

WIZKIDS

Wiz

A large, stylized 'MK' logo is centered within a glowing, oval-shaped frame. The letters are dark and metallic, set against a bright, blue and white marbled background. The entire logo is surrounded by intricate, embossed patterns on a dark, textured surface, resembling a dragon's wings or a complex web.

Mage Knight

REGLAS COMPLETAS DE JUEGO

Mage Knight

Reglamento

ÍNDICE

Elementos nuevos al juego	1	Formaciones.....	13
¡Esto es Mage Knight!	1	Acción especial.....	15
Guerreros de Mage Knight.....	2	Terreno.....	15
Lo que necesitarás para jugar.....	3	Dominios.....	18
Comenzando a jugar.....	3	Objetos	18
El despliegue de los ejércitos	5	Eliminando a un jugador	19
Cómo jugar.....	5	Terminando la Partida	19
Conceptos de juego importantes	6	El juego estándar	20
La regla del tres.....	7	Juego de torneo.....	20
Movimiento.....	7	La Etiqueta del Juego	
Combate.....	9	en Mage Knight.....	20
Ataques de bombardeo	12	Glosario.....	20

ELEMENTOS NUEVOS AL JUEGO

Las siguientes características son nuevas en Mage Knight™. Resulta aconsejable que tanto los jugadores nuevos como los experimentados lean la totalidad del reglamento para poder disfrutar al máximo del juego.

- * Nuevos nombres para las facciones y las subfacciones (página 2).
- * El visor de estadísticas se ha trasladado a la parte trasera de la peana (página 3).
- * Nueva secuencia de preparación de la partida (página 4).
- * La nueva regla del tres limita los modificadores acumulativos (página 7).
- * Nuevo nexo de habilidad situado en el dial de combate (página 7).
- * Nuevos tipos y habilidades de velocidad (página 8).
- * La nueva base de vuelo indica el modo de vuelo alto (página 8).
- * Nuevos tipos y habilidades de ataque (página 9).
- * La inmunidad mágica se ha convertido en un tipo de defensa (página 10).
- * Las formaciones de combate cuerpo a cuerpo han sido reemplazadas por la competencia de combate cuerpo a cuerpo "ataque en grupo" (página 10).
- * Nuevas reglas de captura (página 11).
- * Nuevas reglas para formaciones de ataques a distancia (página 14).
- * La habilidad de la facción Shyft ha cambiado (página 14).
- * La acción de pasar ha desaparecido. Se introduce en el juego la nueva acción especial (página 15).
- * Nuevos tipos de terreno (página 15).
- * Los nuevos dominios alteran el campo de batalla (página 18).
- * Las peanas de guerreros únicos ahora tienen ranuras que les permiten equiparse con objetos (página 18).
- * Se han redefinido las condiciones de victoria (página 19).
- * Nueva tarjeta de habilidades especiales con poderes nuevos y modificados

¡ESTO ES MAGE KNIGHT!

En Mage Knight asumes el papel de un poderoso señor de la guerra: un rey, barón o sumo hechicero que envía a sus tropas a enfrentarse a los ejércitos de sus enemigos. Razas de seres fantásticos pueblan tu ejército, reforzado con magia arcana y tecnología poderosa. Si estás dispuesto a acometer la tarea de forjar un reino a partir del caos, ¡sigue leyendo!

Mage Knight es un rápido juego de mesa de combate que usa las figuras coleccionables Mage Knight. A cada miniatura se la denomina guerrero y pertenece a una de varias facciones diferentes. Además de a una facción, los guerreros también pueden pertenecer a subfacciones.

El objetivo del juego es controlar la mayor parte de los objetivos del campo de batalla una vez finaliza la partida.

Facciones y subfacciones

Imperio Atlante

Nukleogólem

Legión Imperial

Revolucionarios de la Pólvora Negra

Espinas Sanguinas

Norteños

Cruzados Oscuros

Oradores de la Muerte

La Orden de Vladd

Draconum

Independientes Elementales

Señores Elfos

Caciques Orcos

Shyft

Solonavi

Refugio Salvaje

Ejércitos Libres

Señores de los Templos

Colmillo Roto

Caciques de la Sombra

Construyes tu ejército con tu colección de guerreros, y puedes hacerlo de cientos de formas diferentes, usando figuras de una sola facción o mezclando guerreros de diferentes facciones.

Puedes jugar a **Mage Knight** con tantos jugadores como quieras, pero el juego funciona mejor cuando participan dos, tres o cuatro jugadores, cada uno con su propio ejército. También puedes jugar partidas por equipos, con dos o más compañeros aliados en cada bando.

GUERREROS DE MAGE KNIGHT

Un guerrero de **Mage Knight** se compone de tres partes principales: la figura (la representación tridimensional del guerrero), la base y el dial de combate. La base y el dial de combate se describen a continuación.

La Base

La base de cada guerrero contiene información importante. Puede verse una ilustración de la misma en la página 16.

Nota: Hay nueve guerreros diferentes de **Mage Knight** en el Paquete Inicial. Algunos guerreros parecen iguales, pero se diferencian en los rangos, los esquemas de color y los diales de combate, todo lo cual los identifica. La base de cada guerrero tiene un número de coleccionista impreso en ella para que puedas saber cómo va tu colección.



Rango

- 1 Estrella—Débil
- 2 Estrellas—Estándar
- 3 Estrellas—Duro
- 4 Estrellas—Único

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 guerrero. El dial de combate de cada guerrero muestra una serie de números que te dicen lo bueno que es tu guerrero haciendo ciertas cosas. Cada vez que tu guerrero recibe daño durante el juego, debes girar el dial de combate en el sentido de las agujas del reloj hasta el siguiente conjunto de números. Cuando tu guerrero sufre daño, los números de su dial de combate cambian, a menudo reduciendo su efectividad. Cuando tu guerrero es curado durante el juego, gira su dial de combate en el sentido inverso al de las agujas del reloj.



VALORES DE COMBATE

Las bases de algunos guerreros giran desde la parte inferior del dial; para facilitar el girar estos diales hemos incluido una base de vuelo en cada Paquete Inicial que sirve también como "llave de giro". Simplemente encaja la base de vuelo en la parte inferior de la base y gira el dial.

LO QUE NECESITAS PARA JUGAR

Además de tus guerreros **Mage Knight** y de este reglamento necesitarás lo siguiente para jugar: una regla flexible de 28 pulgadas marcada en incrementos de 1 pulgada, tres marcadores de objetivo, tres marcadores de control de dos caras, seis marcadores de hexágonos/vigilancia y dos dados de seis caras. Todo esto lo encontrarás en el Paquete Inicial de **Mage Knight**. Además, te será útil tener algunas monedas o fichas que te sirvan como marcadores durante las partidas y algunos elementos de escenografía para representar el terreno.

Además, en cada paquete de guerreros de **Mage Knight** se proporciona una serie de adhesivos redondos, de color blanco. Pega uno a la parte inferior de la base de cada uno de tus guerreros y escribe tus iniciales en él para ayudarte a diferenciar qué guerreros son tuyos al final de cada batalla. Si una base requiere de la llave para bases para girar, pega simplemente los adhesivos a la parte inferior de la base cortándola para que no cubra 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 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 a jugar, usad valores totales de construcción de 100 puntos. Más adelante, cuando os hayáis familiarizado con las reglas del juego, podéis pasar 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.

Ejemplo: Christine está construyendo un ejército con un total de construcción de 100 puntos. Para tener algo de habilidad en el combate cuerpo a cuerpo escoge a un Merodeador Orco Duro (19 puntos). Por su habilidad en el combate a distancia escoge a un Cazador Orco Débil (de 21 puntos) y a un Orco Gulthak Estándar (por 25 puntos). Para terminar, Christine escoge a un Chamán Sanguino Débil (de 34 puntos) por su capacidad curativa. Luego suma los valores en puntos de sus guerreros. El total es de 99 puntos (19 + 21 + 25 + 34 = 99), que es menos que el valor de construcción total de 100 puntos, lo cual es correcto. No podía permitir el total de 100 puntos.

Tu ejército puede disponer de dos o más miniaturas iguales, a menos que esa miniatura sea Única. Una miniatura Única no tiene ninguna estrella de rango en la base, y se la identifica

por su nombre y número de coleccionista. Es correcto que bandos opuestos dispongan de la misma figura Única en el mismo campo de batalla.

Una vez te hayas familiarizado con las reglas de **Mage Knight**, también puedes incluir objetos en tu ejército. Estos objetos tienen también valores en puntos que contribuyen a tu total de construcción.

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 guerreros muertos o con el objeto de capturar y eliminar a los guerreros 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 los foros de www.devir.es para unirte a otros jugadores que discuten de estrategias de construcción de ejércitos y de reglas de juego.

La preparación

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 (unas 40 pulgadas, si vais a medir con la regla **Mage Knight**). Cada jugador elige un lado del campo de batalla como borde inicial. Si sólo hay dos jugadores, el borde inicial de cada jugador debe encontrarse en el borde opuesto al del de su oponente. A lo largo de tu borde inicial tienes un área rectangular imaginaria llamada "zona de despliegue". Tu zona de despliegue parte desde tu borde y se extiende unos ocho centímetros (tres pulgadas) en el campo de batalla. Tu zona de despliegue debe encontrarse también al menos a veinte centímetros (ocho pulgadas) de cualquier otro borde. Tu zona de despliegue tiene dos lados cortos y dos largos. El lado largo más alejado de ti se llama vanguardia. El lado largo más cercano a ti se llama retaguardia.

CÓMO COLOCAR EL TERRENO Y LOS MARCADORES DE OBJETIVO

Cada jugador coloca entonces entre cero y cuatro elementos de terreno en una pila de terreno al lado del campo de batalla. El terreno se describe detalladamente a partir de la página 15. Muchos objetos cotidianos pueden hacer las veces de elementos de terreno; un libro, una hoja de papel, o incluso un salero pueden todos ellos representar terreno. Luego, se colocan los marcadores de objetivo. Los marcadores de objetivo se incluyen en el Paquete Inicial y representan puntos estratégicos en el campo de batalla que cada jugador intenta controlar. Utiliza un marcador de objetivo, y añade uno más por cada jugador en la partida.

Coloca un marcador de objetivo en el centro del campo de batalla y da a cada jugador uno de los restantes marcadores de objetivo. A continuación, cada jugador tira dos dados de seis caras. Repetid los empates. Quien saque la tirada más alta (una vez resueltos los empates) actúa como primer jugador. El resultado de la tirada de los dados también indica a los jugadores lo lejos que deben colocar sus marcadores de objetivo de sus zonas de despliegue. Medid desde la vanguardia de vuestra zona de despliegue hasta el centro del marcador de objetivo al colocar ese marcador de objetivo. Además, cada jugador debe escoger un marcador de control de color que utilizará durante la partida. Los marcadores de control se consideran terreno despejado a efectos de movimiento.

Después de haber colocado los marcadores de objetivo, el jugador situado a la izquierda del primer jugador toma un elemento de terreno de la pila de terreno y la coloca en cualquier posición del campo de batalla, teniendo en cuenta que cada elemento de terreno debe colocarse como mínimo a ocho centímetros (tres pulgadas) de distancia de cualquiera de los siguientes elementos:

- * otro elemento de terreno en el campo de batalla.
- * cualquier marcador de objetivo.
- * cualquier borde del campo de batalla.
- * la vanguardia de cualquier zona de despliegue.

Luego, el jugador a su izquierda hace lo mismo y este proceso se repite en el sentido de las agujas del reloj hasta que se hayan colocado cuatro elementos de escenografía o todos los objetos de la pila de terreno hayan sido colocados, lo que suceda antes.

También podéis jugar con terreno construido (página 17) y cartas de dominio (página 18), que también afectan al campo de batalla.



EL DESPLIEGUE DE LOS EJÉRCITOS

Una vez colocado el terreno y los marcadores de objetivo, cada jugador ajusta los diales de combate de todos sus guerreros 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. Ahora es el momento de desplegar vuestros ejércitos.

El primer jugador empieza. Cada uno de sus guerreros debe colocarse con su punto central (indicado por el punto que se encuentra en el centro de las bases de los guerreros) o el centro de la base, si no puedes ver el punto central, dentro de su área de despliegue. Después de que el primer jugador haya acabado de desplegar sus miniaturas, el jugador de su izquierda hace lo mismo. Si hay más de dos jugadores, este proceso se repite de este mismo modo alrededor del campo de batalla en la dirección de las agujas del reloj.

¡Cuando todos los guerreros hayan sido desplegados puede dar comienzo la batalla!

CÓMO JUGAR

Los jugadores se alternan para mover sus guerreros y atacar a los guerreros rivales tratando de hacerse con el control de los marcadores de objetivo y ganar la batalla.

Turnos, acciones y fases

Age 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, en el sentido de las agujas del reloj.

Al principio de tu turno, tienes un cierto número de acciones, llamado tu "total de acciones". El número de acciones que tienes depende del valor total en puntos de construcción de tu ejército. Tienes una 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, etcétera. Tus acciones no se ven reducidas cuando tus guerreros son eliminados o capturados. Tus guerreros utilizan estas acciones para mover, atacar y utilizar acciones especiales.

Cada turno se divide en tres fases: la fase de mando, la fase de acción y la fase final. Debes declarar el final de cada fase antes de pasar a la siguiente.

Al comienzo de tu fase de mando puedes asignar a tus guerreros acciones específicas a la fase de mando. Algunas acciones pueden asignarse en turnos previos y efectuarse durante tu fase de mando. Tú escoges el orden en que se llevan a cabo estas acciones o habilidades especiales. Después de efectuar la primera acción o habilidad especial, escoge otra que llevar a cabo, según sea necesario. Sigue actuando así hasta que se hayan efectuado todas estas acciones y habilidades especiales.

Durante tu fase de acción asignas acciones a tus guerreros. 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 adicionales. No puedes guardar o acumular acciones de un turno para otro. Todas las acciones deben escogerse de entre las siguientes cuatro opciones:

- * acción de movimiento
- * acción de combate cuerpo a cuerpo
- * acción de combate a distancia
- * acción especial

Al comienzo de tu fase final compruebas el posible control de los marcadores de objetivo y retiras cualquier marcador de acción que tuvieran tus guerreros que no recibieran acciones durante tu fase de acción del turno en curso. Los marcadores de acción se describen más adelante. Una vez declaras que se ha completado tu fase final, es el turno del siguiente jugador.

Ejemplo: Scott juega con un ejército de 200 puntos, lo que le da dos acciones en cada uno de sus turnos. Durante uno de sus turnos Scott quiere disparar a una figura enemiga y acercarse a otra. Scott 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. Scott 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.

Nota: Como puedes ver, los turnos serán cortos y pasarán muy rápidamente. No te preocupes si no puedes hacer todo lo que querías en un solo turno, porque tus oponentes están jugando bajo las mismas restricciones.

Tomando el control de los objetivos

Las partidas de **Age Knight** se ganan haciéndose con el control de puntos estratégicos del campo de batalla, representados por los marcadores de objetivo. Un jugador gana controlando más marcadores de objetivo que sus oponentes cuando finaliza la partida. Cada jugador escoge un marcador de control de color durante la preparación para identificar los objetivos que controla durante la partida. El control de los marcadores de objetivo puede cambiar durante la partida.

Los objetivos pueden ser neutrales, estar disputados o controlados. El estatus de un marcador de objetivo se comprueba

en la fase final de cada jugador. Todos los objetivos empiezan la partida siendo neutrales; ningún jugador controla un objetivo al comienzo de una partida.

Al comienzo de la fase final de un jugador, si jugadores oponentes tienen guerreros en contacto de base con un marcador de objetivo, ese objetivo se encuentra disputado. Retira cualquier marcador de control de un marcador de objetivo disputado; ningún jugador tiene el control de un marcador de objetivo disputado.

Al comienzo de la fase final de un jugador, si tiene a un guerrero en contacto de base con un marcador de objetivo, y no hay guerreros enemigos en contacto de base con ese marcador de objetivo, ese jugador tiene el control del marcador de control del objetivo. El jugador retira cualquier marcador de control sobre el marcador de objetivo. Una vez un jugador se hace con el control de un objetivo no necesita dejar a un guerrero en contacto de base con el marcador de objetivo para mantener el control del marcador de objetivo.

Los guerreros Únicos con ranuras para objetos pueden hacerse con el control de un marcador de objetivo y evitar que sea disputado, ya que sus bases pueden cubrir completamente el marcador de objetivo., aunque cualquier guerrero enemigo podría hacerse con el control del objetivo sin necesidad de disputárselo.



Este objetivo está siendo disputado



Este objetivo está siendo controlado por un jugador

CONCEPTOS DE JUEGO IMPORTANTES

A continuación se describen algunos conceptos de juego importantes en **Mage Knight**.

Contacto de Base

Un guerrero se encuentra en contacto de base con otro si sus bases se tocan. Los guerreros también pueden estar en contacto de base con un marcador, elemento de terreno u otro objeto si su base toca el objeto.

Encaramiento

El encaramiento indica cómo está orientado físicamente un guerrero en el campo de batalla. Por ejemplo, en qué dirección está orientado su arco frontal. El encaramiento de un guerrero es importante para muchos aspectos del juego, así que asegúrate de tenerlo en cuenta durante el juego.

Guerreros amigos y enemigos

Los guerreros amigos son los guerreros que controlas en la partida, o los que están controlados por un aliado o compañero de equipo. Los guerreros enemigos son los guerreros controlados por un oponente. El estatus amistoso u oponente se determina al principio de la partida, pero puede cambiar a lo largo de la misma.

Guerreros aptos

Un guerrero es apto si no está cautivo ni muestra la habilidad especial Desmoralizado.

Habilidades especiales

En el dial de combate de cada guerrero hay cuadrados y/o círculos de colores que representan habilidades especiales que los guerreros poseen. Las habilidades especiales de los guerreros vienen y se van a medida que sufren daño y reciben curación. Encontrarás descripciones de todas las habilidades especiales en la Tarjeta de Habilidades Especiales de Mage Knight. Los efectos descritos en la Tarjeta de Habilidades Especiales rigen por encima de las reglas estándar del juego, a menos que se especifique lo contrario.

Todas las habilidades especiales de los guerreros surten efecto mientras aparezcan en el visor de estadísticas de cada guerrero. Si una habilidad especial se describe como opcional, se presupone que está en efecto a menos que se cancele. El jugador que controle al guerrero con la habilidad especial puede cancelar el efecto en cualquier momento, en cuyo caso queda cancelada hasta el final del turno en que fue cancelada, después de lo cual se considera que vuelve a estar en efecto. Los guerreros también tienen un nexo de habilidad. Un nexo de habilidad es una localización del visor de estadísticas en el que puede aparecer una habilidad especial. Una habilidad especial que aparezca en el nexo de habilidad aparece como un círculo o un cuadrado de color con una flecha que señala al valor de combate concreto sobre el que se aplica.

Marcadores de acción

Si das una acción a uno de tus guerreros, señálalo con un marcador de acción (por ejemplo una moneda o una ficha u otro objeto pequeño). Si un guerrero tiene dos marcadores de acción no puede asignarse otra acción hasta que se le hayan retirado los marcadores. Durante la fase final de cada uno de tus turnos, retira todos los marcadores de acción de cualquier guerrero al que no hayas asignado una acción ese turno.

Medidas

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



A este Cazador Astado se le ha dado una acción cuando ya tenía un marcador de acción. Esa acción ha presionado al guerrero, infligiéndole daño por presión. También se le ha asignado un segundo marcador de acción después de llevar a cabo esa segunda acción.

representa la fatiga del guerrero; este daño no puede reducirse de ninguna manera, ni siquiera por habilidades especiales.

Valores de sustitución

Algunas habilidades especiales, dominios, objetos y terrenos permiten sustituir un valor de combate por otro. A estos "valores sustitutos" se le llama valores de sustitución. Por ejemplo, cuando un valor "se convierte", "pasa a ser" o se utiliza "en lugar" de otro valor, es un valor de sustitución. Los valores de sustitución no son modificadores.

LA REGLA DEL TRES

Durante la partida, los valores de velocidad, ataque, defensa y daño pueden verse afectados por muchos modificadores. Debido a que todos los modificadores son acumulativos, hay una regla especial, llamada la "regla del tres". La regla del tres consiste en que, una vez se han calculado todos los posibles modificadores, ningún valor puede verse modificado en más de tres. Es importante tener en cuenta que las habilidades especiales o los objetos de los guerreros pueden, y de hecho lo hacen, ignorar las reglas estándar de **Mage Knight** . La regla del tres, sin embargo, rige por encima de cualquier habilidad especial u objeto.

Ejemplo: Scott da a su Hechicero Atlante una acción de combate a distancia contra un Fusilero de la Pólvora Negra. Scott decide crear una formación de combate a distancia utilizando al Hechicero Atlante y a tres Hechiceros Aprendices para que incrementen el valor de ataque del Hechicero Atlante. El Hechicero Atlante obtiene un bonificador de +2 a su valor de ataque por cada Aprendiz (para un total de +6). Además, la línea de fuego pasa a través del arco trasero del Fusilero de la Pólvora Negra, lo que da al Hechicero Atlante un bonificador adicional de +1 a su valor de ataque (para un bonificador total de +7). El Fusilero de la Pólvora Negra tiene la habilidad especial Resistencia a Conjuros, lo que da al Hechicero Atlante un penalizador de -3 a su valor de ataque. En total, el Hechicero Atlante tiene un +4 (+2 +2 +2 +1 -3 = 4) a su valor de ataque. Pero a causa de la regla del tres, sin embargo, el Hechicero sólo obtiene un bonificador de +3 a su valor de ataque.

MOVIMIENTO

El valor de la velocidad actual de tu guerrero y su tipo de velocidad se muestran en su dial de combate.

El valor de velocidad de un guerrero es el número máximo de pulgadas que puede mover cuando se le asigna una acción de movimiento. El tipo de velocidad indica cómo mueve el guerrero. Un tipo concreto de velocidad puede permitir a los guerreros que ignoren ciertos tipos de terreno. Cuando muevas 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 del guerrero 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. Debe haber espacio para el guerrero al final de su movimiento.

Modificadores

Los valores de combate pueden alterarse durante la partida. Los números que alteran los valores de combate se llaman modificadores. Un modificador puede ser positivo o negativo, incrementando o reduciendo ese valor. Los bonificadores de ataque no son modificadores.

Un valor de combate nunca puede ser negativo. Si un modificador redujera un valor de combate a negativo, el valor se consideraría 0 en lugar de ello.

Utiliza siempre los valores de combate modificados de los guerreros (si es aplicable) a menos que una regla o poder especial indique de forma específica que debería utilizarse el valor de combate del guerrero sin modificar. Si un efecto dice que debe duplicarse o reducirse a la mitad un valor de combate sin modificar, los modificadores se aplican sólo después de tener en cuenta el incremento o la reducción.

Un único ataque que afecta a varios objetivos puede tener distintos modif. específicos a cada objetivo.

Presión

Si das una acción a un guerrero por la cual recibe un segundo marcador de acción ese guerrero sufre 1 de daño tras llevar su segunda acción a cabo. A esto se le llama presión; el daño

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) a través de su arco frontal. 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.

Separarse


Si le das una acción de movimiento a un guerrero que está en contacto de base con uno o más guerreros enemigos, ese guerrero debe intentar escapar. Tira un dado de seis caras. Si sacas 1-3 el guerrero no logra separarse y no puede cambiar su posición dentro del campo de batalla, aunque puedes cambiar su encaramiento. Si sacas 4-6 el guerrero ha conseguido separarse y puede mover.

Giros libres


Si el movimiento de un guerrero le hace entrar en contacto de base con uno o más guerreros enemigos, estos guerreros enemigos tienen inmediatamente la opción de girar y colocar cualquier parte de sus arcos frontales en contacto con el guerrero que ha movido. Estos giros libres no cuestan ninguna acción.

Tipos de velocidad


BOTA

Un guerrero con el tipo de velocidad bota () está sujeto a todas las reglas de terreno. Tiene la competencia tiempo doble, descrita más adelante.


HERRADURA

Un guerrero con el tipo de velocidad herradura () está sujeto a todas las reglas de terreno. Tiene la competencia tiempo doble, descrita más adelante. Este guerrero solo fracasa al intentar separarse de los guerreros enemigos con un resultado de I en la tirada, pero si llega a fracasar al intentar separarse no puede cambiar su encaramiento. Cuando un guerrero montado se separa con éxito de uno o más guerreros enemigos en contacto de base fuera de su arco delantero, automáticamente inflige I de daño a cada uno de esos guerreros enemigos.

OLA

Un guerrero con el tipo de velocidad ola () considera cualquier tipo de terreno acuático como terreno despejado a efectos de movimiento. Obtiene un bonificador de +2 a su valor de defensa cuando se encuentra en cualquier tipo de terreno acuático.

ALA

Un guerrero con el tipo de velocidad ala () no se ve afectado por las bases de otros guerreros ni por el terreno durante su movimiento. No puede, no obstante, finalizar su movimiento sobre la base de otro guerrero. Tiene la competencia vuelo alto, descrita más adelante.

Competencias de velocidad

TIEMPO DOBLE

Sólo los guerreros con los tipos de velocidad bota o herradura pueden utilizar tiempo doble. Para utilizar tiempo doble un guerrero no puede estar en contacto de base con ningún guerrero enemigo. Asigna al guerrero una acción de movimiento y dobla su valor de velocidad sin modificar. Al final del movimiento, inflige a este guerrero I de daño de presión. Ningún guerrero puede utilizar habilidades especiales mientras utiliza tiempo doble. Tiempo doble puede utilizarse en una formación de movimiento (ver la página 13), siempre que todos los miembros de la misma tengan el tipo de movimiento bota o herradura.

VUELO ALTO

Los guerreros con los tipos de velocidad ala pueden encontrarse en el campo de batalla a dos niveles distintos: en tierra y en vuelo alto.

Coloca a un guerrero en vuelo alto sobre una base de vuelo para indicar que está en el nivel de vuelo alto. Un guerrero con el tipo de velocidad ala puede desplegar en el nivel de vuelo alto.

Un guerrero que esté volando alto puede finalizar su movimiento sobre terreno bloqueado, aunque no puede hacerlo con su base de vuelo en contacto de base con un marcador de objetivo. Los guerreros en vuelo alto no pueden ser miembros de formaciones. Un guerrero que esté volando alto obtiene un bonificador de +1 a su valor de defensa; a esto se le llama el modificador por altura ventajosa (ver la página 16).

Los guerreros que estén en tierra pueden designar como objetivos de sus ataques a guerreros en vuelo alto, pero sólo con

ataques de combate a distancia. Otros guerreros que también estén en vuelo alto pueden atacar a guerreros en vuelo alto con ataques de combate a distancia o de combate cuerpo a cuerpo. Cuando se designa como objetivo a un guerrero en vuelo alto, no se aplica ningún modificador por terreno, y las bases de otros guerreros no bloquean la línea de fuego.

COMBATE

Los guerreros pueden recibir dos tipos de acciones de combate: combate a distancia y combate cuerpo a cuerpo. Ambos tipos de acciones de combate se describen a continuación. El guerrero que recibe la acción de combate cuerpo a cuerpo o de combate a distancia es el atacante. El guerrero contra el que se efectúa el ataque es el objetivo.

Conceptos importantes en el combate

Las siguientes reglas se aplican tanto a las acciones de combate a distancia como las de combate cuerpo a cuerpo.

DESIGNAR COMO OBJETIVO A GUERREROS AMIGOS

Ningún guerrero puede designar como objetivo a otro guerrero amigo para un ataque que cause daño. Además, un guerrero nunca puede tomarse como objetivo a sí mismo para ninguna habilidad especial o ataque.

EFFECTUANDO LOS ATAQUES

Para resolver un ataque tira dos dados de seis caras (la tirada de ataque) y súmalos al valor de ataque de tu guerrero; ese es el total del ataque. Si el resultado total es igual o superior al valor de defensa del guerrero objetivo el ataque tiene éxito y tu guerrero inflige daño al objetivo.

EL DAÑO

Cuando tu guerrero tiene éxito en un ataque, el daño infligido al objetivo es igual al valor de defensa del guerrero, afectado por cualquier modificador aplicable. Tu oponente debe girar el dial de combate del objetivo en el sentido de las agujas del reloj un número de veces igual al daño infligido, menos cualquier daño reducido por habilidades especiales. Todo el daño causado por un ataque se inflige a la vez.

ELIMINANDO GUERREROS

Tan pronto aparezcan tres calaveras en el visor de estadística un guerrero, éste queda eliminado y debe retirarse del campo de batalla.

IMPACTOS Y FALLOS CRÍTICOS

Cada vez que le des una acción de combate cuerpo a cuerpo o de combate a distancia a un guerrero y obtengas un "2" (dos unos en los dados), el atacante falla automáticamente, incluso aunque el resultado total del ataque bastara para impactar al objetivo. A esto se le llama 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. El atacante recibe 1 de daño por presión tras un fallo crítico.

Si sacas un "12" (dos seises en los dados), entonces has impactado automáticamente al objetivo, sin importar lo que necesitaras obtener para impactar. A esto se le llama un impacto crítico. Si el ataque pretendía causar daños al objetivo, el impacto crítico le inflige +1 de daño. Si se trataba de un ataque a distancia contra objetivos múltiples, todos los objetivos reciben +1 de daño.

Si el ataque pretendía curar a un objetivo, tienes éxito de forma automática y se cura al objetivo de +1 de daño.

INMUNIDAD MÁGICA

Los guerreros con el tipo de defensa inmunidad mágica (♣) no pueden ser afectados por ataques mágicos. Esto significa que no se les puede afectar con ninguna habilidad especial con las palabras "mágico" o "mágica" en el nombre, ni designados como objetivos de ningún ataque de combate a distancia que utilice el tipo de ataque varita mágica.

LA CURACIÓN DE LOS GUERREROS

Algunas habilidades especiales hacen posible curar el daño a los guerreros. Cuando un guerrero es curado del daño que sufre, 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.

Un guerrero con el tipo de daño gólem (⚙) tiene unos señalizadores de reparación en su dial. Siempre que un guerrero con el tipo de daño gólem es curado del daño, gira su dial de combate en el sentido contrario al de las agujas del reloj hasta que aparezca el señalizador de posición inicial o hasta que aparezca un señalizador de reparación en el visor de estadísticas. Ningún guerrero puede ser curado mientras aparezca un señalizador de reparación (▲) en su visor de estadísticas.

Si un guerrero efectúa un ataque de combate a distancia y tiene el tipo de ataque arco o varita mágica, el ataque a

Señalizador de reparación

distancia es un ataque de ese tipo. Si un guerrero efectúa un ataque de combate a distancia y no tiene uno de esos tipos de ataque, el ataque a distancia no tiene tipo de ataque.

Si un guerrero efectúa un ataque de combate cuerpo a cuerpo y tiene el tipo de ataque espada, el ataque cuerpo a cuerpo es un ataque de ese tipo. Si un guerrero efectúa un ataque cuerpo a cuerpo y no tiene ese tipo de ataque, el ataque cuerpo a cuerpo no tiene tipo de ataque.



TIPOS DE ATAQUE

Hay tres tipos de ataque, uno de combate cuerpo a cuerpo —el tipo de ataque espada (♠)— y dos de combate a distancia —los tipos de ataque arco (⦶) y varita mágica (☼)—. Un tipo de ataque indica que un guerrero es bueno en un cierto tipo de ataque, y da al guerrero acceso a ciertas competencias de combate.

Combate cuerpo a cuerpo

El combate cuerpo a cuerpo representa ataques con las manos desnudas y con armas cuerpo a cuerpo de muchos tipos; cualquier guerrero puede hacer ataques cuerpo a cuerpo. Para que un guerrero haga un ataque cuerpo a cuerpo el jugador que lo controla debe darle primero una acción de combate cuerpo a cuerpo. Además, el arco frontal del guerrero atacante debe estar en contacto de base con el o los objetivos antes de que pueda efectuarse el ataque de combate cuerpo a cuerpo. Los ataques de combate cuerpo a cuerpo infligen un daño igual al valor de daño en combate cuerpo a cuerpo del atacante.

Si un guerrero que efectúa un ataque cuerpo a cuerpo se encuentra en contacto de base con el arco trasero de un objetivo, el atacante obtiene un bonificador de +1 a su valor de ataque.

Un guerrero con el tipo de ataque espada puede recibir un bonificador de ataque que se suma a su valor de ataque cuando recibe acciones de combate cuerpo a cuerpo. Este bonificador de ataque no está sujeto a la regla del tres.

COMPETENCIAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO

Los guerreros con el tipo de ataque espada pueden utilizar las competencias ataque en grupo y embestida.

Ataque en grupo

El ataque en grupo da a un guerrero un bonificador de +1 a su valor de ataque por cada guerrero amigo cuyo arco frontal se encuentre en contacto de base con el objetivo. Para poder utilizar el ataque en grupo y proporcionar el modificador de +1 al atacante, un guerrero no puede tener un marcador de acción y debe tener el mismo símbolo de facción que el atacante, al igual que el tipo de ataque espada. Sólo el guerrero que ha recibido la acción de combate cuerpo a cuerpo recibe un marcador de acción.

Ejemplo: el Orco Harka de Jim, Guerrero de las Nubes y Ub-Khn esperan eliminar a una Bestia de Guerra Orca enemiga. Jim da a su Orco Harka una acción de combate cuerpo a cuerpo con la Bestia de Guerra como objetivo. Debido a que el Orco Harka está atacando a través de arco trasero de la Bestia de Guerra, recibe un bonificador de +1 a su valor de ataque. El Guerrero de las Nubes puede utilizar su competencia de ataque en grupo para mejorar el ataque del Orco Harka, ya que es un guerrero amigo, tiene el tipo de ataque espada y su arco frontal se encuentra en contacto de base con la Bestia de Guerra. Esto modifica el valor de ataque del Orco Harka en un +1 adicional, para un bonificador total de +2. Aunque el Ub-Khan también es amigo del Orco Harka, tiene el tipo de ataque espada y tiene su arco frontal en contacto de base con la Bestia de Guerra, como tiene



un marcador de acción no puede utilizar su competencia de ataque en grupo. Una vez se ejecuta el ataque, el Orco Harka recibe un marcador de acción, aunque no el Guerrero de las Nubes. Fíjate que Jim podría haber dado al Ub-Khan la acción de combate cuerpo a cuerpo y hacer que el Guerrero de las Nubes y el Orco Harka utilizaran sus competencias de ataque en grupo. El bonificador total para el ataque del Ub-Khan hubiera sido también de +2, pero después de efectuar el ataque, sólo el Ub-Khan habría recibido un marcador de acción. Esto habría presionado al Ub-Khan, pero habría permitido a Jim dar una acción de combate cuerpo a cuerpo a su Orco Harka y que el Guerrero de las Nubes volviera a utilizar su competencia de ataque en grupo.

Embustida

La embustida permite a un guerrero que ha recibido una acción de combate cuerpo a cuerpo mover y efectuar un ataque cuerpo a cuerpo, aunque el guerrero sufre daño por presión al hacerlo. Para utilizar embustida, el guerrero no puede encontrarse en contacto de base con ningún guerrero enemigo. Puedes mover al guerrero hasta su valor de velocidad. Al final del movimiento, si el guerrero está en contacto de base con un guerrero enemigo, puede efectuar un ataque de combate cuerpo a cuerpo. Inflige 1 de daño por presión al guerrero atacante, y efectúa luego el ataque.

CAPTURA

Los guerreros con el tipo de ataque espada pueden capturar guerreros enemigos. Asigna al atacante una acción de combate cuerpo a cuerpo con un único guerrero enemigo como objetivo; el atacante recibe un penalizador de -3 a su valor de ataque. Si el ataque tiene éxito, el guerrero atacante captura al guerrero objetivo, pero no le causa daños, convirtiéndolo en su cautivo en lugar de ello. Al guerrero que tiene un cautivo se le llama el captor.

Cuando tiene a un cautivo, el captor gana el tipo de velocidad bota en lugar del tipo de velocidad que tuviera, y debe utilizar el más bajo de los valores de velocidad de los dos guerreros. El captor sólo puede recibir acciones de movimiento, a menos que intente eliminar a su cautivo (ver más adelante). Mientras mueva a su cautivo, el captor debe estar en contacto de base con el cautivo, tanto antes como después de cada movimiento.

Retira cualquier marcador de acción de un guerrero cuando se convierte en un cautivo. Sólo el captor de un cautivo puede designarle como objetivo de un ataque, y aún así sólo para eliminarle (ver más adelante). Un cautivo nunca sufre daño, no se le considera amigo ni enemigo de ningún otro guerrero, no puede recibir acciones y sus habilidades especiales, tipos de velocidad y objetos son ignorados. Un cautivo queda libre en cuanto su captor es eliminado. Los cautivos liberados dejan de seguir las reglas de cautivos inmediatamente, dejando de serlo.

Un captor puede eliminar a su cautivo de la partida. Para eliminar a un cautivo, da al captor una acción de combate cuerpo a cuerpo. El captor recibe un penalizador de -3 a su valor de ataque para ese ataque. Si el ataque tiene éxito, elimina al cautivo. Si el ataque fracasa, el cautivo no recibe daño alguno. No puede utilizarse la competencia de ataque en grupo cuando un captor intenta eliminar a un cautivo.

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 mágico.

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 se encuentra 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 guerrero atacante 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 delantero del guerrero atacante y no puede tener una longitud mayor que el valor de alcance del atacante. La línea de fuego queda bloqueada si cruza cualquier base de un guerrero (amigo o enemigo) que no sea el atacante o el objetivo. Si la línea de fuego queda bloqueada, no puedes atacar al guerrero objetivo. Puedes comprobar en cualquier momento si una línea de fuego está bloqueada o no. Un ataque de combate a distancia efectuado con éxito inflige un daño igual al valor de daño en combate a distancia del atacante.

Si la línea de fuego del atacante cruza el arco trasero del objetivo, el atacante obtiene un bonificador de +1 a su valor de ataque.

Un guerrero con los tipos de ataque arco o varita mágica puede tener un bonificador de ataque que modifique su valor de ataque cuando recibe una acción de combate a distancia.

ATAQUES DE COMBATE A DISTANCIA CONTRA OBJETIVOS MÚLTIPLES

Un guerrero podría ser capaz de afectar a dos o más guerreros objetivo con una sola acción de combate a distancia. Sin embargo, ningún guerrero puede designar como objetivo a un mismo guerrero más de una vez durante la misma acción de ataque de combate a distancia.

Todos los guerreros muestran uno o más símbolos de flecha junto a su valor de alcance.

El número de flechas es el número máximo de objetivos diferentes a los que tu guerrero puede atacar con una sola acción de combate a distancia. Si estás disparando contra más de un objetivo debes poder trazar una línea de fuego despejada hacia cada uno de ellos.

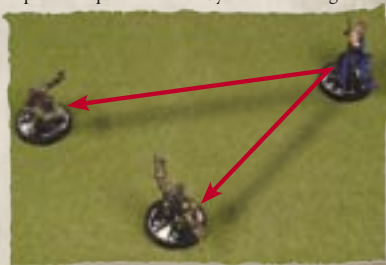
Truco estratégico: Algunas habilidades especiales, como Tormenta de fuego, también permiten que el combate a distancia se resuelva contra cierto número de objetivos, pero



sólo tendrás que trazar una línea de fuego hacia el blanco principal del ataque con la habilidad especial.

Cuando tu guerrero intenta afectar a más de un objetivo con un ataque a distancia, sólo haces una tirada de ataque. El resultado total del ataque se compara con 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. Después de determinar qué guerreros objetivo impacta el ataque, divide el valor de daño en combate a distancia del atacante entre los objetivos. El atacante puede infligir 0 de daño a un objetivo.

Ejemplo: Pat da a su Maestro Arquero una acción de combate a distancia. El Arquero tiene dos símbolos de flecha junto a su valor de alcance, así que Pat escoge a dos guerreros enemigos como objetivos: el Orco Gulthac y el Chamán Sanguino de Scott. Las líneas de fuego hacia los dos objetivos se encuentran despejadas, ninguno de los dos objetivos se encuentra en contacto de base con ningún guerrero amigo de Pat y ambos objetivos se encuentran dentro del valor de alcance de doce pulgadas del Arquero de Pat. El valor de ataque del Arquero de Pat es 9, y no obtiene ningún bonificador al ataque para su tipo de ataque arco. La tirada de Pat da un 6 como resultado, haciendo que el resultado total del ataque sea de 15 ($9 + 6 = 15$). Pat compara el 15 con los valores de defensa de los dos objetivos: el Orco Gulthac tiene un valor de defensa de 15, y el Chamán Sanguino de 16. El ataque del Arquero falla contra el Chamán Sanguino, pero impacta al Orco Gulthac. El valor de daño en combate a distancia del Arquero es de 2, así que inflige 2 de daño al Orco Gulthac. Si la tirada de ataque de Pat hubiera sido de 7, su resultado total de ataque hubiera sido de 16 ($9 + 7 = 16$), y el ataque hubiera tenido éxito contra los dos objetivos. Pat hubiera podido entonces escoger entre infligir 1 de daño a cada objetivo o infligir 2 de daño a un objetivo y 0 al otro.



COMPETENCIAS DE COMBATE A DISTANCIA

Los guerreros con los tipos de ataque arco o varita mágica pueden utilizar las competencias precisión y bocajarro.

Bocajarro

Bocajarro permite a un guerrero que ha recibido una acción de combate a distancia obtener un bonificador de +1 bien a su valor de ataque, bien a su valor de daño en combate a distancia, siempre que el objetivo o los objetivos se encuentren a una distancia máxima de la mitad del valor de alcance del guerrero (redondea las fracciones hacia arriba).

Precisión

Precisión permite a un guerrero que ha recibido una acción de combate a distancia designar como objetivos a guerreros en contacto de base con guerreros amigos del atacante. El atacante recibe un modificador de -2 a su valor de ataque al utilizar precisión.

Ataques de bombardeo

Un guerrero que tenga la habilidad especial de Bombardeo puede efectuar ataques de Bombardeo. Todo guerrero con la habilidad especial de Bombardeo viene acompañado de marcadores de bombardeo, específicos a ese guerrero. Un ataque de Bombardeo se resuelve en dos pasos: 1) se determina la localización de los marcadores de bombardeo y 2) determinar qué guerreros en el área de efecto de cada marcador de bombardeo son afectados por el ataque.

Para efectuar un ataque de bombardeo, da al guerrero una acción de combate a distancia, utilizando su marcador o marcadores de bombardeo como objetivos del ataque en lugar de un guerrero o guerreros enemigos. Un ataque con un marcador de bombardeo como objetivo puede llevarse a cabo incluso si la línea de fuego a ese objetivo está bloqueada, aunque esto afectará las probabilidades de éxito del ataque de bombardeo para ese marcador. Doble el valor de alcance del guerrero y coloca sus marcadores de bombardeo cara arriba en cualquier lugar del campo de batalla dentro de la línea de fuego del guerrero y de su valor de alcance doblado. La flecha del marcador de bombardeo debe señalar en dirección de la línea de fuego. Al comienzo de tu próxima fase de mando, resuelve el ataque de bombardeo contra los marcadores de bombardeo. Si la línea de fuego hacia un marcador está bloqueada en ese momento, el guerrero sufre un penalizador de -2 a su valor de ataque contra ese marcador. Haz solo una tirada de ataque, incluso aunque haya varios marcadores de bombardeo, y

compara el resultado total del ataque contra cada uno de los marcadores de bombardeo.

Si un ataque tiene éxito contra un

Identificador del marcador

Dirección de deriva

Valores de ataque y daños mínimos

Valor de objetivo y área de efecto

Resultado del ataque y valor de deriva



marcador de bombardeo, todos los guerreros (amigos y enemigos) que se encuentren dentro del área de efecto de ese marcador de bombardeo son objetivos del ataque de bombardeo. Haz una segunda tirada de ataque y compara el resultado total del ataque con el valor de defensa de cada uno de los objetivos. Inflinge un daño igual al valor de daño en combate a distancia a cada guerrero contra la cual el ataque tenga éxito.

Si un ataque falla el blanco contra un marcador de bombardeo, el ataque de bombardeo ha sufrido una deriva. Tira un dado de seis caras, el resultado es la dirección de deriva, tal y como aparece en el marcador de bombardeo. Compara el resultado del ataque fallido con el marcador de bombardeo para determinar la distancia de deriva, y mueve ese marcador de bombardeo esa distancia en la dirección de deriva. Todos los guerreros (amigos o enemigos) que se encuentren dentro de la nueva área de efecto del marcador de bombardeo son los objetivos. Resuelve el ataque contra estos objetivos como se describió anteriormente.

Si un guerrero con un ataque de bombardeo sin resolver es eliminado o queda Desmoralizado, utiliza los valores de ataque y daño que aparecen en su marcador de bombardeo para determinar el ataque de bombardeo.

Formaciones

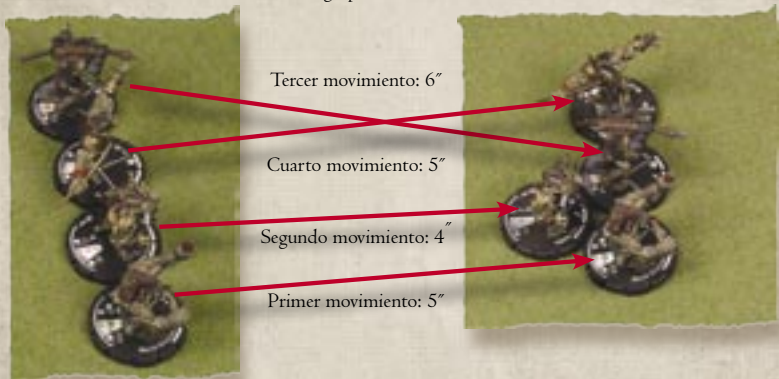
Utilizando una formación, una acción que des a uno de tus guerreros puede ser compartida con otros guerreros amigos. No estás obligado, en ningún caso, a utilizar una formación, y las formaciones existen solamente durante la acción en la que actúan—ni antes ni después de la acción, ni durante los turnos de otros jugadores. Para crear una formación, de tres a cinco de tus guerreros deben estar agrupados de modo que cada uno de ellos esté en contacto de base con al menos otro de esos guerreros. A cada uno de los guerreros en una formación se le llama miembro de la formación.

Todos los miembros de una formación deben ser de la misma facción, aunque pueden ser de distintas subfacciones. Mira los símbolos de facción en la base de cada guerrero para determinar si el guerrero puede ser parte de la formación. Los guerreros Engendros de Magia no tienen símbolo de facción, así que no puedes crear una formación utilizándoles a ellos exclusivamente. Los guerreros Shyft son una excepción respecto a la creación de formaciones con Engendros de Magia (ver más adelante).

FORMACIONES DE MOVIMIENTO

Además de los requisitos generales para las formaciones ya descritos, sólo un guerrero al que se puede asignar una acción de movimiento puede ser miembro de una formación de movimiento.

Cuando das una acción de movimiento sólo a uno de los miembros, todos los guerreros de la formación de movimiento pueden moverse utilizando esa misma acción. El valor de velocidad de cada guerrero de la formación se ve reducida a la velocidad del guerrero más lenta. Mueve a todos los guerreros de la formación normalmente uno a uno. La acción se habrá llevado a cabo cuando todos los guerreros miembros de la formación hayan movido. Al final del movimiento, cada miembro debe estar de nuevo en contacto de base con otro guerrero de la formación—la formación no puede, al finalizar la acción, dividirse en dos o más grupos.



Todos los guerreros miembros de la formación reciben un marcador de acción, y se considera que todos ellos han recibido una acción ese turno. Esto puede ocasionar presión para algunos miembros, aunque no lo haga para otros.

Si alguno de los miembros de una formación de movimiento falla un intento de separarse, ese guerrero no puede moverse, aunque sigue pudiendo cambiar su encaramiento. Los demás guerreros miembros de la formación pueden moverse siguiendo las reglas estándar para formaciones.

FORMACIONES DE COMBATE A DISTANCIA

Las formaciones de combate a distancia sólo pueden utilizarse para efectuar ataques de combate a distancia contra un único guerrero objetivo que causen daño, no para realizar curaciones. Además de los requisitos generales para formaciones descritos más atrás, deben cumplirse los siguientes criterios para poder crear una formación de combate a distancia:

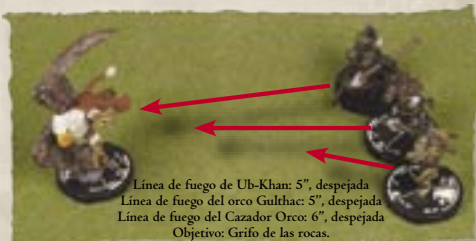
- * sólo un guerrero al que se le puede asignar una acción de combate a distancia puede ser miembro de una formación de combate a distancia.
- * cada miembro de la formación de combate a distancia debe ser capaz de trazar una línea de fuego al guerrero objetivo.

Cuando das una acción de combate a distancia a uno de los miembros, todos los miembros contribuyen al ataque. El guerrero al que se le das la acción de combate a distancia es denominado el atacante principal. Sólo el atacante principal puede utilizar objetos o habilidades especiales en el ataque. Cada guerrero adicional en la formación de combate a distancia modifica, o bien el valor de ataque del atacante principal, o bien su valor de daño en combate a distancia. Estos bonificadores pueden ser 0 de +2 al valor de ataque o de +1 al valor de daño en combate a distancia. Un miembro que no tiene el tipo de ataque arco sólo puede modificar el valor de ataque del atacante principal (en el +2 estándar).

Todos los guerreros miembros de la formación reciben un marcador de acción, y se considera que todos ellos han recibido una acción ese turno. Esto puede ocasionar presión para algunos miembros, aunque no lo haga para otros.

Sólo la línea de fuego del atacante principal está sujeta a cualquier modificador por altura ventajosa y/o modificadores por terreno obstaculizado. Ver las páginas 11 a 13 para obtener más información acerca de los efectos del terreno.

Si obtienes un fallo crítico durante un ataque de una formación de combate a distancia, el ataque falla automáticamente y solo el atacante principal recibe 1 de daño por presión.



FORMACIONES SHYFT

Todos los guerreros con el símbolo de facción Shyft (A) tienen la capacidad de integrar formaciones con guerreros Engendros de Magia amigos. Si hay un guerrero Shyft en el campo de batalla, todos los Engendros de Magia amigos de ese Shyft ganan el símbolo de facción Shyft.

La secuencia del ataque

La siguiente secuencia de eventos se aplica para hacer un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia:

- 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.- El atacante escoge cuál de sus habilidades especiales opcionales desactiva y determina cualquier modificador aplicable a su valor de ataque.
- 5.- El objetivo escoge cuál de sus habilidades especiales opcionales desactiva y determina cualquier modificador aplicable a su valor de defensa.
- 7.- Aplica la regla del tres, si es aplicable, a los modificadores al valor de ataque del atacante y a los modificadores al valor de defensa del objetivo.
- 8.- Determina el éxito del ataque.
- 9.- Si el ataque tiene éxito, inflige daño al objetivo:

- A . . . - Modifica el valor de daño del atacante, según sea apropiado.
 - B.- Aplica la regla del tres, si es aplicable, a los modificadores totales al daño.
 - C.- Inflige el daño ya modificado al objetivo.
- 10.- Aplica los efectos generados por el daño (por ejemplo, Vampirismo o Castigo).
- 11.- Coloca un marcador de acción en cada guerrero que contribuye al ataque.
- 12.- Aplica el daño por presión al atacante o los atacantes, si recibieron un segundo marcador de acción como resultado de la acción.

ACCIÓN ESPECIAL

Una acción especial es un requisito para algunas habilidades especiales y acciones (indicado en el texto de la habilidad especial o la acción). Aplica un marcador de acción a cualquier guerrero que reciba una acción especial.

EJEMPLO DE TURNO

Matt tiene nueve guerreros en su ejército de 200 puntos, lo que le da dos acciones para usar en su turno. Al inicio de su fase de combate, nota que tiene un guerrero con la habilidad especial Veneno, que inflige 1 punto de daño a cualquier figura en contacto con su arco frontal. Además, tiene un ataque de Bombardeo que debe resolverse. Matt elige resolver primero la habilidad especial Veneno, luego su ataque de bombardeo. No puede hacer nada más en su fase de mando, así que anuncia el fin de su fase de mando y pasa a su fase de acción.

Aún le quedan dos acciones (la habilidad especial Veneno no cuesta acciones). Utiliza la primera acción para que uno de sus guerreros haga un ataque a distancia. Matt le da a su guerrero una acción de ataque a distancia y resuelve el ataque. Utiliza la segunda acción para mover a otro de sus guerreros. Da a su guerrero una acción de movimiento y resuelve éste. Matt ahora ha usado sus dos acciones en dos guerreros distintos. No puede hacer nada más en su fase de acción, así que declara el fin de ésta y pasa a su fase final.

Al inicio de su fase final, Matt mira si controla algún objetivo. Además, quita los posibles marcadores de acción de todos los guerreros a los que no ha dado acciones este turno.

TERRENO

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

Existen tres 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 a lo largo de esta sección. Se considera que un guerrero ocupa un elemento de terreno si su punto central se encuentra en el terreno.

Terreno despejado

El terreno despejado representa cualquier cosa desde una llanura a una plaza en una ciudad. Todo el campo de batalla representa terreno despejado, exceptuando aquellas zonas donde se coloquen elementos de terreno obstaculizado, bloqueado o especial. El terreno despejado no tiene efectos sobre el juego. No puedes añadir terreno despejado que no sea elevado en la pila de terreno durante la preparación del campo de batalla.

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 debería estar representado por algo plano, de modo que no entorpezca la colocación de los guerreros en el campo de batalla. 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.

Los guerreros pueden moverse a través del terreno obstaculizado, pero con algunas restricciones. Si un guerrero empieza a moverse con parte de su base en terreno despejado, su movimiento debe acabar inmediatamente cuando su base pasa completamente sobre el terreno obstaculizado, aunque no tiene por qué detenerse si su base en ningún momento está completamente dentro de terreno obstaculizado. Si un guerrero empieza el movimiento con parte de su base tocando terreno obstaculizado, su valor de velocidad se divide entre dos para ese movimiento (redondeado hacia arriba, hacia la siguiente pulgada entera). Esta reducción surte efecto después de haber aplicado todos los demás ajustes al valor de velocidad del guerrero.

MODIFICADOR POR TERRENO OBSTACULIZADO

Los ataques de combate cuerpo a cuerpo no se ven afectados por el terreno obstaculizado. Si una línea de fuego pasa a través de una parte de terreno obstaculizado o de cualquier número de elementos de terreno obstaculizado el objetivo recibe un bonificador de +1 a su valor de defensa. A esto se le llama modificador por terreno obstaculizado.

Un guerrero que efectúe un ataque de combate a distancia que esté ocupando 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.

TERRENO QUE PROPORCIONA OCULTAMIENTO

Considera el terreno que proporciona ocultamiento como terreno despejado a efectos de movimiento y como terreno obstaculizado a efectos de trazado de las líneas de fuego.

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.

Los guerreros no pueden ocupar, ni que parte alguna de sus bases esté en, o pase por, terreno bloqueado. Además, el terreno bloqueado bloquea cualquier línea de fuego que pase sobre él.

ABISMOS

Un abismo representa un cañón o una garganta. Los abismos se consideran como terreno bloqueado a efectos de movimiento, pero como terreno despejado a efectos de trazado de líneas de fuego.

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. Estos elementos de terreno tienen pendientes graduales que llevan a un punto elevado. Se supone que todo el terreno elevado tiene el mismo nivel de altura sobre el campo de batalla. Incluso si un punto en un elemento de terreno elevado está "más bajo" que otro punto en el mismo elemento de terreno elevado, se considera que todo el elemento de terreno se encuentra a la misma altura.

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.

Todos los guerreros deben detenerse tan pronto como llegan al terreno elevado o cuando llegan al terreno normal desde el elevado. Después de eso, el movimiento del guerrero queda sujeto a las reglas de movimiento a través de terreno despejado u obstaculizado, dependiendo del tipo de terreno del terreno elevado. Cuando midas el movimiento no incluyas la distancia vertical recorrida, sólo la distancia horizontal que tu guerrero ha movido sobre la mesa.

EL TERRENO ELEVADO Y LA LÍNEA DE FUEGO

El terreno elevado bloquea la línea de fuego a menos que el atacante, el objetivo o ambos se encuentren en ese terreno elevado.

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

Si sólo el tirador o el blanco están en terreno elevado, pero no los dos, la línea de fuego está bloqueada si se dan las siguientes circunstancias:

- * la línea de fuego cruza un elemento distinto de terreno elevado.
- * la línea de fuego cruza un elemento de terreno bloqueado, sea elevado o no.
- * la línea de fuego cruza la base de un guerrero que se encuentre en un elemento de terreno elevado.

El terreno obstaculizado sólo afecta a la línea de fuego si ni el atacante ni el objetivo se encuentran en terreno obstaculizado o si el terreno obstaculizado se encuentra elevado; de otro modo no tiene efecto alguno sobre la línea de fuego.



MODIFICADOR POR ALTURA VENTAJOSA

Cuando un atacante que no está en terreno elevado efectúa 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 por altura ventajosa. Un guerrero objetivo podría recibir los beneficios del modificador de ventaja de altura y el de terreno obstaculizado a la vez. Esto proporcionaría a su valor de defensa en un bonificador de +2.

TERRENO ELEVADO ABRUPTO

Parapetos elevados, tejados planos y altiplanicies flanqueadas por precipicios son todos ejemplos de terreno elevado abrupto. El terreno elevado abrupto se considera terreno elevado, excepto que los guerreros sólo pueden acceder a este terreno a través de un punto de acceso, como una escalera o escala. Cada elemento de terreno elevado abrupto debe tener al menos un punto de acceso

designado cuando se coloca en la pila de terreno durante la preparación de la partida. El movimiento debe medirse hasta y desde esos puntos de acceso.

Terreno construido

El terreno construido es terreno hecho con cartas de terreno construido. La utilización o no del terreno construido es opcional, y si va a utilizarse, todos los jugadores deben estar de acuerdo en ello. Las cartas de terreno construido muestran el nombre del terreno, y describen toda la información necesaria en el juego del terreno, incluyendo el tipo de terreno, valor de defensa, valor de fortificación y valor estructural en puntos, descritos todos ellos más adelante. Las piezas con las que se construye el elemento de terreno construido se retiran de la carta o cartas y se montan. Después de una batalla pueden desmontarse los elementos de terreno y volver a colocarse en sus huecos en las cartas de terreno para guardarlas de un modo conveniente.

Puede construirse un elemento de terreno construido utilizando una o más cartas de terreno construido, y puede representar muchos tipos de terreno distinto.

El tipo de terreno indica qué tipo de terreno representa el elemento de terreno construido (bloqueado, obstaculizado, etcétera). El valor de defensa es el valor que un resultado de ataque cuerpo a cuerpo o a distancia deben obtener para poder impactar e infligir daños al terreno construido.

COLOCANDO EL TERRENO CONSTRUIDO

Al crear la pila de terreno durante la preparación de la partida, cada jugador puede añadir hasta dos piezas de terreno construido además de sus otros elementos de terreno. Al colocar el terreno, un jugador puede colocar dos piezas de terreno construido en lugar de un elemento de terreno no construido. El terreno construido se coloca siguiendo todas las reglas de colocación del terreno, excepto que el terreno construido puede colocarse a menos de tres pulgadas (unos ocho centímetros) de otro elemento de terreno construido. Un elemento de terreno construido debe colocarse con toda su base (indicada por una gruesa línea de color negro) en contacto con el campo de batalla.

EL TERRENO CONSTRUIDO EN EL JUEGO

Un guerrero puede ocupar (si su punto central está en él) el terreno construido. Los elementos de terreno construido que permiten que los guerreros lo ocupen tienen un punto central impreso. Al designar como objetivo de un ataque a un guerrero que ocupa un elemento de terreno construido, en lugar de trazar la línea de fuego hacia el guerrero, se traza ésta hacia el punto central del elemento de terreno construido. Téngase en cuenta que con el terreno construido debe mirarse de arriba abajo, "a vista de pájaro", para ver si el punto central de un guerrero se encuentra en él.

Siempre que una línea de fuego cruce terreno construido, debe consultarse el tipo de terreno para ver qué modificadores pueden aplicarse o si el ataque de combate a distancia puede realizarse siquiera. Además de cualquier modificador que pudiera otorgar el tipo de terreno, algunos elementos de terreno construido tienen un valor de fortificación. Este valor modifica el valor de defensa del objetivo, si la base del mismo está tocando el terreno construido o si el objetivo ocupa el elemento de terreno construido. Un atacante en contacto de base con el terreno construido no se ve penalizado por él. Ningún guerrero puede recibir una acción de combate cuerpo a cuerpo contra otro guerrero si hay terreno construido que impide el contacto de base entre atacante y objetivo en el momento de efectuar la tirada de ataque.

ATACANDO Y DESTRUYENDO TERRENO CONSTRUIDO

El terreno construido, al contrario que otros terrenos, puede ser destruido y eliminado de la partida. El valor estructural en puntos de un elemento de terreno construido es la cantidad de daño que debe infligirse al terreno construido en un solo turno para destruirlo y eliminarlo de la partida. Un elemento de terreno construido puede ser el objetivo de ataques de combate a distancia siempre que la línea de fuego del atacante pueda trazarse a un borde del elemento de terreno. Un ataque de combate a distancia efectuado con éxito contra un elemento de terreno construido inflige un daño igual al valor de daño en combate a distancia del atacante. Los ataques de combate cuerpo a cuerpo pueden tener como objetivo un elemento de terreno construido si el arco frontal del atacante se encuentra en contacto de base con el elemento de terreno. Un ataque de combate cuerpo a cuerpo efectuado con éxito contra un elemento de terreno construido inflige un daño igual al valor de daño en combate cuerpo a cuerpo del atacante.

Las líneas de fuego trazadas desde o hacia los titanes y guerreros de diales múltiples no se ven afectadas por el terreno construido.



Terreno especial AGUAS POCO PROFUNDAS

Las aguas poco profundas, como riachuelos, vados y arroyos, se tratan como terreno obstaculizado a efectos de movimiento y como terreno despejado a efectos del trazado de las líneas de fuego.

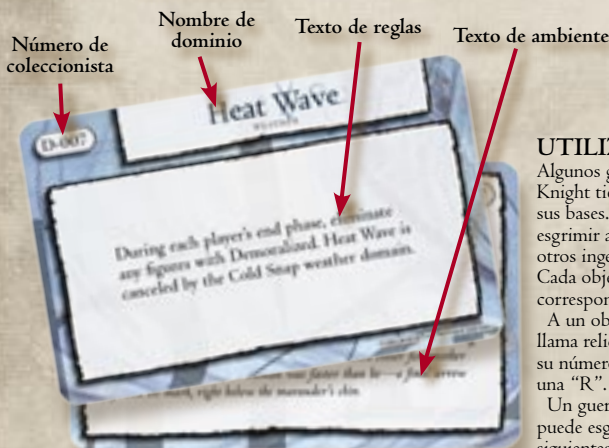
AGUAS PROFUNDAS

Las aguas profundas, como ríos y lagos, se tratan como terreno bloqueado a efectos de movimiento y como terreno despejado a efectos del trazado de las líneas de fuego.

DOMINIOS

Además de los elementos de terreno, un campo de batalla de **Mage Knight** puede verse afectado por los dominios, representados por las cartas de dominio. Las cartas de dominio pueden alterar el terreno, el clima y otras condiciones del campo de batalla. El uso de las cartas de dominio es opcional, aunque si los jugadores acuerdan utilizarlas, entonces todos los jugadores deben utilizarlas —dejan de ser opcionales.

Antes de empezar la partida, cada jugador debería escoger en secreto una carta de dominio que jugar en la partida. Después de colocar el terreno pero antes de desplegar su ejército, cada jugador revela la carta de dominio que escogiera. Algunas cartas de dominio cancelan otras cartas de dominio. Si dos cartas de dominio se cancelan mutuamente, ninguna de las dos tiene efecto en la partida. De otro modo, simplemente se han de seguir durante la partida las reglas que aparecen en las cartas.



UTILIZANDO OBJETOS

Algunos guerreros Únicos de Mage Knight tienen ranuras para objetos en sus bases. Estas ranuras les permiten esgrimir armas, utilizar armaduras y otros ingenios mágicos llamados objetos. Cada objeto tiene un marcador de objeto correspondiente.

A un objeto de poder excepcional se la llama reliquia. Si un objeto es una reliquia, su número de coleccionista empieza con una "R".

Un guerrero con varias ranuras de objeto puede esgrimir varios objetos, con las siguientes restricciones:

- * ningún guerrero puede tener más de un objeto con el mismo requisito.
- * ningún guerrero puede tener más de una reliquia.
- * una reliquia no puede aparecer en el ejército de un jugador más de una vez.
- * los guerreros deben tener una ranura de objeto para cada objeto que quieran tener.

Cada objeto se ha de retirar de una carta para poder colocarla en la ranura de objeto de un guerrero. Además de mostrar el nombre del objeto, la carta describe toda la información de juego del objeto y un texto con la historia, incluyendo su número de coleccionista, valor en puntos, requisitos del usuario y los modificadores y habilidades especiales que ofrece a su usuario. En ocasiones una carta de objeto mostrará "???" en lugar de un modificador. Esto significa que el objeto proporciona un modificador variable (descrito en las reglas del objeto en la carta). Después de una batalla, puede devolverse el objeto a su hueco en la tarjeta para guardarlo de forma conveniente.

El valor en puntos de un objeto cuenta para tu total de construcción, igual que lo hace el valor en puntos de un guerrero. Si un guerrero puede esgrimir un objeto al comienzo de la partida, debe comenzar el juego en una de las ranuras de objeto de ese guerrero.

Los requisitos de un objeto describen los rasgos específicos que debe tener un guerrero para poder utilizarlo. Por ejemplo, para esgrimir Estrella de Dragón, un guerrero debe tener el tipo de ataque arco. Es posible que haya otros requisitos, como de facción o de valor de ataque mínimo.

Un guerrero puede soltar un objeto al comienzo de la fase de mando del jugador que lo controla. Esto no cuesta una acción. Si un usuario suelta un objeto, retira el objeto de la ranura de objeto del usuario y coloca el marcador de objeto correspondiente en contacto de base con el guerrero que lo soltó. Puede asignarse una acción especial a un guerrero para que recoja y utilice un objeto, siempre que el guerrero cumpla los criterios restrictivos ya descritos.

Si se elimina un guerrero que tiene equipado un objeto, antes de retirar del campo de batalla al guerrero, se le retiran los objetos de la base y se colocan los correspondientes marcadores de objeto en contacto de base con el guerrero eliminado. Luego se retira al guerrero del campo de batalla. Estos objetos pueden cogerse luego y equiparse, como se describió más atrás.

En el caso de que el guerrero de un jugador se equipe con un objeto que perteneciera originariamente a otro jugador, el objeto debe devolverse al jugador propietario al terminar la partida.



ELIMINAR A UN JUGADOR

Al final de la fase de acción, si un jugador no tiene guerreros aptos en el campo, todos los guerreros que le queden a ese jugador se retiran del juego; no se cuentan como guerreros eliminados. Retiran los marcadores de control de cualquier objetivo controlado por ese jugador. Esos objetivos se convierten en neutrales, y termina la fase de acción. Al principio de la siguiente fase final, si sólo un jugador tiene guerreros aptos en el escenario, ese jugador gana el control de todos los objetivos.

TERMINANDO LA PARTIDA

La partida termina cuando ocurre alguna de las siguientes situaciones:

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

¡Victoria!!

Al final de la partida, todos los jugadores hacen recuento de sus marcadores de objetivo; el jugador que controle más marcadores de objetivo gana la partida.

EMPATES

Si ningún jugador controla una mayoría de marcadores de objetivo, el ganador es el jugador cuyo ejército se construyó con el menos número de puntos de construcción. Si aún así sigue habiendo un empate entre jugadores, se totaliza el valor en puntos de los guerreros que eliminó cada jugador durante la partida. El ganador es el jugador que eliminó la mayor cantidad de puntos en guerreros.

Tras la partida, todos los jugadores recuperan sus guerreros capturados y eliminados, al igual que cualquier objeto con el que empezara la partida alguno de sus guerreros.

EL JUEGO ESTÁNDAR

Los jugadores son libres de elegir los totales de construcción, tamaño del campo de batalla y demás condiciones de juego al jugar a **Mage Knight**. El juego estándar es una serie de condiciones recomendadas bajo las que jugar, que se describen a continuación:

- * El campo de batalla es un cuadrado de 1 x 1 m.
- * El total de construcción es de 300 puntos, dando a cada jugador 3 acciones por turno.
- * El límite de tiempo para una partida es de 50 minutos.
- * Cada jugador aporta entre cero y cuatro terrenos a la pila de terreno.
- * No se usa el terreno elevado.
- * Seguid la Etiqueta de juego de **Mage Knight** y ¡a divertirse!

JUEGO DE TORNEO

Para las pautas de cómo jugar a **Mage Knight** en torneos, visitad www.devir.es.

LA ETIQUETA DE 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, el llavero colocado 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:

- * Los jugadores nunca deben girar los diales de combate de ningún guerrero que esté en la mesa a menos que deba sufrir daño o recibir curación. Además, los jugadores deben girar los diales sólo el número requerido de veces en la dirección adecuada, nunca más. En otras palabras, no gires los diales de combate sólo para saber "qué hay".
- * Tendréis que levantar de la superficie tus guerreros bastantes veces para ajustar sus diales de combate. Marcad las localizaciones y encaramientos de tus guerreros con fichas para recordar exactamente dónde estaban exactamente siempre que lo hagáis.
- * Debido a que las armas, los brazos y otras partes de los guerreros sobresalen de sus bases, a veces es difícil tener un contacto de bases claro entre dos guerreros. 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 o sea eliminada.
- * Surgirán situaciones ambiguas. Por ejemplo, una línea de fuego puede pasar muy justa por encima de la base de otro guerrero y los jugadores pueden estar en desacuerdo sobre si pasa sobre la base. En estas situaciones tira un dado. Con un 1-3 la acción no está permitida y con un 4-6 si lo está.

GLOSARIO

acciones: Hay cuatro tipos de acción: movimiento, ataque cuerpo a cuerpo, ataque a distancia y especial. El número de acciones de las que dispones por turno depende del total de construcción de batalla: una acción por cada 100 puntos del total de construcción. Estas acciones se dan a los guerreros en tu turno.

acción de combate cuerpo a cuerpo: Acción que se da a un guerrero para permitirle hacer un ataque cuerpo a cuerpo.

acción de combate a distancia: Acción que se da a un guerrero para permitirle hacer un ataque a distancia.

acción de movimiento: Acción que se da a un guerrero que permite cambiar su posición en el campo de batalla.

acción especial: Requisito para algunas habilidades especiales y acciones diversas. Un guerrero que haya realizado una acción especial recibe un marcador de acción.

apto: Un guerrero en el campo de batalla que no está cautivo ni bajo efecto de la habilidad especial Desmoralizar.

arco frontal: La única parte de la base de un guerrero a través de la cual puede realizar ataques. El arco frontal de un guerrero tiene que estar en contacto de base con un guerrero enemigo para poder hacer un ataque cuerpo a cuerpo, y debe tener línea de visión libre en su arco frontal para poder hacer un ataque a distancia.

arco trasero: La parte de la base de un guerrero especialmente vulnerable a ataques cuerpo a cuerpo y a

distancia. Si un guerrero hace un ataque cuerpo a cuerpo contra un objetivo con cuyo arco trasero está en contacto de base, el atacante recibe un +1 a su valor de ataque. Si un guerrero hace un ataque a distancia contra un objetivo, y la línea de fuego pasa por el arco trasero del objetivo, el guerrero recibe un +1 a su ataque.

área de efecto: Área medida en todas direcciones a partir del punto central de un guerrero o marcador.

atacante: Guerrero al que se da una acción de combate cuerpo a cuerpo o a distancia.

atacante principal: Guerrero al que ayudan otros guerreros al crear una formación de ataque a distancia o la habilidad de atacar en grupo. El atacante principal es el único guerrero al que se da una acción en estos casos, aunque todos los guerreros que participan en la acción reciben marcadores de acción.

ataque a distancia: Ataque hecho a una cierta distancia. Este ataque incluye proyectiles, magia, poderes mentales, etcétera.

ataque con éxito: Resultado de ataque que iguala o supera el valor de defensa del objetivo.

ataque cuerpo a cuerpo: Ataque a corta distancia (de toque).

base: El disco de plástico al que está pegado un guerrero.

bonificador de ataque: Un número, asociado a un tipo concreto de ataque, que se añade al valor de ataque de un guerrero cuando realiza un ataque de ese tipo concreto. Un bonificador de ataque no es un modificador.

cancelado/a: Dominio o habilidad especial temporalmente sin efecto. Un dominio cancelado se retira del juego. Si el controlador de un guerrero cancela una de las habilidades especiales de éste, esta habilidad especial ya no se considerará cancelada al inicio del siguiente turno del jugador, a menos que éste la vuelva a cancelar.

captor: Guerrero que controla a un cautivo.

capturar: Usar una acción de combate cuerpo a cuerpo para hacer cautivo a un guerrero en vez de dañarlo.

cautivo: Un guerrero capturado.

contacto de base: Un guerrero está en contacto de base con otro cuando sus bases se tocan. Un guerrero también puede estar en contacto de base con un marcador, token o terreno.

controlador: El jugador que puede dar órdenes a un guerrero es su controlador. Además, el jugador que controla un objetivo es el controlador de ese objetivo.

curación: Un click de la base en el sentido opuesto a las agujas del reloj que indica eliminación de daño.

daño de presión: Presionar a un guerrero le causa 1 punto de daño, normalmente después de resolver la acción que presiona al guerrero. Este daño no se puede reducir.

daño de separación: Daño infligido por un guerrero (con tipo de movimiento Herradura) que se separa con éxito de guerreros enemigos en contacto de base con él (pero no con su arco frontal) cuando se separó.

daño infligido: El valor de daño de un atacante afectado por los modificadores. El controlador del objetivo hace un click del dial de combate en el sentido de las agujas del reloj por cada punto de daño infligido.

desplegar: Repartir a tus guerreros por el campo de batalla antes del principio de la partida.

dial de combate: El disco rotatorio bajo la base de un guerrero.

disposición: El período del juego en el que se sitúan el terreno y los marcadores de objetivo.

disputado: Estado de un objetivo cuyo marcador está en contacto de base con guerreros aptos de jugadores opuestos.

dominios: Condiciones, como el tiempo meteorológico y el terreno —representado por cartas de dominio— que puede afectar al juego y las condiciones del campo de batalla.

ejército: Un grupo de guerreros al que controlas durante el juego.

elevado: El nivel, más alto que el suelo y más bajo que el vuelo alto, al que está situado el terreno elevado.

eliminado: Un guerrero o terreno construido que se retira del campo de batalla, o cuando un jugador ya no está en juego.

eliminado del campo de batalla: Algo eliminado del campo de batalla aún puede elegirse para volver al juego.

eliminado del juego: Algo que se ha eliminado del juego no se puede volver a usar en esa partida.

encaramiento: Zona del campo de batalla a la que se orienta el arco frontal de un guerrero.

equipado: Un guerrero que usa un objeto está equipado con ese objeto.

extensiones de arco: Líneas en la base de un guerrero que ayudan a definir su arco frontal en relación con su punto central.

facción: El grupo principal al que pertenece un guerrero. Todos los guerreros pertenecen a una facción, salvo los guerreros Engendros de Magia.

fallo: Resultado de un ataque que no iguala ni supera el valor de defensa del objetivo.

fallo crítico: Una tirada de ataque de 2 (dos unos).

fase: Uno de los tres segmentos de un turno: fase de acción, fase de mando y fase final.

fase de acción: El período del turno de un jugador en la que da acciones a sus guerreros.

fase de mando: La parte del turno de un jugador en la que da órdenes específicas de la fase de mando a sus guerreros. Algunos guerreros tienen habilidades especiales que se resuelven en la fase de mando, y puede ser que algunas acciones dadas el turno anterior se resuelvan en la fase de mando.

fase final: La parte del turno de un jugador en la que revisa el control de objetivos y retira los marcadores de acción de los guerreros a los que no ha dado ninguna acción en ese turno.

formación de movimiento: de tres a cinco guerreros amigos en contacto de base entre ellos que se pueden mover como una unidad.

formación de ataque a distancia: de tres a cinco guerreros amigos en contacto de base entre ellos que pueden atacar a distancia más eficazmente.

giro libre: Girar a un guerrero de modo que su arco frontal toca a un guerrero enemigo que se ha movido hasta entrar en contacto de base con él. No requiere una acción.

guerrero: Miniatura de *Mage Knight*.

guerrero amigo: Guerrero que controlas o controlado por un aliado.

guerrero enemigo: Guerrero controlado por un adversario.

habilidad: Capacidad especial de un guerrero debida a su tipo de ataque o velocidad.

impacto crítico: Una tirada de ataque de 12 (dos seises).

liberado: Estado del cautivo cuando su captor es eliminado. Un cautivo liberado ya no se considera cautivo.

línea de fuego: Línea imaginaria entre el centro de la base del atacante y el centro de la base del objetivo. Si esta línea está bloqueada, no se puede hacer el ataque.

línea de movimiento: La línea indicada por la regla flexible que indica por dónde se moverá el guerrero.

llave de giro: La peana de vuelo sirve también como llave de giro, que se puede usar para girar los diales de combate de ciertos guerreros.

marcador de acción: Una moneda o ficha usada para marcar que un guerrero ha recibido una acción.

marcador de control: Marcador que un jugador sitúa sobre un marcador de objetivo para indicar que lo controla. Cada marcador de control tiene dos caras de color distinto. Al principio del juego, cada jugador elige qué color usará para sus marcadores.

marcador de objetivo: Marcador situado en el campo de batalla para indicar la presencia de un objetivo.

marcador de reparación: Indicador que puede aparecer en los diales de combates de guerrero con el tipo de daño "gólem". Cuando se cura a un guerrero con este tipo de daño, su controlador debe dejar de aplicar curación cuando aparece un marcador de reparación en el dial de combate. No se puede sanar a un guerrero mientras aparezca un marcador de reparación en su dial de combate.

miembro: Guerrero que forma parte de una formación.

- modificador:** Número que se suma a o resta del valor de combate de un guerrero. Los bonificadores de ataque, por ejemplo, no son modificadores.
- modificador por terreno obstaculizado:** Si una línea de fuego pasa por un terreno obstaculizado, el defensor gana un +1 a su valor de defensa.
- modificador por ventaja de altura:** Si un ataque a distancia contra un objetivo en terreno elevado o en vuelo alto, empieza en un terreno no elevado, el defensor recibe un +1 a su valor de defensa.
- movido:** Un jugador es movido cuando su punto central resulta desplazado o su orientación cambia en el turno de su controlador.
- neutral:** Estado de un objetivo que no es disputado ni controlado. Todos los objetivos empiezan el juego como neutrales.
- nexo de habilidades:** Parte del dial de combate en la que puede aparecer una habilidad especial. Esta habilidad especial se puede aplicar a los valores de velocidad, ataque, defensa o daño en combate de un guerrero.
- nivel de suelo:** Nivel de suelo es cualquier punto del campo de batalla que no está a niveles elevados ni de vuelo alto.
- nivel de vuelo alto:** Nivel de vuelo alto es el nivel del campo de batalla por encima del terreno elevado. Sólo los guerreros con habilidad de vuelo alto pueden estar en nivel de vuelo alto.
- número de coleccionista:** Un número identificativo para algunas miniaturas de Mage Knight.
- objetivo:** Uno de varios puntos estratégicos del campo de batalla que los jugadores deben controlar para ganar el juego. Guerrero contra el que se dirige un ataque o habilidad especial.
- objeto:** Armas, armaduras y otros artilugios mágicos que puede llevar un guerrero. Un objeto puede proporcionar habilidades especiales, modificadores de combate, etcétera.
- ocupar:** Un guerrero ocupa un terreno cuando su punto central está en ese terreno. No es necesario que toda la base esté en el terreno para ocuparlo.
- peana de vuelo:** Indicador que se sitúa bajo un guerrero para señalar que está en vuelo alto. Además sirve como llave.
- presionar:** Dar una acción a un guerrero que hace que reciba un segundo marcador de acción. Esto causa al guerrero 1 punto de daño por presión.
- primer jugador:** Este jugador (determinado por los dados) sitúa el primer marcador de objetivo (aparte del que hay en el centro del campo de batalla), despliega primero sus guerreros, y juega el primer turno.
- propietario:** El jugador al que pertenece un guerrero u objeto. El control de un guerrero puede cambiar durante el juego; la propiedad, no.
- punto central:** Punto marcado en el centro de la base de un guerrero. En algunos casos, el punto central no estará visible; en este caso, hay que usar las extensiones de arco como guía para encontrar el punto central.
- punto de acceso:** El punto por el que un guerrero puede acceder o abandonar una zona de terreno elevado abrupto.
- ranura de estadísticas:** Parte visible del dial de combate de un guerrero, representado por una “ventanita”.
- ranura de objeto:** La parte de la base de un guerrero en la que se inserta un objeto cuando el guerrero lo usa.
- reanimado:** Un guerrero reanimado es un guerrero que ha vuelto al juego, normalmente a causa de una habilidad especial.
- regla del 3:** Ningún modificador puede aumentar o disminuir ningún valor de combate en más de 3 puntos.
- reliquia:** Un objeto preciado y poderoso cuyo número de coleccionista empieza con “R”.
- resolver:** Terminar una acción de movimiento, de ataque cuerpo a cuerpo o a distancia, o especial.
- resultado de ataque:** Una tirada de ataque más el valor de ataque del guerrero más los modificadores que se apliquen al valor de ataque del guerrero.
- señal de inicio:** Un indicador que muestra el principio de un dial de combate de un guerrero. Los diales de combate de todos los guerreros se deben mover a su señal de inicio antes de desplegarlos. Además, no se puede curar a un guerrero más allá de su señal de inicio.
- separarse:** Intentar mover un guerrero en contacto de base con uno o más guerreros enemigos.

sin modificar: El valor básico de combate de un guerrero que no está afectado por modificadores, como los de terreno, objetos, etcétera.

subfacción: División de una facción. Los guerreros de una subfacción poseen todas las mismas habilidades de subfacción.

terreno construido: Terreno hecho con una o varias cartas de terreno construido. Algunos terrenos contruidos se pueden hacer con una sola carta, y otros requieren varias cartas.

tipo de ataque: Indica que un guerrero es bueno en ciertos tipos de ataque, y da al guerrero acceso a ciertas habilidades de combate y bonificadores de ataque, y le pueden permitir blandir ciertos objetos.

tipo de daño: Indica qué tipo de daño inflige un guerrero cuando hace un ataque cuerpo a cuerpo, y puede afectar el juego, por ejemplo en lo que respecta a curación.

tipo de defensa: indica el tipo de defensa que usa un guerrero. Esto puede alterar el modo en que un guerrero se ve afectado por los ataques, como el caso de los ataques a distancia de varita mágica contra un guerrero con el tipo de defensa "Inmunidad a la magia".

tipo de velocidad: Indica el modo específico en que se mueve un guerrero. Un tipo de velocidad da a un guerrero acceso a ciertas habilidades de velocidad y le puede permitir moverse en ciertos tipos de terreno de forma distinta a los otros guerreros.

total de acciones: El número de acciones que recibes en cada turno.

total de construcción: Un total de puntos que limita de cuántos puntos como máximo puede ser el ejército de un jugador; la suma de los valores en puntos de los guerreros de un ejército no puede superar el total de construcción. El total de construcción determina cuántas acciones recibe un jugador en su turno.

turno: En general, el período del juego en que un jugador asigna sus acciones a sus guerreros. Cada turno tiene tres fases: la fase de mando, la fase de acción y la fase final.

único: Guerrero sin estrellas de rango. Sólo puedes tener un único igual (con el mismo número de coleccionista) en tu ejército.

valor de ataque: El número que añade el guerrero a su tirada de ataque cuando hace un ataque cuerpo a cuerpo o a distancia.

valor de daño cuerpo a cuerpo: Número que indica cuánto daño inflige un guerrero en ataque cuerpo a cuerpo.

valor de daño a distancia: Número que indica cuánto daño inflige un guerrero en ataque a distancia.

valor de defensa: Número que un resultado de ataque debe igualar o superar para infligir daño a un guerrero.

valor de distancia: Número que indica la distancia máxima en pulgadas a la que llega un ataque a distancia de un guerrero.

valor de fortificación: Número que indica el bonificador de defensa que un elemento de terreno construido proporciona a los guerreros.

valor de puntos estructurales: Número que indica la cantidad de daño que se debe infligir a un elemento de terreno construido para eliminarlo.

valor de sustitución: Un número, derivado de habilidades especiales, dominios, objetos o terreno, que sustituye a uno de los valores de combate de un guerrero. Un valor de sustitución no es un modificador.

valor de velocidad: Número que indica el movimiento máximo en pulgadas de un guerrero.

valor en puntos: Número que indica cuánto cuesta añadir un guerrero u objeto a un ejército. Es además el número de puntos de victoria que gana un jugador cuando elimina a un guerrero en concreto.

zona de despliegue: Un jugador debe desplegar a sus guerreros en la zona de despliegue. Es un rectángulo imaginario que se extiende hasta 3" desde el borde del campo de batalla y a 8" como mínimo de cualquier otro borde. Tiene dos lados cortos y dos largos; el lado más próximo al jugador se denomina retaguardia, y vanguardia el lado más lejano.



WIZKIDS

dyir



MAGE KNIGHT