados: Ataque a distancia ☹, Línea de visión, Medición previa

7 Aliado

Todas las unidades controladas por el mismo jugador son unidades aliadas.

- 7.1 Una unidad está aliada consigo misma y puede afectarse a sí misma con cualquiera de sus capacidades que afecten a unidades aliadas, a menos que esas capacidades afecten explícitamente a «otras» unidades aliadas.

Temas relacionados: Capacidades, Enemigo, Unidad

8 Alineado

Ver «Encaramiento».

9 Amenaza

La Amenaza representa la potencia de combate de una unidad. La Amenaza de una unidad se utiliza al realizar un ataque y es determinada por el tipo de ataque que está siendo realizado:

- 9.1 Al realizar un ataque cuerpo a cuerpo, la Amenaza de una unidad es igual a la cantidad de bandejas que integran el borde confrontado.
 - ♦ Si el atacante tiene varios bordes confrontados con el defensor, el atacante elige qué borde confrontado usar.
 - ♦ Si el borde confrontado queda más corto por culpa de una fila incompleta, calcula la cantidad de bandejas como si la fila incompleta no estuviera presente.
- 9.2 Cuando realiza un ataque a distancia, la Amenaza de una unidad es igual a la cantidad de bandejas que integran su borde frontal.
- 9.3 Cuando realiza un ataque cuerpo a cuerpo, por cada icono de impacto (★) gastado por un atacante, el defensor sufre tantos puntos de daño como el valor de Amenaza del atacante.

Temas relacionados: Ataque, Daño

10 Anular

Las acciones y los modificadores pueden ser anulados.

- 10.1 Si una acción o modificador se anula, la unidad no puede realizar esa acción o resolver ese modificador.
 - ♦ Un efecto de juego no se puede resolver si es activado por una acción o modificador que se ha anulado.
- 10.2 Un modificador no resulta anulado cuando se anula su acción asociada. Sin embargo, los modificadores de movimiento y los modificadores de potenciación no tienen ningún efecto si su acción asociada no llega a realizarse.

Temas relacionados: Acciones, Modificadores

II Arco de disparo

Cada bandeja posee 4 líneas de arco de disparo que se usan para medir el arco de disparo de la unidad. El arco de disparo de una unidad es el área en forma de cono trazada al prolongar las líneas de arco de disparo en las esquinas frontales de la fila frontal de la unidad. El arco de disparo trazado se extiende por toda la superficie de la zona de juego.

- 11.1 Si cualquier parte de la bandeja de una unidad está dentro de un arco de disparo, toda la unidad se considera como si estuviera dentro de ese arco de disparo.
- 11.2 Las líneas que señalan los límites de un arco de disparo se consideran como si estuvieran dentro de ese arco de disparo.
- 11.3 Cuando una unidad está determinando su línea de visión, ambos puntos a partir de los cuales se determina la línea de visión deben estar dentro del arco de disparo de esa unidad.

Temas relacionados: Filas, Línea de visión, Unidad

12 Ataque

Una unidad puede realizar un ataque cuando revela una acción de ataque cuerpo a cuerpo (☹) o de ataque a distancia (☹) durante la fase de Activación. Para realizar un ataque, la unidad resuelve los siguientes pasos en el orden presentado:

- 12.1 **Paso 1 — Elegir un perfil de ataque:** El atacante elige cuál de sus perfiles de ataque va a utilizar. El tipo de ataque del perfil elegido debe coincidir con el tipo de ataque especificado por la acción de ataque seleccionada: ataque a distancia (☹) o ataque cuerpo a cuerpo (☹).

- 12.2 Paso 2 — Elegir objetivo:** El atacante elige una unidad enemiga como objetivo del ataque. Esa unidad enemiga es el defensor.
- ♦ Si el ataque está realizando un ataque cuerpo a cuerpo (☒), debe estar trabado con el defensor.
 - ♦ Si el atacante está realizando un ataque a distancia (☑), debe tener al defensor a alcance 1—5 y dentro de su línea de visión.
- 12.3 Paso 3 — Tirar dados de ataque:** El atacante tira los dados indicados por el perfil de ataque elegido:
- ♦ Si un efecto de juego retira dados de un ataque de tal manera que no queda ningún dado en la tirada, el ataque queda anulado.
- 12.4 Paso 4 — Repetir tiradas por filas adicionales:** El atacante vuelve a tirar dados según la cantidad de filas completas e incompletas que tenga detrás de su fila frontal.
- ♦ Si el atacante tiene una fila completa detrás de su fila frontal, puede elegir y volver a tirar cualquier cantidad de sus dados. Una unidad puede efectuar esta repetición de tiradas una 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 tras efectuar las repeticiones de tiradas por filas completas.
- 12.5 Paso 5 — Modificar los dados:** Ambos jugadores pueden resolver cualquier capacidad que les permita modificar los resultados de los dados.
- 12.6 Paso 6 — Gastar incrementos:** El atacante puede gastar iconos de incremento (↗) para usar capacidades en su carta de Unidad o cartas de Mejora que estén precedidas por iconos de incremento.
- 12.7 Paso 7 — Asignar precisión:** El atacante asigna cada icono de precisión (☒) a una de las mejoras de miniatura del defensor.
- ♦ Al resolver los pasos «Gastar ataques mortales» y «Gastar impactos» de un ataque, el atacante puede asignar heridas y puntos de daño a miniaturas a las que se han asignado iconos de precisión (☒) incluso aunque esas miniaturas estén en una bandeja a la que normalmente no se le podría asignar heridas o puntos de daño.
 - ♦ Cada vez que una herida es sufrida por una miniatura que tiene asignado un icono de precisión (☒), se gasta 1 icono de precisión asignado a esa miniatura.
 - ♦ Si el defensor no tiene ninguna mejora de miniatura, el atacante no puede gastar ningún icono de precisión (☒); en este caso, esos iconos se ignoran.
 - ♦ Una mejora de miniatura puede tener varios iconos de precisión (☒) asignados a ella.
- 12.8 Paso 8 — Gastar ataques mortales:** El atacante gasta iconos de ataque mortal (☠) para provocar que el defensor sufra 1 herida por cada icono gastado.
- 12.9 Paso 9 — Gastar impactos:** El atacante gasta iconos de impacto (☒) para provocar que el defensor sufra tantos puntos de daño como la cantidad de iconos de impacto (☒) gastados multiplicada por la Amenaza del atacante.
- 12.10 Paso 10 — Reconfigurar la unidad:** El defensor retira toda bandeja de su unidad que ya no contenga ninguna miniatura. Además, si una mejora de miniatura ha sido retirada de la unidad, su correspondiente carta de Mejora de miniatura se descarta.
- 12.11 Paso 11 — Resolver la moral:** El atacante gasta cualquier combinación de iconos de moral (☉) y fichas de Pánico del defensor para provocar que el defensor sufra una prueba de moral de una gravedad equivalente a la cantidad de total de fichas de Pánico e iconos de moral (☉) gastados.
- 12.12** La unidad que está realizando un ataque es el atacante. La unidad que es el objetivo de un ataque es el defensor.
- 12.13** Todos los iconos generados por una tirada durante un ataque deben gastarse si es posible.

Temas relacionados: Alcance, Amenaza, Ataque a distancia (☑), Ataque cuerpo a cuerpo (☒), Ataque mortal (☠), Daño, Defensa, Filas, Heridas, Impacto (☒), Incremento (↗), Modificar dados, Moral (☉), Precisión (☒), Pruebas de moral, Trabrar

13 Ataque a distancia ☑

El ataque a distancia es una acción. Para realizar una acción de ataque a distancia, la unidad ataca a una unidad enemiga que esté situada dentro del arco de disparo, a alcance 1—5 y dentro de la línea de visión del atacante.

- 13.1** Al realizar una acción de ataque a distancia, la unidad puede usar cualquiera de sus perfiles de ataque que esté precedido por el icono de ataque a distancia.
- 13.2** Una unidad no puede realizar un ataque a distancia si está trabada.
- 13.3** Después de que un atacante realice un ataque a distancia contra un enemigo que está trabado con una o más unidades aliadas del atacante, cada una de esas unidades aliadas sufre una prueba de moral de gravedad 1.

Temas relacionados: Alcance, Ataque, Línea de visión, Trabrar

14 Ataque cuerpo a cuerpo ☒

El ataque cuerpo a cuerpo es una acción. Para realizar una acción de ataque cuerpo a cuerpo (☒), la unidad ataca a una unidad enemiga con la que esté trabada.

- 14.1** Al realizar una acción de ataque cuerpo a cuerpo (☒), la unidad puede usar cualquiera de sus perfiles de ataque que esté precedido por el icono de ataque cuerpo a cuerpo.

Temas relacionados: Acciones, Perfil de ataque, Trabrar

15 Ataque mortal ☠

El ataque mortal (☠) es un icono de dado que provoca que el defensor sufra heridas directamente.

- 15.1** Por cada icono de ataque mortal (☠) gastado, el defensor sufre 1 herida, ignorando su valor de Defensa.
- 15.2** El atacante elige qué miniatura sufre la herida. La miniatura elegida debe ser una a la que se le pueda asignar daño siguiendo las reglas normales.

Temas relacionados: Defensa, Heridas

16 Borde confrontado

Ver «Trabrar».

17 Capacidades

Las capacidades son efectos de juego que aparecen en cartas de Unidad y cartas de Mejora. Cada capacidad describe los efectos de juego que proporciona.

- 17.1** Si la capacidad de una unidad está precedida por un icono de ataque cuerpo a cuerpo (☒), la unidad puede utilizar esa capacidad cuando realiza una acción de ataque cuerpo a cuerpo (☒).
- 17.2** Si la capacidad de una unidad está precedida por un icono de ataque a distancia (☑), la unidad puede utilizar esa capacidad cuando realiza una acción de ataque a distancia (☑).
- 17.3** Si la capacidad de una unidad está precedida por uno o más iconos de incremento (↗), para resolver esa capacidad la unidad debe gastar 1 incremento por cada icono de incremento de esa capacidad.
- ♦ Las capacidades precedidas por un icono de incremento (↗) están asociadas con un icono de ataque cuerpo a cuerpo (☒) o de ataque a distancia (☑). Para usar una de estas capacidades, la unidad debe gastar la cantidad apropiada de incrementos mientras está realizando la correspondiente acción de ataque.

- 17.4** Si la capacidad de una unidad está precedida por un icono de habilidad (☉), la unidad puede resolverla cuando realiza una acción de habilidad (☉).
- ♦ Por cada acción de habilidad (☉) que la unidad realice, puede resolver 1 capacidad que esté precedida por un icono de habilidad (☉).
- 17.5** Las capacidades que no están precedidas por ningún icono van acompañadas de texto que explica cuándo puede la unidad usar esa capacidad.
- 17.6** Algunas capacidades requieren que la unidad agote la carta en la que aparece esa capacidad. Si una carta está agotada, una unidad no puede usar una capacidad que figure en esa carta hasta que la carta vuelva a estar preparada.
- 17.7** Una unidad sólo puede usar capacidades que aparecen en su carta de Unidad o carta de Mejora; una unidad no puede usar capacidades que aparecen en cartas pertenecientes a otras unidades.

Temas relacionados: Acciones, Cartas de Mejora, Incremento ⚡

18 Carácter

Cada acción y modificador tiene un carácter, que está representado por el color del icono de la acción o modificador.

- 18.1** Cuando un jugador selecciona una acción durante la fase de Mando, la acción que selecciona determina el carácter de su unidad por esa ronda.
- 18.2** Durante la fase de Activación, un jugador sólo puede resolver su modificador seleccionado si su carácter coincide con el de su acción seleccionada. Si los caracteres no coinciden, el modificador se ignora.
- 18.3** Los modificadores blancos representan un carácter neutral que coincide con todos los demás caracteres. Por lo tanto, un modificador blanco puede ser resuelto independientemente del carácter de la acción seleccionada.

Temas relacionados: Acciones, Modificadores

19 Carga ⚡

La carga se indica mediante un icono en forma de explosión que aparece al final de la flecha de dirección de algunos modificadores de movimiento. El modificador de carga se utiliza para chocar con una unidad enemiga y atacarla.

- 19.1** Cuando una unidad realiza una acción modificada por una carga, esa unidad no recibe una ficha de Pánico al chocar con una unidad enemiga durante la activación actual.
- 19.2** Cuando una unidad resuelve una carga, esa unidad recibe 1 ficha de Pánico si **no** choca con ninguna unidad enemiga.
- ♦ Si el modificador de carga o la acción modificada por una carga de una unidad se anula, esa unidad no recibe esta ficha de Pánico.
- 19.3** Si una unidad que está resolviendo una carga choca con una unidad enemiga, una vez haya completado su movimiento, la unidad que carga realiza una acción de ataque cuerpo a cuerpo (☉) con esa unidad enemiga como objetivo.
- ♦ Si la unidad que carga choca con más de una unidad enemiga, elige 1 de esas unidades como objetivo para su ataque.
- 19.4** Cualquier efecto de juego que se activa «durante una carga» puede ser activado mientras una unidad realiza una acción modificada por una carga.

Temas relacionados: Ataque cuerpo a cuerpo ☉, Choque, Modificadores de movimiento

20 Carga hacia un lado ⚡

La carga hacia un lado es un modificador de movimiento que combina los efectos de los modificadores de giro suave (↻) y de carga (⚡).

Temas relacionados: Carga ⚡, Giro suave ↻, Modificadores de movimiento

21 Cartas de Despliegue

Las cartas de Despliegue se eligen durante los preparativos y determinan dónde podrán los jugadores colocar sus ejércitos durante el paso «Desplegar las unidades» de los preparativos y cuantas piezas de Terreno se colocarán durante el paso «Colocar el terreno» de los preparativos.



21.1 El jugador que eligió la carta de Despliegue escoge qué color de zona de despliegue utilizará para la partida, y su adversario utilizará la zona de despliegue del otro color.

21.2 La carta de Despliegue indica la cantidad de piezas de terreno defensivo (☉) y terreno peligroso (☉) que se usarán en la partida.

Temas relacionados: Preparativos, Terreno

22 Cartas de Mejora

Las cartas de Mejora se equipan en unidades cuando un jugador está creando un ejército antes de empezar la partida. Por cada icono de mejora que aparezca en la tabla de coste de una unidad para su correspondiente configuración, esa unidad puede equiparse con 1 carta de Mejora que tenga ese mismo icono.



22.1 Las cartas de Mejora otorgan efectos adicionales a las unidades que las tienen equipadas.

22.2 Las cartas de Mejora equipadas se dejan junto a la carta de Unidad en la que están equipadas.

22.3 Si una carta de Mejora de una unidad es descartada, se le da la vuelta a la carta para ponerla boca abajo y deja de contar para la puntuación de su propietario.

22.4 Si las frases que explican el efecto de una carta de Mejora se expresan en segunda persona, se refieren a la unidad en la que está equipada esa mejora.

22.5 Las cartas de Mejora se preparan cuando la unidad realiza una acción de reagrupamiento o gasta una ficha de Inspiración.

22.6 Las cartas de Mejora que tienen un icono en forma de tipo de unidad sólo se pueden equipar en una unidad que sea de ese mismo tipo.

22.7 Las cartas de Mejora que tienen un icono de facción sólo se pueden equipar en ejércitos de esa facción.

Temas relacionados: Agotada, Formación de ejércitos, Nombres únicos

23 Cartas de Objetivo

Las cartas de Objetivo proporcionan maneras adicionales en que los jugadores pueden aumentar su puntuación durante la partida.



23.1 Los jugadores eligen 1 carta de Objetivo durante el paso «Elegir despliegue y objetivo» de los preparativos.

23.2 Cada carta de Objetivo tiene un nombre, un valor de puntos, y uno o más conjuntos de instrucciones, enumerados a continuación:

- ♦ **Preparativos:** Los jugadores resuelven las instrucciones señaladas como «Preparativos» durante el paso «Preparar objetivos» de los preparativos.
- ♦ **Durante la partida:** Los jugadores resuelven las instrucciones señaladas como «Durante la partida» siguiendo las instrucciones en las cartas.
- ♦ **Final de la partida:** Los jugadores resuelven las instrucciones señaladas como «Final de la partida» tras la última ronda de la partida, antes de determinar las puntuaciones.

23.3 Cuando una carta de Objetivo indica a un jugador que «puntúe una ficha de Objetivo», el jugador coge la ficha de Objetivo indicada y la deja ante él.

- ♦ Si las instrucciones no indican una ficha de Objetivo específica, se coge una del suministro común de fichas.

23.4 Al final de la partida, por cada ficha de Objetivo que un jugador posea, ese jugador recibe tantos puntos como el valor mostrado en la esquina superior derecha de la carta de Objetivo.

Temas relacionados: Ganar y perder, Preparación, Puntuación

24 Choque

Después de que una unidad realice una acción de marcha (♣) o desplazamiento (♠), si esa unidad está en contacto con un obstáculo con el que no estaba en contacto antes de realizar esa acción, esa unidad ha chocado con ese obstáculo.

24.1 Si la unidad activa choca con una unidad enemiga, la unidad activa recibe 1 ficha de Pánico y luego se encara con esa unidad enemiga.

- ♦ La unidad activa no recibe esta ficha de Pánico si estaba realizando una acción con un modificador de carga.

Temas relacionados: Adversidades, Desplazamiento (♠), Marcha (♣), Movimiento, Obstáculos

25 Daño

Las unidades pueden sufrir daño provocado por ataques y otros efectos de juego.

25.1 Cuando una unidad sufre daño, el atacante (o el adversario de esa unidad cuando el daño no ha sido provocado por un ataque) va asignando puntos de daño a las miniaturas de una en una hasta que todo el daño ha sido asignado.

- ♦ Cada vez que a una miniatura le son asignados tantos puntos de daño como el valor de Defensa de su unidad, esa miniatura sufre 1 herida.

25.2 Cuando se asigna daño a una miniatura, se le deben asignar suficientes puntos de daño para provocarle una herida antes de poder asignar daño a otra miniatura.

25.3 Los puntos de daño sólo se pueden asignar a miniaturas que están en la fila trasera de la unidad.

25.4 Los puntos de daño no se pueden asignar a ninguna miniatura en una bandeja que, si se retirara de la unidad, haría que la unidad quedara dividida en dos grupos separados de bandejas.

25.5 Cuando realiza un ataque, el atacante puede gastar cualquier cantidad de iconos de precisión (X) para permitirle asignar puntos de daño a mejoras de miniatura a las que normalmente no se les podría asignar daño.

25.6 Cuando la cantidad de puntos de daño por asignar es inferior al valor de Defensa de toda miniatura en la unidad a la que se pueda asignar daño (es decir, no quedan puntos de daño suficientes para herir a una miniatura), los puntos de daño restantes se ignoran.

Temas relacionados: Defensa, Filas, Heridas, Mejora de miniatura

26 Defensa

El valor de Defensa de una unidad es el número impreso dentro del símbolo de escudo que está tanto en la esquina superior izquierda de la carta de Unidad como en la base del tablero de órdenes de esa unidad.



26.1 El valor de Defensa de una unidad indica la cantidad de daño que debe asignarse a una miniatura en esa unidad para que esa miniatura sufra una herida.

26.2 Todos los modificadores al valor de Defensa de una unidad son acumulativos. Después de aplicar todos los modificadores, si el valor de Defensa de una unidad es inferior a 1, se considera que es 1.

26.3 Cada mejora de miniatura posee su propio valor de Defensa que es distinto del de las miniaturas por defecto de esa unidad. El valor de Defensa de una mejora de miniatura está impreso dentro de un símbolo de escudo en la esquina superior izquierda de su carta de Mejora.

26.4 Los efectos que incrementan el valor de Defensa de una unidad también incrementan el valor de Defensa de todas las mejoras de miniatura en esa unidad.

Temas relacionados: Protección (🛡), Mejoras de miniatura, Unidad

27 Descartar

Las cartas de Mejora, las cartas de Moral y las fichas pueden ser descartadas.

27.1 Cuando una carta de Mejora se descarta, se le da la vuelta para ponerla boca abajo.

27.2 Cuando una carta de Moral se descarta, se deja en una pila de descarte junto al mazo de Moral.

27.3 Cuando una ficha se descarta, se deja en el suministro común de fichas.

Temas relacionados: Adversidades, Cartas de Mejora, Pruebas de moral, Ventajas

28 Desplazamiento (♠)

El desplazamiento (♠) es una acción. Cuando una unidad realiza una acción de desplazamiento (♠), la unidad se mueve hacia adelante, hacia atrás o hacia un lado utilizando la plantilla de movimiento recto correspondiente a la velocidad de la acción.

28.1 Si el jugador realiza una acción de desplazamiento (♠) con un modificador de movimiento que muestra un giro suave (ℳ) o giro pronunciado (ℳ), el jugador utiliza una plantilla de movimiento de giro suave (ℳ) o giro pronunciado (ℳ) en vez de la de movimiento recto.

28.2 Una unidad puede realizar una acción de desplazamiento (♠) mientras está trabada con una o más unidades. Una unidad que realiza un desplazamiento mientras está trabada puede usarlo tanto para reposicionarse como para destrabarse.

28.3 Reposicionarse: Para reposicionarse, la unidad realizando la acción de desplazamiento debe estar en contacto con la misma unidad a lo largo del mismo borde confrontado con el que estaba en contacto antes de realizar la acción de desplazamiento, y la unidad activa no puede estar en contacto con ninguna nueva unidad enemiga u otro obstáculo.

- ♦ Una unidad puede reposicionarse mientras está trabada con varias unidades siempre que esté en contacto con las mismas unidades a lo largo de los mismos bordes confrontados.

28.4 Destrabarse: Para destrabarse, la unidad debe realizar el desplazamiento en la dirección completamente opuesta a su borde confrontado con la unidad de la que quiere destrabarse. Luego, la unidad activa recibe 1 ficha de Pánico.

- ♦ Una unidad puede destrabarse de varias unidades si todas ellas están en contacto con el mismo borde confrontado. Cuando sucede esto, la unidad activa recibe 1 ficha de Pánico por cada unidad de la que se ha destrabado.

28.5 Es posible para una unidad realizar una acción de desplazamiento que le sirva para reposicionarse respecto a algunas unidades y al mismo tiempo destrabarse de otras. Cuando esto sucede, las reglas para reposicionarse se aplican a todas las unidades con las que la unidad activa permanecerá trabada, mientras que las reglas para destrabarse se aplican a todas las unidades de las que la unidad activa se está destrabando.

Temas relacionados: Acciones, Modificadores de movimiento, Trabar

29 Destrabarse

Ver «Desplazamiento».

30 Destruida

Una bandeja de miniaturas es destruida cuando todas las miniaturas de esa bandeja han sido retiradas. Una unidad es destruida cuando su última bandeja es destruida.

Cuando una bandeja es destruida, se quita de la unidad y se deja junto a su correspondiente carta de Unidad fuera de la zona de juego.

- 30.1** Una unidad destruida ya no está en juego.
- 30.2** Todas las cartas de Mejora equipadas en una unidad se descartan cuando la unidad es destruida.

Temas relacionados: Cartas de Mejora, Heridas, Unidad, Zona de juego

31 Eliminación

Un jugador es eliminado de la partida si todas sus unidades están destruidas.

- 31.1** Un jugador gana la partida si elimina al otro jugador.

Temas relacionados: Destruida, Ganar y perder

32 Encaramiento

Después de que una unidad choque con una unidad enemiga, la unidad intenta encararse con esa unidad enemiga.

32.1 Para encarar su unidad, el jugador la hace girar sobre el punto de contacto con la unidad enemiga hasta que el borde frontal de la unidad encarándose quede paralelo al borde confrontado de la unidad enemiga con la que ha chocado. A continuación, el jugador desliza la unidad que se está encarando en cualquier dirección a su elección a lo largo del borde confrontado, deteniéndose a la primera ocasión que las bandejas de la unidad que está moviéndose queden alineadas con las bandejas de la unidad enemiga.

- ♦ Las bandejas de dos unidades están alineadas cuando los bordes de las bandejas (o las juntas entre bandejas) de la primera unidad que están perpendiculares a su borde confrontado quedan alineadas y en paralelo con los bordes de las bandejas (o las juntas entre bandejas) de la segunda unidad que están perpendiculares a su borde confrontado (es decir, los bordes y juntas de las bandejas de las unidades forman una cuadrícula).

32.2 Si el borde frontal de una unidad que está moviéndose choca con una esquina de una unidad enemiga, el jugador alinea la muesca en forma de ángulo recto en la base de la regla de alcance con la esquina en contacto de la unidad enemiga de manera que la regla de alcance pase por encima de la unidad que está moviéndose. Luego, el jugador determina 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 pase por encima. Si a un lado de la regla de alcance hay más bandejas que al otro, ese es el lado que la unidad en movimiento debe hacer girar en dirección a la unidad

enemiga. Si a ambos lados de la regla de alcance hay la misma cantidad de bandejas, el jugador que controla la unidad en movimiento elige en qué dirección hacer girar la unidad.

- 32.3** Si una unidad está moviéndose hacia atrás o hacia un lado, el borde de esa unidad que estaba alineado con la guía inicial y la guía final de la plantilla de movimiento se considera como el borde frontal de esa unidad a efectos del encaramiento.
- 32.4** Si una unidad choca con varias unidades enemigas simultáneamente, la unidad elige con cuál de esas unidades enemigas encararse.
- 32.5** Si una unidad que está moviéndose va a chocar con otro obstáculo al encararse, los jugadores resuelven uno de los siguientes casos según la orientación de las unidades participantes en ese choque:

- ♦ **Choque con un borde:** Si la unidad en movimiento ha chocado con el borde de una unidad enemiga, desliza la unidad en movimiento de manera que el punto de contacto se desplace en cualquier dirección a lo largo del borde confrontado de la unidad enemiga hasta que el obstáculo deje de bloquear el paso. Cuando así sea, la unidad en movimiento prosigue su encaramiento de manera normal.
- ♦ **Choque con una esquina:** Si la unidad en movimiento ha chocado con la esquina de una unidad enemiga, desliza la unidad en movimiento en cualquier dirección de manera que su borde permanezca en contacto con la esquina de la unidad enemiga hasta que el obstáculo ya no esté en medio. Si este procedimiento no basta para quitar el obstáculo de en medio, la unidad en movimiento puede intentar girar sobre la esquina en dirección opuesta. Luego, la unidad en movimiento prosigue su encaramiento de manera normal.
- ♦ Repite estas soluciones para cualquier obstáculo adicional. Luego, si sigue siendo imposible para la unidad en movimiento encararse sin chocar con ningún obstáculo, la unidad no podrá encararse y se devuelve a la posición que ocupaba cuando chocó; las dos unidades siguen en contacto y por lo tanto siguen estando trabadas.
- ♦ Si, tras revelar su tablero de órdenes, una unidad activa está trabada con una sola unidad enemiga pero no está alineada con ella, la unidad activa intenta encararse con esa unidad enemiga.

Temas relacionados: Choque, Enemigo, Movimiento, Trabar

33 Enemigo

Todas las unidades controladas por el adversario de un jugador son unidades enemigas.

Temas relacionados: Unidad

34 Energía

La magia se representa mediante una reserva de energía compuesta por 5 fichas de Energía, cada una de las cuales contiene uno o más iconos que representan runas mágicas.



- 34.1** Los jugadores lanzan las fichas de Energía durante la fase Final de cada ronda de la partida y durante los preparativos antes de que la partida comience.
- 34.2** Para lanzar las fichas de Energía, 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 haya quedado determinada al azar.
- 34.3** La reserva de energía es el término colectivo para referirse a las 5 fichas de Energía que están junto al borde de la zona de juego.
- 34.4** Cada cara de una ficha de Energía contiene 1 o más iconos que representan runas mágicas. Las runas grandes en la cara de una ficha son las runas activas para esa cara, mientras que las runas más pequeñas indican qué runas aparecen en la cara opuesta de esa ficha.

34.5 Cada runa pertenece a uno de los siguientes tipos: energía inestable (⚡), energía estable (⚡) y energía innata (⚡).

34.6 Cada tipo de magia posee un valor que cambia durante el transcurso de la partida. Cuando una runa (⚡, ⚡ o ⚡) aparece en cualquier sitio de un componente de juego, esa runa se considera como si tuviera un valor numérico equivalente a la cantidad de veces que esa runa aparece como runa activa en las caras boca arriba de las fichas de Energía en la reserva de energía.

Temas relacionados: Fase Final, Preparativos, Primer jugador, Zona de juego

35 Facción

En **Runewars: El juego de miniaturas** existen varias facciones. Una unidad o mejora pertenece a una facción concreta si el anverso de la carta contiene el icono de la facción.

Temas relacionados: Cartas de Mejora, Unidad

36 Fase de Activación

Durante la fase de Activación, los jugadores activan cada una de sus unidades, empezando por la unidad con menor valor de Iniciativa y prosiguiendo por orden ascendente de Iniciativa.

36.1 Los jugadores resuelven la fase de Activación contando en voz alta, empezando por el número «uno». Cada vez que se pronuncia uno de los números de la cuenta, el primer jugador declara si tiene alguna unidad con un valor de Iniciativa que coincida con el número pronunciado. En caso afirmativo, el primer jugador activa 1 unidad que tenga ese valor de Iniciativa. Luego, el segundo jugador declara si tiene alguna unidad con ese valor de Iniciativa. En caso afirmativo, el segundo jugador activa 1 unidad que tenga ese valor de Iniciativa. Este proceso se va repitiendo hasta que ambos jugadores han activado todas las unidades con ese valor de Iniciativa. A continuación, los jugadores prosiguen la cuenta en voz alta, interrumpiéndola para activar unidades cuando sea pertinente, hasta que todas las unidades han sido activadas.

36.2 Si en un tablero de órdenes no hay ninguna acción seleccionada, esa unidad se activará con Iniciativa 10. Para esa activación, la unidad no podrá realizar ninguna acción ni recibir los efectos beneficiosos de ningún modificador.

Temas relacionados: Activación, Iniciativa

37 Fase de Mando

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 de sus tableros de órdenes hasta que la acción y el modificador deseados estén situados en la parte superior de cada selector.

37.1 Cada jugador coloca cada uno de sus tableros de órdenes junto a la unidad a la que pertenece en la zona de juego, de manera que su adversario no pueda ver los selectores de los tableros de órdenes.

- ♦ La acción y el modificador seleccionados por un jugador en un tablero de órdenes permanecen ocultos a su adversario hasta que el tablero de órdenes es revelado cuando la unidad a la que pertenece se activa.

37.2 La fase de Mando termina cuando ambos jugadores están satisfechos con las acciones y modificadores que han seleccionado en cada uno de sus tableros de órdenes y cada unidad en la zona de juego tiene un tablero de órdenes junto a ella.

Temas relacionados: Acciones, Modificadores, Tablero de órdenes

38 Fase Final

Durante la fase Final, el primer jugador lanza todas las fichas en la reserva de energía y luego incrementa en 1 el número fijado en el contador de Ronda y se lo entrega al otro jugador; ese jugador pasa a ser ahora el primer jugador. El número fijado en el contador de Ronda indica cuál será el número de ronda para la siguiente ronda.

Temas relacionados: Energía, Primer jugador, Ronda

39 Fichas de Identificación

Los jugadores utilizan las fichas de Identificación para diferenciar sus unidades.



39.1 Si un jugador tiene múltiples copias de un mismo tipo de unidad, debe asignar fichas de Identificación a cada una de esas unidades. Si los ejércitos de ambos jugadores pertenecen a la misma facción, cada jugador debe asignar fichas de Identificación a cada una de sus unidades.

39.2 Los jugadores asignan fichas de Identificación a sus unidades durante el paso «Reunir los componentes» de los preparativos.

39.3 Para asignar una ficha de Identificación a una unidad, una de las fichas se pone encima de una de las bandejas de la unidad y se pone una ficha idéntica encima de la correspondiente carta de Unidad.

39.4 Todas las fichas de Identificación de un ejército deben mostrar el mismo color y no pueden mostrar el color que está siendo utilizado por el ejército adversario.

Temas relacionados: Facción, Preparativos

40 Fichas de Objetivo

Ver «Cartas de Objetivo».



41 Filas

Cada hilera horizontal de bandejas que recorre toda la anchura de una unidad se considera una fila de esa unidad.

41.1 La hilera frontal de bandejas de una unidad es la fila frontal de esa unidad, y la hilera trasera de bandejas de una unidad es la fila trasera de esa unidad.

- ♦ Cuando una unidad está compuesta por una única fila, esa fila es tanto la fila frontal como la trasera de esa unidad.

41.2 Una fila completa es cualquier fila que contenga tantas bandejas como la fila frontal de la unidad.

41.3 Una fila es incompleta si contiene al menos 1 bandeja, pero menos bandejas que la fila frontal de la unidad.

41.4 La fila frontal de una unidad no es completa ni incompleta.

41.5 Al determinar la cantidad de filas de una unidad, y si esas filas son completas o incompletas, lo único relevante son las bandejas; la cantidad de miniaturas que quedan en una bandeja son irrelevantes.

Temas relacionados: Ataque, Unidad

42 Flanqueo

Una unidad trabada puede estar flanqueando o siendo flanqueada por otras unidades según la orientación de la unidad trabada.

42.1 Si el borde frontal de una unidad está en contacto con el borde lateral o trasero de una unidad enemiga, la unidad está flanqueando a esa unidad enemiga.

- ♦ Si una unidad resulta trabada con únicamente la esquina de una de sus bandejas como punto de contacto entre las unidades, el borde confrontado será el borde hacia el cual la unidad enemiga se encargaría si pudiera.

- ◆ Cuando está realizando un ataque, la unidad que flanquea añade 1 dado adicional a su tirada. Este dado puede ser un dado rojo o un dado azul.
- ◆ Cuando la unidad flanqueada realiza un ataque contra la unidad que flanquea, la unidad flanqueada no recibe ninguna repetición de tiradas otorgada por tener filas adicionales.

42.2 Si dos unidades están trabadas, pero ninguna de esas unidades tiene su borde frontal como el borde confrontado entre esas dos unidades, ninguna de las unidades está flanqueando a la otra.

Temas relacionados: Ataque, Filas, Modificar dados, Trabar

43 Formación de ejércitos

Ver «Formación de ejércitos» en la página 3.

44 Ganar y perder

La partida termina después de que un jugador es eliminado o tras 8 rondas de juego si ninguno de los jugadores es eliminado. Los jugadores determinan sus puntuaciones y el jugador con la mayor puntuación es el vencedor.

- 44.1** Un jugador gana la partida si elimina a otro jugador.
- 44.2** Tras jugar 8 rondas, si ninguno de los jugadores ha sido eliminado, ambos jugadores calculan sus puntuaciones para determinar el vencedor. El jugador con la mayor puntuación es el vencedor.
- 44.3** Si ambos jugadores tienen la misma puntuación tras jugar 8 rondas, la partida termina en empate.
- 44.4** Si las últimas unidades que quedaban en ambos ejércitos son destruidas simultáneamente de tal manera que ambos jugadores son eliminados, los jugadores calculan sus puntuaciones para determinar el vencedor.

Temas relacionados: Cartas de objetivo, Destruída, Puntuación

45 Gastar

Un jugador puede gastar iconos de dado durante un ataque para activar diversos efectos o puede gastar fichas de Ventaja y Adversidad para activar sus respectivos efectos.

- 45.1** Después de que un icono de dado ha sido gastado, no puede volver a ser gastado durante el mismo ataque.
- 45.2** Para señalar qué iconos han sido gastados, los jugadores pueden retirar el dado que contiene ese icono o girar el dado a una cara en la que no aparezca el icono gastado.

Temas relacionados: Adversidades, Ataque, Ventajas

46 Giro pronunciado ↻

El giro pronunciado es un modificador de movimiento que altera la plantilla de movimiento que la unidad utiliza cuando realiza una acción de marcha (➡) o de desplazamiento (↻).

Temas relacionados: Desplazamiento (↻), Marcha (➡). Modificadores de movimiento

47 Giro suave ↻

El giro suave es un modificador de movimiento que altera la plantilla de movimiento que la unidad utiliza cuando realiza una acción de marcha (➡) o de desplazamiento (↻).

Temas relacionados: Desplazamiento (↻), Marcha (➡). Modificadores de movimiento

48 Habilidad ⚔

La habilidad (⚔) es una acción. Cuando una unidad realiza una acción de habilidad (⚔), elige y resuelve 1 de sus capacidades que tenga un icono de habilidad (⚔).

Temas relacionados: Acciones, Capacidades

49 Heridas



Las miniaturas individuales en una unidad sufren heridas tras serles asignado daño.

- 49.1** Cuando a una miniatura se le asigna tanto daño como el valor de Defensa de su unidad, esa miniatura sufre una herida.
- 49.2** Cada miniatura tiene un Umbral de heridas indicado a la derecha de su valor de Defensa tanto en su carta de Unidad como en su tablero de órdenes. Ésta es la cantidad de heridas que la miniatura puede sufrir antes de que deba retirarse de su bandeja.
- 49.3** Cuando una miniatura ha sufrido tantas heridas como su Umbral de heridas, esa miniatura se retira de su unidad.
- 49.4** Después de que una miniatura sufra una herida, esa herida permanece en la miniatura que la ha sufrido. Si una miniatura es capaz de soportar varias heridas antes de ser retirada de su bandeja, los jugadores señalan cuántas heridas ha recibido esa miniatura poniendo fichas de Herida junto a ella.
- 49.5** Algunos efectos de juego, como el del ataque mortal (☠), pueden provocar que una unidad sufra una herida sin sufrir daño.
- 49.6** Si la miniatura que se retira de una bandeja era la última miniatura que quedaba en esa bandeja, esa bandeja es destruida.

Temas relacionados: Ataque mortal (☠), Daño, Destruída

50 Iconos de mejora

Cada icono de mejora utiliza el nombre correspondiente indicado a continuación:

- ◆ Artefacto (📖)
- ◆ Campeón (👑)
- ◆ Entrenamiento (🏋️)
- ◆ Equipo (👥)
- ◆ Estandarte (🚩)
- ◆ Música (🎵)
- ◆ Pesada (🏹)
- ◆ Única (👤)

Temas relacionados: Cartas de Mejora, Mejora de miniatura, Unidad

51 Impacto ⚡

El impacto (⚡) es un icono de dado que permite a los atacantes dañar miniaturas durante un ataque.

- 51.1** Por cada icono de impacto (⚡) que un atacante gasta durante un ataque, el defensor sufre tantos puntos de daño como la Amenaza del atacante.

Temas relacionados: Ataque, Daño

52 Incremento ⚡

Un incremento (⚡) es un icono que aparece en dados, selectores de modificador y cartas.

- 52.1** Durante un ataque, una unidad puede gastar incrementos para resolver capacidades que están precedidas por un icono de incremento.
 - ◆ Para resolver una capacidad, una unidad debe gastar 1 incremento por cada icono de incremento la precede.
 - ◆ Una capacidad puede ser resuelta varias veces si la unidad dispone de suficientes incrementos para gastar.
- 52.2** Las capacidades de incremento con un «+» tras el icono de incremento (⚡) pueden tener una cantidad variable de incrementos gastados en cada activación individual. La propia capacidad explica de qué manera la cantidad de incrementos gastados altera su efecto.

- ◆ Estas capacidades se pueden resolver varias veces. Cada vez que se resuelve la capacidad, el jugador elige la cantidad de incrementos que desea gastar.

52.3 Las capacidades con un icono de incremento (↗) siempre están asociadas con un icono de ataque cuerpo a cuerpo (⚔) o un icono de ataque a distancia (🏹). Estas capacidades sólo pueden ser resueltas cuando la unidad está realizando el tipo de ataque que coincide con el símbolo mostrado.

Temas relacionados: Ataque, Capacidades

53 Iniciativa

La Iniciativa determina el orden en que las unidades se activan durante la fase de Activación.

- 53.1** Cada unidad posee un valor de Iniciativa para la ronda que es determinado por la acción seleccionada en el selector de acción de la unidad.
- 53.2** El valor de Iniciativa de una acción es el número blanco en la esquina superior izquierda del icono de esa acción.
- 53.3** Durante la fase de Activación, los jugadores activan cada una de sus unidades, empezando por la unidad que tiene el valor de Iniciativa más bajo y prosiguiendo en orden ascendente de Iniciativa.
- 53.4** Si varias unidades tienen el mismo valor de Iniciativa, los jugadores se turnan en activarlas una por una, empezando por el primer jugador.

Temas relacionados: Fase de Activación, Primer jugador, Selector de acción

54 Línea de visión

Para realizar un ataque a distancia (🏹) o resolver otros efectos a distancia, la unidad debe tener dentro de su línea de visión a su objetivo.

- 54.1** Para determinar si una unidad tiene dentro de su línea de visión a una unidad objetivo, el jugador utiliza la regla de alcance para trazar una línea desde cualquier punto a lo largo del borde frontal de su unidad hasta cualquier punto de la unidad enemiga. Si la línea trazada pasa a través de alguna pieza de Terreno o alguna otra unidad (amiga o enemiga), la unidad que está realizando el ataque o resolviendo el efecto no tiene dentro de su línea de visión a la unidad objetivo.
 - ◆ Los dos puntos a partir de los cuales se traza la línea deben estar situados dentro del arco de disparo de la unidad que está realizando el ataque o resolviendo el efecto.
 - ◆ Al trazar la línea de visión, los jugadores utilizan un solo borde de la regla de alcance; la anchura de la regla es irrelevante.
 - ◆ La línea de visión siempre se traza desde la bandeja de una unidad a la bandeja de otra unidad; las miniaturas no se utilizan para determinar líneas de visión.
 - ◆ Los conectores que hay en cada bandeja son puntos válidos para determinar líneas de visión.

Temas relacionados: Alcance, Arco de disparo, Obstáculos, Terreno

55 Marcha

La marcha es una acción. Cuando una unidad realiza una acción de marcha (👣), se mueve hacia adelante usando la plantilla de movimiento recto correspondiente a la velocidad de la acción.

- 55.1** Si un jugador realiza una acción de marcha (👣) con un modificador de movimiento que muestra un giro suave (↷) o un giro pronunciado (↻), el jugador utiliza una plantilla de movimiento de giro suave (↷) o giro pronunciado (↻) en vez de una de movimiento recto.
- 55.2** Una unidad que está trabada con una unidad enemiga no puede realizar la acción de marcha (👣). Si esa unidad revela una acción de marcha, la acción queda anulada.

Temas relacionados: Acciones, Movimiento, Trabar, Velocidad

56 Medición previa

- 56.1** Los jugadores pueden efectuar en todo momento mediciones previas con la regla de alcance.
- 56.2** Los jugadores sólo pueden usar las plantillas de movimiento mientras están realizando una acción de movimiento. En ningún otro momento de la partida se pueden usar de ninguna manera las plantillas de movimiento para medir o predecir el resultado de un movimiento.

Temas relacionados: Alcance, Línea de visión, Movimiento

57 Mejora de miniatura



Las mejoras de miniatura son un tipo de carta de Mejora que también añade una miniatura única a la unidad.

- 57.1** Las mejoras de miniatura se distinguen por la silueta de una miniatura en la esquina superior derecha de la carta. Cuando una unidad se equipa con una mejora de este tipo, la miniatura de plástico asociada con esa silueta se encaja en la fila frontal de esa unidad, reemplazando una de las miniaturas de esa unidad.
- 57.2** Cada mejora de miniatura posee su propio valor de Defensa, que es distinto del de las miniaturas por defecto de esa unidad. El valor de Defensa de una mejora de miniatura se muestra en la esquina superior izquierda de su carta de Mejora.
- 57.3** Mientras una mejora de miniatura está equipada en una unidad, la miniatura que corresponde a esa mejora debe estar encajada en la fila frontal de esa unidad, reemplazando la miniatura por defecto que de otra manera estaría encajada allí.
- 57.4** A las mejoras de miniatura se les puede asignar daño como cualquier otra miniatura en la unidad, usando el valor de Defensa y Umbral de heridas asociados a esa mejora en vez del valor de Defensa y Umbral de heridas de la unidad.
- 57.5** Todos los modificadores al valor de Defensa de una unidad se aplican también a las mejoras de miniatura equipadas en esa unidad.
- 57.6** Los atacantes pueden asignar daño a mejoras de miniatura que no estén en la fila trasera de la unidad si gastan 1 o más iconos de precisión (⚔) durante el ataque.
- 57.7** Cuando una mejora de miniatura es destruida, ya sea por el daño o por otros efectos de juego, su carta de Mejora se descarta, y su miniatura se retira de su bandeja. Luego, el espacio vacío de la mejora de miniatura en la fila frontal es reemplazado con otra miniatura de esa unidad a la que se le pueda asignar daño siguiendo las reglas normales.
 - ◆ Si no hay ninguna miniatura para reemplazar el espacio vacío de la mejora de miniatura, ese espacio permanece vacío.

Temas relacionados: Cartas de Mejora, Daño, Defensa, Unidad

58 Modificadores

Las unidades resuelven modificadores cuando realizan acciones durante la fase de Activación. Los modificadores de una unidad se muestran en su selector de modificador.

- 58.1** Cada icono en el selector de modificador posee un carácter que determina las acciones con las que ese modificador puede resolverse.
- 58.2** Durante la fase de Mando, cada jugador selecciona un modificador en los tableros de órdenes de cada una de sus unidades. El modificador situado en la parte superior del selector de modificador es el modificador seleccionado.
- 58.3** Las unidades resuelven modificadores durante la fase de Activación. Cada icono representa un modificador distinto. Estos modificadores son los siguientes:
 - ◆ Giro suave ↷
 - ◆ Carga ✦

- ◆ Carga hacia un lado ➤
- ◆ Giro pronunciado ↻
- ◆ Protección □
- ◆ Potenciación ✨ ⚡...
- ◆ Acción adicional 🧙 🧙...

Temas relacionados: Acciones, Fase de Mando, Selector de modificador

59 Modificadores de movimiento

Los modificadores de movimiento permiten a un jugador alterar la plantilla de movimiento que utiliza cuando su unidad está realizando una acción de marcha (🚶) o de desplazamiento (🚶).

59.1 Si un modificador de movimiento muestra un giro suave (↻) o un giro pronunciado (↻), al realizar el movimiento de su unidad, el jugador utiliza una plantilla de movimiento de giro suave (↻) o de giro pronunciado (↻) según sea apropiado.

- ◆ La plantilla de movimiento que el jugador utiliza para realizar una acción de marcha (🚶) o de desplazamiento (🚶) debe coincidir también con la velocidad de su acción y modificador seleccionados.

59.2 La velocidad de un modificador de movimiento siempre se añade o resta a la velocidad de la acción seleccionada.

- ◆ Una velocidad con un símbolo positivo se añade a la velocidad de la acción seleccionada, y una velocidad con un símbolo negativo se resta a la velocidad de la acción seleccionada.
- ◆ Si la velocidad de un movimiento es igual o inferior a 0, la unidad activa no puede moverse durante su activación.
- ◆ Si la velocidad de un movimiento es superior a la velocidad de las plantillas disponibles para ese tipo de movimiento, el jugador utiliza la plantilla de ese tipo que tenga el mayor valor de velocidad disponible.

59.3 Si el icono de un modificador de movimiento muestra un símbolo de explosión, ese movimiento es también una carga.

Temas relacionados: Desplazamiento 🚶, Marcha 🚶, Movimiento, Velocidad

60 Modificar dados

Durante un ataque, las capacidades pueden permitir a los jugadores añadir o retirar dados a un ataque, así como modificar resultados de dados.

60.1 Los jugadores resuelven las capacidades que añaden o retiran dados antes del paso «Tirar dados de ataque» de un ataque.

60.2 Las capacidades que añaden dados se resuelven antes que las capacidades que retiran dados, tal como se explica a continuación:

- ◆ **Añadir dados:** Cuando se añade un dado, el atacante tira un dado no utilizado del color indicado y añade el resultado a cualquier otro resultado obtenido en su tirada.
- ◆ **Retirar dados:** Cuando se retira un dado, el atacante tira un dado menos para ese ataque. Si un efecto no especifica el color del dado que se retira, el atacante elige qué dado retirar.

60.3 Los jugadores resuelven las capacidades que cambian los resultados de los dados durante el paso «Modificar los dados» de un ataque.

60.4 Las capacidades que añaden resultados de dados se resuelven antes que las capacidades que cambian los resultados de los dados, y las capacidades que cambian los resultados de los dados se resuelve antes que las capacidades que quitan resultados de dados, tal como se explica a continuación:

- ◆ **Añadir icono:** Cuando se añade un icono, considera los resultados de los dados como si contuvieran el icono indicado. Para señalar qué iconos han sido añadidos a los resultados de los dados, los jugadores pueden utilizar dados ajenos a esa tirada

situándolos de manera que sus caras muestren los iconos que se han añadido.

◆ **Cambiar dado:** Cuando se cambia un dado, ese dado se gira para que muestre la cara que contiene el icono indicado.

◆ **Quitar icono:** Cuando se quita un icono, ese icono se ignora y no puede gastarse. Para señalar qué iconos han sido retirados, los jugadores pueden poner aparte el dado que contiene ese icono o girar ese dado (si se ha retirado un icono de una cara con varios iconos) a una cara que no muestre el icono retirado.

Temas relacionados: Ataque

61 Moral ☹

La moral (☹) es un icono de dado que permite a los atacantes obligar a unidades a sufrir una prueba de moral.

61.1 Por cada icono de moral (☹) y ficha de Pánico que un atacante gasta durante un ataque, el defensor incrementa en 1 la gravedad de su prueba de moral.

Temas relacionados: Adversidades, Pruebas de moral

62 Movimiento

Una unidad puede moverse cuando revela la acción de marcha (🚶) o la acción de desplazamiento (🚶) durante la fase de Activación.

Para mover una unidad, el jugador coloca la plantilla de movimiento apropiada de tal modo que la guía inicial de la plantilla quede alineada con el borde de bandeja que coincide con la dirección en que la unidad se está moviendo. A continuación, el jugador sujeta con fuerza la plantilla de movimiento contra la superficie de la zona de juego y desliza la unidad a lo largo del borde de la plantilla hasta que el mismo borde de bandeja que estaba alineado con la guía inicial de la plantilla quede alineado con la guía final de la plantilla.

62.1 Antes de mover una unidad, el jugador debe determinar qué plantilla de movimiento utilizar. La plantilla de movimiento usada es determinada por el efecto de juego que está provocando el movimiento de la unidad.

62.2 Al alinear una bandeja tanto con la guía inicial como con la guía final de la plantilla de movimiento, el borde de la bandeja y la plantilla de movimiento deben estar en contacto entre ellos.

62.3 Si una unidad se solapa con un obstáculo al moverse, el movimiento de esa unidad se interrumpe. Luego, la unidad se desliza hacia atrás a lo largo de la plantilla de movimiento hasta que deja de estar solapada con el obstáculo pero sigue en contacto con él. La unidad choca con ese obstáculo.

- ◆ Al deslizar la unidad hacia atrás, su orientación debe ir corrigiéndose para que su borde frontal se mantenga perpendicular a la plantilla. Si resulta difícil determinar con exactitud la orientación final de la unidad, coloca la regla de alcance en la zona de juego de tal manera que los dos puntos en el extremo del segmento de alcance «1» de la regla estén en contacto con el borde de la plantilla de movimiento, y luego alinea el borde frontal de la unidad con el borde largo de la regla de alcance que está más próximo al inicio de la plantilla de movimiento.
- ◆ Si la unidad se solapa con no más de una sola bandeja de una unidad aliada durante su movimiento y no se solapa con ninguna parte de esa unidad aliada al finalizar su movimiento, esa unidad aliada no se considera un obstáculo y no provoca un choque. Es posible que, para poder completar este movimiento, sea preciso coger la unidad que se mueve y desplazarla por encima de la unidad aliada.
- ◆ Si la única parte de una unidad que va a solaparse con un obstáculo es el conector de uno de los bordes laterales de la unidad, se puede apartar ligeramente a la unidad del obstáculo para que el conector deje de solaparse con él. A continuación, el

movimiento prosigue con normalidad. En los movimientos hacia un lado, esta regla se aplica a los conectores en los bordes frontal y trasero de la unidad en vez de los de los bordes laterales.

- 62.4** Las unidades se pueden mover hacia adelante, hacia atrás o hacia un lado. Si una unidad se mueve hacia adelante, la guía inicial de la plantilla de movimiento debe estar alineada con el borde frontal de la unidad. Si la unidad se mueve hacia atrás o hacia un lado, la guía inicial de la plantilla de movimiento debe estar alineada con el borde trasero o uno de los bordes laterales de la unidad, respectivamente.
- ♦ La dirección hacia la que una unidad se mueve es dictada por el efecto de juego que está provocando el movimiento. Por ejemplo, al realizar una acción de marcha (👣), la unidad debe moverse hacia adelante.
 - ♦ Al moverse hacia un lado o hacia atrás, la unidad considera el borde que estuvo alineado con la guía inicial como su borde frontal al resolver choques y encaramientos.

Temas relacionados: Desplazamiento (👣), Marcha (👣), Modificadores de movimiento

63 Nombres únicos

El nombre de una carta es único si hay una línea de subrayado bajo su nombre.

- 63.1** Un ejército no puede contener más de 1 carta con el mismo nombre único, incluso aunque esas cartas sean de tipos diferentes.
- 63.2** Un ejército sólo puede incluir 1 unidad única por cada 100 puntos permitidos en el ejército. Las mejoras únicas no cuentan para este límite.

Temas relacionados: Cartas de Mejora, Unidad

64 Obstáculos

Un obstáculo es cualquier objeto de la partida en la zona de juego con el que las unidades pueden chocar mientras se mueven.

- 64.1** Los obstáculos incluyen:
- ♦ Otras unidades, tanto enemigas como aliadas.
 - ♦ Todo tipo de Terreno.
 - ♦ Los bordes de la zona de juego y cualquier lugar fuera de ella.
- 64.2** Los obstáculos bloquean la línea de visión cuando una unidad está realizando una acción de ataque a distancia (👁).
- 64.3** Si la unidad se solapa con no más de una sola bandeja de una unidad aliada durante su movimiento y no se solapa con ninguna parte de esa unidad aliada al finalizar su movimiento, esa unidad aliada no se considera un obstáculo y no provoca un choque.

Temas relacionados: Choque, Línea de visión, Terreno, Unidad, Zona de juego

65 Palabras clave

Cada unidad posee una o más palabras clave. Cada palabra clave produce el siguiente efecto para cada unidad con esa palabra clave:

- 65.1 Brutal X:** Mientras ataca, una unidad con esta palabra clave tiene su valor de Amenaza incrementado en X.
- 65.2 Embate X:** Cuando una unidad con esta palabra clave choca con una unidad enemiga durante una carga, esa unidad recibe X fichas de Pánico.
- 65.3 Firmeza [X]:** Mientras una unidad con esta palabra clave está sufriendo una prueba de moral, las cartas del tipo especificado por X se consideran como si tuvieran 1 icono de moral adicional.
- 65.4 Preciso X:** Cuando vuelve a tirar dados durante un ataque, una unidad con esta palabra clave se considera como si tuviera X filas completas de bandejas adicionales.

- 65.5 Regenerar X:** Al final de la fase de Activación, si una unidad con esta palabra clave tiene algún espacio vacío en sus bandejas, encaja X nuevas miniaturas de la correspondiente carta de Unidad en los espacios vacíos.

- ♦ La cantidad de miniaturas encajadas no puede exceder la cantidad de espacios vacíos.
- ♦ Las miniaturas se encajan de una en una en la bandeja con espacios vacíos más cercana al borde frontal de la unidad. Cada miniatura debe ser encajada en una bandeja que contenga 1 o más de otras miniaturas si es posible.

- 65.6 Resistencia [X]:** Si una unidad con esta palabra clave va a recibir la adversidad especificada por X, la unidad no recibe esa adversidad.

- 65.7** Si una mejora o algún otro efecto de juego provoca que una unidad tenga una o más aplicaciones de una palabra clave que tiene un valor «X», considera esa unidad como si tuviera una aplicación de esa palabra clave con un valor «X» igual a la suma del valor «X» de todas las demás aplicaciones de esa palabra clave para esa unidad.

- 65.8** Si una mejora o algún otro efecto de juego proporciona a una unidad una palabra clave que no tiene un valor «X» y esa unidad ya posee esa palabra clave, ignora la nueva aplicación de esa palabra clave.

Temas relacionados: Adversidades, Amenaza, Choque, Filas, Pruebas de moral

66 Perfil de ataque

Cada carta de unidad posee uno o más perfiles de ataque. Cada perfil de ataque contiene un icono de ataque cuerpo a cuerpo (👊) o de ataque a distancia (👁) que determina el tipo de ataque al que ese perfil corresponde. Cada perfil de ataque muestra también el color y la cantidad de dados que el jugador tira al realizar ataques utilizando ese perfil.



Temas relacionados: Ataque, Ataque a distancia (👁), Ataque cuerpo a cuerpo (👊), Unidad

67 Potenciación ✨ ⚡ ...

La potenciación es un modificador. Cuando una unidad realiza una acción de ataque con un modificador de potenciación, esa unidad añade el icono del modificador de potenciación a los resultados de los dados.

Temas relacionados: Ataque, Modificadores

68 Precisión ✂

La precisión (✂) es un icono de dado que permite a los atacantes herir a mejoras de miniatura durante un ataque.

- 68.1** Cuando está resolviendo un ataque, por cada icono de precisión (✂) obtenido por el atacante, éste puede elegir 1 de las mejoras de miniatura del defensor y asignar ese icono de precisión (✂) a esa miniatura.
- 68.2** Una mejora de miniatura puede tener varios iconos de precisión (✂) asignados a ella.
- 68.3** Si el defensor no tiene ninguna mejora de miniatura, el atacante no puede asignar ningún icono de precisión (✂); por lo tanto, esos iconos se ignoran.
- 68.4** Durante los pasos «Gastar ataques mortales» y «Gastar impactos» de un ataque, el atacante puede asignar heridas y puntos de daño a miniaturas a las que se les ha asignado un icono de precisión (✂), incluso si esas miniaturas están en una bandeja a la que normalmente no se les podría asignar heridas o puntos de daño.
- 68.5** Cada vez que una herida es sufrida por una miniatura que tiene asignado un icono de precisión (✂), se gasta 1 icono de precisión asignado a esa miniatura.

68.6 Cuando una mejora de miniatura es retirada de una unidad, todo icono de precisión (⊗) restante que estuviera asignado a ella se ignora.

Temas relacionados: Ataque, Daño, Heridas

69 Preparada

Ver «Agotada».

70 Preparativos

Ver «Preparativos» en la página 4.

71 Primer jugador

El primer jugador es el jugador que tiene el contador de Ronda.

71.1 Si ambos jugadores tienen efectos que se aplican en el mismo momento, el primer jugador resuelve primero todos sus efectos que se aplican en ese momento.

71.2 Si varias unidades tienen la misma Iniciativa, los jugadores se turnan en activarlas de una en una, empezando por el primer jugador.

71.3 Durante la fase Final, el primer jugador lanza todas las fichas de Energía en la reserva de energía.

Temas relacionados: Energía, Fase Final, Iniciativa, Segundo jugador

72 Protección ◻

La protección es un modificador. Cuando una unidad realiza una acción con un modificador de protección, el valor de Defensa de esa unidad se incrementa en la cantidad indicada en el icono del modificador de protección.

72.1 Los efectos del modificador de protección entran en efecto cuando el tablero de órdenes es revelado, y el efecto persiste por la duración de la ronda.

72.2 Si la unidad tiene una o más mejoras de miniatura, esas miniaturas también reciben los beneficios del modificador de protección.

Temas relacionados: Defensa, Mejora de miniatura, Modificadores

73 Pruebas de moral

Los ataques y otros efectos de juego pueden provocar que una unidad sufra una prueba de moral.

73.1 Cuando una unidad sufre una prueba de moral, el adversario de esa unidad roba tantas cartas del mazo de Moral como la gravedad especificada por el efecto de juego que provocó la prueba. Luego, el adversario elige 1 de las cartas que ha robado y resuelve sus efectos.



73.2 Durante un ataque, la gravedad de una prueba de moral es igual a la cantidad de fichas de Pánico e iconos de moral (⊙) gastados.

♦ Las fichas de Moral se gastan antes de robar las cartas.

73.3 Sólo se pueden resolver las cartas de Moral que muestran una cantidad de iconos de moral igual o inferior a la gravedad de la prueba de moral.

73.4 Existen 3 tipos de cartas de Moral: Duda, Miedo y Confusión.

♦ El tipo de una carta de Moral no posee ningún efecto de juego inherente; sin embargo, algunos efectos de juego pueden hacer referencia a un tipo concreto de carta de Moral.

73.5 En el texto de las cartas de Moral, la expresión «la unidad» se refiere a la unidad que está sufriendo la prueba, mientras que las frases escritas en segunda persona se refieren al adversario de esa unidad.

73.6 Tras resolver una prueba de moral, todas las cartas robadas se descartan.

Temas relacionados: Descartar, Moral ⊙

74 Puntuación

Si ninguno de los jugadores ha sido eliminado tras jugar 8 rondas, cada jugador calcula su puntuación para determinar un vencedor.

74.1 El jugador con la mayor puntuación es el vencedor.

♦ Si ambos jugadores tienen la misma puntuación, la partida termina en empate.

74.2 La puntuación de un jugador es igual al valor total en puntos de todas las unidades y mejoras que le quedan en su ejército más los puntos obtenido mediante fichas de Objetivo.

74.3 Para calcular el valor en puntos de lo que le queda de su ejército, cada jugador suma el valor en puntos de todas las unidades y mejoras en su ejército que no han sido destruidas o descartadas en el transcurso de la partida.

74.4 Para determinar el valor en puntos de una unidad parcialmente destruida (una unidad a la que le faltan algunas de sus bandejas), el jugador cuenta la cantidad de bandejas que le quedan a la unidad. Luego, consulta la columna «Coste» que se corresponda con esa cantidad de bandejas en la tabla de costes que figura en el reverso de la carta de Unidad pertinente; ese número de la columna «Coste» será el valor en puntos de la unidad parcialmente destruida.

♦ Si en la tabla de costes no hay ningún número en la columna «Bandejas» que coincida con las bandejas que le quedan a la unidad, el jugador redondea hacia abajo hasta el valor de «Coste» más parecido en la tabla de costes; ese número será el valor en puntos de la unidad parcialmente destruida.

♦ Si un jugador acaba redondeando hasta cero, su unidad vale 0 puntos, aunque sus mejoras siguen contando para su puntuación.

74.5 Por cada ficha de Objetivo que un jugador posee, recibe tantos puntos como el valor indicado en la esquina superior derecha de la carta de Objetivo. Estos puntos se añaden a su puntuación final.

Temas relacionados: Fichas de Objetivo, Ganar y perder, Unidad

75 Reagrupamiento ⚔

El reagrupamiento (⚔) es una acción. Cuando una unidad realiza una acción de reagrupamiento (⚔), la unidad retira todas sus adversidades y prepara cualquiera de sus cartas agotadas.

75.1 Si la unidad realizando una acción de reagrupamiento (⚔) no tiene ninguna adversidad ni ninguna carta agotada, en vez de eso recibe 1 ficha de Inspiración.

Temas relacionados: Acciones, Adversidades, Agotada, Preparada, Ventajas

76 Reducir la distancia

Si dos unidades están trabadas y un efecto de juego retira una o más bandejas de una de esas unidades de tal manera que esas unidades dejan de estar trabadas, la unidad a la que no se le retiró ninguna bandeja puede reducir la distancia.

76.1 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 (la unidad enemiga a la que se han retirado una o más bandejas). Si se produce un choque con una unidad, la unidad se encara con ella de la manera normal, pero se ignora cualquier otro efecto de juego que se active al chocar unidades.

♦ Si la unidad que está reduciendo la distancia no puede chocar con la unidad enemiga con la que había estado trabada más recientemente, ambas unidades permanecen en su posición actual y dejan de estar trabadas. Se ignora cualquier efecto de juego que se active al destrabarse unidades.

- ♦ Al usar una plantilla de movimiento recto de velocidad 1, la unidad se mueve una distancia equivalente a la anchura de una sola bandeja. Cuando una unidad reduce la distancia para cubrir el espacio dejado por una sola bandeja que ha sido retirada, esa reducción de distancia siempre provoca un choque, debido a que el espacio dejado por la bandeja es idéntico a la distancia cubierta por la plantilla de movimiento recto de velocidad 1; si algunas veces parece que no lo son, es probable que sea debido a que las bandejas han sufrido algún empujón.

76.2 Una unidad no puede reducir la distancia si está trabada con una o más unidades enemigas.

Temas relacionados: Desplazamiento (↔), Enemigo, Movimiento, Trabar

77 Reorganización (⊗)

La reorganización (⊗) es una acción. Cuando una unidad realiza una acción de reorganización (⊗), esa unidad puede cogerse, girarse sobre sí misma y volver a colocarse en la zona de juego orientada en cualquier dirección siempre que el punto central de la unidad permanezca en la misma posición y la unidad no se solape o esté en contacto con ningún obstáculo.

77.1 Cuando una unidad realiza una reorganización, debe girar sobre su punto central de tal modo que su punto central no se mueva.

- ♦ El punto central de una unidad se determina trazando un rectángulo en torno a las bordes más exteriores de las bandejas de la unidad y encontrando el punto central de ese rectángulo.

77.2 Si una unidad activa realiza una acción de reorganización (⊗) mientras está trabada con una o más unidades, la unidad activa debe girar sobre su punto central o sobre el punto central de cualquiera de sus bandejas individuales.

- ♦ Tras realizar la acción de reorganización mientras está trabada, la unidad activa debe estar en contacto con las mismas unidades enemigas a lo largo del mismo borde confrontado de la unidad enemiga con el que estaba en contacto antes de realizar la acción de reorganización.
- ♦ La unidad activa no puede estar en contacto con ninguna nueva unidad enemiga u otro obstáculo.

Temas relacionados: Acciones, Choque, Obstáculos, Trabar

78 Ronda

Una ronda de juego consiste en 3 fases que se resuelven en el siguiente orden: fase de Mando, fase de Activación y fase Final.

78.1 Los jugadores usan un contador de Ronda para señalar la ronda actual; el número de ronda actual es el mismo que el número mostrado en la ventana del contador de Ronda.

78.2 El primer jugador incrementa en 1 el contador de ronda durante cada fase Final antes de que empiece la siguiente ronda.

78.3 La partida termina al final de la octava ronda.

Temas relacionados: Fase de Activación, Fase Final, Fase de Mando

79 Segundo jugador

El segundo jugador es el jugador que no tiene el contador de Ronda.

Temas relacionados: Fase Final, Primer jugador, Ronda



80 Selector de acción

Ver «Tablero de órdenes».

81 Selector de modificador

Ver «Tablero de órdenes».

82 Solapamientos

Cuando un componente del juego va a ocupar el mismo espacio físico que otro componente del juego, esos componentes se están solapando.

82.1 Cuando una unidad va a solaparse con un obstáculo como parte de una acción de marcha (➡) o desplazamiento (↔), la unidad resuelve un choque.

82.2 Cuando una unidad está realizando una acción de reorganización (⊗), no puede completar la acción en una posición donde la unidad se solape o esté en contacto con un obstáculo.

82.3 Las plantillas y reglas utilizadas durante la partida se solaparán a menudo con otros componentes del juego (unidades, terreno, etcétera). Cuando esto suceda, los jugadores deberán sostener la plantilla o regla justo encima de la posición que ocuparía en la zona de juego, y mirar la plantilla o regla directamente desde arriba para procurar que las mediciones sean lo más exactas posibles.

Temas relacionados: Choque, Desplazamiento (↔), Marcha (➡), Reorganización (⊗)

83 Suministro común

El suministro común consiste en todas las fichas, plantillas, cartas y tableros que no se están usando actualmente.

Temas relacionados: Preparativos, Zona de juego

84 Tablero de órdenes

Cada tablero de órdenes está compuesto por una base de cartón y dos selectores: 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 esas acciones.

84.1 Cada acción y modificador está representado en su respectivo selector por un icono y un carácter. Cada acción contiene también un valor de Iniciativa.

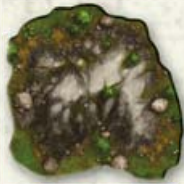
- ♦ La acción y modificador seleccionados están indicados por el icono que está situado en la parte superior de cada selector.

84.2 La base de cada tablero de órdenes contiene el valor de Defensa y el Umbral de heridas de esa unidad.

Temas relacionados: Acciones, Modificadores, Selector de acción, Selector de modificador

85 Terreno

El Terreno es un obstáculo. Durante los preparativos, los jugadores eligen y colocan en la zona de juego cierta cantidad de piezas de Terreno determinadas por la carta de Despliegue.



- 85.1** Si una pieza de Terreno tiene un valor de Espacio, una unidad puede elegir entrar y ocupar una pieza de ese Terreno cuando esa unidad choca con ella.
- ♦ Una unidad sólo puede entrar en una pieza de Terreno de esta manera si esa unidad está compuesta por una cantidad de bandejas igual o inferior al valor de Espacio de esa pieza de Terreno, y si el terreno está desocupado en ese momento.
- 85.2** Para entrar en una pieza de Terreno, la unidad se retira de su posición actual en la zona de juego y se coloca encima de esa pieza de Terreno. Esa unidad está ahora ocupando ese terreno.
- ♦ Si no es posible colocar la unidad encima de la pieza de Terreno, o la unidad no cabe entera dentro de los límites físicos del terreno, la unidad se deja fuera de la zona de juego y se le retira una de sus miniaturas, que se coloca encima de la pieza de Terreno para señalar que la unidad está ocupándola.
 - ♦ Después de que la unidad resuelva todos los efectos de entrar en el terreno, su activación termina inmediatamente. Si la unidad tenía una acción adicional o algún otro efecto de juego por realizar, quedan anulados.
- 85.3** Mientras está ocupando un terreno, la unidad puede realizar todas sus acciones y modificadores con normalidad excepto las acciones de marcha (♣) y desplazamiento (♠). Si la unidad realiza una acción de marcha (♣) o desplazamiento (♠) mientras está ocupando un terreno, la unidad sale inmediatamente de ese terreno.
- 85.4** Cuando una unidad sale de una pieza de Terreno, esa unidad se retira de esa pieza de Terreno y se coloca en la zona de juego de manera que parte de uno de los bordes de la unidad esté en contacto con el borde de la pieza de Terreno. El borde de la unidad que debe estar en contacto con el borde del terreno depende de qué acción ha realizado la unidad para salir del terreno.
- ♦ Si la unidad sale de una pieza de Terreno mediante la realización de una acción de marcha (♣), cualquier parte del borde trasero de la unidad debe estar en contacto con el borde de la pieza de Terreno.
 - ♦ Si la unidad sale de una pieza de Terreno mediante la realización de una acción de desplazamiento (♠), cualquier parte del borde frontal o lateral de la unidad debe estar en contacto con el borde de la pieza de Terreno.
 - ♦ Cuando una unidad sale de una pieza de Terreno, esa unidad no puede quedar solapada o en contacto con ningún otro obstáculo.
- 85.5** Si una unidad no puede colocarse en la zona de juego cuando sale de una pieza de Terreno, la unidad no puede salir de ese terreno y la acción de marcha (♣) o desplazamiento (♠) fracasa.
- 85.6** Cuando realiza ataques a distancia mientras está ocupando una pieza de Terreno, el punto a partir del cual la unidad mide el alcance y determina la línea de visión puede estar en cualquier punto del borde de esa pieza de Terreno. Cuando está determinando la línea de visión, el arco de disparo de la unidad se ignora. Por la tanto, la unidad puede disparar en cualquier dirección.

- 85.7** Cuando una unidad es el objetivo de un ataque a distancia o algún otro efecto mientras está ocupando una pieza de Terreno, la unidad que realiza el ataque mide el alcance y determina la línea de visión hasta cualquier punto del borde de esa pieza de Terreno.
- 85.8** Si cualquier parte de las bandejas de una unidad está en contacto con una pieza de Terreno ocupada por un enemigo, el borde de esa unidad que está en contacto con la pieza de Terreno se considera como si estuviera en contacto con el borde frontal de la unidad enemiga.
- ♦ Una unidad que está ocupando una pieza de Terreno puede ser trabada de esta manera por cualquier cantidad de unidades al mismo tiempo.
 - ♦ Cuando una unidad choca con una pieza de Terreno ocupada por un enemigo, las unidades implicadas resuelven cualquier efecto de este choque como si la unidad hubiera chocado con el enemigo.
 - ♦ Cuando una unidad entra en una pieza de Terreno con la que un enemigo está en contacto, las unidades implicadas resuelven cualquier efecto de este choque como si la unidad hubiera chocado con el enemigo.
 - ♦ Cuando una unidad sale de una pieza de Terreno con la que un enemigo está en contacto, se considera que la unidad se está destrabando de ese enemigo, por lo que recibe la ficha de Pánico y sufre cualquier otro efecto de juego que se active al destrabarse.
- 85.9** Cada pieza de Terreno posee reglas especiales que representan cómo puede ese terreno afectar la batalla. Estas reglas se presentan en forma de palabras clave en la carta de Terreno correspondiente a cada pieza de Terreno. Las palabras clave pueden conceder efectos beneficiosos a las unidades que están ocupando el terreno, provocar efectos en unidades que chocan con el terreno, o cambiar la manera en que el terreno interactúa con las reglas del juego. Cada palabra clave tiene los siguientes efectos:
- ♦ **Arduo X:** Cuando una unidad choca con este terreno, recibe X fichas de Pánico.
 - ♦ **Cobertura X:** Mientras una unidad que está ocupando este terreno se defiende de un ataque a distancia, su valor de Defensa se incrementa en X.
 - ♦ **Elevado:** Cuando una unidad que está ocupando este terreno mide la línea de visión, ignora las demás unidades y piezas de Terreno.
 - ♦ **Expuesto:** Cuando una unidad mide la línea de visión, ignora este terreno.
 - ♦ **Fortificado X:** Mientras una unidad que está ocupando este terreno se defiende de un ataque cuerpo a cuerpo, su valor de Defensa se incrementa en X.
 - ♦ **Mortífero X:** Cuando una unidad choca con este terreno, sufre X puntos de daño.
- 85.10** Cada pieza de Terreno está clasificada como terreno peligroso (♣) o defensivo (♠). Esta información aparece indicada en su respectiva carta de Terreno, junto con la información correspondiente al terreno que aparece en la cara opuesta de esa misma pieza de Terreno. Estas cartas y tipos de terreno sirven para determinar qué terreno debe utilizarse durante los preparativos.

Temas relacionados: Cartas de Despliegue, Choque, Obstáculos, Preparativos

86 Trabrar

Si cualquier parte de las bandejas de una unidad está en contacto con cualquier parte de las bandejas de una unidad enemiga, esas unidades están trabadas.

- 86.1 Una unidad puede estar trabada con varias unidades al mismo tiempo.
- 86.2 Si unas unidades aliadas están en contacto, esas unidades **no** están trabadas.
- 86.3 Mientras dos unidades están trabadas, el borde que está en contacto con una unidad enemiga se denomina borde confrontado.
 - ♦ Si una unidad resulta trabada con únicamente la esquina de una de sus bandejas como punto de contacto entre las unidades, el borde confrontado será el borde hacia el cual la unidad enemiga se encaráría si pudiera.
- 86.4 Si la retirada de una bandeja provoca que dos unidades dejen de estar trabadas, la unidad a la que no se le retiraron bandejas puede intentar reducir la distancia.
- 86.5 Una unidad que no está trabada con ninguna otra unidad es una unidad destrabada.

Temas relacionados: Ataque cuerpo a cuerpo (👊), Enemigo, Reducir la distancia, Terreno

87 Unidad

Una unidad consiste en una o más bandejas conectadas, las miniaturas encajadas en esas bandejas, un tablero de órdenes y una carta de Unidad. Todos los componentes de una unidad deben coincidir con el tipo de unidad.

- 87.1 Cada unidad posee un icono de tipo de unidad en la esquina inferior izquierda de su carta de Unidad. Este icono indica de qué tipo es esa unidad y sirve para determinar qué tipo de bandejas utilizar. Existen 3 tipos de unidades: infantería (👤), caballería (🐎) y asedio (🏰).
- 87.2 Los bordes más externos de las bandejas conectadas de una unidad se consideran los bordes de esa unidad.
 - ♦ Todas las miniaturas en una unidad deben estar orientadas en la misma dirección. El borde hacia el que esas miniaturas están orientadas es el borde frontal, el borde opuesto a él es el borde trasero, y los otros dos bordes son los bordes laterales.
- 87.3 Las poses de algunas miniaturas pueden sobresalir de las bandejas de plástico de su unidad. Por esta razón, las miniaturas de plástico no afectan en ningún modo las reglas concernientes al alcance, la línea de visión y el movimiento.

Temas relacionados: Activación, Alcance, Línea de visión, Movimiento

88 Uso y momento de aplicación de efectos

Cada efecto del juego tiene un momento de aplicación concreto en el que puede ser resuelto. Este momento suele estar especificado por el propio efecto, aunque algunos efectos poseen un momento de resolución más específico, que se explica en esta sección.

- 88.1 Un efecto que cambia la cantidad de dados en la reserva de ataque se puede resolver durante el paso “Tirar dados de ataque” de un ataque.
- 86.2 Un efecto que modifica dados o añade iconos a la reserva de ataque se puede resolver durante el paso “Modificar los dados” de un ataque.
- 88.3 Los efectos de incremento (↗) son efectos que se pueden resolver durante el paso “Gastar incrementos” de un ataque.
- 88.4 Una capacidad de habilidad (👤) se puede resolver una sola vez cuando la unidad realiza una acción de capacidad (👤).

- 88.5 Un efecto con la palabra “cuando” se produce en el momento en que tiene lugar el suceso especificado, y no puede volver a producirse durante ese mismo suceso.
- 88.6 Un efecto con la palabra “mientras” está en efecto por toda la duración del suceso especificado.
- 88.7 Un efecto con la palabra “antes” se produce inmediatamente antes del suceso especificado y no puede volver a producirse durante ese mismo suceso.
- 88.8 Un efecto con la palabra “después” se produce inmediatamente después del suceso especificado y no puede volver a producirse durante ese mismo suceso.
- 88.9 Si dos o más de los efectos de un jugador tienen el mismo momento de aplicación, el jugador puede resolver esos efectos en el orden que prefiera.
- 88.10 Si ambos jugadores poseen efectos con el mismo momento de aplicación, el primer jugador resuelve primero todos sus efectos con ese momento de aplicación.
- 88.11 Resolver el efecto de una carta de Mejora es opcional a menos que se especifique lo contrario.

Temas relacionados: Ataque, Capacidades, Primer jugador,

89 Velocidad

La velocidad es un valor mostrado en todas las acciones de marcha (👤) y desplazamiento (👤) que determina qué plantilla de movimiento utiliza una unidad para realizar el movimiento.

- 89.1 La velocidad puede ser aumentada o reducida por modificadores y otros efectos de juego.
- 89.2 Si la velocidad de una acción llega a ser reducida a 0 o menos, el movimiento queda anulado y la unidad permanece estacionaria.
- 89.3 Si la velocidad de una acción llega a ser incrementada por encima del valor más alto en una plantilla de movimiento disponible, la unidad utiliza en su lugar la plantilla de ese mismo tipo con el número más alto disponible.

Temas relacionados: Desplazamiento (👤), Marcha (👤), Movimiento

90 Ventajas

Cada ventaja recibida por una unidad se representa mediante una ficha que se coloca junto a esa unidad en la zona de juego.

- 90.1 Una unidad puede gastar 1 o más de sus ventajas para resolver un efecto positivo por cada ventaja gastada. Cada ventaja provoca un efecto distinto. Estos efectos son los siguientes:



Inspiración: Antes de que una unidad con una ficha de Inspiración revele su tablero de órdenes, esa ficha puede gastarse para retirar 1 adversidad de esa unidad o para preparar una carta de Mejora en esa unidad.

- 90.2 Al gastar una ventaja, ésta se descarta.
- 90.3 El efecto normal de una ventaja se ignora si la ventaja se está usando como coste para algún otro efecto.

Temas relacionados: Adversidades, Reagrupamiento (👤), Tablero de órdenes

91 Zona de despliegue

La zona de despliegue de un jugador es la parte de la zona de juego en la que se le permite colocar unidades al comienzo de la partida.

- 91.1 Las zonas de despliegue están especificadas por la carta de Despliegue elegida durante el paso “Elegir despliegue y objetivo” de los preparativos.
 - ♦ Tras elegir la carta de Despliegue, los jugadores señalan las zonas de despliegue colocando un delimitador de despliegue en cada esquina de la zona de despliegue que esté dentro de la zona de juego.
- 91.2 Cada jugador debe desplegar cada una de sus unidades dentro de una zona de despliegue que coincida con el color (rojo o azul) de su zona de despliegue.
 - ♦ Cada unidad debe desplegarse de manera que toda la unidad esté dentro de una zona de despliegue válida.

- ♦ Si una unidad no cabe entera dentro de una zona de despliegue, la unidad debe desplegarse de manera que su borde trasero esté en contacto con una parte del borde de 180 centímetros de la zona de juego que esté dentro de la zona de despliegue.
- ♦ Si una unidad no puede desplegarse, es destruida.

Temas relacionados: Cartas de Despliegue, Zona de juego

92 Zona de juego

La zona de juego es el área delimitada sobre una superficie lisa en la que las unidades, el terreno y otros componentes de juego se colocan.

La zona de juego recomendada es de 90x90 centímetros para una partida que sólo utilice la Caja básica y de 90x180 centímetros para una partida de 200 puntos.

- 92.1 Los bordes de la zona de juego y cualquier lugar fuera de ella se consideran obstáculos.

Temas relacionados: Obstáculos, Preparativos.

Reglas opcionales

Antes de empezar una partida, los jugadores pueden acordar aplicar una o ambas de las siguientes reglas opcionales:

Juego en equipo

RUNEWARS: EL JUEGO DE MINIATURAS está diseñado para 2 jugadores, pero en las batallas pueden participar más personas. Para librar una batalla con un grupo de jugadores mayor de lo normal, divide a los jugadores en 2 equipos lo más iguales posibles.

Usando las reglas de formación de ejércitos en la página 3 de este cuaderno, cada equipo crea un único ejército con los mismos valores en puntos, independientemente de la cantidad de jugadores que formen ese equipo. Cada jugador toma el control exclusivo de una o más de las unidades de su equipo y será el único responsable de todas las decisiones que impliquen a esas unidades, como preparar sus tableros de órdenes, realizar acciones, gastar ventajas, etcétera. Las capacidades que afectan a unidades aliadas afectan a todas las unidades de ese equipo, independientemente de a qué jugador pertenecen.

Los jugadores ganarán o perderán todos juntos como un equipo. Es posible que todas las unidades de un jugador sean destruidas, pero su equipo sea el vencedor al destruir todas las unidades del equipo adversario o por tener la mayor puntuación al final de la partida.

Durante la partida, los jugadores pueden hablar entre ellos y colaborar en trazar estrategias, pero deben hacerlo en público (es decir, sus adversarios deben ser capaces de escuchar y comprender sus conversaciones). Todos los jugadores en el mismo equipo pueden ver lo que sus compañeros de equipo han seleccionado en sus tableros de órdenes.

Escaramuza

Si los jugadores desean jugar una partida más rápida y pequeña que una batalla normal de **RUNEWARS: EL JUEGO DE MINIATURAS**, pueden jugar una batalla de escaramuza. Las batallas de escaramuza son más rápidas y ágiles, los personajes son más importantes y cada impacto puede determinar definitivamente el desenlace de la batalla.

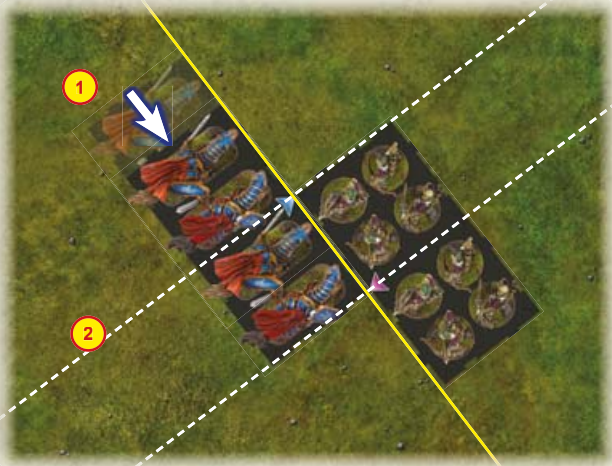
Para jugar una escaramuza, los jugadores crean ejércitos con un valor total de 100 puntos siguiendo las reglas para la formación de ejércitos en la página 3 de este cuaderno. Luego, siguen las reglas normales para los preparativos y la partida, con las siguientes excepciones:

Cuando estén eligiendo las cartas de Objetivo y Despliegue, reduce a la mitad (redondeando hacia arriba) el valor en puntos de la carta de Objetivo elegida y reemplaza todas las cartas de Despliegue por la de la siguiente imagen:



Diagramas

Alinear las bandejas



1. La Caballería juramentada choca con los Arqueros reanimados y se desliza a lo largo del borde confrontado mientras se encara con ellos.
2. La Caballería juramentada se detiene cuando la juntura entre sus dos bandejas queda alineada con el borde lateral de los Arqueros reanimados. Las unidades están ahora alineadas.

Alinear la regla de alcance



1. Los Lanceros chocan con un afloramiento rocoso mientras realizan una marcha (M).
2. Para asegurarse de que el borde frontal de los Lanceros es perpendicular a la plantilla de movimiento, los jugadores apoyan la regla de alcance contra la plantilla de movimiento, y alinean el borde frontal de los Lanceros con la regla de alcance.

Reducir la distancia



1. Al retirar una bandeja de los Reanimados, la Caballería juramentada deja de estar trabada con ellos.
2. La Caballería juramentada reduce la distancia realizando un desplazamiento (D) de velocidad 1 para cubrir el hueco dejado por la bandeja retirada.

Reorganizarse estando trabado



1. La Caballería juramentada está siendo flanqueada por Arqueros reanimados y realiza una reorganización (R).
2. La Caballería juramentada gira sobre el punto central de su bandeja derecha para que su borde frontal sea ahora el borde confrontado con los Arqueros reanimados.

Índice

Este índice hace referencia a números de párrafo en vez de números de página. El número que aparece en cada entrada del índice corresponde a un número de párrafo en el glosario. La información relevante para esa entrada del índice puede encontrarse en el párrafo que comparte ese número o en uno de los apartados señalados por un punto que sigan a ese párrafo.

- A**
a, 6.6
acciones, 1.0
activación, 3.0
Ataque a distancia, 13.0
ataque cuerpo a cuerpo, 14.0
carácter, 18.0
desplazamiento, 28.0
habilidad, 48.0
icono, 1.1-1.3
marcha, 55.0
ninguna seleccionada, 36.2
reagrupamiento, 75.0
reorganización, 77.0
seleccionando, 1.2
acciones adicionales, 2.0
acciones anuladas, 2.2
realización, 3.3
activación, 3.0
encaramiento, 3.6
realizar acción, 3.2
realizar acción adicional, 3.3
revelar tablero de órdenes, 3.1
adversidades, 4.0
efecto alternativo, 4.3
gastar, 45.0
reagrupamiento, 75.0
agotada, 5.0
capacidades, 17.1
cartas afectadas, 5.5
reagrupamiento, 5.3
alcance, 6.0
a, 6.6
dentro de, 6.6
más allá, 6.6
medición previa, 56.1
medir, 6.3-6.5
segmentos, 6.1, 6.2
aliado, 7.0
alinearse, 32.1
diagrama, pag. 22
amenaza, 9.0
ataque a distancia, 9.2
ataque cuerpo a cuerpo, 9.1
impactos, 9.3
antes, 88.7
anular, 10.0
acción adicional, 2.2
añadir
datos, 60.2
iconos, 60.4
arco de disparo, 11.0
bandejas, 11.1
línea de visión, 11.3
líneas, 11.2
arduo, 85.9
artefacto, 50.0
asignar
daño, 25.1
heridas, 15.2
precisión, 12.7
atacante, 12.12
ataque, 12.0
asignar precisión, 12.7
elegir objetivo, 12.2
elegir perfil de ataque, 12.1
gastar ataques mortales, 12.8
gastar impactos, 12.9
gastar incrementos, 12.6
modificar datos, 12.5
perfil, 66.0
reconfigurar, 12.10
repetir tiradas por filas adicionales, 12.4
resolver moral, 12.11
tirar dados de ataque, 12.3
ataque a distancia, 13.0
amenaza, 9.2
capacidades, 17.2
estando trabado, 13.2
perfil, 66.0
ataque cuerpo a cuerpo, 14.0
amenaza, 9.1
capacidades, 17.1
carga, 19.3
perfil, 66.0
ataque mortal, 15.0
asignar, 15.2
gastar, 12.8
aturdimiento, 4.1
- B**
bandejas, 87.0
bordes, 87.2
destruir, 30.0
trabada, 86.0
borde confrontado, 86.3
brutal, 65.1
- C**
cambiar dados, 60.4
campeón, 50.0
capacidades, 17.0
icono de ataque a distancia, 17.2
icono de ataque cuerpo a cuerpo, 17.1
icono de habilidad, 17.4
incrementos, 52.0
carácter, 18.0
blanco, 78.3
modificadores, 18.2
seleccionar, 78.1
carga, 19.0
ataque cuerpo a cuerpo, 19.3
chocar con un enemigo, 19.1
durante una carga, 19.4
sin choque, 19.2
cartas
de Despliegue, 21.0
de Mejora, 22.0
de Moral, 73.0
de Objetivo, 23.0
de Unidad, 87.0
cartas de Mejora, 22.0
descartar, 27.1
equipar, 22.1, 22.2
facción, 22.7
iconos, 50.0
preparar, 22.5
tipo de unidad, 22.6
cartas de Objetivo, 23.0
elegir, 23.1
durante la partida, 23.2
final de la partida, 23.2
preparativos, 23.2
puntos, 23.4
puntuar una ficha de Objetivo, 23.3
choque, 24.0
con enemigo, 24.1
con terreno, 85.1
durante la carga, 19.1-19.3
encaramiento, 32.2-32.5
cobertura, 85.9
conector,
choque, 62.3
línea de visión, 54.1
confusión, 73.4
cuando, 88.5
- D**
daño, 25.0
asignación, 22.1-22.6
daño restante, 22.6
heridas, 22.1
impacto, 51.1
precisión, 22.5
defensa, 26.0
daño, 26.1
mejoras de miniatura, 26.3, 26.4
modificar, 26.2
defensor, 12.12
dentro de, 6.6
descartar, 27.0
cartas de Mejora, 27.1
cartas de Moral, 27.2
fichas, 27.3
desplazamiento, 28.0
destrabarse, 28.4
estando trabado, 28.2
modificar, 28.1
reducir la distancia, 76.1
reposicionarse, 28.3
despliegue, 21.0
cartas, 21.0
desplegar unidades, 96.2
elegir, 21.1
terreno, 21.2
zona, 91.0
después, 88.8
destrabarse, 28.4
al reposicionarse, 28.5
destruida, 30.0
cartas de Mejora, 30.2
unidades, 30.1
duda, 73.4
durante una carga, 19.4
- E**
elevado, 85.9
eliminación, 31.0
ganar, 31.1
embate, 65.2
encaramiento, 32.0
choque con esquina, 32.2
choques múltiples, 32.4
durante un choque, 32.5
en la activación, 3.6
hacia atrás, 32.3
hacia un lado, 32.3
enemigo, 33.0
energía, 34.0
lanzar, 34.1, 34.2
reserva, 34.3
runas, 34.5, 34.6
energía estable, 34.5
energía innata, 34.5
energía inestable, 34.5
entrar en terreno, 85.1, 85.2
entrenamiento, 50.0
equipar, 22.1
mejoras de miniatura, 57.1
equipo, 50.0
escaramuza, pag. 21
espacio, 85.1
estandarte, 50.0
expuesto, 85.9
- F**
facción, 35.0
fase de Activación, 36.0
orden de activación, 36.1
fase de Mando, 37.0
colocación de tableros de órdenes, 37.1
finalización, 37.2
fase Final, 38.0
fichas,
adversidades, 4.0
de Identificación, 39.0
descartar, 27.0
heridas, 49.0
objetivos, 23.0
ventajas, 90.0
fichas de Identificación, 39.0
asignar, 39.1-39.3
color, 39.4
fila completa, 41.2
fila frontal, 41.1
fila parcial, 41.3
filas, 41.0
asignar daño, 25.3
completa, 41.2
frontal, 41.1
incompleta, 41.3
repetir tiradas, 12.4
trasera, 41.1
flanqueo, 42.0
bordes, 42.1
flanqueo mutuo, 42.2
firmeza, 65.3
formación de ejércitos, pag. 3
fortificado, 85.9
frases en segunda persona, 22.4
- G**
ganar, 44.0
eliminación, 31.0
puntuación, 44.2, 44.3
gastar, 45.0
iconos de dados, 45.1, 45.2
girar sobre sí mismo, 77.1, 77.2
giro pronunciado, 46.0
giro suave, 47.0
carga hacia un lado, 20.0
gravedad, 53.1-53.3
- H**
habilidad, 48.0
capacidades, 17.4
hacia adelante, 62.4
hacia atrás, 62.4
hacia un lado, 62.5
heridas, 49.0
ataque mortal, 15.1
causar, 49.1
destruir bandejas, 49.6
ficha, 49.2
retirar miniatura, 49.3
umbral, 49.2, 49.3
- I**
iconos
ataque mortal, 15.0
debe gastar, 12.13
gastando, 45.0
impacto, 51.0
incremento, 52.0
moral, 61.0
precisión, 68.0
impactos, 51.0
amenaza, 9.3
daño, 51.1
gastar, 12.9
incremento, 52.0
ataque a distancia, 52.3
ataque cuerpo a cuerpo, 52.3
capacidades, 17.3
gastar, 12.6
incremento "+", 52.2
iniciativa, 53.0
activar, 53.3
declarar, 36.1
determinar, 53.1, 53.2
mismo valor, 53.4
primer jugador, 71.2
inmovilizar, 4.1
inspiración, 90.1
reagrupamiento, 75.1
- J**
juego en equipo, pag. 21
- L**
lanzar, 34.1, 34.2
línea de visión, 54.0
arco de disparo, 11.3
determinar, 54.1
obstáculos, 64.2
terreno, 85.6, 85.7
perder, 44.0
- M**
marcha, 55.0
estando trabado, 55.2
modificarla, 55.1
más allá, 6.6
medición previa, 56.0
alcance, 62.1
movimiento, 62.2
medir, 6.3-6.6
mejoras, 22.0
mejoras de miniatura, 57.0
asignar daño, 57.4
defensa, 26.3, 26.4
destruir, 57.7
equipar, 57.3
precisión, 68.1
silueta, 57.1
miedo, 73.4
mientras, 88.6
modificadores, 58.0
acciones adicionales, 2.0
carácter, 18.0
carga, 19.0
carga hacia un lado, 20.0
giro pronunciado, 46.0
giro suave, 47.0
potenciación, 67.0
protección, 72.0
seleccionar, 58.2
velocidad, 59.2
modificar dados, 60.0
añadir dado, 60.2
añadir icono, 60.4
cambiar dado, 60.4
paso de ataque, 12.5
retirar dado, 60.2
retirar icono, 60.4
momento de aplicación, 88.0
antes, 88.8
cuando, 88.5
después, 88.7
habilidad, 88.4
incrementos, 88.3
mientras, 88.6
modificar dados, 88.1
modificar iconos, 88.2
simultaneidad, 88.9, 88.10
moral, 61.0
ataque a distancia, 13.3
cartas, 73.3-73.5
gravedad, 73.1
prueba, 73.0
resolver, 12.11
tipos, 73.4
unidades aliadas, 13.3
mortífero, 85.9
movimiento, 62.0
choque, 62.3
dirección, 62.4
medición previa, 56.2
modificadores, 59.0
plantilla, 62.1, 62.2
velocidad, 89.0
música, 50.0

O
 obstáculos, 64.0
 choque, 62.3
 línea de visión, 64.2
 unidades aliadas, 64.3
 ocupar, 85.2, 85.3

P
 palabras clave, 65.0
 brutal, 65.1
 embate, 65.2
 firmeza, 65.3
 múltiples aplicaciones, 65.7, 65.8
 preciso, 65.4
 regenerar, 65.5
 resistencia, 65.6
 terreno, 85.9
 pánico, 4.1
 carga, 19.2
 choque, 24.1
 pesada, 50.0
 plaga, 4.1
 plantilla, 62.1-62.3
 potenciación, 67.0
 preciso, 65.3
 precisión, 68.0
 asignación, 12.7
 daño, 68.4
 preparada, 69.0
 reagrupamiento, 75.0
 preparativos, pag. 4
 primer jugador, 71.0

contador de Ronda, 78.2
 iniciativa, 71.2
 simultaneidad, 71.1
 volver a lanzar la energía, 71.3
 protección, 72.0
 duración, 72.1
 mejoras de miniatura, 72.2
 punto central, 77.1
 puntuación, 74.0
 calcular, 74.2-74.5
 empate, 44.3
 fichas de Objetivo, 74.5
 ganar, 74.1
 objetivos, 23.2-23.4
 unidades parcialmente destruidas, 74.4

R
 reagrupamiento, 75.0
 inspiración, 75.1
 realizar, 3.2
 reducir la distancia, 76.0
 diagrama, pag. 22
 iniciándola, 86.4
 múltiples unidades trabadas, 76.2
 resolver, 76.1
 regenerar, 65.5
 regla de alcance, 64.1
 alcance, 6.0
 ayuda de orientación, 62.3
 diagrama de colocación, pag. 22
 encaramiento, 32.2
 reorganización, 77.0

estando trabado, 77.2
 punto central, 77.1, 77.2
 reposicionarse, 28.3
 estando trabado, 28.5
 resistencia, 65.6
 retirar
 dado, 60.2
 icono, 60.4
 miniatura, 49.3
 ronda, 78.0
 contador, 78.2
 final de la partida, 78.3
 número, 78.1
 runas, 34.5 34.6
 runas activas, 34.4

S
 salir de terreno, 85.3-85.5
 segmentos, 6.1
 segundo jugador, 79.0
 selector de acción, 80.0
 selector de modificador, 84.0
 solapamientos, 82.0
 choque, 82.1
 plantillas, 82.3
 reorganización, 82.2
 suministro común, 83.0

T
 tabla de costes, mejoras, 22.0
 puntuación, 74.4
 tablero de órdenes, 84.0

base del tablero, 84.2
 colocación, 37.1
 revelar, 3.1
 selector de acción, 84.1
 selector de modificador, 84.1
 terreno, 85.0
 arduo, 85.9
 ataques a distancia, 85.6, 85.7
 cobertura, 85.9
 defensivo, 85.10
 elevado, 85.9
 entrar, 85.1
 expuesto, 85.9
 fortificado, 85.9
 mortífero, 85.9
 obstáculos, 64.1
 ocupar, 85.1-85.8
 palabras clave, 85.9
 peligroso, 85.10
 salir, 85.1-85.5
 trabar, 85.8
 terreno defensivo, 85.10
 despliegue, 21.2
 terreno peligroso, 85.10
 despliegue, 21.2
 trabar, 86.0
 aliados, 86.2
 ataque a distancia, 13.2
 borde confrontado, 86.3
 destrabado, 86.5
 marcha, 55.2
 múltiples unidades, 86.1
 reducir la distancia, 86.4

reorganización, 77.2
 terreno, 85.7

V
 velocidad, 89.0
 cambiar, 89.1
 cero, 89.2
 incrementar por encima del máximo, 89.3
 modificadores de movimiento, 59.2
 ventajas, 90.0
 efecto alternativo, 90.3
 gastar, 45.0

U
 umbral de heridas, 49.2
 mejoras de miniatura, 57.4
 única, 63.0
 mejoras, 50.0
 unidades, 87.0
 aliada, 7.0
 bordes, 87.2
 desplegar, 91.2
 destruida, 30.1
 fichas de Identificación, 39.1
 obstáculos, 64.1
 tipo, 87.1

Z
 zona de juego, 92.0
 bordes, 64.1

Créditos

Diseño del juego: Andrew Fischer

Desarrollo adicional: Frank Brooks y Alex Davy, con Katie Berger y Andrew Wyshock

Producción: Michael Gernes

Diseño gráfico: Chris Beck, Evan Simonet y Michael Silsby

Diseñador gráfico ejecutivo: Brian Schomburg

Maquetación: Edge Studio

Texto y diagramas adicionales: John Shaffer

Redacción y edición técnica: Adam Baker

Revisión del texto: David Hansen y Molly Glover

Traducción: Alfred Moragas

Jefa de desarrollo de la Guía de trasfondo de Runebound: Katrina Ostrander

Redacción y desarrollo adicional de la Guía de trasfondo de Runebound: Craig Gallant, Michael Gernes, Christian T. Petersen, Ian Price y Sam Stewart

Edición y revisión del texto de la Guía de trasfondo de Runebound: Christine Crabb, Molly Glover, Andrew Navaro y Katrina Ostrander

Universo de Runebound creado por: Christian T. Petersen y Darrell Hardy

Equipo de historia de Runebound: Daniel Lovat Clark, Kara Centell-Dunk, Nathan Hajek y Katrina Ostrander

Jefe del equipo de historia de Runebound: Andrew Navaro

Ilustración de portada: Jordan Kerbow y Taylor Ingvarsson

Ilustraciones interiores: Jared Blando, Alberto Bontempi, Yoann Boissonnet, Dimitry Burmak, Anna Christenson, Dinodrawing, Carolina Eade, Nicholas Gregory, Johan Grenier, Jordan Kerbow, Sam Lamont, David Nash, Dan Scott, Stephen Somers y Wibben

Dirección artística: Taylor Ingvarsson

Director artístico ejecutivo: Andy Christensen

Modelado de miniaturas: Gary Storkamp, Niklas Norman, David Ferreira, Bexley Andrajack y Robert Brantseg

Coordinador del juego de miniaturas: John Shaffer

Pintado de las miniaturas: John Shaffer, Tim Flanders y Bexley Andrajack

Coordinador del modelado de miniaturas: John Franz-Wichlacz

Fotografía: Ryan Thompson

Coordinador del proyecto: Mark Larson

Coordinadores de producción: Marcia Colby, Jason Glawe, Liza Lundgren y Johanna Whiting

Gestión de producción: Megan Duehn y Jason Beaudoain

Productor ejecutivo: Michael Hurley

Diseñador ejecutivo: Corey Konieczka

Director creativo: Andrew Navaro

Editores: Christian T. Petersen y Jose M. Rey

Queremos darle nuestro más profundo agradecimiento a Ben Bottorf, Boyd Bottorf, Katie Berger, Sam McGrath, Y. Paul Sussman y Andrew Wyshock

Pruebas de juego: Heath Addis, T.J. Allred, Daniel Auvil, Adam Baker, Christine Berger, Katie Berger, Jeff Bibbs, Boyd Bottorff, Benjamin Bottorff, Max Brooke, Frank Brooks, Kevin Bruins, Federico Castelo, Vanina Castelo, Alex Davy, Charles Denison, Eric Donovan, Pablo Espinosa, Gina Evans, Robert Evans, Petra Exnarova, Tim Flanders, Dwight Gawehn, Mike Gerold, David Green, Candice Green, Joe Grim, Nicholas Hanning, Justin Hoeger, Tim Huckelbery, Steven Isaacs, Evan Johnson, Nathan Karpinski, Keesjan Kleef, Brendon Lam, Federico Martinez, Pim Mauve, Sam McGrath, Spencer Palmer, Taylor Palmer, Tom Parry, Mich Pearson, Al Peffers, Jake Rudquist, Matthew Rudquist, John Shaffer, Sam Stewart, Y Paul Sussman, Eteri Svanidze, Stephen Thackston, Nikki Valens, Jan-Cees Voogd, Joris Voogd, Jeff Welder, Chris Weyer y Andrew Wyshock

© 2016 Fantasy Flight Games. Runewars y Fantasy Flight Supply son TMs de Fantasy Flight Games. Runebound, Fantasy Flight Games y el logotipo de FFG son © de Fantasy Flight Games. Distribuido exclusivamente en España por Edge Entertainment, Plaza Sacrificio 5 Local, 41018 Sevilla, España. Tel: (+34) 955 285 272. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.