

MAGE KNIGHT

UNLIMITED

CONTENIDOS

I. ESTO ES MAGE KNIGHT

Guerreros de Mage Knight
La Base
El Dial de Combate
Valores de Combate
Guerreros Montados
Elementos Necesarios en el Juego

II. COMENZANDO A JUGAR

Construyendo tu Ejército
Preparando el Escenario

III. CÓMO JUGAR

Acciones y Turnos
Conceptos de Juego Importantes
Contacto de Base

Miniaturas Amigas y Enemigas

Marcando con Acciones a las Miniaturas
Presión
Medidas
Habilidades Especiales
Movimiento
Separándose
Giros Libres
Un Guerrero que ha Movido
Combate
Visión General
Combate a Distancia
Combate Cuerpo a Cuerpo

IV. FORMACIONES

Formaciones en Movimiento
Formaciones en Combate
Los Shyfts

V. TERRENO

Terreno Despejado
Terreno Obstaculizado
Terreno Bloqueado
Tipos de Terreno Elevado
Terreno Especial

VI. TERMINANDO LA PARTIDA

¡Victoria!
Retirada

VII. EL JUEGO ESTÁNDAR

VIII. LA ETIQUETA DEL JUEGO EN MAGE KNIGHT

IX. GLOSARIO

¿ESTO ES MAGE KNIGHT!

En *Mage Knight*, asumes el papel de un poderoso señor de la guerra; un rey, un barón o un alto hechicero que envía a sus tropas a combatir contra los ejércitos rivales. Razas de seres fantásticos pueblan tu ejército, mientras que la magia arcana y otros poderosos ingenios tecnológicos lo arman. Si estás dispuesto a emprender la tarea de levantar todo un reino de entre el caos, sigue leyendo.

Nota: Mientras lees estas reglas, encontrarás algunas palabras escritas en cursiva. Estas palabras se describen en el Glosario.

Mage Knight es un rápido juego de mesa de combate que usa las figuras coleccionables *Mage Knight*. A cada miniatura (o figura) se la denomina guerrero y pertenece a una de las ocho facciones diferentes. Si una miniatura no tiene símbolo de facción, es un Engendro de Magia y no puede utilizar las reglas basadas en las facciones.



Cuando tú y tus amigos os reunáis para echar una partida de *Mage Knight*, cada uno de vosotros construirá un ejército a partir de vuestra propia colección de guerreros. Podéis construir vuestro ejército de cientos de formas diferentes, usando figuras de una sola facción o mezclando guerreros de diferentes facciones. En los tiempos de caos que corren, se han visto ejércitos de todas las configuraciones posibles.

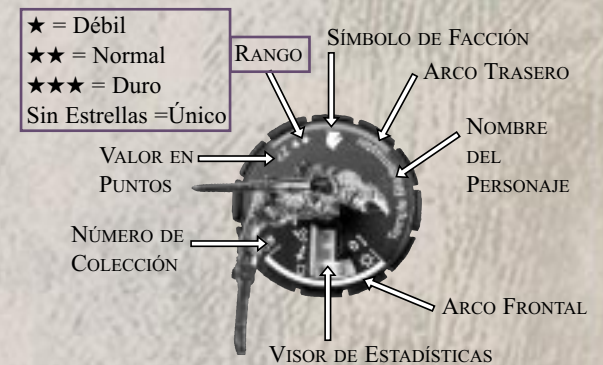
Puedes jugar *Mage Knight* con tanta gente como quieras, pero el juego funciona mejor cuando participan dos, tres o cuatro jugadores, cada uno con un solo ejército. También puedes jugar combates con dos (o más) bandos, teniendo dos o más compañeros aliados en cada uno. Con estas reglas, harás que tu ejército combata contra los demás, en busca de la victoria.

GUERREROS DE MAGE KNIGHT

Una miniatura *Mage Knight* se compone de tres partes principales: la figura, la base y el dial de combate.

LA BASE

La base de cada guerrero contiene información importante:



Nota: Los coleccionistas querrán saber que existen 160 guerreros *Mage Knight* diferentes en la serie básica. Algunas figuras son parecidas, pero se diferencian en los rangos, los esquemas de color y los diales de combate, todo lo cual las identifica. La base de cada figura tiene un número de coleccionista para que puedas saber cómo va tu colección.

EL DIAL DE COMBATE

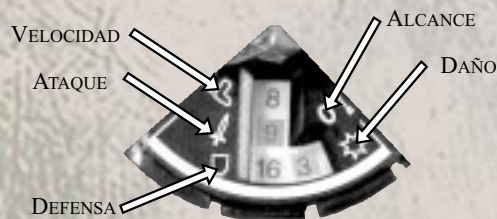
El dial de combate es el rasgo único que diferencia a *Mage Knight* de los otros juegos de miniaturas. El dial de combate es el disco rotatorio que se encuentra bajo la base de cada figura. El dial de cada guerrero muestra una serie de números que te dicen cuán bueno es tu guerrero haciendo ciertas cosas. Cada vez que tu guerrero recibe un click de daño durante el juego, debes girar el dial de combate en el sentido de las agujas del reloj hasta el siguiente conjunto de números. Pruébalo. Como puedes ver, cada vez que tu guerrero sufre daño, sus números del dial de combate cambian, a menudo reduciendo su efectividad. Cuando tu guerrero sufre un click de curación durante el juego, gira su dial de combate en el sentido inverso al de las agujas del reloj.



Las bases de todos los guerreros montados y de algunos guerreros de a pie giran desde la parte inferior del dial; para facilitar el girar estos diales hemos incluido un anillo *Mage Knight* en cada Paquete Inicial.

VALORES DE COMBATE

Cada guerrero tiene cinco valores de combate. Cuatro de estos valores pueden cambiar durante una partida: **velocidad, ataque, defensa y daño**. Están en el dial de combate, y pueden verse en el visor. El quinto valor es el **alcance**, que no cambia nunca y está impresa en la base de la figura. Cada valor aparece junto a su símbolo.



GUERREROS MONTADOS

Algunas miniaturas de *Mage Knight* encontradas en determinadas expansiones del juego tienen una base doble con forma de "cacahuete". Una miniatura con base doble con una herradura impresa junto al valor de la velocidad se llama un guerrero montado. Los guerreros montados siguen todas las reglas normales de las miniaturas montadas, salvando las excepciones detalladas en este reglamento.



ELEMENTOS NECESARIOS EN EL JUEGO

Además de tus guerreros *Mage Knight* y de este librito de reglas necesitarás lo siguiente para jugar: una regla flexible de 18 pulgadas marcada en incrementos de 1 pulgada y dos dados de seis caras. Todo esto lo encontrarás en el paquete básico *Mage Knight Unlimited*. Además, te será útil tener algunas monedas o fichas que te sirvan como marcadores durante las partidas. Para acabar, es posible que quieras reunir algunos elementos de escenografía para representar el terreno.

En cada paquete de Guerreros de *Mage Knight* se proporciona una serie de adhesivos redondos, de color blanco. Puedes pegarlos a la parte inferior de las bases de tus guerreros y escribir tus iniciales en ellos. Estos adhesivos te ayudarán a diferenciar qué guerreros son tuyos al final de cada batalla. Si utilizas el anillo *Mage Knight* para bases que giran desde abajo puedes utilizar el adhesivo suministrado. De otro modo, pega simplemente los adhesivos a la parte inferior de la base sin cubrir la barra giratoria.

COMENZANDO A JUGAR

Hay dos cosas que tú y tus oponentes debéis hacer antes de iniciar una partida de *Mage Knight*. Cada uno de vosotros debe construir un ejército y luego todos vosotros debéis preparar el escenario.

CONSTRUYE TU EJÉRCITO

Todos los jugadores de la partida deberían ponerse de acuerdo en el valor total en puntos de construcción del ejército para cada jugador. Los valores totales de construcción deberían ser siempre en múltiplos de 100 puntos. Mientras estéis aprendiendo, usad valores totales de construcción de 100 puntos. Más adelante, pasad a usar valores totales de 200, 300 o incluso más puntos.

Cada guerrero de *Mage Knight* tiene un valor de puntos impreso en su base. Escoge para tu ejército guerreros cuyo valor total en puntos no sobrepase el total de construcción, el límite máximo del que dispones. También puedes elegir guerreros por un valor total en puntos inferior al total de construcción permitido.

Ejemplo: Rich está construyendo un ejército con un total de construcción de 100 puntos. Le gustan las figuras del Gremio Atlante, así que escoge a la mayoría de sus guerreros de entre esa facción. Basándose en su excelente habilidad en el combate cuerpo a cuerpo, Rich elige a un duro Guardia Altemo (37 puntos). Luego, elige a un débil Semimago (22 puntos) y a un duro Ballestero Utem (12 puntos). Ambas miniaturas tienen buenos valores en ataque a distancia. Rich escoge también a un Guardia Utem normal (13 puntos). Pretende emplearlo para tratar de capturar alguna pieza rival durante la batalla que se avecina. Para finalizar, elige a un duro Médico Sanguijuela (14 puntos) de los Rebeldes de la Pólvora. Ahora su ejército tiene algo de poder de curación. Rich suma los valores en puntos de sus guerreros. El total es 98 (37+22+12+13+14=98). Los guerreros de Rich no superan el valor total de puntos de construcción permitido, 100 puntos, lo cual es correcto.



Tu ejército puede disponer de dos o más miniaturas iguales, a menos que esa miniatura sea única. Una miniatura es única si no tiene ninguna estrella de rango en la base. Es correcto que bandos opuestos dispongan de la misma figura única.

Nota: Cuando diseñes tu ejército, mezcla y conjunta guerreros que operen bien en equipo y que te ayuden a conseguir tus objetivos estratégicos. Los ejércitos pueden crearse con el fin de eliminar a los rivales mediante ataques a distancia, de recuperar miniaturas muertas o con el objeto de capturar las miniaturas de los oponentes. Por supuesto, para toda estrategia de construcción de ejército, existe una contra-estrategia, así que es mejor que haya diversidad entre tus guerreros y así sortear las diferentes amenazas que tus oponentes pueden poner sobre la mesa. Ve a www.mageknight.com o a www.devir.es para unirme a otros jugadores que discuten de estrategias de construcción de ejércitos y de reglas de juego.

PREPARANDO EL ESCENARIO

Ahora ha llegado el momento de crear el campo de batalla para tu partida. *Mage Knight* puede jugarse casi en cualquier parte, pero lo mejor es una superficie plana. Deberías encontrar una zona cuadrada de un metro de lado aproximadamente. Cada jugador elige un lado del campo de batalla como borde de comienzo. A lo largo de tu borde de comienzo tienes un área rectangular imaginaria llamada *zona de comienzo*. Tu zona de comienzo parte desde tu borde y se extiende unos ocho centímetros (tres pulgadas) en el campo de batalla. Tu zona de comienzo debe encontrarse también al menos a veinte centímetros (ocho pulgadas) de cualquier otro borde.

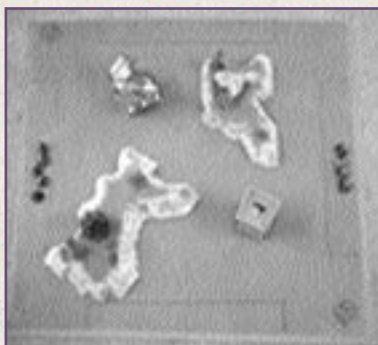
Cada jugador coloca entre ningún y cuatro elementos de terreno en una pila de terreno al lado del campo de batalla. El terreno se describe detalladamente en la página xxx12. Muchos objetos cotidianos pueden hacer las veces de elementos de terreno; un libro, una hoja de papel, un plato de café o un salero pueden todos ellos representar terreno.

A continuación, cada jugador tira dos dados y el que saque la tirada más alta (una vez resueltos los empates) actúa como *primer jugador*.

El primer jugador toma un elemento de terreno de la pila de terreno y la coloca en cualquier posición del campo de batalla. El jugador a su izquierda hace lo mismo y esto continúa en el sentido de las agujas del reloj hasta que todos los objetos de la pila de terreno han sido colocados. Cada objeto de terreno debe colocarse como mínimo a cinco centímetros (dos pulgadas) de distancia de otro elemento de escenario.

Una vez colocado todo el terreno, cada jugador ajusta los diales de combate de todas sus miniaturas poniéndolos en la posición inicial, de modo que se pueda ver el cuadrado verde en el espacio reservado para el **daño** en el visor de estadísticas. Este cuadrado verde muestra la Posición Inicial de la miniatura.

El primer jugador coloca entonces su ejército en el campo de batalla. Cada uno de sus guerreros debe colocarse en su área de comienzo. Después de que el primer jugador haya acabado de colocar sus miniaturas, el jugador de su izquierda hace lo mismo. Si hay más de dos jugadores, esto continúa de este modo alrededor de la mesa en la dirección de las agujas del reloj.



Cuando el último jugador haya colocado su ejército puede dar comienzo la batalla.

CÓMO JUGAR

En *Mage Knight* los jugadores se alternan para mover sus guerreros y atacar a las miniaturas rivales tratando de ganar la partida. A continuación se describen las reglas que muestran cómo mover guerreros y llevar a cabo el combate.

TURNOS Y ACCIONES

Mage Knight se juega siguiendo una sucesión de *turnos*. El primer jugador juega su primer turno. El jugador a su izquierda juega el siguiente turno, y así sucesivamente, siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Si un jugador queda eliminado del juego, el resto de los jugadores continúa jugando turnos siguiendo el mismo orden.

Al principio de tu turno, tienes un cierto número de acciones. Este número es el mismo para toda la partida. El número de acciones que tienes depende del *valor total en puntos de construcción* de tu ejército. Tienes un punto de acción por cada 100 puntos de tu valor total de construcción. Por tanto, un ejército con un valor total de construcción de 100 puntos tiene 1 punto de acción cada turno. Un valor total de construcción de 200 puntos te da 2 acciones cada turno. 300 puntos te dan 3 puntos, etc. Tus puntos de acción no se ven disminuidos cuando tus guerreros son eliminados o capturados.

Durante tu turno decides a qué guerreros asignas acciones. Puedes ver el resultado de una acción antes de decidir qué hacer en la próxima (si tienes más de una acción disponible). Ningún guerrero puede recibir más de una acción por turno. Si tienes más acciones que guerreros, pierdes las acciones extra. No puedes guardar o acumular acciones de un turno para otro. Todas las acciones deben escogerse de entre las siguientes cuatro opciones:

- 1.- **Mover un guerrero.**
- 2.- **Combate a distancia**, efectuado por un guerrero.
- 3.- **Combate Cuerpo a Cuerpo**, efectuado por un guerrero.
- 4.- **Pasar**. Si das esta acción a un guerrero, ni mueve ni efectúa un ataque.

Una vez has resuelto todas las tus acciones durante tu turno es el turno del siguiente jugador. La partida sigue adelante de este modo, cada jugador juega un turno y da acciones a sus guerreros.

Ejemplo: Matt tiene nueve guerreros en su ejército de 200 puntos. Tiene dos acciones al comienzo de cada uno de sus turnos. Durante uno de sus turnos Matt quiere disparar a una figura enemiga y acercarse a otra. Matt da a uno de sus guerreros una **acción de combate a distancia** y tras resolver el ataque le da una acción de movimiento a otro guerrero diferente. Matt ha usado sus dos acciones en dos guerreros diferentes y ha terminado su turno. Fíjate que podría haber dado a dos guerreros sendas acciones de **movimiento**, o a dos guerreros acciones de **combate a distancia** o **de cuerpo a cuerpo**. No hay restricción alguna en las combinaciones de acciones que puedes asignar a tus guerreros en ningún turno.

Nota: Como puedes ver, en las partidas pequeñas de 100 o 200 puntos, los turnos serán cortos y pasarán muy rápidamente. No te preocupes si no puedes hacer todo lo que querías en un solo turno. ¡Tus oponentes están jugando bajo las mismas restricciones y pronto volverá a ser tu turno!

CONCEPTOS DE JUEGO IMPORTANTES

Antes de pasar a describir las distintas acciones se muestran aquí algunos conceptos de juego importantes.

CONTACTO DE BASE

Varias reglas hacen referencia al contacto de base. Una miniatura se encuentra en contacto de base con otra miniatura si sus bases se tocan.

MINIATURAS AMIGAS Y ENEMIGAS

Las *figuras amigas* son los guerreros que controlas en la partida, o las miniaturas que están controladas por un aliado o compañero de equipo. Las *miniaturas enemigas* son los guerreros controlados por un oponente. El estatus amistoso u oponente se determina al principio de la partida y no puede alterarse.

MARCANDO CON ACCIONES A LAS MINIATURAS

Si das una acción (que no sea **pasar**) a uno de tus guerreros, señálalo con un *marcador de acción*, como por ejemplo una moneda o una ficha. Este marcador recordará a todos los jugadores qué figuras han realizado ya acciones. Al final de tu turno quita todos los marcadores que colocaste durante el turno anterior.

PRESIÓN

Si das una acción (que no sea **pasar**) al mismo guerrero en dos turnos consecutivos, ese guerrero sufre un clic de daño tras llevar su acción a cabo. A esto se le llama *presión*; el daño representa la fatiga causada por realizar acciones consecutivas. No puedes dar a un guerrero una acción (que no sea pasar) en tres turnos consecutivos.

Nota: Los marcadores con las que señalas a tus guerreros sirven para recordarte qué figuras sufrirán el daño por presión. Si presionas a un guerrero, señálalo con un segundo marcador y deja los dos hasta tu próximo turno. En ese siguiente turno los dos marcadores te recordarán que no puedes darle otra acción exceptuando **pasar**. Retira los dos marcadores al final del turno.



Este guerrero se ha movido en dos turnos consecutivos de su jugador. Recibe presión y un segundo marcador. Después de llevar a cabo la acción de presión el jugador debe inflingirle un clic de daño.

MEDIDAS

Cuando midas las distancias para el despliegue, el movimiento y el combate a distancia, mide siempre la distancia al y desde el centro de la base de la figura. Muchas bases muestran un punto central como referencia para mediciones. En cualquier momento puedes medir cualquier cosa en el campo de batalla.

HABILIDADES ESPECIALES

En el dial de combate de cada miniatura hay cuadrados de colores. Estos cuadrados de colores están vinculados con áreas del visor de estadísticas y representan habilidades especiales que posee tu guerrero. Las habilidades especiales de tu guerrero vienen y se van al sufrir y recuperar clics de daño y curación. Encontrarás descripciones de todas las habilidades especiales en la *Tarjeta de Habilidades Especiales de Mage Knight*.

Si una habilidad especial se describe como opcional, el jugador que controla al guerrero es quien decide si la habilidad está o no en uso.

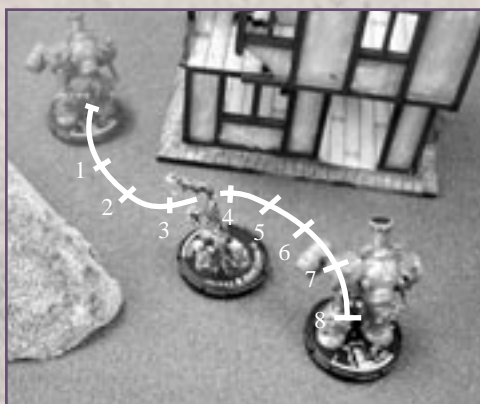
Todas las habilidades especiales surten efecto mientras aparezcan en el visor de estadísticas. Si una habilidad especial se describe como opcional, se presupone que está en efecto a menos que se cancele. El jugador que controle a la miniatura con la habilidad especial puede cancelar el efecto en cualquier momento, en cuyo caso queda cancelada hasta el final del turno presente. A partir de ese momento se considera que vuelve a estar en efecto.

MOVIMIENTO

El valor de la **velocidad** actual de tu guerrero se muestra en su dial de combate. Ese es el número de pulgadas que puedes **mover** a tu guerrero cuando le das la acción de movimiento. Cuando mueves a un guerrero, coloca la regla flexible *Mage Knight* en el campo de batalla. Mide desde el centro de la base de tu guerrero hasta el destino deseado, siguiendo el recorrido exacto de la miniatura con la regla según se haga necesario.

El recorrido exacto que muestra la regla flexible no puede atravesar las bases de otras miniaturas y no puede pasar entre dos miniaturas que estén en contacto de base.

Cuando todos los jugadores estén de acuerdo con el recorrido exacto del movimiento mostrado por la regla flexible puedes tomar a tu guerrero y colocarlo en su nueva posición en el campo de batalla. Cuando hayas colocado a tu guerrero puedes encararlo hacia cualquier dirección. El encaramiento de tu guerrero es importante porque sólo puede atacar (usando acciones de **combate cuerpo a cuerpo** y **combate a distancia**) hacia su arco frontal.



SEPARÁNDOSE

Si le das una acción de **movimiento** a un guerrero que está en contacto de base con una o más miniaturas enemigas, debes intentar *escapar*. Tira un dado de seis caras. Si sacas un 1, 2 o 3 el guerrero no logra separarse y no puede cambiar su posición dentro del campo de batalla, aunque puedes cambiar su encaramiento. Si sacas un 4, 5 o 6 has conseguido separarte y puedes cambiar su posición en el campo de batalla como se ha descrito anteriormente.

Un guerrero montado solo fracasa al intentar separarse de las miniaturas enemigas en una tirada con un resultado de 1. Un guerrero montado que fracasa al intentar separarse ni puede cambiar su encaramiento. Cuando un guerrero montado se separa con éxito de una o más miniaturas enemigas en contacto de base fuera de su arco delantero, automáticamente inflinge 1 click de daño a cada una de esas miniaturas enemigas. Este daño puede reducirse con Resistencia e Invulnerabilidad.

Un guerrero que recibe una acción de **movimiento** para activar una habilidad especial, donde la habilidad diga "pero no le muevas" —por ejemplo en Levitación Mágica, Necromancia y Regeneración— no tiene que hacer una tirada para separarse.

GIROS LIBRES

Si el movimiento de tu guerrero le hace entrar en contacto de base con una o más miniaturas enemigas estas miniaturas enemigas tienen inmediatamente la opción de girar y colocar cualquier parte de sus arcos frontales en contacto con tu guerrero. Estos giros, llamados *giros libres*, no cuestan ningún punto de acción a tu rival ni causan presión.

Ejemplo: El Guardia Utem de Derek tiene un valor en velocidad de 8 y Derek da a su guardia una acción de movimiento. Un Espadachín de Cristal controlado por Brian está a unas pocas pulgadas de allí. Derek comprueba que el recorrido del movimiento sea correcto, toma a su guardia y lo colo-

ca en contacto de base con el Espadachín. Brian usa el giro libre para poner el arco frontal del Espadachín en contacto con el Guardia.

Un guerrero montado no recibe un giro libre cuando una miniatura enemiga entra en contacto de base.

UN GUERRERO QUE HA MOVIDO

Se considera que un guerrero ha **movido** si su punto central cambia de posición en el campo de batalla en cualquier momento durante la partida, o si su encaramiento cambia en cualquier otro momento que no sea un giro libre.

COMBATE

Los guerreros pueden tomar dos tipos de acciones de combate: **combate a distancia** y **combate cuerpo a cuerpo**. Ambos tipos de acciones de combate se describen a continuación.

VISIÓN GENERAL

Las siguientes reglas se aplican tanto a las acciones de combate a distancia como las de combate cuerpo a cuerpo. Estas reglas utilizan algunos términos que se explican en las secciones de Combate a Distancia y de Combate Cuerpo a Cuerpo.

Obteniendo un 2 o un 12

Cada vez que le des una acción de **combate cuerpo a cuerpo** o de **combate a distancia** a un guerrero y obtengas un "2", fallas automáticamente. A esto se le llama un *fallo crítico*. Tu guerrero debe girar su dial de combate un click en el sentido de las agujas del reloj tras un *fallo crítico*. Esto representa un fallo del arma o el estrés del combate afligiendo al guerrero, o que se hiere a sí mismo durante la acción.

Si sacas un "12", entonces has impactado automáticamente al blanco. A esto se le llama un *impacto crítico*. Si estabas intentando dañar al objetivo, el *impacto crítico* le hace un click adicional de daño. Si se trataba de un ataque a distancia contra varios objetivos, todos los objetivos reciben un click adicional, para un total de dos clicks.

Si sacas un "12" mientras estás intentando curar a un objetivo, tienes éxito de forma automática y le curas un click adicional de curación.

Tomar como blanco a miniaturas amigas

No puedes tomar como objetivo a una figura amistosa para un ataque que cause daño. Además, un guerrero nunca puede tomarse como objetivo a sí mismo, ya sea para atacar, para realizar una habilidad especial o curarse.

Curar y otras habilidades reparadoras

Mediante la utilización de las habilidades especiales Curación, Curación Mágica, Regeneración, Comandante y Vampirismo es posible restaurar clicks de daño en el dial de combate de una miniatura. Para hacerlo gira el dial de combate en el sentido contrario al de las agujas del reloj, pero nunca más allá de la posición inicial de la figura.

Eliminando Guerreros

Tan pronto aparezcan tres calaveras en el visor de estadística tu guerrero queda eliminado y retirado del campo de batalla.

La Secuencia del Ataque

Utiliza la siguiente secuencia de eventos para llevar a cabo un ataque a distancia o cuerpo a cuerpo, sin importar si estás utilizando o no una formación:

- 1.- Da una acción de **combate a distancia** o de **combate cuerpo a cuerpo** a tu guerrero atacante (o al atacante principal en una formación)
- 2.- Declara al objetivo u objetivos del ataque.
- 3.- Declara un intento de captura, si es aplicable.
- 4.- Coloca un marcador de acción en cada guerrero que contribuye al ataque.

- 5.- El jugador atacante escoge cuál de sus Habilidades Especiales opcionales desactiva.
- 6.- El jugador defensor escoge cuál de sus Habilidades Especiales opcionales desactiva.
- 7.- Tira los dados de ataque y determina el éxito del mismo.
- 8.- Calcula el daño inflingido y aplica ese daño al dial o los diales del objetivo u objetivos.
- 9.- Aplica los efectos generados por el daño (por ejemplo, Vampirismo)
- 10.- Aplica el daño por presión al atacante o los atacantes, si es aplicable.

COMBATE A DISTANCIA

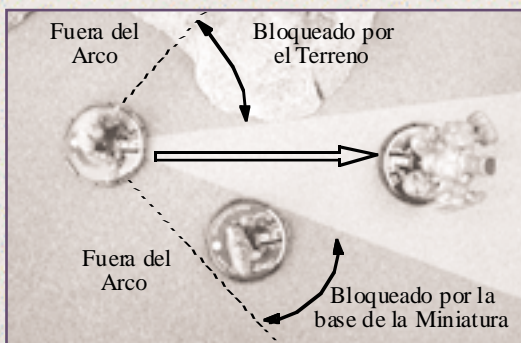
El combate a distancia representa cualquier cosa desde un disparo con un arco o un arma de fuego hasta un ataque con un hechizo o ataques mentales. Al guerrero que realiza una acción de **combate a distancia** se le denomina *tirador*.

Tu guerrero tiene un valor de **distancia** impreso en su base. Este es el número máximo de pulgadas a las que el ataque a **distancia** de tu guerrero puede llegar. Si el valor de distancia es mayor que cero y tu guerrero no está en contacto de base con una miniatura enemiga, entonces puedes darle a tu guerrero una acción de **combate a distancia**. Coloca un extremo de un cordel o de una regla en el centro de la base del tirador y traza una línea recta al centro de la base de la miniatura objetivo. A esto se le llama *línea de fuego*.

La línea de fuego debe pasar por el arco frontal del tirador y no debe ser mayor que al valor de **distancia**. La línea de fuego queda bloqueada si cruza cualquier base de una miniatura (amiga u enemiga) que no sea el tirador o el blanco. Si la línea de fuego queda bloqueada, no puedes atacar a la miniatura objetivo. Puedes comprobar en cualquier momento si una línea de fuego está bloqueada o no.

No puedes usar una acción de **combate a distancia** para atacar a una miniatura enemiga que esté en contacto de base con una miniatura amiga del tirador.

Para resolver una acción de **combate a distancia** tira dos dados de seis y súmalos al valor de **ataque** de tu guerrero. Si el resultado es igual o superior al valor de defensa de la miniatura objetivo según aparece en su dial de combate, has impactado y dañado al objetivo. Algunas habilidades especiales (como Armadura de Batalla) y modificadores de combate (como formación de combate a distancia) pueden incrementar el valor de **defensa** del objetivo o la tirada de ataque.



Daño

Cuando tu guerrero impacte a un objetivo con un **ataque a distancia**, mira el valor de **daño** de tu guerrero. Este es el número de clicks de daño que inflinges al objetivo. Tu oponente debe mover el dial de combate del objetivo en el sentido de las agujas del reloj ese número de veces. Las habilidades especiales (como Resistencia) y modificadores del juego (como blancos múltiples) pueden alterar el daño que se hace con este tipo de combate.

Blancos múltiples en combate a distancia

Tu guerrero podría ser capaz de afectar a dos o más miniaturas objetivo con una sola acción de **combate a distancia**. Sin embargo, no puedes tomar como objetivo a la misma miniatura más de una vez durante la misma acción de disparo.

Todas las miniaturas muestran uno o más símbolos junto a su valor de **alcance**. El número de flechas es el número máximo de blancos diferentes a los que tu guerrero puede atacar con una sola acción de **combate a distancia**. Si estás disparando contra más de un blanco debes tener línea de tiro hacia cada uno de ellos.



Nota: Algunas habilidades especiales, como Llama/ Rayo, también permiten que el combate a distancia se resuelva contra cierto número de objetivos, pero sólo tendrás que trazar una línea de fuego hacia el blanco principal del ataque.

Siempre que una acción de **combate a distancia** se utilice para afectar a más de un blanco el valor de daño del **ataque** se reduce a 1. Ignora por tanto el valor normal de **daño** de tu guerrero cuando intentes afectar a varios blancos distintos con un **ataque a distancia**. Ciertos efectos de juego pueden incrementar este daño.

Cuando tu guerrero intenta afectar a más de un objetivo con un **ataque a distancia**, sólo tiras los dados una vez. El total de los dados más el valor de **ataque** de tu guerrero se compara a cada uno de los valores de **defensa** de los objetivos. Algunos objetivos con valores de **defensa** bajos pueden ser afectados por el **ataque**, mientras que el mismo **ataque** podría fallar contra otros con valores de **defensa** altos.

Ejemplo: Ian le da una acción de **combate a distancia** a su Pistolero Khamsin. El Pistolero tiene dos símbolos de flecha junto a su valor de **alcance**. Ian elige dos miniaturas oponentes que se encuentran dentro de su valor de **distancia** y en su arco frontal. Las líneas de fuego de los dos blancos no están bloqueadas, y ninguno de los objetivos está en contacto de base con una miniatura amistosa de Ian. En otras palabras, los blancos pueden ser atacados. El valor de **ataque** del pistolero es 7. Ian tira los dos dados de seis y obtiene un 8. El total del **ataque** es 15 (7+8=15). Ian compara su 15 al valor de **defensa** de los dos objetivos: uno es un Sacerdotisa Reparadora con **defensa** 16 y el otro es un Médico Sanguijuela con **defensa** 15. El **ataque** del Pistolero falla con la Sacerdotisa pero impacta al Médico y le hace un click de **daño**.

COMBATE CUERPO A CUERPO

El combate cuerpo a cuerpo representa ataques mano a mano y con armas cuerpo a cuerpo de muchos tipos.

El arco frontal de tu guerrero debe estar en contacto de base con una figura objetivo antes de que puedas dar a tu guerrero una acción de **combate cuerpo a cuerpo**.

Tira dos dados de seis caras, súmalos y añade el total al valor de **ataque** de tu guerrero. Si el resultado es igual o superior al valor de **defensa** que aparece en el dial de combate, entonces has impactado y dañado al objetivo. Puedes añadir uno a la tirada de dados si tu guerrero está en contacto con el arco posterior del objetivo. Hay otros modificadores del juego (como un intento de captura o una formación cerrada de combate) que aumentarán el valor del **ataque** o el valor de **defensa**.

Daño

Cuando tu guerrero impacta a una figura objetivo con su **ataque cuerpo a cuerpo**, mira el valor de **daño** de tu guerrero. Éste es el número de clicks de daño que has ocasionado al objetivo. Tu oponente debe mover el dial de combate del objetivo en el sentido de las agujas del reloj ese número de veces. El **daño de combate cuerpo a cuerpo** puede verse alterado por algunas habilidades especiales (como Maestría con las armas)

Captura

Cuando llevas a cabo una acción de **combate cuerpo a cuerpo** puedes optar por capturar a la miniatura objetivo en lugar de dañarla. Debes declarar un intento de captura antes de tirar los dados de **ataque cuerpo a cuerpo**. El valor de **defensa** de la miniatura objetivo aumenta en dos cuando es objetivo de un intento de captura. Si impactas, el guerrero atacante captura a la miniatura objetivo, pero no le causa daños. Una miniatura capturada recibe la designación de *cautiva*. Una miniatura cautiva no puede recibir acciones y todas sus habilidades especiales son ignoradas. Mientras una miniatura permanezca cautiva no cuenta ni como miniatura enemiga ni como amiga para ningún jugador. Los cautivos son ignorados para los intentos de escapar de los combates, aunque un guerrero al control nunca romperá el contacto de base con su cautivo.

Un guerrero sólo puede tener un cautivo bajo su control. Muestra esto teniendo las bases de las dos miniaturas en contacto permanente. Ningún guerrero, amigo o enemigo, puede nunca tomar como objetivo a un cautivo bajo ningún concepto. Un cautivo nunca sufre daño de ninguna fuente, ni tan sólo de ataques como Ola de choque o Llama/Rayo.

El cautivo siempre se mueve con el guerrero que lo controla, el controlador, y se usa el menor de los dos valores de **velocidad**. El guerrero controlador puede usar su habilidad especial de **velocidad** (si la tiene) para ambas miniaturas. El cautivo debe mantenerse siempre en contacto de base con su controlador y el controlador determina el encaramiento del cautivo. Al controlador sólo se le pueden asignar acciones de **mover** o **pasar**. El controlador no puede ser objetivo de un intento de captura ni de una acción de **combate a distancia**, aunque puede serlo de una de **combate cuerpo a cuerpo** normalmente.

Si un guerrero con un cautivo es eliminado, la miniatura cautiva queda libre y se le pueden dar órdenes normalmente. Si una miniatura es liberada mientras ocupa terreno bloqueado es eliminada y el jugador que la retenía recibe los puntos de victoria por eliminarla.

FORMACIONES

Una acción que des a uno de tus guerreros puede ser compartida con otras miniaturas amigas mediante las formaciones. Siempre puedes escoger si utilizar o no una formación. Una formación existe solo durante una acción. Las formaciones no tienen efecto antes o después de la acción, o durante los turnos de otros jugadores. Los jugadores son libres de declarar una formación para conseguir más de una acción cuando quiera que se den las condiciones adecuadas.

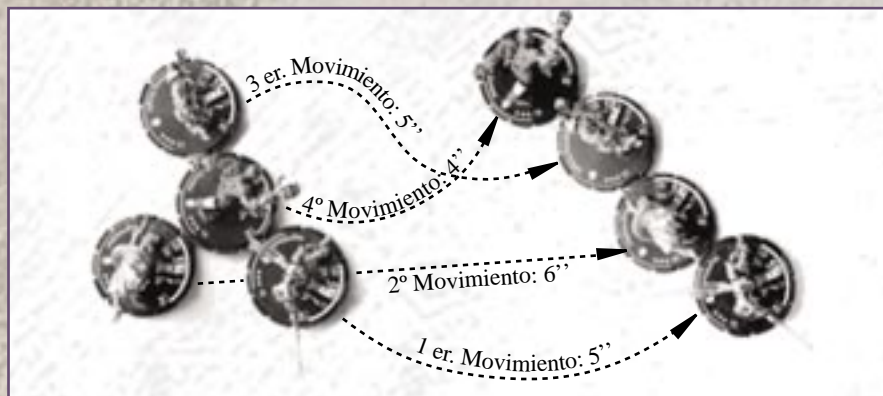
RESTRICCIONES

Todos los miembros de una formación deben ser de la misma facción. Mira los símbolos de las facciones en la base de cada miniatura para determinar si las miniaturas pueden ser parte de la misma formación. Las miniaturas Engendros de Magia no tienen símbolo de facción, por lo que no pueden usar formaciones. No obstante, consulta los *Shyfts*.

FORMACIONES EN MOVIMIENTO

Si 3, 4 o 5 de tus guerreros están agrupados de tal manera que cada uno de ellos está tocando la base de al menos otro guerrero puedes considerar que es una *formación de movimiento*. Cuando das una acción de **movimiento** a uno de estos guerreros todos los guerreros de la formación de movimiento pueden moverse como parte de la misma acción. La **velocidad** de cada miniatura de la formación se ve reducida a la **velocidad** de la miniatura más lenta. Mueve todas las miniaturas de la formación de normalmente una por una. Durante la acción los guerreros deben moverse a posiciones del campo de batalla de manera que cada miembro de la formación de movimiento permanezca en contacto de base con otro guerrero de la formación. La formación no puede, al finalizar la acción, dividirse en dos o más grupos. Aunque sólo un guerrero de la formación ha recibido la orden de mover, todos los guerreros se han movido, por lo que debes marcar cada miniatura con un marcador. Usar una formación de movimiento puede causar presión a algunas miniaturas y no a otras, dependiendo de cuales de éstas ejecutaron una acción en el turno anterior tal y como mostrarán sus marcadores.

Si alguna miniatura de una formación de movimiento falla un intento de *separarse*, esa



miniatura no puede moverse, aunque sigue pudiendo cambiar su encaramiento. Las otras miniaturas de la formación pueden moverse normalmente, pero al final de la acción, la base de cada guerrero debe estar todavía en contacto con la base de otro guerrero de la formación.

Nota: Las formaciones de movimiento son buenas porque una sola acción de **mover** te permite mover varios guerreros en lugar de sólo uno.

Un guerrero al que se le haya dado una acción de **movimiento** para activar una habilidad especial que especifique que "no se le mueva" (por ejemplo Levitación Mágica, Necromancia, Regeneración) no puede ser miembro de una formación de movimiento.

FORMACIONES EN COMBATE

Los guerreros pueden utilizar dos tipos de formaciones en combate: formaciones de combate a distancia y formaciones de combate cuerpo a cuerpo.

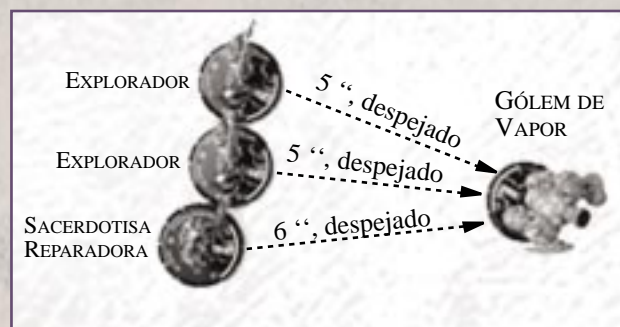
Fallos críticos con las formaciones en ataque

Si sacas un "2" durante un ataque de una formación de **combate cuerpo a cuerpo** o a **distancia**, el ataque falla automáticamente y solo el atacante principal gira un click su base en el sentido de las agujas del reloj.

FORMACIONES DE COMBATE A DISTANCIA

Si 3, 4 o 5 guerreros están agrupados de modo que cada uno de ellos está en contacto de base de otro, puedes declarar una *formación de combate a distancia*. Solo un guerrero capaz de efectuar un **ataque a distancia** puede ser miembro de una formación de combate a distancia. Cuando das una acción de **combate a distancia** a uno de estos guerreros, todos los guerreros de la formación contribuyen al ataque. Las formaciones de combate a distancia sólo pueden utilizarse cuando el ataque sólo va a afectar a una única miniatura objetivo y el intento es dañarlo y no curarlo.

Cada miembro de la formación de combate a distancia debe ser capaz de trazar una línea de fuego a la miniatura objetivo. El objetivo debe encontrarse dentro del valor de alcance de todos los miembros de la formación. El guerrero al que se le das la acción de **combate a distancia** es denominado el *atacante principal*. Para resolver el ataque, utilizas el valor de



Estos guerreros de la Liga Elemental conforman una formación de combate a distancia. Se trazan las líneas de fuego; todas están despejadas y dentro de los valores de alcance de cada miniatura. Se escoge al explorador como atacante principal. Añade +4 a la tirada de ataque debido a los dos guerreros extra en la formación.

ataque y de **daño** del atacante principal. Por cada guerrero adicional en la formación de combate a distancia añade +2 a la tirada de ataque. No hay bonificación al daño.

Aunque sólo un guerrero de la formación ha recibido la acción de **combate a distancia** todos los guerreros la han realizado, por lo que debes señalar cada miniatura con un marcador. Usar una formación de combate a distancia puede causar presión a algunas miniaturas y no a otras, dependiendo de cuales de estas miniaturas ejecutaron una acción en el turno anterior tal y como mostrarán las fichas.

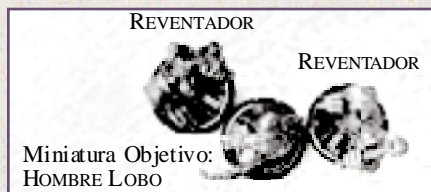
Nota: Estas formaciones son buenas porque te permiten impactar a objetivos con valores de **defensa** muy altos.

FORMACIONES DE COMBATE CUERPO A CUERPO

Si dos o tres de tus guerreros tienen sus arcos frontales en contacto con una misma miniatura enemiga, puedes declarar una *formación de combate cuerpo a cuerpo* contra esa miniatura. Solo pueden formar parte de una formación de **combate cuerpo a cuerpo** guerreros aptos para efectuar ataques cuerpo a cuerpo. Tus propios guerreros no tienen que estar en contacto de base entre ellos. Cuando das una orden de **combate cuerpo a cuerpo** a uno de tus guerreros todos los guerreros de la formación contribuyen al ataque. Las formaciones de combate cuerpo a cuerpo solo pueden ser utilizadas cuando el ataque va a afectar a una única miniatura objetivo con la intención de dañarla (y no sanarla).

El guerrero a quien has dado la acción de **combate cuerpo a cuerpo** es el *atacante principal*. Para resolver el ataque, usas el valor de **ataque** y de **daño** del atacante principal. Cada miniatura adicional en la formación de combate cuerpo a cuerpo añade +1 a la tirada de ataque. Si al menos un guerrero de la formación está en contacto con el arco posterior del objetivo, añade un +1 adicional a la tirada. No hay ninguna bonificación al daño.

Estos dos Incursores Orcos conforman una formación de combate cuerpo a cuerpo para atacar al Hombre Lobo. Añaden un +1 a la tirada por el guerrero extra en la formación, y un +1 extra porque un miembro de la formación está en contacto con el arco trasero del objetivo. Así que la tirada de ataque queda modificada por un +2.



Incluso aunque solo se ha dado la acción de **combate cuerpo a cuerpo** a único un guerrero de la formación, todos los guerreros han atacado, por lo que debes asignar a cada miniatura un marcador de acción. Usar una formación de combate puede causar presión a algunas miniaturas y no a otras, dependiendo de cuales de estas miniaturas ejecutaron una acción en el turno anterior tal y como mostrarán los marcadores.

Si una formación de combate cuerpo a cuerpo hace un intento de captura con éxito el atacante principal es el guerrero controlador.

Nota: Estas formaciones son buenas porque ayudan a superar las dificultades al capturar objetivos.

Los Shyfts

Todos los guerreros con el símbolo de facción Shyft tienen la capacidad de integrar formaciones con miniaturas Engendros de Magia.

Los Shyft y los Engendros de Magia pueden ser parte de la misma formación de movimiento, combate cuerpo a cuerpo o combate a distancia cuando se cumplan dos condiciones. Cuando se declara la formación cada miniatura Engendro de Magia en la formación debe estar en contacto de base con al menos una miniatura Shyft de la formación. Cuando se completa la acción de la formación cada miniatura Engendro de Magia debe estar en contacto de base con al menos una miniatura Shyft que empezara la acción como miembro de esa formación.

En los demás casos, todas las demás reglas de formaciones siguen teniendo efecto. Ten en cuenta que en una formación mixta de Shyfts y Engendros de Magia cada miniatura Engendro de Magia debe estar en contacto de base con una miniatura Shyft en esa formación.

TERRENO

No tienes que usar terreno siempre que juegues una batalla de *Mage Knight*, pero hacerlo hará vuestras partidas más divertidas e interesantes, y os planteará nuevos retos.

Existen cuatro tipos diferentes de terreno en *Mage Knight*: despejado, obstaculizado y bloqueado. Estos tipos de terreno pueden existir al nivel de la mesa (del suelo) o pueden estar elevados. Además hay varios tipos de terreno especial descritos al final de esta sección.

TERRENO DESPEJADO

El terreno despejado representa cualquier cosa desde una llanura a una calle. Todo el campo de batalla representa terreno despejado, exceptuando aquellas zonas donde se coloquen elementos de terreno obstaculizado, bloqueado o especial. No puedes añadir terreno despejado que no esté elevado en la pila de terreno al preparar el escenario.

TERRENO OBSTACULIZADO

El terreno obstaculizado está compuesto por bosques poco densos, arbustos, escombros y otros terrenos similares. Puedes representar este terreno con formas hechas con pedazos de tela o de papel. Los límites de estas formas representan los límites del terreno obstaculizado. El terreno obstaculizado debe estar claramente marcado pero no debe resaltar sobre el terreno, de modo que no entorpezca la colocación de las miniaturas. Puedes colocar arbustos y árboles a escala para marcar el terreno obstaculizado y crear un mejor efecto visual. Durante la partida puedes recolocar estos modelos a escala dentro de los límites del terreno obstaculizado ya que no tienen efecto en el juego.



Este es un modo de representar un bosque de terreno obstaculizado.

Tus guerreros pueden moverse a través del terreno obstaculizado, pero con algunas restricciones. Si tu guerrero empieza a moverse con parte de su base en terreno claro, su movimiento debe acabar inmediatamente cuando su base pasa completamente sobre el terreno obstaculizado, aunque no tiene que detenerse si su base en ningún momento está completamente dentro de terreno obstaculizado. Si tu guerrero empieza el movimiento con parte de su base tocando terreno obstaculizado, su valor de **velocidad** se divide entre dos para el turno (redondeada hacia arriba, hacia la siguiente pulgada entera), incluso si inmediatamente mueve hacia fuera del terreno obstaculizado. Esta reducción surte efecto después de haber aplicado todos los demás ajustes al valor de **velocidad** de la miniatura.

Si una línea de fuego pasa a través de una parte de terreno obstaculizado o de cualquier número de elementos de terreno obstaculizado añade 1 al valor de **defensa** del objetivo. A esto se le llama modificador por terreno obstaculizado. Los **ataques cuerpo a cuerpo** no se ven afectados por el terreno obstaculizado.

Un tirador cuyo punto central se halle en terreno obstaculizado no recibe ninguna penalización por este modificador si su arco frontal está completamente fuera del límite del terreno obstaculizado y la línea de fuego no pasa sobre ningún otro terreno obstaculizado. Esto representa la capacidad de tu guerrero al disparar desde el borde del terreno obstaculizado, protegido por él, pero no penalizado.

Cuando uses una formación de combate a distancia, sólo la línea de fuego del atacante principal se ve sujeta al modificador de terreno obstaculizado.



Este edificio representa terreno bloqueado. Los guerreros no pueden mover por él, y no pueden trazarse líneas de fuego a su través.

Terreno Bloqueado

Algunos ejemplos de terreno bloqueado serían grandes peñascos, muros altos y edificios. Puedes el terreno bloqueado utilizando objetos corrientes como barajas de cartas y pequeños cartones, o también puedes emplear modelos a escala.

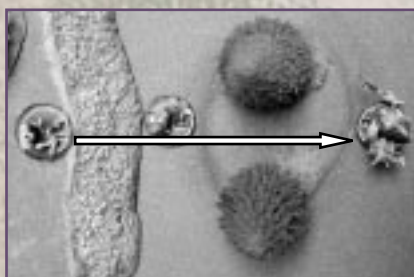
Las miniaturas no pueden mover hacia, o a través de, terreno bloqueado. Además, el terreno bloqueado bloquea cualquier línea de fuego que pase sobre él.

TIPOS DE TERRENO ELEVADO

Los terrenos despejados, obstaculizados y bloqueados pueden estar situados sobre el nivel del suelo del campo de batalla para formar colinas o pequeñas mesetas. Se supone que todo el terreno elevado tiene el mismo nivel de altura sobre el campo de batalla.

Puedes representar el terreno elevado con pilas de libros y revistas o usar modelos a escala. Si estás usando modelos para las colinas, nunca emplees los que tienen las pendientes redondeadas, sino los que tienen una elevación uniforme y una superficie plana.

Todas las miniaturas deben detenerse tan pronto como llegan al terreno elevado o cuando llegan al terreno normal desde el elevado. Cuando midas el movimiento no incluyas la distancia vertical recorrida, sólo la distancia horizontal que tu guerrero ha movido sobre la mesa.



Esta línea de fuego pasa a través de terreno obstaculizado y de la base de una miniatura, pero como el tirador se halla en una posición elevada los elementos intermedios pueden ignorarse.

El terreno elevado bloquea la línea de fuego a menos que el tirador, el blanco o ambos se encuentren en terreno elevado.

Si tanto el tirador como el objetivo se encuentran en terreno elevado, nada afecta a la línea de fuego excepto el terreno obstaculizado o bloqueado que se encuentre sobre terreno elevado.

Si sólo el tirador o el blanco están en terreno elevado, pero no los dos, la línea de fuego está bloqueada si cruza un nuevo terreno elevado. Ésta también está bloqueada por terrenos bloqueados, estén o no elevados. Las bases de

miniaturas bloquearán esa línea de fuego sólo si están elevadas. El terreno obstaculizado modificará el ataque sólo si o bien el tirador o bien el blanco están en terreno obstaculizado.

Ventaja de altura

Cuando un tirador que no está en terreno elevado realiza un ataque de **combate a distancia** contra un objetivo elevado, el valor de defensa del objetivo se ve incrementado en +1. A esto se le llama *modificador de ventaja de altura*. Una miniatura objetivo podría recibir los beneficios del modificador de ventaja de altura y el de terreno obstaculizado a la vez. Esto aumentaría su valor de defensa en +2.

Cuando se usa una formación de **combate a distancia**, sólo la línea de fuego del atacante principal se ve sujeta al modificador de ventaja de altura y al modificador de terreno obstaculizado.

Los ataques en **combate cuerpo a cuerpo** pueden producirse entre miniaturas que se encuentren a distintas alturas. Además, miembros de una formación pueden ocupar diferentes alturas. Debido a que tanto para las formaciones como para el combate cuerpo a cuerpo es indispensable que haya contacto de bases, mira desde arriba, en vertical, si habría contacto de bases de no haber la diferencia de altura entre las miniaturas. Si fuera así, asume que hay contacto de bases.

Si el objetivo de un ataque de **combate cuerpo a cuerpo** está elevado y el atacante (el atacante principal en caso de una formación) no lo está, el objetivo recibe el modificador de ventaja de terreno.

TERRENO ESPECIAL

Aguas poco profundas

Las aguas poco profundas, como riachuelos y arroyos, se tratan como terreno obstaculizado a efectos de movimiento pero no tienen efectos sobre acciones de **combate a distancia**.

Aguas profundas

Las aguas profundas, como ríos y lagos, se tratan como terreno bloqueado a efectos de movimiento, pero no tienen efectos sobre acciones de **combate a distancia**.

Muros bajos

Los muros bajos son un tipo especial de terreno obstaculizado. El movimiento se detiene cuando tu guerrero alcanza el extremo de un muro bajo pero la velocidad no se reduce en los turnos subsiguientes cuando tus guerreros se alejan de un muro bajo. El **combate a distancia** recibe el modificador de terreno obstaculizado al pasar sobre un muro bajo, excepto si el tirador está en contacto de base con el muro bajo. Se permite el combate cuerpo a cuerpo entre miniaturas adyacentes en lados opuestos de un muro bajo, como si estuvieran en contacto de base.

Terreno abrupto elevado

Parapetos elevados, tejados planos y mesetas abruptas son buenos ejemplos de terreno abrupto elevado. El terreno abrupto elevado se trata como el terreno elevado normal excepto que los ataques de combate cuerpo a cuerpo no pueden hacerse entre miniaturas en el interior y exterior de este terreno. Además, no pueden existir formaciones si algunos de sus miembros están en el interior y otros en el exterior de zonas de este terreno. Las miniaturas sólo pueden mover sobre este terreno, y salir de él, si tienen la habilidad especial de volar o existe una escalera designada previamente como tal. El recorrido del movimiento, a menos que sea mediante el vuelo, debe medirse a través de las escaleras designadas previamente como tales.

TERMINANDO LA PARTIDA

El juego termina cuando ocurre alguna de las siguientes situaciones:

- 1.- Sólo un jugador tiene uno o más guerreros sobre la mesa. Los cautivos y las miniaturas con la habilidad especial de desmoralización no cuentan; o
- 2.- Ha transcurrido el tiempo límite predeterminado por los jugadores; o
- 3.- Todos los jugadores que quedan en juego están de acuerdo en dar la partida por acabada.

¡VICTORIA!

Al final del juego, todos los jugadores hacen recuento de sus puntos de victoria; el jugador que obtenga más puntos de victoria gana la partida. Los puntos se cuentan del siguiente modo:

Cada miniatura rival que hayas eliminado durante la partida vale un número de puntos de victoria igual a su valor en puntos. Estos puntos se suman en el preciso momento en el que la miniatura es eliminada. Cada miniatura rival que mantengas capturada al final de la partida vale un número de puntos de victoria igual al doble de su valor en puntos.

Cada miniatura tuya no capturada que quede en el tablero y no lo haya abandonado al final de la partida vale un total de puntos igual a su coste en puntos. Sin embargo, si todas tus miniaturas resultan capturadas o desmoralizadas no sumes puntos.

Resumiendo, tu total de puntos de victoria es = (puntos por miniaturas enemigas eliminadas) + (puntos por miniaturas enemigas capturadas x 2) + (puntos por miniaturas propias supervivientes, pero no si todas tus miniaturas son capturadas o desmoralizadas).

Nota: Los puntos de victoria por eliminar miniaturas se apuntan durante la partida. Los puntos por capturas y guerreros supervivientes se anotan al final de la partida. Esto significa que puedes apuntarte los puntos por eliminar a una miniatura varias veces si vuelves al juego más de una vez debido a la habilidad especial de Necromancia y la eliminas cada vez.

Si el total de puntos de victoria de dos jugadores es el mismo, el ganador es el jugador que gastó menos puntos en construir su ejército.

Tras el juego, todos los jugadores recuperan sus miniaturas eliminadas y capturadas.

RETIRADA

Durante tu propio turno, antes de que termine el juego, puedes abandonar el campo de batalla. A esto se le llama retirada.

Si te retiras, tus rivales se anotan puntos de victoria por todas las miniaturas que te han eliminado hasta ese momento en el juego. Además, si alguno de tus guerreros está capturado cuando te retiras, los puntos de victoria de ese guerrero pasan también al jugador que lo controla, como si la hubiera eliminado. Quita todos tus guerreros de la mesa y recupera los guerreros eliminados. Las miniaturas rivales que tuvieses capturadas, permanecen en el tablero y pueden ser controladas de la forma normal por sus dueños.

EL JUEGO ESTÁNDAR

Existen varias formas de jugar *Mage Knight*, y muchas decisiones que tendrás que tomar antes de que empiece el juego. ¿Cuántos valor total en puntos usar para construir los ejércitos? ¿Qué tipo de terreno utilizar? ¿Es bueno poner un límite de tiempo a la partida?

Si vas a jugar con alguien que no conoces, tal vez sea necesario algo de tiempo para ponerse de acuerdo en todo esto. Para acortar este proceso, te sugerimos que sigas el siguiente procedimiento estándar para que todo el mundo se sienta a gusto jugando:

- 1.- La superficie de juego es de 1 metro x 1 metro.
- 2.- Cada ejército dispone de un total de construcción de 200 puntos, lo cual da 2 acciones a cada jugador durante su turno.
- 3.- El tiempo límite para el juego es de 50 minutos.
- 4.- Cuando se construya el campo de batalla, cada jugador contribuye con cuatro elementos de terreno a la pila de terreno. Hay plantillas estándar de terreno gratuitas que puedes descargar en www.mageknight.com
- 5.- No debe usarse terreno elevado
- 6.- ¡Sigue las normas de etiqueta de juego y diviértete!

LA ETIQUETA DEL JUEGO EN MAGE KNIGHT

Los juegos de miniaturas carecen de las normas estrictas de los juegos de tablero y los juegos de cartas. Esto es bueno, ya que te permite usar tu imaginación para desarrollar gran cantidad de escenarios únicos y terrenos inigualables. El platito de café pasa a ser un altar de piedra sagrada, la cadena del llavero colocada en el centro de la mesa es el cofre de un tesoro y el primer guerrero que la arrastre hacia su lado del tablero es el ganador.

Por otra parte, pueden surgir situaciones que no estén cubiertas por estas reglas. Aunque hemos tratado de escribir unas reglas muy explícitas, los jugadores pueden encontrarse sumergidos en una discusión sobre qué hacer en un caso concreto. Para evitar disputas, sugerimos las siguientes normas de etiqueta:

- 1.- Los jugadores nunca deben girar los diales de combate de ninguna miniatura que esté en la mesa a menos que esta deba asumir clicks de daño o de curación. Además, los jugadores deben hacer clicks en los diales el número exacto de veces que sea necesario, nunca más. En otras palabras, no gires los diales de combate sólo para saber qué hay más allá.
- 2.- Tendrás que levantar de la superficie tus guerreros bastantes veces para ajustar sus diales de combate. Marca las localizaciones y encaramientos de tus guerreros con fichas para recordar exactamente donde se estaban exactamente.
- 3.- Debido a que las armas, los brazos y otras partes de las miniaturas sobresalen de sus bases, a veces es difícil tener un contacto de bases claro entre dos miniaturas. Si no puedes conseguir que dos miniaturas se toquen, acuerda con tu rival que así es, hasta que una de las dos miniaturas se marche.
- 4.- Surgirán situaciones ambiguas. Por ejemplo, una línea de fuego puede pasar muy justa por encima de la base de otra miniatura y los jugadores pueden estar en desacuerdo sobre si pasa sobre la base. En estas situaciones tira un dado. Con un 1, 2 o 3 la acción no está permitida y con un 4, 5 o 6 si lo está.1. .

REGLAMENTO DE MAGE KNIGHT CONQUEST

Este reglamento de Mage Knight Conquest muestra a los jugadores cómo librar batallas a gran escala con sus personajes de Mage Knight. Utilizando un mayor valor de puntos para construir sus ejércitos, los jugadores pueden añadir tanques, dragones, carros de batalla y mucho más a sus ejércitos y seguir probando en el campo de batalla a sus combinaciones favoritas de facciones y personajes únicos.

A menos que se diga lo contrario en estas reglas, utiliza todas las reglas estándar de Mage Knight. Además, se considera que todas las reglas normales (como puede verse en mageknight.com o en devir.es) de Mage Knight tienen efecto. Antes de comenzar una partida, ambos bandos deben mostrarse de acuerdo en utilizar las reglas de Mage Knight Conquest.

Miniaturas

Se considera que las miniaturas que no sean Únicas, Titanes o que tengan diales múltiples tienen un arco frontal de 360 grados y que carecen de arco trasero. Elimina inmediatamente del juego las miniaturas desmoralizadas, y otorga los puntos de victoria como si hubieran sido eliminadas.

Preparación

El área de juego debería ser de aproximadamente de un área de un cuadrado de aproximadamente unos 30-35cm de lado por cada cien (100) puntos en cada bando del ejército. Por ejemplo, una mesa de un metro por dos tiene dos metros cuadrados, y resulta un área de juego apropiada para una partida de 2.000 puntos por bando. Sitúa la zona de comienzo de cada bando a lo largo de uno de los bordes largos de la mesa. Los frentes de cada zona de comienzo deberían estar separados por unos 70cm. Los bordes laterales de cada zona de comienzo deberían estar al menos a 20cm de cualquier otro borde. Cada bando debe contribuir con cuatro elementos de escenografía para el terreno.

Decidid qué jugador comenzará y coloca el terreno utilizando las reglas estándar de Mage Knight. El jugador que comienza coloca al menos la mitad del Valor en Puntos total de su ejército (redondeando hacia arriba) y luego su oponente sitúa al menos la mitad del Valor en Puntos total del suyo. El jugador que comienza coloca luego el resto de sus miniaturas, seguido por su oponente. El jugador que comienza es el primero en jugar.

Acciones

Cada bando recibe una acción por turno por cada 400 puntos del total de su ejército. Por ejemplo, una partida de 2.000 puntos da a cada bando 5 acciones por turno. Además, cada bando recibe 1 acción adicional por turno si tienen al menos una miniatura con la habilidad especial de Comandante. Tira las acciones adicionales del Comandante normalmente.

Un jugador que tenga una sección de castillo de torre o de puesto de guardia recibe 1 acción adicional por turno. Si el jugador tiene una sección de castillo de Fortín en su ejército, reciben 2 acciones adicionales por turno. Estas acciones solo pueden darse a secciones de castillo.

Cuando un guerrero con un dial múltiple recibe una única acción de movimiento puede combinar el valor de velocidad de cualquier número de sus secciones. Las secciones utilizadas para el movimiento no pueden recibir otra acción ese turno.

Los guerreros Titanes solo pueden recibir 1 acción por turno. Si el Titán recibe una acción y no está en contacto base con base con una miniatura enemiga al comienzo del turno puede moverse (como si hubiera recibido una acción de movimiento) antes de tomar su acción. Si el Titán lleva a cabo esta acción de movimiento adicional, coloca el marcador de acción y aplica cualquier daño por presión antes de efectuar este movimiento.

Formaciones

Las formaciones de movimiento pueden componerse de entre tres a diez guerreros. Los guerreros con las habilidades especiales de Carga, Vuelo o Decidido pueden ejecutar formaciones de movimiento sin desactivar estas habilidades mientras todos los miembros de la formación tengan la misma habilidad. Si se utilizan Carga o Decidido en una formación de movimiento no puede utilizarse la opción de mover y atacar.

Las formaciones de Combate a Distancia pueden componerse de entre tres y cinco guerreros. Por cada guerrero en la formación de Combate a Distancia (sin incluir al atacante principal) añade un +1 a la tirada de ataque y +1 al daño.

Las formaciones de Combate Cuerpo a Cuerpo pueden componerse de entre dos y cinco guerreros. Por cada guerrero en la formación de Combate Cuerpo a Cuerpo (sin incluir al atacante principal) añade un +1 a la tirada de ataque y +1 al daño. dice roll and +1 to the damage.

Captura

Las reglas de Captura no son utilizadas en Mage Knight Conquest.

Juego Estándar

Todas las guías de juego estándar se aplican a las partidas de Mage Knight Conquest normales. Además, utiliza las siguientes guías:

- 1.- La superficie de juego es de un metro por dos.
- 2.- Cada ejército tiene un valor de construcción total de 2.000 puntos.
- 3.- El límite de tiempo está fijado en 120 minutos.

HABILIDADES ESPECIALES DE ATAQUE

- X CURACIÓN.** Este guerrero puede curar a miniaturas amigas con una acción de combate cuerpo a cuerpo. (Opcional).
Da a este guerrero una acción de combate cuerpo a cuerpo con una miniatura amiga como objetivo. Ninguna de las dos puede estar en contacto de base con una miniatura enemiga. Ignora todos los modificadores al ataque de combate cuerpo a cuerpo. Si el ataque tiene éxito puedes utilizar el valor de daño de este guerrero para curar exactamente ese número de clicks sobre la miniatura amiga. Alternativamente puedes escoger tirar un dado de seis caras y curar ese número de clicks sobre la miniatura objetivo.
- X MAESTRO DE ARMAS.** Este guerrero puede utilizar una acción de combate cuerpo a cuerpo para infligir entre 1 y 6 clicks de daño. (Opcional).
Da a este guerrero una acción de combate cuerpo a cuerpo. Si el ataque tiene éxito tira un dado de seis caras. El resultado es el número de clicks de daño que inflinges sobre la miniatura enemiga, en lugar del valor de daño normal de este guerrero.
- X RAYO MÁGICO.** Este guerrero puede utilizar un ataque de combate a distancia para infligir entre 1 y 6 clicks de daño. (Opcional).
Da a este guerrero una acción de combate a distancia, y escoge a una única miniatura objetivo. La línea de fuego nunca se considera bloqueada por el terreno o por otras miniaturas, y no se aplican modificadores por terreno. Si el ataque tiene éxito tira un dado de seis caras. El resultado es el número de clicks de daño que inflinges sobre la miniatura enemiga, en lugar del valor de daño normal de este guerrero.
- X LLAMA/ RELÁMPAGO.** El valor de ataque de combate a distancia de este guerrero puede afectar a todas las miniaturas en contacto de base con el objetivo. (Opcional).
Da a este guerrero una acción de combate a distancia y reduce su valor de daño a 1. Un ataque de combate a distancia con éxito afecta a la miniatura objetivo y a toda miniatura en contacto de base con el objetivo, infligiendo 1 click de daño a cada miniatura golpeada con éxito. Haz solo una tirada de ataque; compara el resultado con el valor de defensa de la miniatura objetivo y de cada miniatura en contacto de base con ella.
- X OLA DE CHOQUE.** Un ataque de combate a distancia de este guerrero puede afectar a cualquier miniatura hasta a la mitad de su valor de alcance. (Opcional).
Da a este guerrero una acción de combate a distancia. Reduce su valor de alcance a la mitad. Traza líneas de fuego a toda miniatura no cautiva (amiga y enemiga) dentro del alcance en todas direcciones, sin importar el encaramiento del arco frontal de este guerrero. Estas líneas de fuego nunca resultan bloqueadas por las bases de otras miniaturas, pero el terreno sí que les afecta normalmente. Si pueden trazarse líneas de fuego claras a dos o más miniaturas dentro del alcance, Ola de Choque inflingirá 1 click de daño a cada miniatura impactada con éxito. Si solo hay una miniatura dentro del alcance, Ola de Choque inflingirá el valor de daño normal de este guerrero si esa miniatura es impactada con éxito. Las líneas de fuego se trazan como si las miniaturas no tuvieran habilidades especiales (Acuático no resulta afectada). Ola de Choque te permite atacar a las miniaturas enemigas incluso si están en contacto de base con miniaturas amigas y/o si controlan cautivos.
- X VAMPIRISMO.** Este guerrero puede curarse con un ataque de combate cuerpo a cuerpo con éxito.
Sana 1 click de daño a este guerrero cuando quiera que cause daño sobre una miniatura objetivo durante un combate cuerpo a cuerpo.
- X CURACIÓN MÁGICA.** Este guerrero puede sanar a miniaturas amigas con una acción de ataque de combate a distancia. (Opcional).
Da a este guerrero una acción de combate a distancia y escoge a una miniatura amiga como objetivo. El objetivo no puede estar en contacto de base con una miniatura enemiga, pero puede estar en contacto de base con este guerrero. Se ignoran todos los modificadores del ataque de combate a distancia. Si el ataque tiene éxito, tira un dado de seis caras y cura ese número de clicks a la miniatura objetivo.
- X VENENO.** Este guerrero daña automáticamente a miniaturas enemigas en contacto de base al comienzo de tu turno.
Al comienzo de tu turno este guerrero inflige 1 click de daño a cada miniatura enemiga en contacto de base con su arco frontal.
- X ATAQUE FURTIVO.** Este guerrero puede infligir el doble de daño con un ataque de combate cuerpo a cuerpo contra el arco trasero de un objetivo. (Opcional).
Cuando este guerrero recibe una acción de movimiento y está en contacto de base con una miniatura enemiga al final de su movimiento, la miniatura enemiga no obtiene una oportunidad de giro libre. Cuando este guerrero recibe una acción de combate cuerpo a cuerpo y está en contacto de base con el arco trasero de una miniatura objetivo, dobla su valor de daño.
- X BARRIDO.** Este guerrero puede impactar a cualquier miniatura enemiga en contacto con su arco frontal con un ataque de combate cuerpo a cuerpo. (Opcional).
Da a este guerrero una acción de combate cuerpo a cuerpo. No puede realizar un intento de captura. Este guerrero puede efectuar su ataque contra cualquier miniatura enemiga en su arco frontal. Tira los dados de ataque solo una vez y compara el resultado con los valores de defensa de todas las miniaturas enemigas. Este ataque causa el valor de daño normal del guerrero a todas las miniaturas impactadas con éxito.

HABILIDADES ESPECIALES DE VELOCIDAD

- X CARGA.** Este guerrero puede mover y a continuación efectuar un ataque de combate cuerpo a cuerpo utilizando la misma acción. (Opcional).
Este guerrero no puede pertenecer a una formación. Cuando asignas a este guerrero una acción de movimiento puede mover hasta el doble de su valor de velocidad. Si no comienza el turno en contacto de base con una miniatura enemiga puede en lugar de ello mover hasta su valor normal de velocidad y efectuar a continuación un ataque de combate cuerpo a cuerpo como si hubiera recibido una acción de combate cuerpo a cuerpo. Este ataque de combate cuerpo a cuerpo no le cuesta una acción adicional. Este guerrero solo fracasa al intentar separarse de miniaturas enemigas con un resultado de 1.
- X RAPIDEZ.** Este guerrero puede mover sin recibir una acción. (Opcional).
Este guerrero no puede pertenecer a una formación de movimiento. Este guerrero puede realizar una acción de movimiento sin costar una de las acciones disponibles durante el turno. Para todos los efectos se le trata como si hubiera recibido una acción y se le asigna un marcador de acción normalmente.
- X LEVITACIÓN MÁGICA.** Este guerrero puede mover a otra miniatura hasta 10 pulgadas (25 centímetros). (Opcional).
Asigna a este guerrero una acción de movimiento, pero no le muevas. Escoge una miniatura objetivo que estuviera en contacto de base con este guerrero al comienzo del turno. Coge a la miniatura objetivo y muévela hasta 10 pulgadas (25 centímetros) en cualquier dirección, ignorando terreno y bases de miniaturas. Tú eliges su encaramiento. La miniatura objetivo no puede situarse en terreno bloqueado. La miniatura objetivo no puede recibir una acción durante el resto del turno.
- X VUELO.** Este guerrero puede ignorar todos los tipos de terreno y bases de miniatura mientras mueve. (Opcional).
Este guerrero no puede ser parte de una formación de movimiento. Este guerrero puede mover a través de bases de miniaturas y de terreno bloqueado, aunque no puede terminar su movimiento sobre la base de otra miniatura o sobre terreno bloqueado. El movimiento de este guerrero no es afectado por el terreno obstaculizado y no tiene que detenerse al entrar o salir de terreno elevado. Este guerrero solo fracasa al intentar separarse de las miniaturas enemigas con un resultado de 1.
- X ACUÁTICO.** Este guerrero no resulta afectado por el terreno acuático. (Opcional).
Los elementos de escenario acuáticos ni estorban ni bloquean a este guerrero cuando se mueve a través de ellos. Este guerrero puede finalizar su movimiento en agua profunda.
- X SIGILO.** El terreno obstaculizado bloquea las líneas de fuego hacia este guerrero. (Opcional).
Cualquier línea de fuego trazada hacia este guerrero que pasa a través de terreno obstaculizado es tratado como si se hubiera trazado a través de terreno bloqueado.
- X DECIDIDO.** Este guerrero puede mover y hacer luego un ataque de combate a distancia utilizando la misma acción. (Opcional).
Este guerrero no puede formar parte de cualquier formación. Cuando das a este guerrero una acción de movimiento puede mover hasta el doble de su valor de velocidad. Si no comienza el turno en contacto de base con una miniatura enemiga puede en lugar de ello mover hasta su valor normal de velocidad y hacer luego un ataque de combate a distancia como si se le hubiera asignado una acción de combate a distancia. Este ataque de combate a distancia no cuesta una acción adicional. Este guerrero solo fracasa al intentar separarse de las miniaturas enemigas con un resultado de 1.
- X MARCHA FORZADA.** Este guerrero puede compartir su valor de velocidad en una formación de movimiento. (Opcional).
Todas las miniaturas en una formación de movimiento en la que esté este guerrero utilizan el valor de velocidad de este guerrero.
- X VELOZ.** Este guerrero puede cambiar su orientación sin recibir una acción. (Opcional).
Este guerrero puede cambiar su encaramiento en cualquier momento durante tu turno. Este guerrero no puede utilizar esta habilidad durante la resolución de un ataque o de otra habilidad especial. El uso de esta habilidad no requiere una acción.
- X ARROLLAR.** Este guerrero inflige un clic de daño cuando mueve y entra en contacto con una miniatura enemiga. (Opcional).
Este guerrero no puede pertenecer a una formación de movimiento y no causa daño al sacudirse un enemigo (ver miniaturas montadas). Cuando este guerrero mueve y su arco frontal está en contacto de base con una o más miniaturas enemigas al final de su movimiento inflige 1 click de daño a cada una de esas miniaturas enemigas después de la primera oportunidad de giro libre.

HABILIDADES ESPECIALES DE DAÑO

XX **POSICIÓN INICIAL.** Todos los guerreros deben comenzar la partida mostrando este cuadrado.

Antes de cada batalla de Mage Knight los diales de combate de todos los guerreros deben mostrar este cuadrado verde. Este cuadrado a menudo se divide para mostrar el color de otra habilidad especial.

X **BERSERKER.** Este guerrero no puede efectuar ataques de combate a distancia. Este guerrero no puede recibir una acción de combate a distancia y no puede ni capturar ni ser capturado. Si este guerrero ya controla a un cautivo, este guerrero elimina inmediatamente a ese cautivo.

X **MEJORA MÁGICA.** Este guerrero mejora el daño causado por los ataques de combate a distancia de las miniaturas amigas. (Opcional). Cualquier miniatura amiga que haya recibido una acción de combate a distancia estando en contacto de base con este guerrero inflige 1 click de daño adicional a cualquier miniatura o miniaturas enemigas impactadas con éxito por el ataque.

X **FURIA DE COMBATE.** Este guerrero no puede ni capturar ni ser capturado. Este guerrero no puede ni capturar ni ser capturado. Si este guerrero ya controla a un cautivo, el cautivo deja de estar controlado por este guerrero y puede recibir acciones normalmente.

X **DESMORALIZADO.** Este guerrero solo puede recibir acciones de movimiento o pasar. Este guerrero solo puede recibir acciones de movimiento o pasar. Este guerrero nunca entrará en contacto de base con una miniatura enemiga voluntariamente.

X **NECROMANCIA.** Este guerrero puede devolver al juego a una de tus miniaturas eliminadas. (Opcional)

Da a este guerrero una acción de movimiento, pero no le muevas. No puede estar en contacto de base con una miniatura enemiga. Escoge a uno de tus guerreros eliminados. Gira su dial de combate hasta la Posición Inicial. Tira un dado de seis caras y gira el dial de combate de la miniatura en el sentido de las agujas del reloj (igual que si le estuvieras aplicando daño) ese número de clicks. Si el dial de la miniatura no muestra tres calaveras esa miniatura vuelve al juego. Sitúa a la miniatura escogida en el campo de batalla en contacto de base con el guerrero. No tires el dado para los zombis o esqueletos (las miniaturas con "Zombie" o "Skeleton" en sus nombres); siempre vuelven al juego con toda su fuerza.

X **COMANDANTE.** Este guerrero puede añadir una acción al total de tus acciones durante el turno.

Al comienzo de tu turno tira un dado de seis caras por este guerrero. Con un resultado de 6 añades una acción adicional al número de acciones que puedes efectuar durante ese turno. También, al comienzo de tu turno, cada miniatura amistosa Desmoralizada en contacto de base con este guerrero sana automáticamente 1 click de daño. Este guerrero no puede ser capturado.

X **PENETRAR.** Los ataques de combate a distancia de este guerrero ignoran las habilidades especiales de Armadura de Batalla, Resistencia e Invulnerabilidad. (Opcional). Cuando este guerrero recibe una acción de combate a distancia ignora las habilidades especiales de Armadura de Batalla, Resistencia e Invulnerabilidad de cada miniatura objetivo.

X **FRÍO MÁGICO.** Este guerrero puede utilizar una acción de combate a distancia para añadir un marcador de acción a una miniatura objetivo. (Opcional).

Da a este guerrero una acción de combate a distancia. Reduce su valor de daño a 1. Cuando este guerrero impacta con éxito a una miniatura objetivo y esa miniatura tiene ningún o un marcador de acción tira un dado de seis caras para esa miniatura. Con un resultado de 4, 5 o 6 coloca un marcador de acción en esa miniatura y trátala como si hubiera tomado una acción que no fuera de pasar. Si una miniatura objetivo recibe un segundo marcador de acción se considera que ha recibido presión y sufre 1 click de daño por presión.

X **CONFUSIÓN MÁGICA.** Este guerrero puede hacer un ataque de combate a distancia para mover a una miniatura enemiga. (Opcional).

Da a este guerrero una acción de combate a distancia y escoge a una miniatura objetivo enemiga. Una miniatura enemiga objetivo impactada por este ataque no recibe daño, sin importar la situación o las habilidades especiales que pudieran infligir, de otra manera, daño. Trata a una miniatura enemigo afectada por este ataque como si se le hubiera dado una acción de movimiento, pero tú controlas el movimiento de esa miniatura. Lleva a cabo inmediatamente esa acción. Esta acción no da un marcador de acción a la miniatura enemiga, y no hay penalización por presión. La miniatura objetivo no puede situarse en contacto de base con una miniatura amiga (tuya o de un aliado). La miniatura objetivo no puede utilizar ninguna habilidad especial que diga "pero no la muevas" y no puedes cancelar ninguna de sus habilidades especiales mientras llevas a cabo esta acción de movimiento.

HABILIDADES ESPECIALES DE DEFENSA

X **ARMADURA DE BATALLA.** La defensa de este guerrero mejora frente a ataques de combate a distancia.

Incrementa la defensa de este guerrero en 2 contra ataques de combate a distancia que le tengan como objetivo o que puedan afectarle.

X **ARMA DE ASTA.** Este guerrero causará daño a miniaturas que entren en contacto con él.

Si una miniatura enemiga mueve y queda en contacto de base con el arco frontal de este guerrero después del giro libre la miniatura enemiga recibe 1 click de daño y finaliza su acción.

X **INMUNIDAD MÁGICA.** Este guerrero es inmune frente a los efectos Mágicos. Este guerrero no puede ser afectado por ninguna habilidad especial con las palabras "Mágico" o "Mágica" en su nombre. Este guerrero ni recibe ni inflige clicks de daño adicionales por Mejora Mágica.

X **RESISTENCIA.** Este guerrero reduce el daño que recibe en 1 click. Resta 1 de cualquier daño infligido a este guerrero en ataques de combate a distancia o cuerpo a cuerpo o por los efectos de cualquier habilidad especial que cause daño (por ejemplo Arma de Asta, Arrollar, Veneno, Represalia Mágica). Resistencia no reduce el daño causado por presión o por fallos críticos.

X **DEFENSOR.** Este guerrero puede compartir su valor de defensa con miniaturas amigas en contacto de base. (Opcional). Cualquier miniatura amiga en contacto de base con este guerrero puede utilizar el valor de defensa de este guerrero en lugar del propio.

X **REGENERACIÓN.** Este guerrero puede curarse entre 0 y 4 clicks de daño. (Opcional). Puedes dar a este guerrero una acción de movimiento, pero no le muevas. Tira un dado de seis caras y resta 2 del resultado. Considera un valor negativo como cero. El resultado es el número de clicks que se curan en el dial de combate de este guerrero.

X **INVULNERABILIDAD.** La defensa de este guerrero mejora contra ataques a distancia y reduce el daño sufrido por él en 2 clicks. Incrementa el valor de defensa de este guerrero en 2 contra ataques de combate a distancia que le tengan como objetivo o puedan afectarle. Reduce en 2 clicks todo daño infligido a este guerrero por ataques de combate a distancia o cuerpo a cuerpo, o por los efectos de habilidades especiales que causen daño. Invulnerabilidad no reduce el daño causado por presión o por fallos críticos. Este guerrero no puede ser curado. Este guerrero no puede ni capturar ni ser capturado. Si este guerrero ya controla un cautivo: el cautivo es liberado, no permanece bajo el control de este guerrero y puede recibir acciones normalmente.

X **ESQUIVAR.** Este guerrero evita el daño de casi la mitad de los ataques. (Opcional). Cuando este guerrero sea golpeado con éxito por un ataque de combate a distancia o cuerpo a cuerpo tira un dado de seis caras. Con un resultado de 4, 5 o 6 se considera que el ataque ha sido fallido.

X **REPRESALIA MÁGICA.** Este guerrero causa un click de daño a un atacante que le haya hecho daño. Cuando este guerrero resulta dañado por un ataque el atacante (o atacante principal, si le ha dañado una formación de ataque) recibe 1 click de daño.

X **INVISIBILIDAD LIMITADA.** Este guerrero no puede ser el objetivo de una acción de combate a distancia. (Opcional). Este guerrero no puede ser el objetivo de una acción de combate a distancia. (Opcional).

GLOSARIO

Acción: Hay cuatro acciones: **mover**, **combate a distancia**, **combate cuerpo a cuerpo** y **pasar**. Cada turno se recibe un número determinado de acciones, las cuales puedes asignar a tus guerreros.

Acción de Mover/Movimiento: Una acción que te permite rotar a una miniatura o moverla a una nueva localización en el campo de batalla. Se dice que un guerrero ha movido si su punto central cambia de posición en cualquier momento, o si su encaramiento cambia durante el turno del jugador que lo controla.

Área de Comienzo: Una sección rectangular a lo largo de tu parte del campo de batalla donde tus guerreros comienzan la partida.

Atacante principal: El guerrero que lidera una formación de combate a distancia o de combate cuerpo a cuerpo.

Ataque: La acción de tirar dos dados de seis caras y sumar un valor de ataque, comparando luego los resultados con el valor de defensa de un objetivo.

Base o Peana: El disco de plástico al cual está pegada la figura de un guerrero.

Caballeros Inmortales: Elfos marciales que han decidido mantenerse aparte de la mayoría de facciones.

Capturar: Usar una acción de **combate cuerpo a cuerpo** para hacer prisionera a una miniatura en lugar de dañarla.

Cautivo: Una miniatura capturada.

Click de curación: Un giro de dial en el sentido contrario al de las agujas del reloj.

Click de daño: Un giro de dial en el sentido de las agujas del reloj.

Combate a distancia: Un ataque que emplea una arma a distancia, magia o poder mental.

Combate cuerpo a cuerpo: Una ataque con armas cuerpo a cuerpo.

Construir tu ejército: Escoger guerreros cuyos valores en puntos no superen el valor total en puntos de construcción que tienes asignado.

Contacto de base: Una base de una miniatura que está tocando la base de otra miniatura o un terreno.

Dial de combate: El disco giratorio que hay en la base de la miniatura.

Draconum: Poderosos híbridos humanos/dragones.

Ejército: Un grupo de guerreros que controlas durante el juego.

Engendro de Magia: Criaturas sobrenaturales invocadas o creadas por poderosos magos.

Fallo crítico: Una tirada de ataque de "2" en los dados.

Ficha: Un marcador, como una moneda o un dado.

Formación de combate a distancia: 3, 4 o 5 guerreros amistosos que usan una acción de **combate a distancia** para atacar a un objetivo.

Formación de combate cuerpo a cuerpo: Dos o tres guerreros del mismo bando que usan una acción de combate para atacar a un objetivo.

Formación de movimiento: 3, 4 o 5 guerreros amistosos que se mueven con una sola acción de **mover**.

Giro libre: Rotar una miniatura para colocar su arco frontal mirando hacia una miniatura oponente que ha movido hasta entrar en contacto de base con ella.

Gremio Atlante: Humanos que controlan tecnología accionada por la magia.

Guerrero: Una pieza de **Mage Knight**.

Guerrero Montado: Un guerrero montado sobre una base doble y cuyo valor de Velocidad se señala con un símbolo de herradura.

Impacto crítico: Una tirada de ataque de "12" en los dados.

Incursores Orcos: Guerreros brutales de las montañas.

Liga Elemental: Héroes elfos y trolls que gozan de magia.

Línea de fuego: Una línea trazada desde el centro de la base del tirador al centro de la base del objetivo.

Marcador de acción: Una moneda o ficha redonda que se usa para marcar que una miniatura ha realizado una acción.

Miniatura amiga: Un guerrero que controlas o uno que está controlada por un aliado.

Miniatura enemiga: Un guerrero controlado por un rival.

Miniatura: Una pieza de **Mage Knight**.

Modificador de terreno obstaculizado: Si una línea de fuego pasa a través de terreno obstaculizado, añade +1 al valor de **defensa** del objetivo.

Modificador de ventaja de altura: Si un ataque se origina desde fuera de terreno normal y acaba en terreno elevado, añade +1 al valor de **defensa** del objetivo.

Modificador: Una bonificación añadida al valor de **defensa** de un guerrero o a una tirada de dados.

Pasar: Una acción mediante la cual el guerrero no hace nada.

Preparar el escenario: Crear el campo de batalla del juego.

Presión/Presionar: Se produce al darle a un guerrero una acción en dos turnos consecutivos.

Primer jugador: Este jugador coloca primero el terreno, despliega primero a sus guerreros y empieza a jugar en el primer turno.

Punto de Acceso: La zona por la que un guerrero puede entrar o salir de un elemento de terreno elevado abrupto.

Puntos de victoria: Los puntos que sumas al final de la partida para determinar quien gana.

Rebeldes de la Pólvora: Humanos, enanos y Amazonas que explotan la tecnología de las armas de fuego.

Retirarse/Retirada: Abandonar la partida antes de que acabe.

Sacudirse: Un clic de daño causado por un guerrero montado que se separa exitosamente de una miniatura enemiga.

Secta Necropolita: Elfos oscuros y vampiros que usan magia nigromántica.

Separarse: Intentar mover una miniatura en contacto de base con oponentes fuera de éste.

Tirador: Un guerrero al que se le da una acción de combate a distancia.

Turno: El período de tiempo de la partida utilizado por cada jugador para dar acciones a sus guerreros.

Único: Una miniatura sin estrellas de rango. Sólo puedes tener una miniatura única de cada en un ejército.

Valor Total en Puntos de construcción: Cuando construyes tu ejército, el total de los valores en puntos de tus guerreros no puede superar este límite.

CRÉDITOS

Sistema de dial de combate, concepto de Mage Knight, universo y dirección artística: Jordan Weisman

Reglas de Mage Knight, guerreros y valores de juego: Kevin Barrett

Desarrollo y Contribuciones Editoriales: Matt Robinson and Ian Redditt

Edición:

Sharon Turner Mulvihill

Pruebas de juego:

Jim Long, Derek Levesque, Brian Hill, Mike Fennyhough, Rich Hilmer, Gus Schultz, Curtis Malone and Chris Luhowy

Ilustraciones y conceptos:

Alex Garner and Carlos D'Anda for Idea + Design Works, LLC

Directores de Diseño de las Miniaturas de WizKids:

Jeff Grace, Steve Saunders

Grupo de Diseño de las Miniaturas:

Dave Summers, James Carter, Brady Bugge, Jeff Wilhelm, Tim Prow, Elizabeth Dunlap

Otros Diseños de Miniaturas:

Jon Mathews, Shawn Knapp, Derek Miller, Blue Radish Studios, MistroMenace Studios, Howard Kalish Studios, Bob Naismith, John Winter, Tony Simone and Chris Boorman coordinated by Jay Boorman

Director Artístico de WizKids:

Dawne Weisman

Jefe de Diseño de WizKids:

Sandra Garavito,

Grupo de Diseño Gráfico de WizKids:

Kevin Perrine, Chris Steely, Tina Wegner, Ethan Pasternack

Dirección de Producción de WizKids:

Sharon Turner Mulvihill

Traducción:

Carlos Hidalgo

Maquetación/Edición:

David Ródenas

ISBN:84-95712-46-6



Copyright 2002 WizKids, LLC. Mage Knight Unlimited y el círculo MK son marcas registradas de WizKids, LLC.

Distribuido en España por Devir S.L. - www.devir.es - devir@devir.net
Rambla Cataluña 117, Principal. 2ª - 08008 Barcelona

