



DRAGONBOND

BATTLES OF VALERNA



REGLAMENTO

VERSIÓN 1.0

CRÉDITOS

Basado en el universo creado por Daniel Servitje.

DESARROLLO

Dirección creativa: Daniel Ehrli.

Diseño de juego: Alessio Cavatore.

Diseño de juego adicional: Ruben Bañuelos, Javier Quintero, Alastor Guzmán, Daniel Ehrli.

Diseño gráfico: Chris Cæsar, Corazón Martínez.

Logos: Renato Escalante.

Dirección artística: Tom Babbey.

Ilustraciones: Steve Prescott, Tom Babbey, Scott Murphy, Todd Ulrich, Florian Stitz, Aldo Domínguez, Adam Wesierski, Bruce Brenneise.

Miniaturas: Roberto Chaudon, Valerio Carbone, Mike Avramis, Joao Ferreira, Daniel Ehrli, Thierry Avelange, Kylian Zannettacci.

Producción de arte: Irene Aretia, Fernando Martínez.

Historia: Daniel Servitje, JC Alvarez, Bernardo Alvarez.

Traducción: Alice Rodríguez.

Ambientación adicional: Tom Babbey, Mark A. Latham, George Mann, Daniel Ehrli, Rubén Bañuelos, Txabier Etxeberri.

MERCADOTECNIA

Recursos visuales: Angel Lira, Gabriel Viveros, Moisés Filigrana, Valeria Hernández, Heidi Badillo.

OPERACIONES

Gestión de proyecto y supervisión de producto: Corazón Martínez.

Servicios de producción: Alejandro Reyes Varela, Pamela Forzán, William Burgos, Raúl Díaz, Ana de la Torre.

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

Caroline Pritchard-Law, Ángel Giraldez, MIMI Painting Studio, Enrique Toledo, Sebastián Ferreira, Jerónimo Arellano ¡Y a todos nuestros patrocinadores de Kickstarter!

Dragonbond: Batallas de Valerna, Lords of Vaala, Wyrms Mayores de Drakha y sus respectivos logos son marcas registradas de Draco Gaming Inc.

© 2024 Draco Gaming Inc

848 Brickell Avenue, Suite 950, Miami, FL 33131 USA.

Representado en México por Draco Gaming SA de CV.

Contáctanos:

www.dracostudios.com

info@dracostudios.com

¡Únete a la charla en Discord!



DRACO
STUDIOS

RIVER
HORSE

ÍNDICE

REGLAS DEL JUEGO

Objetivo 4

Componentes 4

Cartas de Unidad 4

Cartas de Vaala 4

Cartas de Comando 4

Cartas de Artefacto 4

Marcadores y Contadores 6

Diales de Puntos de Victoria 6

Reglas 6

Terrenos 6

Dados 6

Conceptos Importantes 8

Distancia 8

Coherencia de Unidad 8

Línea de Visión (LdV) 8

Efectos Simultáneos 8

Símbolos de Juego 9

Enfrentar 9

Mejoras y Deterioros 9

Rondas 10

Iniciativa 10

Turnos 10

Secuencia de Turno 10

Final de la Ronda 11

Puntuar 11

Perder Fatiga 11

Tirar Iniciativa 11

Siguiente Ronda o Final de la Partida 11

Final de la Partida 11

Acciones 12

Marchar 12

Atacar 12

Activar Poder 12

Tirotear 12

Cargar 12

Movimiento 13

Ataques 14

Ataques Cuerpo a Cuerpo 14

Ataques a Distancia 15

Hacer un Ataque 16

Reacciones 18

Ataque de Oportunidad 18

Poderes Reacción 18

Cartas de Vaala 18

Fatiga 18

Moral 18

Una Unidad Sufre Muchas Bajas 18

Derrota de un General 19

Estados 19

Envenenado 19

Ralentizado 19

Inmovilizado 19

Poderes 20

Tipo 20

Activar Poderes 20

Definitivas 20

Cartas de Vaala 21

Cartas de Comando 21

Curar 21

Criaturas Épicas 21

Salud y Lesiones 21

Héroes 22

Artefactos 22

Comando 22

Jinetes de Dragones 23

Dragonbond: el Vínculo 23

El General 23

Claves 24

Claves de Unidad 24

Terrenos 26

Tipos de Terreno 26

Piezas de Terreno 27

PREPARAR UNA PARTIDA

Preparación 28

Tamaño de la Partida 28

Escribir Listas de las Fuerzas 28

Fase Prepartida 29

Colocar Piezas de Terreno 29

Elegir un Escenario 29

Establecer Zonas de Despliegue 30

Desplegar por Turnos 30

¡Que Inicie la Partida! 30

Escenarios Alternativos 31

UNIDADES NEUTRALES

Mercenarios 32

Monstruos 32

Desplegar Monstruos 33

Reglas Generales de los Monstruos 33

Mazo de Comportamiento 33

Subasta 33

REGLAS DEL JUEGO

Objetivo

En *Dragonbond: Batallas de Valerna (BdV)*, los jugadores asumen el rol de comandantes que lideran fuerzas en una de las tantas escaramuzas y batallas de la historia de Valerna. Usualmente, el objetivo de la partida es derrotar a tu enemigo en el campo de batalla, pero depende del escenario elegido. Para ello, los jugadores maniobrarán, pelearán y usarán poderosos hechizos para superar a su enemigo.

Normalmente, una partida se juega con dos fuerzas enemigas, cada una controlada por un solo jugador. Sin embargo, es posible que varios jugadores controlen una sola fuerza grande o que se alíen y unan fuerzas de manera que haya uno o más jugadores en cada bando de la batalla. Finalmente, incluso es posible que haya tres o más facciones peleando entre sí en una batalla todos contra todos. Podrás encontrar más información acerca de estas partidas multijugador en futuras expansiones.

Las reglas de este libro se concentrarán en partidas “estándar”: batallas entre dos bandos, con un jugador por bando.

Componentes

Cartas de Unidad

En BdV, tu fuerza está compuesta por unidades. Una unidad es una miniatura o un grupo de miniaturas que se mueven y actúan en conjunto. Cada unidad viene con una **carta de unidad** que incluye toda la información que necesitas durante la partida. (Fig. 1)

CARTAS DE HÉROE

Los **Héroes** son unidades de una sola miniatura y sus cartas de unidad tienen la clave Héroe. Estas cartas se voltean cuando un Héroe asume el mando de una unidad, como se explica en la pág. 22. Necesitarás al menos un Héroe en tu fuerza para que sea tu General. (Fig. 2)

Lo que necesitas

- Área de juego de tamaño variable basada en el tamaño de las fuerzas. Puede ser pequeña 2'x1', estándar 4'x3', grande 6'x4', ¡o más grande!
- 5 dados de ataque negros de 10 caras de BdV.
- 5 dados de ataque grises de 10 caras de BdV.
- 5 dados de ataque blancos de 10 caras de BdV.
- 3 dados de defensa negros de 6 caras de BdV.
- 3 dados de defensa grises de 6 caras de BdV.
- 3 dados de defensa blancos de 6 caras de BdV.
- Contadores de herida rojos y contadores de fatiga azules.
- Marcadores de Comando.
- Marcadores de Veneno, Ralentizado e Inmovilizado.
- Diales de puntos de victoria (PV).
- Reglas o cintas métricas.
- Losetas de terreno y fichas de Objetivo.
- Cada jugador necesita una fuerza válida de miniaturas de BdV con sus respectivas cartas de unidad.

CARTAS DE CRIATURA ÉPICA

Las cartas de Criatura Épica son cartas de unidad de las más grandes y temibles unidades del juego. Son idénticas a las cartas de unidad regulares con la excepción de que son de doble cara, con un lado regular (frente) y uno lesionado (dorso) (ver “Criaturas Épicas” en la pág. 21). (Fig. 3)

Cartas de Vaala

Las cartas de Vaala representan hechizos y otras impresionantes demostraciones de magia o habilidad que ciertas unidades pueden realizar (ver “Cartas de Vaala” en la pág. 21). (Fig. 4)

Cartas de Comando

Similares a las cartas de Vaala, estas son poderosas habilidades de liderazgo para tu General y otros Héroes importantes. (Fig. 5)

Cartas de Artefacto

Los Artefactos son potentes objetos mágicos portados por los Héroes para mejorar sus ya imponentes poderes (ver “Cartas de Artefacto” en la pág. 22). (Fig. 6)

Fig. 1



- A Nombre de la Unidad
- B Claves
- C Puntos de lista de fuerza
- D Cantidad de miniaturas (este ícono se omite si la cantidad es igual a 1)
- E Salud
- F Velocidad de movimiento
- G Dado de defensa
- H Ataque cuerpo a cuerpo - dado
- I Ataque a distancia - dado
- J Ataque a distancia - alcance
- K Descripción de poder
- L Tipo de poder
- M Logo de Facción / Progenie Dracónica

Fig. 2



Fig. 3



Fig. 4



Fig. 5



Fig. 6

Marcadores y Contadores

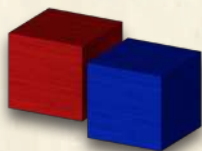
Se usan varios marcadores y contadores para darle seguimiento al estado de tus unidades. Si no hay suficientes en la reserva, usa otros dados, fichas o elementos pequeños ajenos al juego como sustitutos.

CONTADORES DE HERIDA Y FATIGA

BdV usa cubos de plástico como contadores para ayudarte a darle seguimiento a ciertos valores de tus unidades. Estos contadores se colocan “en la unidad” (p. ej. ya sea sobre su carta de unidad o en el campo de batalla, junto a la unidad).

Los contadores se distinguen por su color; los tipo de contadores utilizados son:

- Contadores de herida rojos.
- Contadores de fatiga azules.



MARCADORES DE COMANDO Y DRAGONBOND

Estos se usan en conjunto con los Héroes que asumen el mando de una unidad (ver pág. 22) o con los Generales que tienen alianza por Dragonbond con un dragón (ver pág. 23).



El lado dorado se usa para representar a una unidad de General y una de Dragon Aliadas por Dragonbond.



El lado gris se usa para representar a un Héroe comandando a una unidad.

MARCADORES DE ESTADO

Este juego también usa marcadores especiales para representar ciertos estados que sufren las unidades. Estos son pequeños discos de cartón con imágenes que muestran qué estado representan (ver “Estados” en pág. 19).



Diales de Puntos de Victoria

Una partida de BdV se juega a lo largo de varias Rondas y en muchos escenarios se cuentan PV. Para darles seguimiento, recomendamos usar dados regulares, lápiz y papel o una aplicación.

Reglas

La velocidad y el alcance se miden en pulgadas (“). Puedes usar cualquier cinta métrica o regla para medir distancias.

Terrenos

Para hacer el juego más interesante y variado, BdV usa terrenos para cambiar el área de juego en las que las fuerzas pelean. Para empezar, estas reglas asumirán que estás usando terrenos 2D (ver “Terreno” en pág. 26).

Dados

BdV usa dados personalizados de ataque (10 caras) y de defensa (6 caras). Ambos tipos de dados vienen en tres fuerzas: negro, gris y blanco, negro siendo el más fuerte y, el blanco, el más débil.

Si necesitas tirar más dados de lo que hay disponibles, dale seguimiento a los resultados tras tirar los dados disponibles. Luego, toma un número de dados igual a la cantidad de dados que te faltan por tirar y tíralos nuevamente para terminar tu tirada. Esto no se considera como repetir una tirada.

SÍMBOLOS DE LOS DADOS

Las tablas de abajo explican qué significan los símbolos de los dados.

Dados de ataque

EFEECTO	SÍMBOLO
Fallo	
Impacto	👉
Doble Impacto	👉👉
Impacto Crítico	👉👉
Doble Impacto Crítico	👉👉👉👉

Dados de defensa

EFEECTO	SÍMBOLO
Bloqueo	▽
Fallo	

REPETIR TIRADAS

Algunas reglas te permitirán repetir la tirada de algunos o de todos los dados que tiraste. No puedes repetir una tirada de un dado más de una vez. Es decir, no puedes repetir una tirada repetida. Siempre debes aceptar el nuevo resultado de una tirada repetida, incluso si es peor que el original.

MEJORAS Y DETERIOROS

Normalmente, tirarás un grupo de dados al mismo tiempo. Por ejemplo, cuando una de tus unidades ataca a una unidad enemiga, puede que necesites tirar 6 dados grises de ataque.

Ciertas reglas te permiten mejorar o deteriorar tus dados de la siguiente manera:

Mejora (↑):

Toma todos los dados que tirarías y cámbialos por dados más fuertes, tal como se muestra en la tabla de abajo (p. ej. los dados blancos se cambian por grises y los grises por negros). Si inicialmente ya tuvieras que tirar dados negros antes de aplicar la mejora, repites la tirada de todos los fallos durante esta tirada.

Deterioro (↓):

Toma todos los dados que tirarías y cámbialos por dados más débiles, tal como se muestra en la tabla de abajo (p. ej. los dados negros se cambian por grises y los grises por blancos). Si inicialmente ya tuvieras que tirar dados blancos antes de aplicar el deterioro, repites la tirada de todos los impactos o bloqueos.

DADO	MEJORA	DETERIORO
Negro	Se Repiten las Tiradas de Fallos	Gris
Gris	Negro	Blanco
Blanco	Gris	Se Repiten las Tiradas de Impactos/Bloqueos

Mejoras y Deterioros Múltiples

Si una tirada tiene más mejoras que deterioros, la tirada mejora. Una tirada no puede mejorar más de una vez.

Si una tirada tiene más deterioros que mejoras, la tirada se deteriora. Una tirada no puede deteriorarse más de una vez.

Si una tirada tiene una misma cantidad de mejoras y deterioros, se cancelan y tiras tus dados de manera normal.

Por ejemplo, si estás tirando dados blancos y tienes tres mejoras y un deterioro, tirarás dados grises, no negros.

TIRADAS ENFRENTADAS

Ciertas situaciones, como tirar iniciativa, pedirán a los jugadores hacer tiradas enfrentadas para determinar al ganador de una situación en particular o el orden de ciertos eventos. Para hacer una tirada enfrentada, cada jugador tira 3 dados de ataque negros y cuenta los impactos. El jugador con más impactos gana la tirada enfrentada.

Desempates

En caso de que la tirada enfrentada termine en empate, el jugador que haya obtenido más impactos críticos, gana. Si siguen empatados, repitan todas las tiradas.

USAR DADOS NORMALES

Si quieres usar dados numerados normales en vez de los personalizados de BdV, la columna más a la izquierda de las tablas de abajo muestra los resultados de un dado normal y a qué corresponderían en un dado personalizado en las columnas de abajo.

Dados de defensa

D6			
1			
2			
3	▽		
4	▽	▽	
5	▽	▽	▽
6	▽	▽	▽

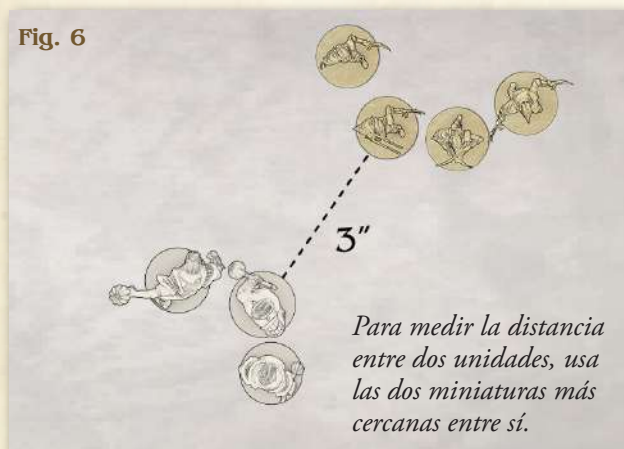
Dados de ataque

D10			
1			
2			
3			
4			
5	💧		
6	💧	💧	
7	💧	💧	💧
8	💧💧	💧	💧
9	💧	💧💧	💧
0	💧💧	💧	💧💧

Conceptos Importantes

Distancia

En BdV, la distancia se mide en pulgadas. Al medir la distancia entre dos unidades, mide del punto de la base más cercano a la miniatura más cercana de cada una de las dos unidades. Puedes medir cualquier distancia en cualquier momento. (Fig. 6)



Coherencia de Unidad

Las unidades se consideran en coherencia cuando cada miniatura de la unidad está a 1" o menos de al menos otra miniatura de la unidad, en una línea o grupo ininterrumpido. Las unidades deben estar en coherencia al final de cualquier movimiento que hagan. Se recomienda mantener las unidades a más de 1" de otras unidades aliadas para distinguirlas fácilmente unas de otras. (Fig. 7)

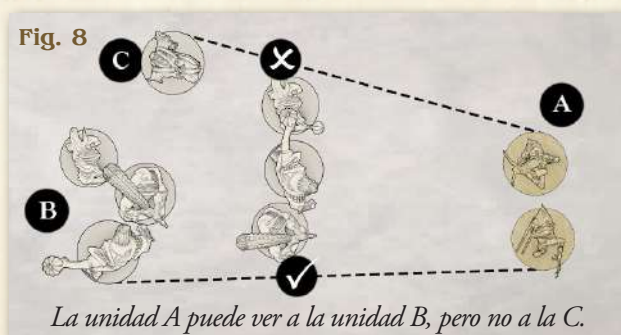


Línea de Visión (LdV)

A menos que se indique lo contrario, las unidades no pueden elegir como blancos o cargar hacia unidades que no estén en su Línea de Visión (LdV). Se considera que una unidad tiene LdV a otra si desde cualquiera de sus miniaturas se puede trazar una línea recta de cualquier parte de su base a cualquier parte de la base de una miniatura de la unidad blanco, sin pasar a través de nada que la obstruya.

Los elementos que suelen bloquear la LdV son:

- Las unidades (aliadas y enemigas) bloquean la LdV, tanto las bases de las miniaturas como la línea imaginaria que une una miniatura con otra de la misma unidad, como se muestra abajo. (Fig. 8)
- Muchos terrenos bloquean la LdV (esto se especifica en el tipo de terreno), como se muestra abajo. (Fig. 9)



Efectos Simultáneos

Algunas habilidades y efectos ocurren al mismo tiempo. Si todos estos efectos pertenecen a unidades controladas por el mismo jugador, ese jugador puede decidir el orden en el que se resuelven.

En partidas competitivas, el jugador activo siempre decide el orden de resolución de los efectos simultáneos, exceptuando las reacciones, las cuales siempre se activan tras un efecto. Por lo tanto, una reacción a una reacción mantendrá su propia prioridad.

En partidas casuales, por acuerdo mutuo o como regla de un torneo, los jugadores harán tiradas enfrentadas. El ganador decide el orden de resolución de los efectos.

Símbolos

El juego usa los siguientes símbolos:



Velocidad (→)

El número de pulgadas que las miniaturas de una unidad pueden moverse.



Defensa (♥)

La defensa de una unidad a ataques cuerpo a cuerpo y a distancia.



Salud (+)

El número de heridas que cada miniatura de una unidad tiene que sufrir para ser derrotada.



Tropas (♙)

El número de miniaturas de una unidad (se omite si el número es 1).



Ataque Cuerpo a Cuerpo (X)

La fuerza del ataque cuerpo a cuerpo de cada miniatura de una unidad.



Ataque a Distancia (🏹)

La fuerza del ataque a distancia de cada miniatura de una unidad.

Enfrentado

Una miniatura está enfrentada si está en contacto base con base con una miniatura enemiga (o en contacto base con base con una miniatura de su propia unidad que esté en contacto base con base con una miniatura enemiga). Esto normalmente se consigue haciendo una carga (ver pág. 12).

Una unidad está enfrentada si cualquiera de sus miniaturas está enfrentada.



Mejoras y Deterioros

Modificadores de Tiradas de Ataque

CONDICIÓN	MODIFICADOR
Fresco (sin fichas de Fatiga)	↑ Mejora
Agotado (3+ fichas de Fatiga)	↓ Deterioro
Acción de Carga (movimiento + ataque cuerpo a cuerpo)	↑ Mejora
Acción de Tiroteo (mitad del movimiento + ataque a distancia)	↓ Deterioro
Aliado por Dragonbond (Jinete de Dragones y Montura)	↑ Mejora

Modificadores de Tiradas de Defensa

CONDICIÓN	MODIFICADOR
Fresco (sin fichas de Fatiga)	↑ Mejora
Agotado (3+ fichas de Fatiga)	↓ Deterioro
Mayormente dentro o detrás de un terreno Oscuro	↑ Mejora
Flanqueado	↓ Deterioro
Aliado por Dragonbond (Jinete Dragón y Montura)	↑ Mejora

Modificadores de Pruebas de Moral

CONDICIÓN	MODIFICADOR
Fresco (sin fichas de Fatiga)	↑ Mejora
Agotado (3+ fichas de Fatiga)	↓ Deterioro
Bajo el Mando de un Héroe	↑ Mejora
Aliado por Dragonbond (Jinete de Dragones y Montura)	↑ Mejora

Rondas

BdV se juega en rondas. Durante una ronda, ambos jugadores juegan por turnos hasta que uno decida pasar en vez de jugar su turno. Luego, el otro jugador continúa jugando sus turnos hasta que también decida pasar. Cuando ambos jugadores hayan pasado, la ronda termina.

Iniciativa

Al inicio de la partida (y luego entre cada ronda), los jugadores hacen una tirada enfrentada. El jugador que haya ganado la tirada se convierte en el jugador activo y jugará el primer turno de la siguiente ronda.

Turnos

En tu turno, puedes activar una sola unidad de tu fuerza y hacer una acción con ella.

Secuencia de Turno

1. Pasar o Activar
2. Elegir una Unidad y Colocar Fatiga
3. Inicio de la Activación
4. Elegir una Acción
5. Resolver la Acción
6. Final del Turno



PASAR O ACTIVAR

El jugador activo elige si activar una unidad o pasar. Si todas tus unidades están agotadas y ya no puedes activar ninguna unidad, debes pasar. Una vez decidas pasar, debes seguir pasando hasta el final de la ronda.

ELEGIR UNA UNIDAD Y COLOCAR FATIGA

El jugador activo elige una unidad para que sea la unidad activa. Esta puede ser cualquier unidad aliada que no esté agotada (p. ej. que no tenga 3+ de fatiga, ver “Fatiga” en la pág. 18). Puedes volver a activar una unidad que activaste en un turno previo o activar una diferente.

Coloca 1 de fatiga en la unidad elegida para indicar que ha sido activada.

INICIO DE LA ACTIVACIÓN

Se resuelven los efectos de “Inicio de la Activación”.

ELEGIR Y RESOLVER UNA ACCIÓN

El jugador activo elige una acción de la lista de abajo para que la unidad activa la use y resuelve sus efectos. Las acciones se describen a detalle en la pág. 12.

- Marchar
- Atacar
- Cargar
- Tirotear
- Activar Poder

FINAL DEL TURNO

Se resuelven los efectos de “Final del Turno”.

A menos que ambos jugadores hayan pasado, un nuevo turno comienza con el oponente como jugador activo. Cuando ambos pasen, la ronda termina.

Final de la Ronda

Cuando una ronda termina, y antes de iniciar la siguiente, los jugadores deben hacer lo siguiente:

1. Puntuar
2. Perder Fatiga
3. Tirar Iniciativa
4. Siguiendo Ronda o Final de la Partida

Puntuar

La puntuación y su registro ocurre en este momento. La forma de puntuar depende del escenario jugado. Ver “Escenarios” en la pág. 29.

Perder Fatiga

Cada jugador remueve 2 de fatiga de cada una de sus unidades (o 1 si no tienen más). Esto quiere decir que las unidades que tengan 3+ de fatiga pueden retener fatiga de una ronda a otra.

Si una unidad terminó la ronda con 1 de fatiga, puedes remover 1 marcador de estado al igual que el contador de fatiga (ver “Estados” en la pág. 19).

Si una unidad terminó la ronda sin fatiga, puedes remover hasta 2 estados de esa unidad.

Tirar Iniciativa

Los jugadores hacen una tirada enfrentada. El jugador que gane la tirada jugará el primer turno de la siguiente ronda.

Siguiente Ronda o Final de la Partida

A menos que esta sea la Ronda 4, la siguiente ronda comienza. Si esta es la Ronda 4, la partida termina.

Ten en cuenta que algunos escenarios pueden durar más o menos turnos.

Final de la Partida

A menos que los jugadores hayan acordado lo contrario o que el escenario jugado indique lo contrario, la partida termina al final de la Ronda 4 o inmediatamente si solo uno de los jugadores tiene unidades en el campo de batalla.

Si el enemigo no tiene unidades en el campo de batalla, tú ganas sin importar el sistema de puntaje del escenario jugado. De lo contrario, el ganador depende del escenario jugado (ver pág. 29).



Acciones

Las siguientes acciones están disponibles para la unidad activa, a menos que se indique lo contrario. Cuando una unidad deba elegir y resolver una acción, elige una de la lista de abajo.

- Marchar
- Atacar
- Activar Poder
- Tirotear
- Cargar

Marchar

Mueve la unidad activa hasta un número de pulgadas igual a la velocidad de la unidad. (Fig. 10)

Atacar

Para declarar un ataque a distancia, elige una unidad que esté dentro del alcance y de la LdV de la unidad activa. Para declarar un ataque cuerpo a cuerpo, la unidad activa debe estar enfrentada con la unidad blanco.

Las reglas de los ataques se describen a detalle en la sección de “Ataque” (pág.14).

Activar Poder

La unidad activa elige una de sus acciones de poder de su carta de unidad y la activa (ver “Poderes” en la pág. 20).

Tirotear

La unidad activa hace un movimiento limitado antes de hacer un ataque a distancia deteriorado contra una unidad enemiga.

Los pasos del tiroteo son:

1. Movimiento de Tiroteo
2. Elegir un Blanco
3. Ataque de Tiroteo

MOVIMIENTO DE TIROTEO

Mueve la unidad activa hasta un número de pulgadas igual a **la mitad de la velocidad de la unidad**.

Ejemplo: Lucy quiere hacer la acción de tiroteo con sus Cazadores del Fai. Sus Cazadores tienen una velocidad de 12. Su movimiento de tiroteo estará limitado a un máximo de 6”, justo como si tuvieran una velocidad base de 6.

ELEGIR UN BLANCO

Elige una unidad enemiga que esté dentro del alcance y de la LdV de una unidad activa (ver pág. 8). Esta será el blanco del tiroteo.

ATAQUE DE TIROTEO

La unidad que tirotea hace un ataque a distancia **deteriorado** contra el blanco elegido (ver “Ataques” en la pág. 14).

Cargar

La unidad activa carga contra la unidad enemiga para hacer un ataque cuerpo a cuerpo mejorado contra ella.

Una unidad enfrentada no puede hacer la acción de carga.

Estos son los pasos de la carga:

1. Elegir un Blanco
2. Movimiento de Carga
3. Ataque de Carga

ELEGIR UN BLANCO

Elige una sola unidad enemiga que esté en la LdV de la unidad activa para que sea el blanco de la carga. Para elegir una unidad como el blanco de una carga, debe ser posible que el movimiento de carga sea exitoso (normalmente, esto significa que el blanco debe estar dentro de la velocidad de la unidad que carga + 6”).

MOVIMIENTO DE CARGA

Tira 3 dados de ataque negros. Por cada impacto estándar y crítico, añade 1 a la velocidad de la unidad para esta acción. Luego, mueve la miniatura que carga que esté más cerca de la unidad blanco hasta esa velocidad modificada. La primera miniatura debe moverse a través de la ruta más directa posible hacia la unidad blanco, rodeando el terreno intransitable y las miniaturas enemigas hacia las que no esté cargando.

Ejemplo: Lucy elige a las Garras Sangrientas de Jason como el blanco de la carga de sus Esgrimistas. Sus Esgrimistas tienen una velocidad de 8 y las Garras están a poco más de 10”. Lucy declara una acción de carga con sus Esgrimistas, tira 3 dados de ataque negros y obtiene 3 impactos; puede mover su unidad 3” extra, ¡lo cual es suficiente para enfrentar las Garras Sangrientas de Jason!

Si esta primera miniatura falla en alcanzar al blanco, todas las miniaturas que cargan deben terminar su movimiento tan cerca de la unidad blanco como sea posible, siempre moviéndose toda su velocidad modificada hacia el blanco pretendido.

Si esta primera miniatura alcanza al blanco, todas las miniaturas que cargan se mueven para enfrentar (p. ej. se mueven para estar en contacto base con base) a tantas miniaturas como sea posible, manteniendo la coherencia de la unidad. Esto significa que continúan moviéndose hasta que también estén enfrentadas con la unidad blanco, ignorando su velocidad. Por ejemplo, si tu unidad de 5 miniaturas carga hacia un enemigo de 3 miniaturas, debes colocar una de tus miniaturas en contacto con cada uno de las 3 miniaturas enemigas de la unidad blanco y luego puedes colocar tus últimas 2 miniaturas en contacto con cualquiera de las 3 miniaturas enemigas. Esto no afecta el posterior combate, pero la posición final de tus miniaturas puede ser importante después del combate. (Fig. 11)

Si a las miniaturas que cargan les resulta imposible ponerse en contacto base con base con miniaturas enemigas debido a restricciones físicas (terreno, otras unidades, partes de las miniaturas que sobresalen de su base, la imposibilidad de mantener coherencia, etc.), entonces las miniaturas que cargan se deben colocar en contacto base con base con otras miniaturas que cargan de su misma unidad que estén en contacto con la unidad enemiga (o tan cerca como sea posible). Todas estas miniaturas están “enfrentadas” (p. ej. se consideran como si estuvieran en contacto base con base con el enemigo).

Las miniaturas que cargan pueden acercarse a 1” o menos de miniaturas enemigas durante su movimiento de carga, pero deben quedar claramente separadas de otros enemigos al final de su movimiento. Recuerda que una unidad que carga solo puede enfrentar a la unidad blanco enemiga y no a múltiples unidades enemigas.



Cargar Contra un Enemigo que Está Flanqueando

Tras hacer el movimiento de carga, y antes de resolver el ataque de carga, debes verificar si la unidad contra la que cargaste está flanqueando (como se explica en la pág. 14). Si ese es el caso, tu carga fuerza a la unidad que está flanqueando a, inmediatamente, dejar de enfrentar a la unidad que estaban flanqueando, ¡pues tienen que enfrentar a tu unidad que carga!

Inmediatamente, separa las miniaturas de la unidad blanco enemiga de la unidad que estaban flanqueando, separándolas más o menos una pulgada (o lo suficiente para que quede claro que ya no las están enfrentando).

Todas las miniaturas de la unidad hacia la que cargaste o de la unidad que estaban flanqueando, que ya no estén en contacto con ninguna miniatura enemiga debido a esta separación, se deben mover inmediatamente para enfrentar las miniaturas enemigas de la unidad con las que estaban enfrentadas, siguiendo las reglas de arriba.

ATAQUE DE CARGA

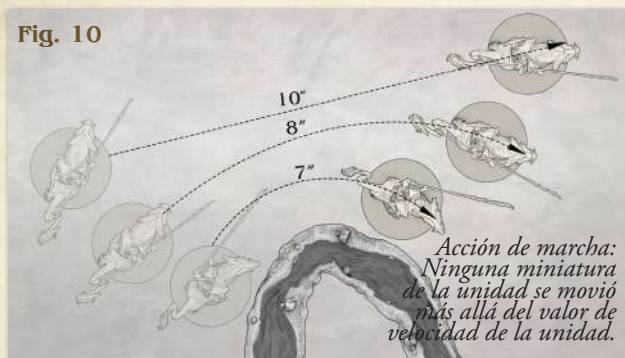
Si, tras el movimiento de carga, la unidad que carga enfrenta a la unidad blanco enemiga, debe hacer un ataque cuerpo a cuerpo **mejorado** contra el enemigo.

Movimiento

Cuando las unidades se mueven por cualquier motivo, la distancia máxima que sus miniaturas pueden moverse está dictaminado por la acción, efecto o poder que provocó el movimiento, junto con los modificadores correspondientes. Las reglas del movimiento de las miniaturas son las siguientes:

- Las miniaturas de una unidad se mueven independientemente, pero deben terminar su movimiento en coherencia con su unidad (ver pág. 8).
- Una miniatura que se mueve puede moverse libremente a través de las bases de miniaturas aliadas.
- Una miniatura que se mueve no puede moverse a través de las bases de miniaturas enemigas. También, debe terminar su movimiento a al menos 1” lejos de miniaturas enemigas. Ninguna miniatura puede terminar su movimiento enfrentada con una unidad enemiga, a menos que ese movimiento sea parte de una carga (ver pág. 12).
- Las miniaturas pueden cambiar su dirección durante su movimiento libremente, siempre y cuando ninguna miniatura exceda la distancia total recorrida permitida en ese turno.
- La unidad no puede interrumpir su movimiento con ninguna otra acción. Es decir, no puede usar una porción de su movimiento, hacer otra acción y luego terminar su movimiento.
- Algunas acciones, terreno, reglas especiales o estados como ralentizado, afectan cuánto se puede mover una unidad (ver pág. 25).
- Si una unidad está enfrentada cuando se mueve, puede provocar ataques de oportunidad (ver pág. 18).

Fig. 10



Ataques

Hay dos tipos de ataque: **cuerpo a cuerpo** y **a distancia**.

Los ataques cuerpo a cuerpo tienen como blanco a unidades enemigas que están enfrentadas con la unidad atacante (ver abajo).

Los ataques a distancia tienen como blanco a unidades enemigas que no estén enfrentadas con la unidad atacante.

Todas las unidades pueden hacer ataques cuerpo a cuerpo, pero los ataques a distancia solo los pueden hacer unidades que tienen un ataque a distancia.

Más adelante se proveen las reglas para ambos tipos de ataque, pero recuerda que ambos tipos de ataque pueden ser modificados por claves (ver pág. 24).

Ataques Cuerpo a Cuerpo

Los ataques cuerpo a cuerpo requieren que las miniaturas atacantes estén **enfrentando** la unidad blanco enemiga.

ENFRENTADO

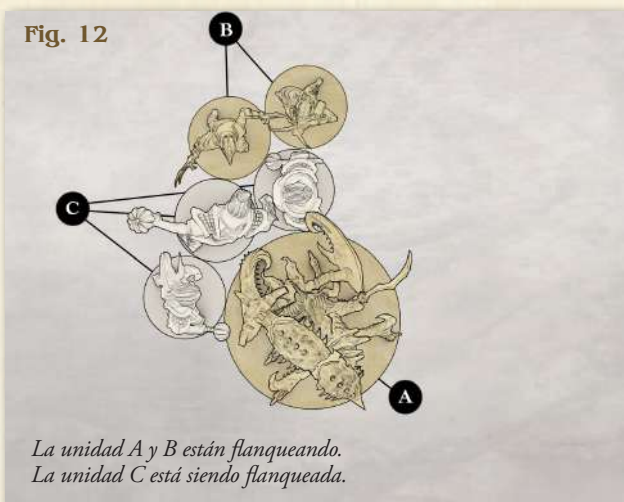
Una miniatura está enfrentada si está en contacto base con base con una miniatura enemiga (o si está en contacto base con base con una miniatura de su propia unidad que esté en contacto base con base con una miniatura enemiga). Esto suele ocurrir con una carga (ver pág. 12).

Una unidad está enfrentada si cualquiera de sus miniaturas está enfrentada.

FLANQUEAR Y SER FLANQUEADO

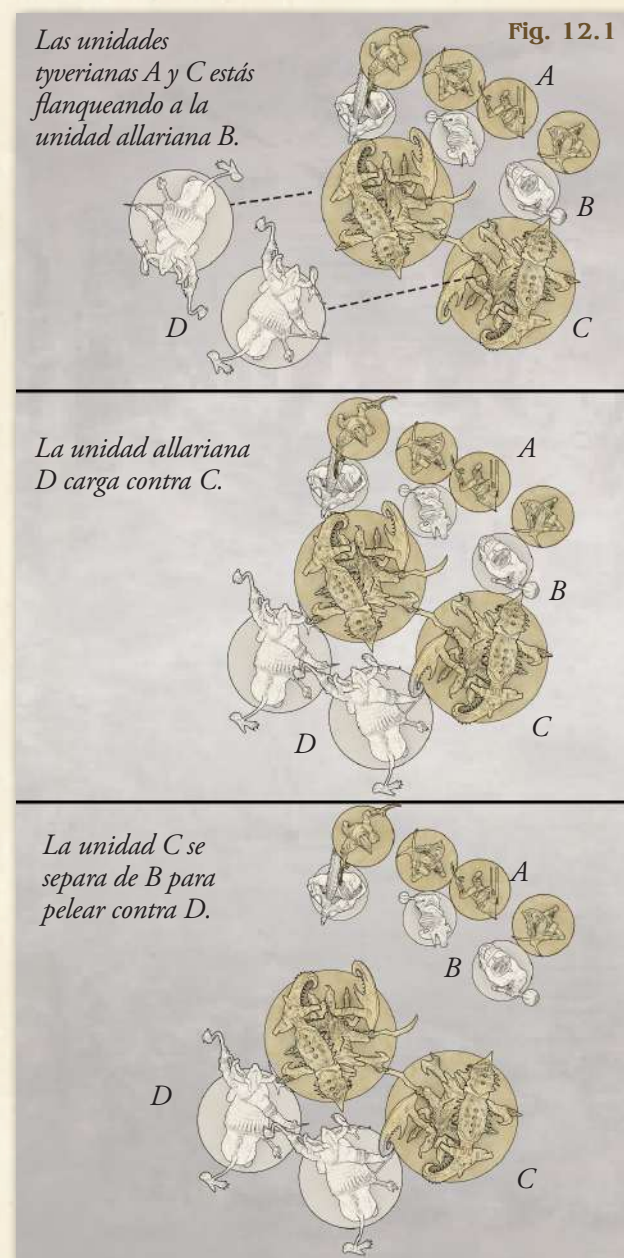
Una unidad está siendo **flanqueada** si está enfrentando a más de una unidad enemiga. Se dice que estas unidades enemigas enfrentadas están **flanqueando**. (Fig. 12)

Fig. 12



Las unidades
tyverianas A y C están
flanqueando a la
unidad allariana B.

Fig. 12.1



Además, **ninguna unidad puede tanto flanquear como ser flanqueada al mismo tiempo**. Una unidad puede flanquear o ser flanqueada (o ninguno). Para lograr esto, si una unidad enemiga flanquea a una unidad que flanquea, se separa inmediatamente de la unidad que estaba flanqueando, como se describe en “Cargar” (ver pág. 12) y como se muestra en la Fig. 12.1.

Mientras una unidad está flanqueada, sus tiradas de defensa contra ataques cuerpo a cuerpo se deterioran y no puede hacer ataques de oportunidad.

Cuando una unidad flanqueada ataca cuerpo a cuerpo, cada miniatura de la unidad flanqueada puede atacar a las unidades enemigas enfrentadas de su elección. Primero, declara a qué unidad enemiga atacará cada una de tus miniaturas. Luego, resuelve los ataques contra cada unidad por separado.

Ataques a Distancia

A diferencia de los ataques cuerpo a cuerpo que requieren que la unidad atacante esté enfrentada con el blanco enemigo, los ataques a distancia se hacen a una distancia máxima igual al alcance de las armas de largo alcance de las miniaturas atacantes.

NO SE PUEDEN HACER ATAQUES A DISTANCIA MIENTRAS SE ESTÁ ENFRENTADO

Una unidad enfrentada no puede hacer ataques a distancia.

ATAQUES A DISTANCIA CONTRA UNIDADES ENFRENTADAS

Una unidad que ataca a distancia puede elegir como blanco a una unidad enemiga enfrentada.

Si lo hace, los impactos del ataque se reparten entre la unidad objetivo y todas las otras unidades involucradas en ese combate tan equitativamente como sea posible. Para asignar los impactos, aplica uno a cada unidad, empezando con la más cercana a la unidad atacante y terminando con la más lejana. Si salieron impactos críticos, esos se aplican primero. Repite este proceso con los impactos restantes hasta aplicarlos todos. Cada unidad impactada tira su defensa de manera normal (ver abajo). **(Fig.13)**

Fig. 13



El Bucentauro hace un ataque a distancia contra su blanco y obtiene dos impactos. El primero se resuelve contra su blanco y, el segundo, contra sus aliados.



Hacer un Ataque

Los ataques cuerpo a cuerpo y a distancia se hacen de la siguiente manera:

1. Declarar el Blanco
2. Tomar Dados
3. Hacer una Tirada de Ataque
4. Hacer una Tirada de Defensa
5. Aplicar Heridas
6. Comprobar Moral
7. Consolidar (solo en ataques cuerpo a cuerpo)

DECLARAR EL BLANCO

El jugador atacante es la unidad (o unidades, si su unidad está siendo flanqueada) que será el blanco del ataque de su unidad. Los ataques cuerpo a cuerpo solo pueden elegir como blanco a unidades que estén enfrentadas con la unidad atacante. Los ataques a distancia solo pueden elegir como blanco a una unidad que esté dentro del alcance y la LdV de al menos una de las miniaturas de la unidad atacante.

TOMAR DADOS

Cuenta el número de miniaturas que están atacando. Para ataques cuerpo a cuerpo, estas serían todas las miniaturas enfrentadas con una miniatura de la unidad blanco. Para ataques a distancia, estas serían todas las miniaturas que tengan al menos una de las miniaturas de la unidad blanco dentro de su alcance y LdV. Recuerda que, tanto las bases de las miniaturas como el espacio entre las miniaturas de una unidad, bloquean la LdV (incluyendo unidades aliadas, ¡incluso dentro de la misma unidad atacante!).

Por cada miniatura que ataca, toma los dados de ataque indicados por el atributo de ataque cuerpo a cuerpo o a distancia según corresponda.

HACER UNA TIRADA DE ATAQUE

Tras tomar los dados que la unidad tirará, ciertos factores podrían mejorar o deteriorar los dados de ataque que tirarás. Algunos ejemplos de estos factores que podrían modificar la tirada son: fatiga, poderes, acciones de carga o tiroteo y estar Aliado por Dragonbond.

Mejora o deteriora tus dados de ataque según las reglas de cada modificador. Una vez aplicadas todas las mejoras y deterioros, tira los dados y cuenta los impactos e impactos críticos.

Ejemplo: Los Skorpikones de Asalto de Jason tienen dos miniaturas en pie y su atributo de ataque es . Debe tomar esa cantidad de dados por cada miniatura de la unidad, por lo que tira . No se aplican otros efectos, por lo que no mejora ni deteriora ninguno de sus dados. Obtiene dos impactos y un impacto crítico (). Si su unidad se hubiera agotado tras atacar (p. ej. que esa haya sido su tercera activación de esa ronda), sus ataques se hubieran deteriorado, tirando () en su lugar.

HACER UNA TIRADA DE DEFENSA

Por cada impacto estándar que tu oponente obtuvo en el paso anterior, toma los dados indicados por el atributo de defensa de la carta de la unidad defensora. Los impactos críticos infligen heridas directamente, sin tener la oportunidad de hacer una tirada de defensa.

Ciertos factores podrían mejorar o deteriorar los dados de defensa que tirarás. Algunos ejemplos de estos factores son: ser flanqueado, fatiga, terreno, poderes y estar Aliado por Dragonbond.

Mejora o deteriora tus dados de defensa según las reglas de cada modificador. Una vez aplicadas todas las mejoras y deterioros, tira los dados y cuenta el número de bloqueos.

Ejemplo: El atributo de defensa de sus Carniceros Ogerron es , por lo que toma 1 de esos dados por cada impacto estándar que el atacante obtuvo. Los Guerreros de la Cuchilla de Lucy obtuvieron 2 impactos estándar y 1 impacto crítico. Como el impacto crítico no puede ser bloqueado, Jason tira . Jason obtiene 1 bloqueo ().

Si los Carniceros hubieran estado frescos (p. ej. no hubieran tenido fatiga), hubieran mejorado su defensa y tirado en su lugar.

APLICAR HERIDAS

Resta el número de bloqueos que el defensor obtuvo al número de impactos estándar que el atacante obtuvo. Luego, suma los impactos estándar sin bloquear y los impactos críticos que el atacante obtuvo y aplica esa cantidad de heridas a la unidad defensora. Las reglas para aplicar heridas se explican abajo.

Ejemplo: Como Lucy obtuvo 1 impacto crítico () y dos impactos (), pero Jason obtuvo 1 bloqueo (), los Carniceros de Jason sufren 2 heridas.

Las heridas se cuentan por unidad en vez de por miniaturas individuales. Cuando una unidad sufre heridas, añade esa cantidad de contadores de herida a la unidad. (Puedes colocarlos sobre la carta de la unidad o en la mesa, junto a la unidad).

Cuando una unidad sufre tantas heridas como el atributo de salud de su carta de unidad, una de sus miniaturas es derrotada. Cuando esto ocurre, remueve un número de heridas igual al atributo de salud indicado por su carta unidad y remueve del campo de batalla una miniatura de la unidad. El dueño de la unidad elige cuál miniatura remover.

Si, tras derrotar una miniatura, aún hay heridas por aplicar, repite este proceso hasta que se apliquen todas las heridas o que todas las miniaturas de la unidad blanco sean derrotadas.

Ejemplo: Los Carniceros Ogerron de Jason sufren 2 heridas, así que coloca 2 contadores de herida junto a la unidad. Los Carniceros tienen 5 de salud, por lo que ninguna miniatura es derrotada. Si en un futuro, esa misma unidad sufre 4 heridas más por un ataque, la unidad habría sufrido un total de 6 heridas. Jason tendría que remover una miniatura de Carnicero y 5 heridas (p. ej. un número igual a la salud de los Carniceros), dejando 1 herida en la unidad.

Impactos vs. Heridas

En el juego, hay una diferencia crucial entre impactos y heridas. Un impacto suele ser el resultado de un ataque y, exceptuando los impactos críticos, siempre pueden ser bloqueados. Los efectos que añaden impactos adicionales suelen añadir impactos estándar, los cuales permiten a la unidad blanco tirar dados de defensa adicionales.

Una herida, por otro lado, se aplica directamente a la unidad blanco. Los efectos que añaden heridas adicionales aplican directamente esas heridas a la unidad blanco, sin la oportunidad de ser bloqueadas.

Ejemplo: Un poder indica que “inflige  heridas a la unidad blanco”. Esto significa que tiras 2 dados de ataque negros y aplicas inmediatamente los impactos obtenidos como heridas, sin la oportunidad de tirar dados de defensa, sin importar si fueron impactos estándar o críticos.

COMPROBAR LA MORAL

Tras un ataque, la unidad blanco podría tener que hacer una prueba de Moral, como se explica en la pág. 18.

CONSOLIDAR

Tras un ataque cuerpo a cuerpo, las miniaturas de la unidad atacante y otras unidades del bando atacante que ya no estén enfrentadas (normalmente porque sus oponentes se removieron como bajas) deben moverse para enfrentar a cualquiera de las unidades enemigas con las que su unidad estaba enfrentada antes del ataque. (**Fig. 14**)

Tras hacer esto, las miniaturas de otras unidades del bando defensor que sigan sin estar enfrentadas deben ser movidas (por su dueño) para enfrentar a cualquiera de las unidades enemigas con las que su unidad estaba enfrentada durante el ataque.

Todos estos movimientos de consolidación deben seguir la regla de enfrentar a tantas miniaturas de las unidades enemigas como sea posible, manteniendo la coherencia (ver pág. 14).

Las miniaturas de una unidad enfrentada podrían dejar de estar enfrentadas por varios motivos (una unidad que flanquea podría salir de combate, o podrían darse bajas por “fuego aliado”, o un poder podría teletransportar miniaturas fuera de combate, etc.). Cuando esto ocurre, ejecuta inmediatamente una consolidación como se describe arriba, empezando por las miniaturas pertenecientes al jugador activo (p. ej. el jugador cuya acción causó que algunas miniaturas de una unidad enfrentada dejaran de estar enfrentadas) y, luego, consolidando las miniaturas del jugador no activo, de ser necesario.

Fig. 14



Tras atacar y matar una miniatura enemiga, El Ejecutor del Gremio se consolida.

Reacciones

Las reacciones son acciones que se pueden hacer en respuesta a algún tipo de detonante. Esto puede pasar en tu turno o, incluso, en el de tu oponente. Sin embargo, un mismo jugador no puede hacer más de una reacción a causa del mismo detonante.

Los tipos de reacción son:

- Ataques de Oportunidad
- Reacciones Poder
- Cartas de Vaala

Ataques de Oportunidad

Un ataque de oportunidad es una reacción que una unidad puede hacer cuando un enemigo que está **enfrentando** se aleja (o es alejado) del combate por cualquier motivo.

Si la unidad enfrentada decide hacer un ataque de oportunidad, hace inmediatamente un ataque cuerpo a cuerpo contra la unidad enemiga que detonó esta reacción (ver “Ataques” en la pág. 14). Este ataque no causa que la unidad reciba 1 de fatiga. Todos los ataques de oportunidad se completan antes de que el enemigo que los detonó comience el movimiento que detonó las reacciones.

Algunas unidades podrían ser temporalmente incapaces de hacer ataques de oportunidad. Los dos motivos más comunes son los siguientes:

- Las unidades que están siendo flanqueadas (ver pág. 14) no pueden hacer ataques de oportunidad.
- Las unidades agotadas (ver pág. 18) no pueden hacer ataques de oportunidad.

Ejemplo: *Los Esgrimistas Oníricos de Lucy están enfrentando a los Skorpikones de Asalto de Jason cuando él decide alejarlos como parte de su acción de tiroteo. Antes de que los Skorpikones puedan tirotear, los Esgrimistas de Lucy hacen un ataque de oportunidad contra ellos.*

Reacciones Poder

Ciertos poderes (ver pág. 20) se pueden usar como reacciones. Si este es el caso, el texto del poder empieza con un detonante, una descripción de en qué momento se puede usar.

Cartas de Vaala

Las cartas de Vaala (ver pág. 21) siempre se juegan como reacciones. El texto de las cartas empieza con un detonante, una descripción de cuándo se pueden usar.

Fatiga

Se le da seguimiento a la fatiga con contadores de fatiga que se acumulan en las unidades debido a acciones, poderes, efectos, etc.

Si una unidad no tiene fatiga, está **fresca** y mejora todas sus tiradas de ataque, defensa y moral.

Normalmente, esto solamente es útil para la defensa y moral de la unidad, pero los ataques mejorados podrían ser útiles para algunos tipos de poderes reacción que no cuestan fatiga.

Si una unidad tiene 1 o 2 de fatiga, hace sus ataques de manera normal.

Si una unidad tiene 3+ de fatiga, está agotada. Una unidad **agotada** deteriora todas sus tiradas de ataque, defensa y moral y no puede ser activada, hacer ataques de oportunidad ni usar poderes reacción.

Moral

Ciertas situaciones pueden estremecer incluso a los guerreros más fuertes, requiriendo que pongan a prueba su moral pues algunos podrían entrar en pánico y escapar del campo de batalla.

Para hacer una prueba de moral para una miniatura, tira un dado de defensa gris. Si la unidad es un Héroe o una Criatura Épica, tira un dado de defensa negro en su lugar. Si obtienes un bloqueo, pasas la prueba y la miniatura continúa peleando de manera normal.

Si obtienes un fallo, la miniatura huye del campo de batalla y se remueve inmediatamente, tal como una miniatura derrotada.

Si al menos una miniatura de una unidad se remueve de esta manera, también remueve todas la heridas de la unidad. ¡Los guerreros heridos suelen ser los primeros en retirarse!

Una miniatura debe hacer una prueba de moral cuando su unidad sufre muchas bajas y cuando su General es derrotado, como se explica abajo.

Una Unidad Sufre Muchas Bajas

Si una unidad pierde la mitad o más de sus **miniaturas** restantes como el resultado de un ataque o efecto, debes hacer inmediatamente una prueba de moral por cada miniatura sobreviviente de la unidad que no sea un Héroe.

El General es Derrotado

Cuando el General de tu fuerza es derrotado, antes de remover miniaturas, debes hacer inmediatamente una prueba de moral por cada miniatura que esté dentro del aura de comando del General, empezando con los Héroes y luego con las miniaturas que no son Héroes. Para más detalles acerca de los Héroes y Generales, ve la pág. 22.



Estados

A los estados se les da seguimiento con marcadores de estado que se acumulan en las unidades debido a acciones, poderes, efectos, etc. Estos efectos van desde dañar a una unidad continuamente, a ralentizarla o, incluso, inmovilizarla.

Para aplicar un estado a una unidad, coloca el o los marcadores de estado correspondientes en la unidad. Una unidad puede tener marcadores de estado repetidos o diferentes en cualquier momento de la partida.

Resolver los Estados

Resolver los estados consiste en activar la unidad, aplicar los efectos del estado y, a veces, remover el marcador que representa dicho estado.

Algunos efectos se deben resolver automáticamente al inicio de la activación de una unidad. Al activar una unidad que tiene estados, debes resolver sus estados antes de hacer cualquier otra cosa.

Envenenado

Por cada marcador de veneno que tenga una unidad al inicio de su activación, tira un dado de ataque blanco. Por cada impacto obtenido, añade una herida a la unidad y remueve un marcador. (Esto podría aplicar más heridas que la cantidad de marcadores que hay). No se permite hacer tiradas de defensa.



Ralentizado

La velocidad de esta unidad se reduce a la mitad. Este efecto se apila con los efectos que afecten el movimiento de la unidad como el movimiento de tiroteo (p. ej. un movimiento de tiroteo ralentizado sería reducido a un cuarto de la velocidad base de la Unidad). Al final de la activación de la unidad, remueve de la unidad 1 marcador de ralentizado.



Inmovilizado

La velocidad de esta unidad se reduce a 0. Al final de la activación de la unidad, remueve de la unidad 1 marcador de inmovilizado.



Poderes

La mayoría de unidades tiene poderes que pueden cambiar el transcurso de la batalla. Estos poderes pueden variar mucho, desde habilidades especiales que aumentan la efectividad de las unidades hasta efectos mágicos que son únicos de su facción.

Los poderes pueden encontrarse en todas las cartas de unidad. Cada poder pertenece a uno de los tres tipos que se definen abajo.

Tipo

El tipo de poder indica el momento en el que se puede activar. Hay tres tipos posibles:



Poderes Pasivos

Estos poderes siempre están en efecto y no necesitan activarse (no cuestan fatiga).



Poderes Activos

Estos poderes pueden usarse como una acción por una unidad activada en tu turno (y, por lo tanto, requieren que le añadas 1 de fatiga a la unidad, a menos que la descripción del poder indique lo contrario).



Poderes Reacción

Estos poderes pueden activarse como una reacción a un evento específico. Los poderes reacción siempre empiezan con una oración en cursiva que describe el evento detonante que te da la opción de activarlo. Normalmente, los poderes reacción no cuestan fatiga, a menos que la descripción del poder indique lo contrario.

Activar Poderes

Para activar un poder, asegúrate de que lo hagas en el momento adecuado (ver arriba). Luego, sigue el texto del efecto del poder. A menos que se indique lo contrario, cada poder puede activarse solo una vez por turno; esto aplica incluso a los poderes reacción sin importar cuántas veces se cumplan sus condiciones detonantes durante un turno. Recuerda que no puedes activar dos reacciones por el mismo detonante.

A menos que se indique lo contrario, las unidades agotadas no pueden activar ningún poder (aunque sus poderes pasivos sí continúan funcionando normalmente).

Normalmente, si un poder puede elegir como blanco a unidades aliadas, esto incluye a la unidad que esté usando ese poder como posible blanco.

Definitivas

Los poderes más fuertes empiezan con la palabra “Definitiva”. Tras activar uno de estos poderes, coloca un marcador de definitiva  en la carta de la unidad para mostrar que ha sido usado. Las definitivas solo pueden usarse una vez por partida.

Hacer Ataques vs. Tirar Dados

Ciertos poderes le permitirán a una unidad hacer un ataque. Estos ataques siguen las reglas estándar para hacer un ataque. Como en otros ataques, cada miniatura en la unidad afecta al número de dados que tiras en el ataque.

Otros poderes podrían requerir que tires dados; algunos de estos podrían infligir impactos o, incluso, aplicar heridas directamente. A menos que la descripción indique lo contrario, estas tiradas no se consideran ataques y el número de miniaturas de la unidad no afecta al número de dados que se tiran.



Cartas de Vaala

Así como tus unidades, también tienes una mano de cartas de Vaala que puedes usar a tu favor.

Gratuitamente, recibes una carta de Vaala por cada unidad de tu fuerza que tenga la clave “Vaala”. Puedes comprar y añadir a tu mano cartas de Vaala adicionales (ver pág. 28).

Durante la partida, se pueden jugar cartas Vaala como se indica en cada carta. Al jugar una carta de Vaala, se descarta fuera de la partida. Solo se puede jugar una carta de Vaala por detonante.

Para usar una carta de Vaala, necesitarás al menos una unidad en tu fuerza que tenga la clave “Vaala”, ¡así que asegúrate de incluir estas unidades si planeas comprar cartas de Vaala!

Algunas cartas de Vaala requieren que la unidad blanco esté “dentro del alcance de Vaala”. Esto significa que la unidad blanco debe estar dentro del alcance de los ataques a distancia de una de tus unidades que tenga la clave “Vaala”.

Cartas de Comando

Así como cartas de Vaala, tu mano de cartas incluye una carta de Comando gratis por tu General (ver pág. 23) y, al escribir tu lista de fuerza, tienes la oportunidad de comprar y añadir a tu mano cartas de Comando adicionales.

Las cartas de Comando funcionan exactamente igual que las de Vaala, aunque sus efectos están relacionados con tu General.

Curar

Un efecto común de muchos de los poderes de las unidades es el de curar. Cuando un poder te indique curar a una unidad, remueve un número de heridas o estados de la carta de la unidad igual a la cantidad que está siendo curada.

Si la cantidad de curación excede la cantidad de heridas y estados que la unidad tiene, no hay efectos adicionales. Las miniaturas derrotadas no pueden regresar con curaciones y las Criaturas Épicas (ver pág. 21) no pueden ser curadas para regresar su carta a su cara no lesionada.

Criaturas Épicas

Valerna es hogar de enormes y temibles criaturas. Las más conocidas son los dragones. Estas criaturas son más grandes, fuertes y resistentes que la mayoría, por lo que funcionan un poco diferente.

Salud y Heridas

A diferencia de las unidades regulares, cuando una Criatura Épica sufre un número de heridas igual a su atributo de salud, son lesionadas. Al estar lesionadas, las Criaturas Épicas se debilitan y son más fáciles de derrotar.

APLICAR HERIDAS

Al aplicar heridas a una Criatura Épica, primero coloca las heridas en la unidad o su carta, como con cualquier otra unidad. Una vez la criatura ha sufrido un número de heridas igual a su salud, remueve todas las heridas y voltea su carta de unidad a su lado lesionado. Si aún quedan heridas por aplicar a la criatura luego de ser lesionada, esas heridas se aplican al lado herido de la carta de la unidad, justo como se hizo antes.

LESIONES

Cuando una Criatura Épica ha sido lesionada, voltea su carta de unidad a su lado lesionado, el cual suele ser una versión más débil de la unidad.

Una criatura lesionada no puede voltear su carta de unidad a su lado no lesionado con curaciones.

DERROTA

Si una criatura lesionada sufre un número de heridas igual a su salud, es derrotada y su miniatura se remueve de la mesa.



Héroes

Los Héroes son poderosos individuos que lideran tu fuerza en la batalla. Los Héroes se benefician de las siguientes reglas.

Artefactos

Al escribir tu lista de fuerza, tienes la oportunidad de comprar cartas de Artefacto para los Héroes de tu fuerza (ver pág. 28). Cada carta de Artefacto debe asignarse a un Héroe y cada Héroe puede cargar solo un Artefacto.

Un Artefacto es un poderoso objeto mágico que le da un poder adicional al Héroe que lo porta. Este podría ser un poder pasivo, un poder acción o un poder reacción, tal como lo describe la misma carta del Artefacto.

Comandar

Los Héroes con la clave “Comandar (X)” pueden asumir el mando de las unidades coincidentes, ya sea al inicio de la partida o al final de la activación de un Héroe, si está a 1” o menos de la unidad.

COMANDAR A UNA UNIDAD

Para comandar a una unidad, voltear la carta de Héroe bocabajo y alíneala con la carta de unidad de la unidad coincidente. Luego, coloca un marcador de mando en el ícono completado como se muestra en la pág. 24. (Fig. 15 y Fig. 16).

Las dos unidades se consideran una sola.

Si la unidad comandada o el Héroe que comanda tenían fatiga, la nueva unidad usa el valor de fatiga más alto, descartando cualquier fatiga extra. Haz lo mismo con los marcadores de ralentizado e inmovilizado (no con los de veneno).

Si la unidad comandada o el Héroe que comanda estaban enfrentadas, mueve las miniaturas restantes de la nueva unidad de manera que queden enfrentadas.

Las heridas y el veneno se mantienen separadas entre el Héroe y la unidad comandada y continúan afectándolos de por separado (ver abajo).

UNIDADES COMANDADAS

Una unidad comandada por un Héroe obtiene varios beneficios:

La unidad obtiene +1 al su valor de unidad (ver pág. 16). Esto significa que tiran más dados al atacar y es menos probable que pierdan la mitad de sus miniaturas durante un ataque (ver pág. 18). La miniatura del Héroe se considera como una miniatura de la unidad para todos los efectos y propósitos, excepto los indicados abajo. Además, se aplica lo siguiente:

- Las miniaturas de la unidad que no son Héroes mejoran sus pruebas de moral.
- Si el Héroe tiene un poder de comando (como se muestra en el dorso de su carta) la unidad obtiene este poder.
- Las heridas deben aplicarse primero a las miniaturas que no son Héroes, si es posible, y las miniaturas que no son Héroes deben removerse antes que el Héroe que comanda.

Ejemplo: *Un Héroe con una salud de 3 asume el mando de una unidad de dos miniaturas con una salud de 2. Luego, la unidad es el blanco de un ataque que le inflige 5 heridas. Las dos miniaturas que no son Héroes sufren las primeras 4 heridas y son removidas, dejando un exceso de 1 herida que debe sufrirla el Héroe.*

Si la unidad fuera a ser reducida a 1 miniatura restante, es derrotada y la carta de Héroe se voltea de vuelta a su lado independiente (recuerda que, cuando esto ocurre, el Héroe no hace pruebas de moral). Los contadores de fatiga o marcadores de inmovilizado o ralentizado se transfieren al Héroe. Si la unidad estaba enfrentada, el Héroe está enfrentado con la o las mismas unidades.

El veneno, así como las heridas, no se comparten y continúan afectando al Héroe y/o a la unidad por separado. Cuando una unidad comandada se activa, haz una tirada por el veneno que tiene el Héroe y/o las miniaturas que no son Héroes por separado y aplica las heridas resultantes a las miniaturas correspondientes. Estas heridas no se pueden transferir entre el Héroe y las miniaturas que no son Héroes y pueden causar que cualquiera de ellos sea removido.

Si el Héroe está portando un Artefacto, este continúa funcionando de manera normal (p. ej. los ataques a distancia se siguen midiendo desde la miniatura del Héroe).

ABANDONAR EL MANDO

Al elegir activar una unidad no enfrentada, antes de colocar fatiga en ella, un Héroe puede elegir abandonar el mando de esa unidad removiendo el marcador de mando y volteando la carta del Héroe a su lado independiente.

Coloca contadores de fatiga y marcadores de ralentizado e inmovilizado de manera en que el Héroe tenga tantos de ellos como la unidad que está abandonando. Luego, activa la unidad o el Héroe de manera normal. Esta puede ser una táctica útil para capturar objetivos (ver pág. 29).

Jinetes de Dragones

Los Héroes con la clave “Jinete de Dragones” pueden montar unidades con la clave “Montura”, ya sea al inicio de la partida o al final de la activación de ese Héroe, si está a 1” o menos de la unidad coincidente y ninguno está enfrentado.

MONTAR

Para montar una unidad, voltea bocabajo la carta de Héroe y alíneala con la carta de Montura. Luego, coloca un marcador de mando en el ícono completado como se muestra abajo (**Fig.16**). Finalmente, coloca la miniatura del Héroe en la base o la carta de la Montura o reemplaza la Montura con una versión montada de la miniatura.

La Montura y el Jinete mantienen su fatiga y heridas y estados por separado. Si la Montura o el Jinete estaban enfrentados, mueve la miniatura combinada para que esté enfrentada, de ser necesario.

DESMONTAR

Siempre que no esté enfrentado, al inicio de la activación de un Héroe montado, puedes elegir desmontarlo removiendo el marcador de mando y volteando la carta del Héroe a su lado independiente. Coloca el Héroe en el campo de batalla a 1” o menos de la Montura y luego actívalo de manera normal.

HÉROES MONTADOS

Al estar montado, se considera que un Héroe está en el mismo lugar que su Montura y no puede cargar, marchar ni tirotear. Se consideran una sola unidad a efectos de flanco. Mide las distancias y LdV hacia/desde el Héroe usando la base de la Montura.

Las unidades enemigas pueden elegir a Héroes montados como el blanco de sus ataques a distancia si tienen LdV con la Montura. Los impactos se dividen entre el Héroe y la Montura tan equitativamente como sea posible, empezando con la Montura (primero asigna todos los impactos críticos).

Los ataques cuerpo a cuerpo no pueden elegir como blanco al Héroe, excepto los ataques de otro Héroe montado o los ataques con la clave “Asesinar”.

Si el Héroe es derrotado, la Montura continúa peleando de manera normal. Si la Montura es derrotada por un ataque a distancia, desmonta al Héroe como se describe arriba y luego remueve la miniatura de la Montura. Si la Montura es derrotada por un ataque cuerpo a cuerpo, remueve la miniatura de la Montura y coloca la miniatura del Héroe en contacto base con base con la unidad que derrotó a la Montura.

ACTIVAR JINETES DE DRAGONES Y MONTURAS

Al activar un Jinete o su Montura, resuelves la activación de manera normal. Luego, puedes activar inmediatamente la Montura o a su Jinete (en vez de que el oponente active una unidad). Es decir, si activas al Jinete, puedes activar la Montura inmediatamente después de la acción del Jinete; si primero activas la Montura, puedes activar al Jinete inmediatamente después de la acción de la Montura. Esto te permite hacer dos activaciones seguidas. Está activación doble no puede hacerse en el mismo turno en el que el Jinete usó su activación para montar o desmontar.

Dragonbond: el Vínculo

El vínculo del Dragonbond es el fenómeno más único en toda Valerna. Consiste en la estrecha unión de un Dragón y un Héroe.

Si tu fuerza incluye a un Dragón, puedes escribir en tu lista que el Dragón está Vinculado con un Héroe que tenga la clave “Jinete de Dragones” (un Héroe solo puede estar Vinculado con un solo Dragón y viceversa). Solo estos Héroes son lo suficientemente poderosos para unir su esencia con la de un Dragón.

Ambos, el Dragón y el Héroe, se vuelven más poderosos cuando están Vinculados, beneficiándose de **una mejora en todas sus tiradas de ataque, defensa y moral. Sin embargo, si uno de ellos es derrotado, ambos son inmediatamente derrotados.**

El General

Uno de los Héroes de tu fuerza debe ser nombrado General, lo que significa que debes incluir al menos un Héroe en tu fuerza. Recuerda que tu mano de cartas siempre incluye una carta de Comando, la cual solo puede usarla tu General. También puedes comprar cartas de Comando adicionales cuando escribas tu lista de fuerza.

Si tu fuerza incluye a uno o más Héroes Vinculados con un Dragón, uno de esos Héroes debe ser tu General.

Si no tienes un Héroe Aliado con un Dragón, entonces tu General debe ser un Héroe con la clave “Jinete de Dragones”.

Si no hay ninguno presente, entonces cualquier Héroe puede ser tu General.

Al inicio de la partida, hazle saber a tu oponente cuál Héroe es tu General.

AURA DE COMANDO DEL GENERAL

Mientras el General esté en el campo de batalla, todas las unidades aliadas a 12” o menos del General repiten las tiradas de fallos de las pruebas de moral.

Fig. 15



Fig. 16



Claves

Todas las unidades tienen claves, las cuales definen a las unidades a efectos de varias reglas.

Algunas claves son poderes, mientras que otras no hacen más que especificar el tipo de una unidad (p. ej. “Dragón”), a qué fuerza pertenece una unidad o qué unidades pueden ser comandadas por cuáles Héroes. Por ejemplo, la clave “Allaria” solo especifica que esa unidad pertenece a las fuerzas allarianas. Ver también “Command X” abajo.

Las claves están impresas en la carta de la unidad, ya sea debajo del nombre de la unidad (cuando aplican a toda la unidad) o en algunos de los ataques de la unidad (cuando solo aplican a ese ataque). Abajo se listan las claves de unidad y de ataque más comunes.

Claves de Unidad

COMANDAR (X)

Un Héroe con esta clave tiene la habilidad de comandar a una unidad que coincida con “X”. Por ejemplo, un Héroe con “Comandar (Asesinos Shev)” puede comandar unidades de Asesinos Shev. Ver pág. 22 para más información acerca de comandar unidades.

JINETE DE DRAGONES

Esta unidad puede montar unidades que tengan la clave “Montura” (ver pág. 23).

ÉPICA

Esta unidad es una Criatura Épica, como se describe en la pág. 21.

RECONOCIMIENTO

Esta unidad ignora las penalizaciones de movimiento de los terrenos ralentizadores.

VOLADOR

Esta unidad puede elegir moverse a pie o volar. Si vuela, esta unidad ignora el terreno y a otras unidades al moverse, pero no puede terminar su movimiento dentro de terrenos intransitables u oscuros o encima de otras unidades. Al final de su movimiento, se considera que la unidad aterrizó.

GIGANTE

Cuando esta unidad es derrotada, inflige    heridas a una unidad enemiga cualquiera enfrentada con esta unidad (a decisión de su dueño). Luego, remueve esta unidad.

HÉROE

Esta unidad usa un dado de defensa negro en sus pruebas de moral y puede portar un solo Artefacto (ver pág. 22). También puede ser elegida como tu General (ver pág. 23).

ENORME

Al trazar la LdV hacia/desde esta unidad (o su Jinete), ignora las unidades que no tengan la clave “Enorme” (ver pág. 8).

MONTURA

Esta unidad puede ser montada por una unidad que tenga la clave “Jinete de Dragones” (ver pág. 23).

HARAGÁN

Las miniaturas de esta unidad que no son Héroes usan un dado de defensa blanco en sus pruebas de moral.

DIMINUTO

Esta unidad no cloquea LdV, excepto hacia/desde unidades que tengan la clave “Diminuto” (ver pág. 8).

FRÍO

Esta unidad no hace pruebas de moral al sufrir muchas bajas ni cuando el General es derrotado.

VAALA

Esta unidad se puede usar para lanzar Vaala. Esta unidad añade a tu mano una carta de Vaala gratis al inicio de la partida (puedes comprar cartas adicionales, como se explica en la pág. 28).

Algunas unidades de Vaala también tienen un subtipo entre paréntesis luego de la clave. Por ejemplo: Vaala (Lanza Sueños). Este subtipo es una clave que se usa en cartas de Vaala (p. ej. al elegir cartas de Vaala podrías elegir cartas del subtipo correspondiente).



Terrenos

Los campos de batalla de BdV tienen terrenos que afectan el movimiento y ataques de las unidades.

En esta sección, asumimos que usarás terrenos 2D, como el proporcionado en el paquete de iniciación o el que puede descargarse de nuestro sitio web e imprimirse en casa.

A medida que tu experiencia de juego crezca, querrás empezar a usar terrenos 3D que harán que tu mesa se vea genial, pero requiere que los jugadores lleguen a ciertos acuerdos antes de la partida. Por ahora, concentrémonos en los terrenos 2D.

Terrenos 3D

Estos terrenos mejorarán el aspecto de tu campo de batalla, pero vienen con unas cuantas reglas.

Algunos terrenos 3D son puramente decorativos y no tienen efectos. Ejemplos de esto serían un solo árbol, roca u oveja. Estos elementos decorativos se pueden hacer a un lado cuando una unidad intente moverse sobre ellos, pues su posición no importa.

Los terrenos más grandes y complejos, como áreas boscosas, terrenos rocosos, ríos, charcos de lava e, incluso, edificios resultan ser más difíciles de interactuar para tus miniaturas. Puede que no haya espacio suficiente para tus miniaturas dentro de los terrenos, por ejemplo.

La solución más sencilla es tratar estos terrenos como intransitables, para así evitar conflictos con las reglas sin sacrificar el uso de tus geniales terrenos 3D en tu campo de batalla. Tal vez ese bosque está maldito o esa casa está en llamas, por lo que nadie se atreve a entrar.

De cualquier modo, si usas terrenos 3D, vale la pena hablar con tu oponente antes de empezar la partida para acordar cómo va a funcionar cada pieza de terreno según las reglas de abajo.

Para reglas más sofisticadas respecto a la interacción con el terreno, incluso al punto de pelear en enormes asedios, mantente al tanto de los suplementos dedicados.

Tipos de Terreno

Un terreno no afecta la LdV, movimiento ni ataques, a menos que haya sido marcado como uno de los siguientes tipos de terreno. Antes de iniciar la partida, coloca uno o más marcadores con estos íconos en cada pieza de terreno que acuerden deba tener los efectos correspondientes.



TERRENO INTRANSITABLE

Un terreno con este ícono es un terreno **intransitable**.

Las miniaturas no pueden entrar a terrenos intransitables y, por lo tanto, deben rodearlos. (Fig. 15).

Fig. 15



La miniatura rodea el terreno intransitable, asegurándose de que su base no pase por el terreno en ningún momento.



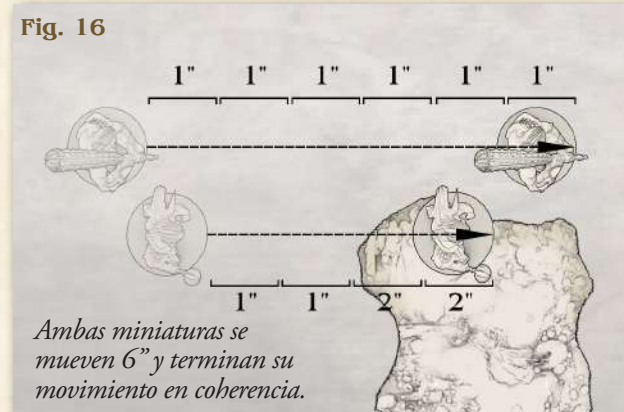
TERRENO RALENTIZADOR

Un terreno con este ícono es un terreno **ralentizador**.

Las distancias movidas a través de un terreno ralentizador se duplican. (p. ej. 1" cuenta como 2").

Una unidad puede mover algunos de sus modelos más lentamente a través del terreno y otros más rápidamente en el mismo movimiento, pero recuerda que una unidad siempre debe terminar su movimiento en coherencia. (Fig. 16).

Fig. 16



Ambas miniaturas se mueven 6" y terminan su movimiento en coherencia.



TERRENO PELIGROSO (X)

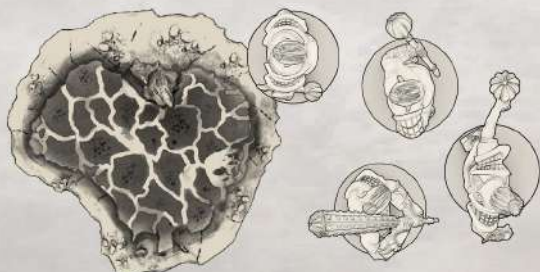
Normalmente, un terreno no es peligroso para las miniaturas dentro de él, a menos que esté tenga este ícono, lo que significa que es un terreno **peligroso** con un valor de X. (Fig. 18).

Cuando un jugador gane la iniciativa, ese jugador debe elegir a una unidad blanco por cada pieza de terreno peligroso en la mesa. El o los blancos pueden ser cualesquiera de las unidades dentro o a 6" o menos del terreno peligro y puede ser aliada o enemiga - de ser posible, se debe elegir un blanco, ¡incluso si es aliado!

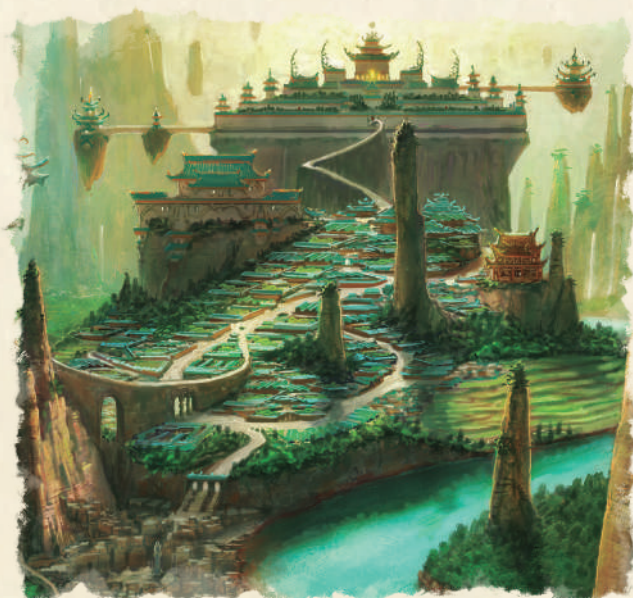
Si el blanco está dentro del terreno, sufre un ataque cuerpo a cuerpo hecho por el terreno igual a X dados de ataque negros.

Si el blanco está fuera del terreno y a 6" o menos de este, sufre un ataque a distancia hecho por el terreno igual a X dados de ataque grises.

Fig. 18 - Terreno Peligroso (3)



El jugador que controla a la unidad gana la iniciativa y, como no hay otros blancos dentro del alcance del terreno, es forzado a elegir a su propia unidad como el blanco de los ataques del terreno de 3 dados de ataque negros.



TERRENO OSCURO

Un terreno con este ícono es un terreno **oscuro**.

Las miniaturas que están fuera de un terreno oscuro pueden ver a las miniaturas dentro de ese terreno, pero no pueden ver a las miniaturas detrás de él. Las miniaturas que están dentro de un terreno oscuro pueden ver a las miniaturas dentro o fuera de ese terreno. (Fig. 17). Es decir, las miniaturas pueden trazar su LdV dentro y fuera del terreno oscuro, pero no a través de él.

Las miniaturas cuyas bases estén parcialmente dentro o detrás de un terreno oscuro **NO** están dentro o detrás de ese terreno.

Si al menos la mitad de las miniaturas de una unidad está dentro o detrás de un terreno oscuro, la tirada de defensa de la unidad mejora contra ataques o poderes a distancia.

Fig. 17



La unidad A puede ver a la unidad B, pero no a la C.

Piezas de Terreno

El campo de batalla puede tener variedad de piezas de terreno; abajo hay una tabla con los más comunes. Sin embargo, siéntete libre de crear nuevas combinaciones usando los tipos de terreno proporcionados. Asegúrate de marcar adecuadamente cada pieza de terreno y acuerda con tu oponente qué representa cada pieza de terreno y sus efectos antes de iniciar la partida.

TERRENO	TIPO
Ruinas	oscuro
Bosques	oscuro, ralentizador
Ríos profundos	intransitable
Ríos poco profundos	ralentizador
Charcos de lava	peligroso (3), ralentizador
Pantanos venenosos	peligroso (1), ralentizador, oscuro
Rocas	ralentizador, oscuro

PREPARACIÓN DE UNA PARTIDA

Preparación

Antes de reunirte con tu oponente para una partida de BdV, debes preparar tus fuerzas como se describe en esta sección.

Tamaños de Partida

Antes que nada, acuerda con tu oponente la hora, lugar y tamaño de la partida. El tamaño es la cantidad máxima de puntos que puede sumar el ejército de cada jugador. Recomendamos los siguientes tamaños de partida dependiendo del tiempo y unidades de los que dispones.

- 50 puntos - Partida de escaramuza.
- 100 puntos - Partida estándar.
- 150 puntos - Partida de ejército completo.

Escribir Listas de las Fuerzas

Lo siguiente que necesitas hacer es escribir tu lista de fuerza. Se considera educado tener una lista preparada al llegar al punto de encuentro. Aquí te explicamos cómo escribir tu lista.

ELEGIR UNIDADES

Elige una de las fuerzas de tu colección de miniaturas (Tyveria, Allaria, Nahuac, etc.) más cualquier unidad mercenaria y sin lineamiento (como los Dragones) que sean compatibles con cualquier ejército. Elige las unidades que quieras incluir en tu fuerza. Cada unidad vale cierta cantidad de puntos, como se muestra en cada carta de unidad. Suma esos puntos hasta que alcances el tamaño de partida acordado. Está bien gastar unos puntos menos de lo acordado, ¡pero no puedes gastar más!

El General

Una fuerza **debe** incluir uno y solo un General (ver pág. 23). Señala claramente en tu lista de fuerza qué Héroe es tu General.

Jinetes de Dragones

Si cualquiera de tus Jinetes de Dragones inicia la partida montado en una Montura, escríbelo en tu lista.

“Comandantes”

Del mismo modo, si quieres que cualquiera de tus Héroes inicie la partida comandando a una unidad (ver pág. 22), escríbelo en tu lista.

ELEGIR CARTAS

Al terminar de elegir tu fuerza, puedes gastar los puntos restantes en cartas de Vaala, Comando y/o Artefacto. Estas cartas cuestan 1 punto cada una. Recuerda que siempre recibes una carta de Comando gratis por tu General y una de Vaala gratis por cada unidad de Vaala en tu fuerza. Algunas unidades te dan acceso a cartas de Vaala y Comando especializadas (ver pág. 22).

Puedes elegir libremente las cartas de Vaala y Comando que inician en tu mano. Por otro lado, cada Artefacto debe ser asignado a un Héroe (y cada Héroe puede portar un solo Artefacto). Escribe esto en tu lista de fuerza y coloca el Artefacto junto a o debajo de la carta del Héroe.

No estás obligado a indicar qué cartas compraste, pero sí cuántas tienes de cada tipo y qué Héroes están portando Artefactos (lo cual debe ser evidente por la carta de Artefacto colocada junto a la carta del Héroe que la porta).

ALIANZA POR DRAGONBOND

Los Dragones y los Héroes son unidades únicas porque pueden aliarse entre sí. Al crear tu fuerza, decide si un Héroe con la clave “Jinete de Dragones” y un Dragón están Vinculados. Señala esto claramente en tu lista de fuerza (ver “Dragonbond” en la pág. 23).

ÚNICA

Todas las cartas que tienen con este símbolo  son Únicas, lo que significa que no puedes tener múltiples copias de esta carta en tu fuerza.

Por ejemplo, tu fuerza no puede incluir duplicados de cartas de Artefacto, Vaala, Comando, algunas Criaturas Épicas y algunos Héroes, los cuales representan individuos legendarios del mundo de Valerna. Tu fuerza no puede tener dos copias de ellos aunque tengas dos miniaturas de ese individuo. Puedes incluir cualquier número de Comandantes de Guardia Jurada, pero no puedes incluir dos Eldai Alarn — ¡solo existe un Eldai Alarn!

Fase Prepartida

Al reunirte con tu oponente, sigue los siguientes pasos de la fase prepartida:

- 1) Colocar Piezas de Terreno
- 2) Elegir un Escenario
- 3) Establecer Zonas de Despliegue
- 4) Desplegar por Turnos
- 5) ¡Qué Inicie la Partida!

1) Colocar Piezas de Terreno

El área ideal para un campo de batalla estándar para BdV es de $4' \times 3'$, pero el juego se puede jugar igual de bien en áreas más pequeñas o más grandes si estás usando fuerzas mucho más pequeñas o mucho más grandes. Recomendamos un área de mínima:

$3' \times 2'$ para partidas de escaramuzas (reduciendo el área neutral del centro a $16''$ en vez de $24''$).

$4' \times 3'$ para partidas estándar.

$6' \times 4'$ para partidas de ejércitos completos.

En un área de $4' \times 3'$, recomendamos usar al menos 4 piezas de terreno, siendo al menos la mitad de ellas terrenos oscuros. Divide el área de juego en 4 **sectores** trazando líneas imaginarias a través del centro de la mesa, de un lado a otro, por cada par de orillas opuestas, y coloca una pieza de terreno más o menos en el centro de cada sector. Luego, tira 6 dados de ataque negros y 1 dado de ataque gris y mueve el terreno hacia la dirección indicada por el dado gris (imaginando que la cara superior es una flecha) un número de pulgadas igual al número de impactos obtenidos en los 7 dados, dejándola de mover si entra en contacto con otra pieza de terreno. Haz esto por separado por cada pieza de terreno.

Si juegas en un área más pequeña o más grande, aumenta o disminuye proporcionalmente la cantidad de piezas de terreno. Por ejemplo, en un área de $6' \times 4'$, usa 6 piezas de terreno (una por cada $2' \times 2'$ del área de juego).

Al colocar terrenos, es justo asegurarse de que no beneficien particularmente a una facción sobre otra. Esto debería ser un proceso sencillo pues, por ahora, aún no sabes desde qué lado te desplegarás y jugarás.

Un método alternativo que suele ahorrar valioso tiempo de juego es que un jugador coloque los terrenos por adelantado y luego el otro jugador elija desde qué lado jugará.

2) Elegir un Escenario

Ya que ambos tienen las listas de sus fuerzas, miniaturas y mesa, están listos para elegir un escenario. Un escenario sienta las bases de la batalla y describe lo que los jugadores tienen que hacer para ganar la partida. El escenario predeterminado es **Batalla Campal**, descrito abajo, pero hay muchos otros escenarios que puedes elegir. Este reglamento proporciona algunos escenarios alternativos (ver pág. 31), pero puedes encontrar más en suplementos y en el soporte en línea de Draco Studios. Una vez hayas dominado BdV, estamos seguros que querrás intentar crear tus propios escenarios.

En este punto, puedes acordar con tu oponente qué escenario quieren jugar o el jugador de una tirada enfrentada elige el escenario.

BATALLA CAMPAL

Para ganar este escenario, tienes que lograr ambas cosas, controlar el campo de batalla e infligir daño a la fuerza enemiga.

Preparación de Objetivos

Antes de jugar este escenario, debes colocar 5 fichas de objetivo en el campo de batalla. Si juegas en un área más pequeña o más grande, aumenta o disminuye proporcionalmente la cantidad de objetivos. Por ejemplo, en un área de $6' \times 4'$, usa 7 objetivos en vez de 5.

Las reglas para colocar objetivos son:

- Alternarse colocando objetivos, empezando con el ganador de una tirada enfrentada.
- Deben colocarse a más de $9''$ entre sí.
- Deben colocarse a más de $3''$ de las orillas del área de juego.

Puntuar por los Objetivos que Controlas

Durante el paso de Puntuar de la fase de final de la ronda, ve quién tiene el control de cada objetivo, verificando si ha sido capturado. Luego, puntúa 10 puntos por ronda por cada objetivo que controles.

Un objetivo es capturado por un jugador si tiene la mayor cantidad de miniaturas (no unidades) en él. Se considera que una miniatura está en un objetivo si está a $3''$ o menos de este. Si dos o más jugadores tienen el mismo número de miniaturas en un objetivo, ninguno lo captura.

Una vez capturado, el objetivo permanece bajo el control de la unidad de ese jugador hasta que un oponente lo capture.

Puntuar por Derrotar Unidades Enemigas

Cada vez que una unidad enemiga sea derrotada, puntúa un número de puntos igual al costo en puntos de esa unidad (incluyendo el costo de los Artefactos portados y cualquier otra mejora). Registra estos puntos inmediatamente.

¡Victoria!

Al final de la partida, si un jugador ha puntuado 10 o más puntos que su oponente, ese jugador gana. De lo contrario, la partida termina en empate.

Esta diferencia de 10 puntos funciona bien para partidas con un tamaño de alrededor de 100 puntos. Si juegas una partida más pequeña o más grande, ajusta proporcionalmente esta diferencia de puntos de la condición de victoria, haciendo que sea igual al 10% del tamaño de la partida. Por ejemplo, en una partida de 50 de tamaño, necesitas al menos 5 puntos para ganar la partida y que no termine en empate.

3) Establecer Zonas de Despliegue

Ya que han elegido un escenario, están listos para desplegar sus fuerzas.

TIRAR POR LAS ORILLAS DE LA MESA

Los jugadores hacen una tirada enfrentada. El jugador elige una de las dos orillas más largas de la mesa como propia. El oponente se queda con la orilla opuesta de la mesa.

TRAZAR LAS ZONAS DE DESPLIEGUE

Los jugadores usan dados para trazar sus zonas de despliegue en la mesa. Primero, traza una línea intermedia—una línea paralela a los bordes de la mesa de ambos jugadores, dividiendo el área de juego en dos partes iguales.

Luego, traza dos líneas más, paralelas a la línea intermedia y a 12" de la línea intermedia. El área entre tu orilla de la mesa y la línea más cercana de estas dos líneas es tu zona de despliegue, como se muestra en el diagrama de abajo.



4) Desplegar por Turnos

Empezando con el ganador de la tirada enfrentada para elegir la orilla de la mesa, cada jugador toma un turno para desplegar una sola unidad. Continúa de esta manera hasta que ambos jugadores hayan desplegado todas sus unidades.

REGLAS DE DESPLIEGUE

- Cada unidad debe colocarse dentro de su zona de despliegue. (Esto garantiza que las unidades empezarán a más de 24" de cualquier enemigo).
- Cada unidad debe desplegarse en coherencia (incluyendo a los Héroes que empiezan la partida comandando a una unidad).

RESERVAS

Tras desplegar al menos la mitad de tus unidades, cuando sea tu turno de desplegar una unidad, puedes elegir dejar de desplegar unidades y declarar que tus unidades restantes quedarán en la reserva. Los Jinetes de Dragones que inician la partida montados en sus Monturas, así como los Héroes que comandan una unidad, cuentan como una sola unidad para este propósito. Tú General no puede quedarse en la reserva - ¡en Valerna, ellos lideran el frente!

Las unidades en la reserva se dejan a un lado de la mesa y se pueden activar como cualquier otra unidad.

En la Ronda 1 de la partida, cuando actives una unidad de la reserva, no hacen nada; solo colócales 1 de fatiga. Puedes hacer esto hasta tres veces por unidad por ronda (tras lo cual, la unidad se agota). Estas unidades pierden fatiga al final de la ronda, justo como cualquier otra unidad.

Al inicio de la Ronda 2, cuando actives una unidad de la reserva, puedes elegir meterla al campo de batalla haciendo una acción de marchar. Elige un punto de tu orilla de la mesa, o de una de las orillas más cortas, y mueve la unidad hacia la mesa como si hubiera iniciado una acción de marcha justo desde fuera de la mesa, en contacto base con base con ese punto.

Ten cuidado ya que, si la partida termina por cualquier motivo (esto podría ser al final de la Ronda 4 o cuando la condición de un escenario se cumple o inmediatamente cuando un enemigo logra derrotar a todas tus unidades en el campo de batalla, etc.), ¡todas las unidades de tu reserva son inmediatamente derrotadas!

5) ¡Que Inicie la Partida!

Cuando todos los jugadores hayan desplegado sus fuerzas, la Ronda 1 inicia tirando iniciativa, como se describe en la pág. 10. A esto se le collama "el inicio de la partida".

Escenarios Alternativos

Abajo encontrarás algunos ejemplos de escenarios, desde pequeñas variantes de Batalla Campal hasta ejemplos de escenarios más coloridos y narrativos como el de La Búsqueda.

Siéntete libre de jugar cualquiera de estos escenarios en vez de Batalla Campal y, una vez te sientas preparado, crea tus propios escenarios para replicar tus escenas favoritas de novelas, cómics, campañas de rol, etc. Y, por favor, únete a la comunidad de Dragonbond en línea para compartir tus escenarios.

ESCENARIO 1 - CONQUISTA

En esta variante de Batalla Campal, lo único que importa es capturar territorio enemigo. ¡Tus tropas son desechables!

¡Victoria!

Este escenario es igual que el de Batalla Campal con la excepción de que no se obtienen puntos por la unidades derrotadas, solo por controlar objetivos.

ESCENARIO 2 - ANIQUILACIÓN

En esta variante de Batalla Campal, tu única preocupación es derrotar a tantas unidades enemigas como sea posible, minimizando las bajas de tu propia fuerza.

¡Victoria!

Este escenario es igual que el de Batalla Campal con la excepción de que no se colocan objetivos en la mesa y, por lo tanto, solo se obtienen puntos por unidades enemigas derrotadas. Este escenario se gana con una diferencia mínima de 5 puntos, sin importar el tamaño de la partida.

ESCENARIO 3 - LA BÚSQUEDA

Este escenario consiste en encontrar tesoros mágicos y llevarlos de vuelta al campamento.

Preparación de Objetivos

Coloca los objetivos como en una Batalla Campal. En este escenario, los objetivos se llaman tesoros.

Despliegue Especial

En este escenario, ninguna miniatura se despliega antes del inicio de la partida; en cambio, todas las unidades empiezan en la reserva (ver pág. 28). A diferencia de lo normal, las unidades de la reserva también pueden entrar al campo de batalla desde la Ronda 1 y el ganador de una tirada enfrentada elige desde qué orilla de la mesa entra esa unidad.

Tomar Tesoros

Cuando una unidad se mueve y entra en contacto con un tesoro, su movimiento termina y tira inmediatamente un dado de ataque negro. Si obtiene un impacto crítico, la unidad ha encontrado y capturado un tesoro mágico mayor. De lo contrario, ha encontrado un tesoro mágico menor. Coloca el tesoro en la unidad para mostrar que lo está portando.

Portar Tesoros

Una vez que una unidad porte uno o más tesoros, así será hasta que sea derrotada. Si la unidad es derrotada, coloca en la mesa los tesoros que estaba portando, en donde fue removida su última miniatura. Otras unidades pueden recogerlo al moverse sobre él. No se requiere hacer una nueva tirada porque el tesoro sigue siendo del mismo tipo. Si la unidad que porta tesoros es derrotada por un ataque cuerpo a cuerpo, la unidad atacante toma sus tesoros automáticamente.

Puntuar

Si todas las miniaturas de una unidad que porta tesoros marcha y entra en contacto con tu orilla de la mesa, remueve la unidad y puntúa inmediatamente 20 puntos por un tesoro mayor o 10 por uno menor.

¡Victoria!

Al final de la partida, el jugador con más puntos gana. Si los jugadores tienen la misma cantidad de puntos, la partida termina en empate.



UNIDADES NEUTRALES

Junto con las unidades que pertenecen a nuestras fuerzas principales — Allaria, Nahuac, Ysval, Tyveria, etc. — puedes añadir un elemento diferente: unidades neutrales.

De acuerdo a cómo interactúan con las fuerzas principales, las unidades neutrales se dividen en dos categorías: Mercenarios y Monstruos.

Mercenarios

Al escribir tu lista de fuerza, las unidades de Mercenario se añaden a tu fuerza principal (p. ej. Allaria), usando el valor de puntos de la unidad neutral, justo como si fueran una parte estándar de tu lista de fuerza.

Puedes darles Artefactos a las unidades de Mercenario de manera normal y pueden usar cartas de Vaala siempre y cuando la unidad de Mercenario o sus ataques tengan la clave correcta para usar esa carta de Vaala.

Hay dos restricciones para la cantidad y tipos de unidades de Mercenario que puedes añadir a tu fuerza.

- 1) El General de tu fuerza no puede ser un Héroe Mercenario.
- 2) La cantidad de puntos que gastes en tus Mercenarios no puede ser mayor que los que gastes en tu fuerza principal; debe ser igual o menor.

Por ejemplo, en una fuerza tyveriana de 100 puntos, podrías gastar 50 puntos en unidades tyverianas (las cuales deben incluir al Héroe tyveriano que será tu General) y 50 puntos en Mercenarios.

Las unidades de Mercenario son parte de tu fuerza hasta el final de la partida y cuentan como unidades aliadas a efectos de cualquier regla que use ese término. Sin embargo, no cuentan como unidades allarianas/tyverianas/nahuac para las reglas que usan esos términos.

Monstruos

Estas unidades no se añaden a tu fuerza. En su lugar, pelean por sí solas, como fuerzas neutrales en el campo de batalla. Los Monstruos suelen ser poderosas criaturas; desde bestias salvajes e irracionales que solo atacan al blanco más cercano, hasta criaturas muy inteligentes y sofisticadas que pueden sobornarse en cada turno sacrificando PV, Vaala o, incluso, ¡la fuerza vital de las unidades de tu propia fuerza para obtener sus servicios!

Durante la fase preparada, en el paso de Elegir un Escenario, tú y tu oponente pueden decidir colocar uno o más Monstruos en una Batalla Campal normal. Recomendamos añadir Monstruos a partidas casuales pues suponen una adición divertida al juego y pueden interferir en batallas más estratégicas.

Si decides colocar Monstruos en una Batalla Campal, primero acuerden qué Monstruos van a usar o elígelos al azar con las cartas de Monstruo que tengas. Luego, durante el paso de Preparación de Objetivos, coloca los objetivos de manera normal antes de hacer otra tirada enfrentada. El ganador de esta tirada resuelve una de las Cartas de Monstruo, usualmente desplegando al Monstruo en el proceso (ver abajo).

Si hay más de un Monstruo, sigue alternando qué jugador coloca el siguiente Monstruo.

El comportamiento de un Monstruo es determinado por su carta de Monstruo única. tras colocar un Monstruo en el mapa, toma sus cartas de comportamiento o de alianza correspondientes. Esto depende del Monstruo.



Desplegar Monstruos

Al desplegar un Monstruo, colócalo en contacto con cualquier ficha de objetivo, a menos que se indique lo contrario. Solo puedes colocar un Monstruo por objetivo. Si no se puede colocar un Monstruo, descarta la carta de Monstruo y continúa con la preparación.

Reglas Generales de los Monstruos

A menos que se indique lo contrario, los Monstruos siguen las reglas de abajo.

Los Monstruos cuentan como unidades enemigas para todos los jugadores, pero se ignoran a efectos de captación de objetivos.

Si un Monstruo puede hacer un ataque de oportunidad, siempre lo hará.

Cuando un Monstruo es derrotado, el jugador que lo derrotó obtiene PV igual al valor de trofeo que se muestra en la carta del Monstruo. Si el valor de trofeo es “UPE”, el valor de trofeo de ese Monstruo se determina por la última puja exitosa por el Monstruo, como se muestra en “Subasta” más abajo.

Mazo de Comportamiento

Tras colocar un Monstruo, su carta podría instruirte a crear un mazo de comportamiento. Para hacerlo, toma su mazo de 5 cartas de comportamiento y barájalo. Coloca este mazo bocabajo, cerca del campo de batalla. Los Monstruos con mazos de comportamiento siguen las reglas de abajo.

Al final de cada ronda, justo antes del paso de Puntuar, saca una carta del mazo de comportamiento (ver abajo) si el Monstruo tiene 1 o menos de fatiga. Repite este proceso hasta que el Monstruo tenga 2 o más de fatiga, por lo que podrías tomar varias cartas seguidas. Finalmente, toma todas las cartas de comportamiento y barájalas para rehacer el mazo.

Si el Monstruo es atacado por una unidad enemiga y el Monstruo tiene 2 o menos de fatiga, saca una carta del mazo de comportamiento inmediatamente después del turno de ese jugador.

Si el mazo de comportamiento se agota, baraja la pila de descarte para formar un nuevo mazo.

RESOLVER CARTAS DE COMPORTAMIENTO

Tras sacar una carta del mazo de comportamiento de un Monstruo, resuelve las acciones, empezando por la superior y continuando hacia abajo hasta resolver toda la carta. Las acciones se resuelven de la misma manera que para cualquier otra unidad; coloca fatiga en el Monstruo y resuelve el texto. Sin embargo, muchas de las acciones inician con una oración condicional como “si el Monstruo no está enfrentado”. En estos casos, si la condición no se cumple, ignora esa acción y no le coloques fatiga.

Las acciones con un blanco, especifican al blanco en la parte superior de la carta. Si no hay blancos aplicables, el blanco será la unidad más cercana, ignorando LdV. Si hay dos blancos equitativamente aplicables, los jugadores hacen una tirada enfrentada y el ganador decide el blanco.

Si se sacó una carta de comportamiento porque el Monstruo fue atacado, siempre elegirá a la unidad atacante como el blanco.

Subasta

Algunas cartas de Monstruo podrían instruirte a hacer una subasta por el control del este. Esto suele hacerse cada ronda, como se describe en la carta. Normalmente, para pujar por el control de un Monstruo, sostienes en tu mano un número secreto de contadores de fatiga. Cada contador vale 1 PV. Cuando estén listos, cada jugador revela su puja. El ganador de la subasta (el de la puja más alta) pierde inmediatamente esos PV (se puede tener puntos negativos) y toma el control del Monstruo durante esta ronda, tratándolo como una unidad de Mercenario, excepto que sigue sin poder capturar objetivos. El perdedor de la subasta no pierde ningún PV.







Secuencia de Turno

1. Pasar o Activar
2. Elegir una Unidad y Colocar Fatiga
3. Inicio de la Activación
4. Elegir una Acción
5. Resolver la Acción
6. Final del Turno

Final de la Ronda

Cuando una ronda termina, y antes de iniciar la siguiente, los jugadores deben hacer lo siguiente:

1. Puntuar
2. Perder Fatiga
3. Tirar Iniciativa
4. Siguiente Ronda o Final de la Partida

Acciones

Las siguientes acciones están disponibles para la unidad activa, a menos que se indique lo contrario. Cuando una unidad deba elegir y resolver una acción, elige una de la lista de abajo.

Marchar | Atacar | Activar Poder | Tirotear | Cargar

Hacer un Ataque

Los ataques cuerpo a cuerpo y a distancia se hacen de la siguiente manera:

1. Declarar el Blanco
2. Tomar Dados
3. Hacer una Tirada de Ataque
4. Hacer una Tirada de Defensa
5. Aplicar Heridas
6. Comprobar Moral
7. Consolidar (solo en ataques cuerpo a cuerpo)



Envenenado

Por cada marcador de veneno que tenga una unidad al inicio de su activación, tira un dado de ataque blanco. Por cada impacto obtenido, añade una herida a la unidad y remueve un marcador. (Esto podría aplicar más heridas que la cantidad de marcadores que hay). No se permite hacer tiradas de defensa.



Ralentizado

La velocidad de esta unidad se reduce a la mitad. Este efecto se apila con los efectos que afecten el movimiento de la unidad como un movimiento de tiroteo (p. ej. un movimiento de tiroteo ralentizado sería reducido a un cuarto de la velocidad base de la Unidad). Al final de la activación de la unidad, remueve de la unidad 1 marcador de ralentizado.



Inmovilizado

La velocidad de esta unidad se reduce a 0. Al final de la activación de la unidad, remueve de la unidad 1 marcador de inmovilizado.

Mejoras y Deterioros

Modificadores de Tiradas de Ataque

CONDICIÓN	MODIFICADOR
Fresco (sin fichas de Fatiga)	↑ Mejora
Agotado (3+ fichas de Fatiga)	↓ Deterioro
Acción de Carga (movimiento + ataque cuerpo a cuerpo)	↑ Mejora
Acción de Tiroteo (mitad del movimiento + ataque a distancia)	↓ Deterioro
Aliado por Dragonbond (Jinete de Dragones y Montura)	↑ Mejora

Modificadores de Tiradas de Defensa

CONDICIÓN	MODIFICADOR
Fresco (sin fichas de Fatiga)	↑ Mejora
Agotado (3+ fichas de Fatiga)	↓ Deterioro
Mayormente dentro o detrás de un terreno Oscuro	↑ Mejora
Flanqueado	↓ Deterioro
Aliado por Dragonbond (Jinete Dragón y Montura)	↑ Mejora

Modificadores de Pruebas de Moral

CONDICIÓN	MODIFICADOR
Fresco (sin fichas de Fatiga)	↑ Mejora
Agotado (3+ fichas de Fatiga)	↓ Deterioro
Bajo el Mando de un Héroe	↑ Mejora
Aliado por Dragonbond (Jinete de Dragones y Montura)	↑ Mejora

TIRADAS ENFRENTADAS

Cada jugador tira 3 dados de ataque negros y cuenta el número de impactos. El jugador con más impactos gana la tirada enfrentada.

DADO	MEJORA	DETERIORO
Negro	Reroll Miss/Fail	Gris
Gris	Negro	Blanco
Blanco	Gris	Se Repiten las Tiradas de Impactos/Bloqueos