

MAGE KNIGHT

Reglas para Caballería

Todas las reglas de *Mage Knight*™ se aplican a las monturas, los jinetes y a las unidades de caballería, excepto cuando se indique lo contrario en estas reglas.



Monturas

Algunos guerreros, llamados monturas, tienen bases alargadas. Estas bases tienen una ranura que puede acomodar la base de otro guerrero, y una silla que puede acomodar físicamente a un jinete. Cada montura es de un cierto tipo de montura y tiene un símbolo de montura impreso junto a su valor de velocidad, asociado a él. Las monturas no pueden efectuar giros libres.

Caballo de Guerra



Grifo de las Nubes



Pájaro de Guerra del Desierto



Vénado Astado



Pegaso



Salamandra



Dragón de los Cielos



Tecnogato



Jinetes

Algunos guerreros tienen un bonificador de ataque impreso con un cuadrado (por ejemplo, 3). Sólo estos guerreros, que tienen uno o más símbolos de montura impreso en sus bases, pueden ser jinetes. Estos símbolos de montura indican qué tipo o tipos de montura puede utilizar ese guerrero. Un guerrero sobre una montura se convierte en un jinete. Un guerrero que puede convertirse en jinete puede utilizar su bonificador de ataque sólo cuando está en una montura; este bonificador se aplica a todos los ataques que este guerrero efectúe, sin importar cuál sea el tipo de ataque del guerrero.



Símbol(os) de montura

Bonificador de ataque de jinete

Unidades de caballería

Juntos, a la montura y al jinete se les llama unidad de caballería. Para formar una unidad de caballería sigue estos pasos:

- 1 Retira al guerrero de su base. Esto revelará un pie de plástico que puedes insertar en un agujero de la silla de la montura. Esto asegurará al jinete a su montura. Los guerreros que pueden convertirse en jinetes son los únicos guerreros que pueden retirarse de sus bases de este modo.
- 2 Coloca la base del jinete en la ranura de la base de su montura.

Todas las monturas deben desplegarse como unidades de caballería; es decir, no pueden desplegarse sin jinetes. Los valores en puntos tanto del jinete como de la montura cuentan para el total de construcción.

Las unidades de caballería no pueden:

- hacer giros libres.
- capturar o ser capturadas.
- utilizar la competencia embestida.
- ser afectados por las hab's especiales de Vuelo poderoso o Levitación mágica.
- utilizar habilidades de subfacción.

Una montura y su jinete están en contacto de base el uno con el otro y forman una única miniatura, o una unidad. Una miniatura que esté en contacto de base con una unidad de caballería está en contacto de base tanto con el jinete como con la montura. Cuando una unidad de caballería ocupa un elemento de terreno, tanto el jinete como la montura ocupan el elemento de terreno.

Las habilidades especiales de un jinete o los objetos con que está equipado que hagan referencia al arco frontal del jinete, como Veneno o Barrido, utilizan el arco frontal de la montura mientras el jinete forme parte de una unidad de caballería.

Asignando acciones a una unidad de caballería

Puedes dar a una unidad de caballería sólo una acción por turno.

Si das una acción a una unidad de caballería que haga que reciba un segundo marcador de acción, no recibe I de daño por presión después de resolver la acción.

Cuando una unidad de caballería recibe una acción de movimiento sólo se pueden utilizar para resolver la acción el valor de velocidad de la montura, sus habilidades especiales y competencias.

Cuando una unidad de caballería recibe una acción especial o de combate a distancia o de combate cuerpo a cuerpo, debes escoger entre utilizar el dial de combate del jinete o el de la montura para resolver la acción. Cuando utilizas el dial de combate de la montura sólo pueden utilizarse las habilidades especiales de la misma. Cuando utilizas el dial de combate del jinete, sólo puedes utilizar las habilidades especiales y objetos del jinete. Un jinete que puede equiparse con objetos

puede dejar y recoger objetos como parte de una unidad de caballería. Al dejar o recoger objetos como parte de una unidad de caballería, el marcador del objeto debe estar en contacto de base con la montura. Una unidad de caballería que recibe una acción de combate a distancia o de combate cuerpo a cuerpo utiliza el punto central y arco frontal de la montura.

Atacando y dañando a una unidad de caballería

Al designar como objetivo a una unidad de caballería, el atacante escoge el dial de combate contra el cual va a efectuar el ataque. Cuando se ataca a una unidad de caballería, se utiliza el punto central de la montura para determinar la línea de fuego y cualquier área de efecto, como la de la habilidad especial Bombardeo. Si una unidad de caballería es afectada por la habilidad especial Bombardeo o por cualquier otro ataque de área de efecto, el daño se aplica tanto al dial de combate de la montura como al del jinete.

Utiliza el arco posterior de la montura para determinar si se aplica algún modificador por arco trasero al ataque. Si una unidad de caballería recibe daño de presión, debes escoger si aplicar el daño al dial de combate de la montura o al del jinete.

Unidades de caballería y formaciones

Las unidades de caballería pueden crear formaciones sólo con otras unidades de caballería. Todos los jinetes de una formación de unidades de caballería deben tener el mismo símbolo de facción; las facciones de las monturas se ignoran a efectos de formaciones.

Eliminando unidades de caballería

Si una montura es eliminada antes que su jinete, éste vuelve a su base. Colócale en el campo de batalla en contacto de base con la montura y retira luego la montura de la partida. Si el jinete no puede colocarse en contacto de base con la montura, elimina tanto al jinete como a la montura. Cuando una montura o jinete son eliminados, retira cualquier marcador de acción que tuviera la unidad de caballería.

Si una montura queda sin jinete, el nivel de inteligencia de la montura determina cómo reacciona ésta. Cada tipo de montura está impreso dentro de una de tres formas: un círculo, un pentágono o un cuadrado. Esta forma indica el nivel de inteligencia de la montura, como se describe a continuación.

Niveles de inteligencia

Nervioso (●): si esta montura no tiene un jinete al comienzo de la fase final de cualquier jugador, retírala de la partida.

Independiente (◆): si esta montura no tiene un jinete, puede recibir acciones normalmente.

Mal carácter (■): si esta montura no tiene un jinete al comienzo de la fase de mando de cualquier jugador, es un guerrero amigo del jugador cuyo turno sea, y es un guerrero enemigo de todos los demás jugadores durante ese turno.

Jinetes desmontados

Un jinete puede desmontar durante la partida; ese guerrero es un jinete desmontado

y un guerrero hasta que obtenga otra montura, y se le aplican todas las reglas referentes a guerreros y jinetes desmontados, según resulte apropiado.

Para desmontar a un jinete, da a la unidad de caballería una acción especial. No des a la montura o el jinete un marcador de acción, y retira cualquier marcador de acción que tuviera la unidad de caballería. Retira al jinete de su montura, devuélvele a su base, y colócale en el campo de batalla en contacto de base con la montura. Tanto el jinete como la montura pueden recibir acciones el mismo turno en que el jinete desmonta. Si no hay espacio en el campo de batalla para que el jinete se coloque en contacto de base con su montura, no puede desmontar.

Un jinete desmontado puede obtener otra montura durante la partida. Para ello, el jinete desmontado debe estar en contacto de base con una montura amiga sin un jinete, y tanto los símbolos de montura de la cabalgadura como del jinete deben coincidir. Da al jinete desmontado una acción especial, retírale de su base, y colócale en la silla de montar de la montura. Coloca luego la base del jinete en la ranura de la base de la montura. Da a la recién formada unidad de caballería un marcador de acción. La unidad de caballería puede recibir una acción el mismo turno en que fue formada.

Competencias

Algunas competencias permiten a una unidad de caballería mover y atacar utilizando sólo una acción. En estos casos, la montura y el jinete pueden utilizar cualquier habilidad especial que posean que requiera el tipo de acción dada cuando resuelven la acción, a menos que se especifique lo contrario. A continuación se describen las competencias de las unidades de caballería.

Manejo de las riendas

Cuando esta unidad es el objetivo de un ataque de combate a distancia que se resuelve contra el dial de combate del jinete, el atacante recibe un penalizador de -2 a su valor de ataque.

Empalar

El jinete de esta montura no puede utilizar la habilidad especial Maestro de armas. Cuando el jinete de esta unidad de caballería tiene éxito en un ataque de combate cuerpo a cuerpo contra un único objetivo, el jinete recibe un bonificador de +2 a su valor de daño en combate cuerpo a cuerpo.

Asalto montado

Da a esta unidad de caballería una acción de combate a distancia cuando no se encuentre en contacto de base con una miniatura enemiga. Esta unidad de caballería puede mover hasta la totalidad de su valor de velocidad y efectuar luego un ataque de combate a distancia. Utiliza el dial de combate de la montura para resolver el movimiento y el del jinete para resolver el ataque de combate a distancia.

Carga montada

Da a esta unidad de caballería una acción de combate cuerpo a cuerpo cuando no se encuentre en contacto de base con una miniatura enemiga. Esta unidad de caballería puede mover hasta la totalidad de su valor de velocidad y efectuar luego un ataque de

combate cuerpo a cuerpo. Utiliza el dial de combate de la montura para resolver el movimiento y el del jinete para resolver el ataque de combate cuerpo a cuerpo.

Aplastar

Da a esta unidad de caballería una acción de movimiento cuando no esté en contacto de base con una miniatura enemiga; esta unidad no puede utilizar ninguna habilidad especial de velocidad. Al final del movimiento debe estar en contacto de base con una única unidad de caballería enemiga. Tira un dado de seis caras y suma el bonificador de ataque del jinete al resultado. Si éste es de 6 ó más, el jinete de la unidad de caballería enemiga es desmontado. Si no hay espacio suficiente para que la base del jinete desmontado pueda colocarse en el campo de batalla en contacto de base con la montura, el jinete desmontado es eliminado.

Arrollar

Da a esta unidad una acción de movimiento mientras esté en tierra; no puede utilizar la competencia tiempo doble. Mide una ruta de movimiento en línea recta desde el arco frontal de la montura. Este movimiento puede cruzar las bases de otras miniaturas. Resuelve el movimiento. Cualquier miniature que estuviera en tierra por cuya base pasara el movimiento recibe I de daño.

Subfacción: Jinetes Oscuros

Las unidades de caballería de la subfacción los Jinetes Oscuros (☉) sigue las mismas reglas que las demás unidades de caballería, con las siguientes excepciones:

Habilidades de subfacción

- Los jinetes y las monturas están emparejados por sus números de coleccionista, no por sus símbolos de montura. Por ejemplo, el guerrero nº I2Ia sólo puede montar la cabalgadura nº I2Ib.
- Los jinetes de la subfacción de los Jinetes Oscuros no pueden desmontar ni ser desmontados.
- No puede eliminarse a una montura del o sJinetes Oscuros antes de que su jinete sea eliminado. Si aparecen tres calaveras en el visor de estadísticas de una montura de los Jinetes Oscuros que aún tenga un jinete, en lugar de eliminar a la montura, gira su dial de combate hasta el señalizador de posición inicial.
- Cuando se elimina o retira a un jinete de la subfacción de los Jinetes Oscuros, retira la base del jinete del espacio en la base de la montura. El jinete permanece en la silla de la montura.
- Los jinetes de la subfacción de los Jinetes Oscuros pueden utilizar sus habilidades de subfacción mientras son parte de una unidad de caballería.

Apocalipsis



Jinetes Oscuros

UNIDAD OSCURA (opcional) al comienzo de tu fase de mando, inflige I de daño por presión al jinete de esta unidad para curar a su montura de I de daño. Esta habilidad puede utilizarse sólo una vez en cada una de tus fases de mando.

Independientes Elementales



Refugio Salvaje

ALIADO DE LA NATURALEZA la línea de fuego de este guerrero no se ve afectada por el terreno obstaculizado o por terreno que proporcione ocultamiento. Los objetivos de los ataques de combate a distancia de este guerrero tratan el terreno obstaculizado y el terreno que proporciona ocultamiento como terreno despejado para esos ataques. Cuando este guerrero se encuentra en terreno obstaculizado, obtiene un bonificador de +1 a su valor de defensa.

Nuevos términos

Bonificador de ataque de jinete: un bonificador especial que indica que un guerrero puede ser jinete. Un guerrero puede utilizar este bonificador de ataque sólo mientras esté montando una cabalgadura.

Desmontar: retirar a un jinete de su montura.

Espacio o ranuela de la base: el espacio en la base de una montura en que se coloca la base de un guerrero cuando el guerrero pasa a ser el jinete de esa montura.

Independiente: si no tiene jinete, una montura con este nivel de inteligencia puede recibir acciones normalmente.

Jinete desmontado: un guerrero que ha sido retirado de su montura. Se le considera tanto un jinete desmontado como un guerrero a efectos de juego.

Jinete: un guerrero que puede montar una montura.

Mal carácter (cuadrado): si esta montura no tiene un jinete al comienzo de la fase de mando de cualquier jugador, es un guerrero amigo del jugador cuyo turno sea, y es un guerrero enemigo de todos los demás jugadores durante ese turno.

Montura o cabalgadura: un guerrero con base alargada que puede llevar a otros guerreros, llamados jinetes.

Nervioso: si esta montura no tiene un jinete al comienzo de la fase final de cualquier jugador, retírala de la partida.

Nivel de inteligencia: el nivel de inteligencia de una montura dicta cómo reacciona a la falta de un jinete.

Silla de montar: el área de la montura en que se coloca a un jinete cuando pasa a formar parte de una unidad de caballería.

Símbolo de montura: un símbolo de montura en la base de una cabalgadura indica el tipo de montura que es. Un símbolo de montura en la base de un guerrero indica que el guerrero puede montar a una montura de ese tipo.

Tipo de montura: qué tipo de guerrero es una montura. El tipo de montura de una cabalgadura debe encajar con el símbolo de montura de un jinete para que ambos puedan formar una unidad de caballería.

Unidad de caballería: una unidad compuesta por un jinete y una montura.