

# REFERENCIA RÁPIDA

## El turno (pág. 28)

- **Iniciativa:** Tira los dados para ver determinar el orden en las siguientes fases.
- **Fase de magos:** Cada jugador activa su mago y hasta 3 soldados a 3”.
- **Fase de aprendices:** Cada jugador activa su aprendiz y hasta 3 soldados a 3”.
- **Fase de soldados:** Cada jugador activa todos los soldados que aún no haya activado en este turno.
- **Fase de criaturas:** Se activan todas las criaturas que no son de nadie.

## Activación (pág. 30)

Normalmente todas las miniaturas tienen dos acciones por activación.

### Acciones

- Mover (debe usar una por turno).
- Segundo movimiento (mitad de distancia).
- Combatir C/C.
- Disparar.
- Lanzar un hechizo.
- Recoger/soltar un tesoro.
- Acción especial.

### Activación en grupo

Todas las miniaturas activadas deben moverse como primera acción.

## Movimiento (pág. 32)

- **Trepar o terreno difícil:** 2” por cada 1” movido o fracción.
- **Saltar:** Las miniaturas pueden saltar hasta 4” pero deben moverse en línea recta antes tanto como lo que vayan a saltar.
- **Combate:** No se puede mover.
- **Forzar combate:** Una miniatura que no esté ya en combate puede interceptar a otra que se mueva a 1” o menos.
- **Caídas:** Menos de tres 3” (no daño), más daño igual a 1,5 x distancia caída.

## Recoger tesoros (pág. 44)

No es posible recoger un tesoro si hay una miniatura enemiga a 1”.

Cada miniatura solo puede llevar uno.

Si transporta un tesoro, la miniatura tiene -1 a Combate y la mitad de Movimiento.

Arma	Modificador al daño	Notas
Arco	--	Carga y dispara como acción; alcance máximo 24”
Arma a dos manos	+2	--
Arma de mano	--	--
Ballesta	+2	Carga y dispara como acciones separadas; puede recargarse con la acción obligatoria de movimiento; alcance máximo 24”
Bastón	-1	-1 al daño de todos los adversarios que ataquen C/C
Daga	-1	--
Desarmado	-2	-2 al valor efectivo de Combate

## Combate C/C (pág. 35)

- Ambos jugadores tiran un dado.
- Ambas minis suman Combate y otras bonificaciones (+2 por aliado presente).
- Determina el vencedor (con empate, ambas causan daño).
- Aplica bonificaciones al daño al vencedor por arma a dos manos o magia.
- Sustrahe la Armadura del derrotado.
- Aplica cualquier multiplicador al daño (como el x3 de los sapos del hielo).
- Si este total es positivo, reduce esa cantidad de la Salud del derrotado. Con cero o negativo, no hay daño.
- El vencedor elige entre seguir trabado en combate o mover hacia atrás 1” cualquier mini.

## Ataques a distancia (pág. 38)

Lo mismo que el combate C/C excepto que el atacante usa Disparar y el defensor Combate. En caso de empate no se causa ningún daño.

### Tabla de modificadores al ataque a distancia

Circunstancia	Modificador	Notas
Cobertura ligera	+2	El blanco está en contacto con cobertura que tapa hasta la mitad de su cuerpo. Esto incluye otras miniaturas.
Cobertura pesada	+4	El blanco está en contacto con cobertura que prácticamente oculta su cuerpo por completo. Esto incluye otras miniaturas.
Disparo apresurado	+1	El tirador se ha movido durante esta activación antes de atacar.
Objetivo grande	-2	El blanco es especialmente alto o inusualmente ancho. Generalmente este modificador solo se aplica sobre criaturas con el rasgo 'Grande'.
Terreno interpuesto	+1	Cada pieza de escenografía o miniatura que se interponga entre el tirador y su blanco proporciona un +1. Este modificador es apilable, de tal modo que atravesar tres zonas de este tipo de terreno proporcionará una bonificación de +3. Nótese que si la base del blanco está en contacto con una pieza de escenografía, esta cuenta como cobertura en vez de terreno interpuesto. Si la base de la miniatura atacante está en contacto con una pieza de escenografía, tampoco cuenta como terreno interpuesto, pero podría bloquear la línea de visión.

## Lanzar hechizos (pág. 43)

Tira un dado. -2 si es el aprendiz. Debes igualar o superar la dificultad de lanzamiento.

**Potenciar un hechizo:** Aumenta la tirada en +1 por cada punto de Salud gastado.

### Tabla de Lanzamientos Fallidos

Cantidad por la que se ha fallado	Daño que sufre el practicante arcano
1-4	Ninguno
5-9	1 de daño
10-19	2 de daño
20+	5 de daño

## Acciones de las criaturas (pág. 45)

Las criaturas nunca se atacan entre sí y siempre fuerzan combate.

Situación	Primera acción	Segunda acción
¿Está la criatura en combate?	Combate	Mueve para entrar en combate
¿Hay otra miniatura a 10” y en línea de visión?	Mueve hacia la miniatura	Combate o vuelve a mover
Ninguna de las situaciones anteriores	Movimiento en dirección aleatoria	Mueve o no hace nada