

# REGLAS DE JUEGO

# CONFRONTATION



## créditos

Director de la colección: Jean Bey.

Concepción de las reglas, elaboración y escritura: Jean Bey, Pascal Petit, Nicolas Raoult, Jérôme Rigal, Oliver Roullier, Olivier Zamfirescu.

Director artístico : Jean Bey.

Diseño Gráfico: Jean Bey, Jean-Sébastien Rossbach.

Ilustraciones : Jean Bey, Paul Bonner, Edouard Guiton, Didier Poli, Paolo Parente, Jean-Philippe Poulet, Jean-Sébastien Rossbach.

Pintura : Vincent Fontaine, Martin Grandbarbe, Eric Nouhaut.

Fotografía : Studio 29.

Traducción : Christian González, con la colaboración Enrique "Coco" G. Córdoba, Borja Gonzalez Salcines, Miguel "Gringor" Robles y el resto del equipo de traducción de la Confederación Española del Dragón Rojo.

Agradecimientos : Raphaël Guiton, Eric Lafontaine, Cédric Lemitre, Loïc Calmon-Lecoin, el equipo al completo.

Agradecimientos a todos los "testadores" : Frédéric Anger, Séverine Delagarde, Sébastien Gautier, Philippe Jung, Florent Mousset, Edouard Negre, Jacint Oros, Sylvain Roux, y a todos los que nos han prestado su apoyo, demasiado numerosos para ser citados aquí al completo, pero cuya ayuda nos fue preciada.

**CONFRONTATION** es una publicación de **RACKHAM**.

RACKHAM, el logotipo RACKHAM, CONFRONTATION, WOLFEN y RAG'NAROK son marcas registradas de RACKHAM. Todos los personajes de CONFRONTATION, sus nombres y distintivos característicos también son marcas registradas de RACKHAM.

Copyright © 1996-2003 RACKHAM. Todos los derechos reservados.

Original impreso en Francia por Fabrègue  
87500 Saint-Yriex la Perche - Diciembre 2002

Las ilustraciones contenidas en los productos RACKHAM, incluyendo las del presente libreto y las cartas de referencia, son obras o creaciones realizadas por encargo. Los derechos en exclusividad de todas las ilustraciones, miniaturas o productos derivados son propiedad de RACKHAM. Ninguna porción de este libreto puede ser reproducido o difundido, bajo ninguna forma ni por ningún medio electrónico ni mecánico, incluido la fotocopia o la telemática sin una autorización escrita del editor.

## cuerpo y alma

**E**l amanecer se levantaba en el horizonte. Alahel, Mensajero del Rey Gorgyn de Alahán, estaba terminando de prepararse. Se acercó a los centinelas y les ordenó que se adelantaran a explorar. Los dos Segadores desaparecieron en la oscuridad. El Mensajero despertó a sus hombres uno por uno con mano firme y palabras serenas.

*Cadwallon todavía estaba a más de una semana de marcha. Numerosos peligros les aguardaban... El Bosque Allyvie no era tan seguro como decían los Elfos. Los primeros rayos de Lahn, el sol, templaban los rostros todavía somnolientos de la pequeña escuadra encargada de escoltar a Alahel. El Mensajero escuchó el rugido distante de una de las numerosas cascadas del río Amillan hasta que uno de los exploradores le sacó de su ensueño. El Segador había encontrado una aldea a un kilómetro de distancia.*

*Un pesado silencio recibió a los hombres en los alrededores de la aldea. No había humo en las chimeneas, ninguna señal de vida. Alahel, silencioso y prudente, hizo señas a sus soldados para que permanecieran juntos y estuvieran preparados para cualquier contingencia. Las puertas de las casas estaban abiertas. En algunas la mesa estaba puesta. Los habitantes de la aldea se habían ido con precipitación. Había oído hablar de casos similares durante las incursiones Wolfen, pero aquí la situación parecía bastante diferente, nada había sido destruido, sino abandonado.*

*El Mensajero no tenía tiempo para esos misterios. Tenía una misión que cumplir.*

*Al pasar junto a una casa tuvo la desagradable sensación de ser observado. No era el único: sus hombres, veteranos de numerosas campañas, también parecían nerviosos. Repentinamente, la campana de la minúscula iglesia comenzó a sonar como si anunciara el final de los tiempos... Esqueletos y zombis descarnados surgieron de sótanos, cobertizos, pozos y tumbas.*

*Alahel ordenó a sus hombres que salieran tan rápido como fuera posible de esa trampa mortal. Pero en apenas tiempo, las tropas del León estaban rodeadas. Arqueros y Segadores consiguieron abatir a algunos macabros títeres, pero nada parecía ser capaz de detener su avance.*

*Alahel adivinó fácilmente el destino de los aldeanos. La carne de algunos muertos vivientes todavía no había tenido tiempo de comenzar a pudrirse. Su inmundó olor todavía no era lo bastante fuerte como para delatarlos. A su alrededor todo eran gruñidos, suspiros de dolor y expresiones horrorizadas.*

*Los Leones de Alahán conocían muy bien a los condenados de la tierra maldita de Acherón, país de los muertos. Ningún soldado del Mensajero cedió al pánico. Instintivamente, formaron en cuadro alrededor de los tiradores y avanzaron intentando mantener esta formación. Las espadas sagradas de los Paladines y las lanzas de los soldados rompían fácilmente en pedazos las vestiduras, las carnes blandas y los huesos quebradizos. Pero por cada muerto viviente que caía, dos tomaban su lugar. Alahel abría la marcha, intentando mantener la concentración.*

*Los movimientos de su espada Liberación y su lanza sagrada rompieron fácilmente las desorganizadas filas de la sonriente horda.*

*Justo tras él, un Espadero arriesgó su vida para proteger a un Lancero herido separado del resto del grupo. Una cimitarra herrumbrosa le propinó un profundo corte en la pierna y gritó*

de ira, un grito que se extendió durante unos segundos más antes de caer muerto...

La masa de los muertos vivientes disminuía cuando un jinete montado en un caballero montado sobre un destrero terrorífico salió repentinamente del bosque empuñando una macabra espada. De un movimiento amplio y potente, se abrió paso hasta el corazón de la batalla y mató de un golpe a un soldado de la Luz.

Ni una gota de sangre manchó las ropas de sus compañeros. La enorme espada de hueso y Tinieblas, una Hoja Carnicera, ya había absorbido el precioso fluido vital.

Fue fácil para los pocos restantes muertos vivientes colarse por la brecha creada por la terrible carga de su señor, un Guerrero Cráneo montado en un destrero de las Tinieblas. Los soldados del León quedaron separados los unos de los otros, desbordados por sus adversarios.

Alahel sacó fuerzas de su interior en un intento de reunir a sus hombres y ayudarlos, pero fué contenido por un enjambre de Títeres Mórbidos armados con simples palos. Mientras estas ridículas marionetas caían una tras otra a sus pies, sus soldados morían inútilmente. La ira aumentaba poco a poco en el corazón del Mensajero, perdiendo lentamente su voluntad. Pronto, sus estocadas se transformaron en molinetes tan potentes como imprecisos. Cada uno de los golpes de Alahel enviaba a un esclavo de las Tinieblas de vuelta al infierno.

El Guerrero Cráneo observaba, impasible...

El Campeón de las Tinieblas señaló a Alahel con su Hoja Carnicera, desafiando al Campeón de la Luz. Los Títeres se apartaron a un lado cuando la montura infernal cargó de nuevo. Alahel esquivó el recorrido de la terrible Hoja en el último momento y hundió profundamente a Liberación en el flanco expuesto de destrero de su enemigo. Jinete y montura cayeron al suelo una decena de metros más adelante hechos un barullo. Por desgracia, el Mensajero no logró reunir la fuerza necesaria para extraer su espada del cuerpo del destrero zombi... Pero todavía tenía su lanza y sobre todo su arco. Plantó su lanza en el suelo y puso una rodilla en tierra. El Cráneo se levantó lentamente, desorientado por la terrible caída. Su yelmo decorado con cuernos de carnero había caído, revelando un rostro putrefacto y una cabellera dispersa. En el fondo de sus órbitas vacías danzaban las llamas gemelas de la Muerte y la Condenación. Alahel dudó durante un momento mientras tensaba su arco. Su rostro le pareció familiar...

El Guerrero Cráneo cargó emitiendo un gruñido gutural lleno de odio y maldiciones. La flecha se alojó profundamente en su pecho, en el lugar donde se suponía que debería encontrarse su corazón. Alahel tuvo el tiempo justo para soltar su arco y detener con su lanza sagrada un golpe de una potencia espectacular.

El Mensajero giró alrededor de su enemigo intentando recuperar a Liberación. Una pérdida de tiempo, el Cráneo llegó hasta él con una sola zancada. El Campeón de la Muerte no se preocupaba de su propia salvaguarda propinando mandobles que podrían haber partido rocas. Alahel esquivó y realizó piruetas para no resultar herido. Al final logró recuperar su arma.

Ese fue el momento en que Alahel reconoció que algunas partes de la armadura del Cráneo pertenecían a una armadura de un Caballero del León. Pero el Guerrero Cráneo reveló un hacha en su mano zurda. La duda se apoderó de Alahel. Aquel siniestro enemigo estaba jugando con él. Los dos Campeones intercambiaron una larga mirada. Alahel podía contemplar la

oscuridad de la Muerte en los ojos de su enemigo. La evidencia se mostró al Mensajero.

<< Tú eres Tharn, Caballero del León traído a la vida por Reha de Brisís después de la Batalla de Kaiber. >>

El Cráneo respondió con un susurro apenas ininteligible.

<< No eres enemigo para mí. Vuelve cuando seas más fuerte y puedas enfrentarte a mí. Desaparece si valoras tu vida. >>

Alahel retrocedió unos pasos. Tenía una misión que cumplir. El Mensajero se dio media vuelta y comenzó a correr a toda velocidad.

El hacha de guerra silbó en el aire cerca de su cabeza y se clavó en el marco de una puerta, recordándole que no volviera.

<< Te prometo, Tharn, que regresaré y te liberaré del Mal que te corroe... >>

## introducción

Has adquirido una miniatura diseñada para el wargame **RAG'NAROK**. Éste pone en escena a vastos ejércitos, provenientes de numerosos pueblos, que se enfrentan sobre los campos de batalla. Para jugar con las miniaturas de **RAG'NAROK** nosotros te proponemos las reglas de juego **CONFRONTATION**.

CONFRONTATION 2 es la nueva versión del juego que marca los principios de **RAG'NAROK** con pequeñas escaramuzas cuyas consecuencias a menudo son cruciales.

Para comenzar a jugar **CONFRONTATION** todo lo que necesitas es un puñado de dados de 6 caras. ¡ Puedes comenzar una partida con tus amigos tan pronto como hayas elegido tus miniaturas !

Tres suplementos para las reglas de **CONFRONTATION** están a tu disposición: **INCANTATION** que describe los misterios y las leyes de la magia, **DIVINATION** que está dedicado a los distintos aspectos de la fe, los poderes de los dioses y de sus Fieles. Por último, **INCARNATION** permite a tus Personajes progresar realizando búsquedas heroicas.

A medida que constituya ejércitos más importantes, podrás utilizar las reglas de **RAG'NAROK** para simular conflictos de mayor amplitud. Ciertas reglas difieren entre los juegos **CONFRONTATION** y **RAG'NAROK**. Pasar de un sistema a otro no presenta ninguna dificultad ya que los principios de juego son idénticos.

¡ Esperamos que experimentes tanto placer jugando a **CONFRONTATION** como nosotros durante su creación !

## las miniaturas

Rackham aporta el mayor cuidado a todas las etapas de la concepción y la realización de cada una de sus miniaturas.

Para obtener mejores resultados en la pintura de tus miniaturas, aconsejamos el uso de una cuchilla de modelismo, así como una selección de pinceles y pinturas acrílicas.

Antes de comenzar a pintar tus miniaturas, elimina todos los excesos de metal o rebabas con la cuchilla de modelismo dirigiendo la hoja hacia el exterior con el fin de evitar cortarte. Aplica a continuación una capa de imprimación blanca o negra.

Una vez que termines estas dos etapas, puedes comenzar a pintar la miniatura. La carta de referencia suministrada con el blister puede servirte como guía de pintado.

## cartas de referencia

Las características y atributos de cada miniatura aparecen reflejados en una carta llamada carta de referencia. En ocasiones, ciertos guerreros disponen de varias cartas: éstas describen los objetos o capacidades especiales que le son propios.



## las características

Las características de cada miniatura están representadas en la carta de referencia con la ayuda de pictogramas seguidos de cifras. Los pictogramas son idénticos para cada ejército. El NOMBRE indica el tipo de tropa a la que pertenece el guerrero. Ciertos guerreros de un estatus particular disponen de un nombre propio y se les llama PERSONAJES.

**MOVIMIENTO / M** : el número de cm. que la miniatura puede recorrer durante su movimiento normalmente. Todos los desplazamientos dependen del Movimiento. El segundo valor representa la distancia normal de desplazamiento de las criaturas voladoras cuando éstas de desenvuelven por el aire.

**INICIATIVA / INI** : simboliza los reflejos, la astucia y la vivacidad de un guerrero. Un guerrero con un valor elevado en Iniciativa a menudo actuará antes que sus adversarios.

**ATAQUE / ATQ** : el primero de los dos valores refleja los conocimientos en el arte del combate Cuerpo a Cuerpo. Cuanto más elevado es el valor, mejor puede dominar el guerrero formidables técnicas de combate. El segundo valor refleja la **Fuerza / FUE**, la potencia física o mágica de los golpes que el guerrero inflige en Cuerpo a Cuerpo. La Fuerza tiene en cuenta el equipo ofensivo mencionado en la carta de referencia.

**DEFENSA / DEF** : el primer valor agrupa la esquivas, el conocimiento de las técnicas de parada y la utilización del equipo de manera defensiva. El segundo valor simboliza la **Resistencia / RES**, la capacidad del combatiente para encajar las Heridas, a resistir el dolor y la tenacidad. La RES tiene en cuenta el equipo defensivo mencionado en la carta de referencia.

**TIRO / TIR** : capacidad de utilización eficaz de un arma a distancia. Ciertos guerreros no disponen de un valor asociado al Tiro. Esto significa que no pueden disparar. El arma utilizada, así como su alcance en cm y su propia Fuerza están indicados en la zona reservada al equipo en la carta de referencia.

**CORAJE / COR** : este valor simboliza la bravura, la sangre fría y la fuerza moral del guerrero cuando se enfrenta a criaturas aterradoras. El Coraje se opone al Miedo.

**MIEDO / MIE** : ciertas criaturas horribles son capaces de sembrar el pánico entre las filas enemigas. Estas criaturas disponen de un valor de Miedo. El Miedo se opone al Coraje.

**DISCIPLINA / DIS** : esta característica refleja la voluntad, la capacidad táctica y la estrategia militar. Los guerreros disciplinados son excelentes soldados que reaccionan rápidamente a las órdenes y saben manejar eficazmente a sus tropas.

**PODER / POD** : el poder no se utiliza en las reglas de CONFRONTATION, pero es fundamental en INCANTATION. El Poder representa la capacidad para lanzar sortilegios y la suma de los conocimientos ocultos. Sólo los Magos y ciertas criaturas tienen valor de Poder.

**FE** : el suplemento DIVINATION está consagrado a la Fe. Ésta refleja el estrecho vínculo entre un Fiel y su dios. Cuanto más alto sea el valor de los diferentes Aspectos de la Fe, mayor será la capacidad del Fiel para realizar los Milagros. Sólo los Fieles y ciertas criaturas tienen valores de Aspectos de la Fe.

El **EQUIPAMIENTO** agrupa las armas, armaduras y objetos que porta la miniatura. Ciertos equipamientos están reservados a tropas particulares. Otros objetos, los más raros, tienen poderes temibles y pertenecen a los Personajes.

Las **COMPETENCIAS** indican las capacidades particulares que posee la miniatura. Encontrarás un listado de las Competencias principales al final de este libretto.

El **RANGO** simboliza el grado o estatus del guerrero dentro de su ejército. Se distinguen ocho rangos jerárquicos :

**Irregular** : la miniatura no es un soldado propiamente dicho.

**Regular** : el combatiente es un soldado normal de su ejército.

**Veterano** : se trata de un guerrero experimentado.

**Especial** : un especialista temible en su estilo de combate.

-  **Élite** : un guerrero de élite, está entre los mejores soldados de su ejército.
-  **Criatura** : un combatiente extremadamente peligroso.
-  **Leyenda Viviente** : una figura emblemática del ejército.
-  **Aliado Mayor** : un ser fantástico, apoyo infalible del ejército.

Los **PUNTOS DE EJÉRCITO / P.E.** miden el coste del guerrero. Cuanto más alto es el valor, más poderoso es el guerrero. Esta precisa valoración permite mantener el equilibrio entre las fuerzas que se enfrentan una contra otra.

## Los tamaños

Existen cuatro Tamaños para miniaturas y los elementos de decorado. Estos pueden influir notablemente en los Tiros y en las Proezas Físicas.

**Pequeño** : Bombardero Enano, Familiar, Sapo de combate, Enano de Mid-Nor, Goblin de No-Dan-Kar, Enano de Tir-Na-Bor, Baron Samedi.

**Mediano** : Bárbaro Gigante, El Ejecutor, Humano, Melmoth, Sasia Samaris, Espectro de Achéron.

**Grande** : El Gran Cráneo, Brontops, Centauro, Merodeador de los Abismos, Devorador, Tigre de Dirz, Elemental, Minotauro, Sophet Drahas, Wolfen, Hijo de Uren, Troll. Todas las miniaturas de caballería son consideradas de Tamaño Grande, salvo si la montura en sí misma es de Tamaño Muy Grande.

**Muy Grande** : Belial, Dragón, Gigante.

El Equipamiento o la postura de la miniatura no se tienen en cuenta a la hora de calcular su tamaño.

## Los marcadores

Las miniaturas de Estado-mayor así como los personajes, excepto Magos y Fieles, vienen acompañadas por una plancha de marcadores troquelados que te van a permitir identificar rápidamente el estado y nivel de Heridas de los combatientes sobre el campo de batalla. Las otras dos fichas permiten simular ciertos efectos agrupados bajo el nombre de Trampas.



## efectuar una tirada de característica

En ciertas ocasiones, el jugador debe efectuar una tirada dados concerniente a una característica. Este chequeo permite determinar si una acción tiene éxito o no.

Para efectuar una tirada de característica, lanza un D6 y añade el resultado del dado al valor de la característica apropiada. Si el resultado del dado es 6, puedes, si lo deseas, relanzar inmediatamente el dado y añadir el nuevo resultado al total precedente. Puedes relanzar el dado tantas veces como obtengas un 6. Esta regla no se aplica a las Tiradas de Heridas.

Por el contrario, si el resultado del dado es 1, la tirada falla automáticamente, cualquiera que sea la acción emprendida (tirada de Competencias, tirada simple, u otra).

Esta regla es igualmente válida cuando un jugador repite relanza un 6 : un 6 seguido de un 1 es un fallo.

Es posible, en ciertos casos, que el valor de una característica descienda por debajo de 0. Esto siempre puede suceder, salvo para la Resistencia / RES. Si la Resistencia de un combatiente desciende por debajo de 0, se considera que ha MUERTO y es retirado del terreno.

## colocación del juego

Los únicos elementos necesarios son una superficie de juego despejada llamada terreno, y muchos dados de 6 caras / D6 para resolver las tiradas de característica.

Cada jugador constituye su grupo de combatientes / miniaturas, luego totaliza el número de Puntos de Ejército / P.E. de todos sus guerreros. Como regla general, ese total debe ser equivalente para todos los jugadores, con el fin de equilibrar los ejércitos que se van a enfrentar. Así el vencedor será el mejor estratega...

El total de un jugador puede ser ligeramente superior al de su adversario, si el desequilibrio no sobrepasa la mitad del valor de la miniatura de menos coste en P.E. de su bando.

Una carta de referencia representa como máximo el número de miniaturas originariamente presentes en su blister. No se puede poseer más un solo ejemplar de un mismo Personaje a la vez en el mismo bando.

## la aproximación

Una vez que el campo de batalla se ha constituido, este es dividido en dos partes iguales llamadas zonas de despliegue. Los jugadores determinan en que zona cada uno desplegará sus tropas, bien por acuerdo mutuo, bien por una tirada de dado.

La Aproximación es la fase donde durante la cual todas las miniaturas son dispuestas unas tras otras sobre el terreno, antes de la batalla propiamente dicha.

Las cartas de referencia de los jugadores se barajan y colocan boca abajo en una pila. Cada jugador efectúa una tirada de dado sumando el valor más alto de Disciplina de su ejército, llamada << **Tirada de Aproximación** >>. En caso de empate, relanza los dados. El jugador que gana la Tirada de Aproximación roba la primera carta. Esta representa a los combatientes que pueden ser desplegados, colocándose en su zona de despliegue. Cuando un jugador roba una de sus propias cartas, puede elegir guardársela y activar los guerreros que ella representa más tarde. Esta carta se denomina carta de Reserva. Cada jugador no puede tener más que una sola carta en Reserva, sin embargo, el jugador que ganó la Tirada de Aproximación puede guardar una carta más de Reserva. Puedes elegir activar tantas cartas de reserva como desees, pero únicamente en tu turno de juego. Cuando un jugador roba una carta que representa las tropas enemigas, el jugador al que pertenecen las miniaturas debe de manera imperativa desplegar las piezas en cuestión. Nunca puedes cambiar una carta dada por tu adversario por una carta puesta en Reserva. Un jugador jamás puede desplegar una pieza que no pertenece a su bando. La carta se coloca a su lado. Es ahora el jugador siguiente el que roba. En ningún caso, una miniatura puede desplegarse de tal forma que pueda Cargar o Trabrar una miniatura enemiga en el primer turno. Esta regla no tiene en cuenta los objetos mágicos, los sortilegios o las Competencias que afectan al Movimiento. En el caso que un jugador deba robar una carta y no queden más, debe desplegar las miniaturas correspondientes a una de sus cartas de Reserva. Una vez que todas las cartas han sido robadas y todas las piezas desplegadas, la fase de Aproximación termina. El primer turno de Confrontation puede comenzar...

## turno de juego

Un turno de Confrontation está dividido en fases de juego que simbolizan el conjunto de los combatientes. Cada turno de juego está dividido en tres fases que se encadenan siempre en el mismo orden.



### 1. movimiento

Los jugadores van en primer lugar a desplazar a sus tropas...

### 2. tiro

luego disparan aquéllas equipadas de armas a distancia...

### 3. cuerpo a cuerpo

y por fin el combate Cuerpo a Cuerpo. Una vez el Cuerpo a Cuerpo, comienza un nuevo turno de juego.

## la fase de movimiento

La fase de Movimiento permite a los jugadores desplazar sus combatientes por el campo de batalla. Con el fin de determinar que miniatura se va a desplazar primero, se barajan todas las cartas de referencia y se constituye un nuevo mazo. Como durante la Aproximación, cada jugador efectúa una nueva tirada de dados basada en la mejor Disciplina de su bando. Ésta tirada se denomina << **Tirada Táctica** >>. Los términos de la Tirada Táctica son los mismos que los de la Tirada de Aproximación.

El jugador que gana la Tirada Táctica:

- roba la primera carta.
- puede guardar una carta de Reserva suplementaria.
- actuará el primero en caso de tener la misma Iniciativa durante la Fase de Tiro.
- separará libremente las melés durante la fase de Cuerpo a Cuerpo y elegirá el orden de resolución de los combates.

Cada jugador roba una carta por turno y puede elegir guardársela en Reserva con las mismas reglas que durante la Aproximación. Puede elegir activar simultáneamente tantas cartas de Reserva como desee. Una carta de Reserva sólo se puede activar cuando puedas desplazar una miniatura. La activación de una carta en Reserva no puede interrumpir un desplazamiento enemigo.

Las miniaturas representadas por la carta jugada pueden desplazarse.

¡ Una miniatura no está obligada a desplazarse la totalidad de su Movimiento y puede incluso permanecer inmóvil ¡

Sucede a veces que la progresión de las tropas se ve retrasada por obstáculos. Puedes encontrar la Tabla de Movimiento al final de este librito. Sólo puedes elegir un tipo de desplazamiento durante la fase de Movimiento. Estos están detallados en la sección siguiente.

Un combatiente sólo puede atravesar a otro si sus cartas de referencia son activadas al mismo tiempo. Un guerrero que trabe a un enemigo en melé después de un desplazamiento debe ser colocado peana con peana con su adversario.

El tamaño de la peana de una miniatura determina el número máximo de adversarios que pueden trabarse con ella:

- Infantería / 25 x 25 : 4 adversarios.
- Caballería / 25 x 50 : 6 adversarios.
- Criatura / 37,5 x 37,5 y peanas más grandes : 8 adversarios.

## movimientos principales

### LA MARCHA

El combatiente se desplaza un número de centímetros igual a su característica de Movimiento en cualquier dirección y puede ser orientado libremente al final de su desplazamiento.

### LA CARGA

La carga es un movimiento muy rápido que permite trabar una miniatura enemiga en Cuerpo a Cuerpo. Una miniatura debe ser capaz de ver al adversario al que desea Cargar antes de desplazarse. El ángulo de visión de un combatiente es de 180° delante de él a partir del medio de la zona delantera de su peana. El guerrero que Carga puede desplazarse el doble de su Movimiento y rodear los obstáculos. Si el << objetivo >> está fuera del alcance de Carga / MOV x 2, la miniatura se desplaza obligatoriamente el doble de su Movimiento en esa dirección y encara a su objetivo.

Puedes Cargar una miniatura o un objetivo de batalla. Una miniatura puede incluso efectuar una Carga para correr por el terreno. En este caso, la Carga no necesita de objetivo.

Un guerrero que es cargado por un enemigo sufre una penalización de -1 en INI, ATQ y DEF hasta el final del turno. Estos malus no son acumulables si varios guerreros Cargan a la misma miniatura. Las penalizaciones de Carga no pueden bajar una característica por debajo de 0.

### EL TRABARSE

Trabarse es un movimiento menos brutal que la Carga, pero permite trabar en Cuerpo a Cuerpo a un adversario que no estaba visible al comienzo del desplazamiento.

La miniatura que desea trabar a un adversario en Cuerpo a Cuerpo puede desplazarse hasta el doble de su Movimiento. Si consigue trabarse, el adversario no sufre ningún malus.

### PROEZAS FÍSICAS

Realizar una Proeza Física necesita de una tirada en un valor de Proeza que es igual a la característica de Movimiento dividida entre 2,5. No se puede disparar mientras se lleva a cabo una Proeza Física.

### LA NATACIÓN

Para nadar, un guerrero efectúa una Tirada de Proeza y le resta su valor de Resistencia. Si el resultado es superior a 0, se puede desplazar la mitad de su Movimiento en el agua. En caso contrario, sufre una Herida Liger a y permanece inmóvil.

### EL SALTO

Para saltar, el guerrero debe disponer de un impulso al menos igual a la distancia que desea cruzar, en longitud o en altura. Puedes llegar al contacto con un adversario tras un salto : los son los mismos que los de una Carga.

Durante un **salto de longitud**, el guerrero corre y efectúa una Tirada de Proeza de una dificultad igual a 4 +1 por cada vez que la distancia sea igual a la de su propia peana. Si tiene éxito, llega al borde opuesto y termina su desplazamiento.

El **salto de altura** necesita una Tirada de Proeza de una dificultad igual a la altura en cm que se desea franquear + el valor de Resistencia del guerrero. La dificultad se reduce en 2 puntos si el obstáculo es de un Tamaño inferior al de la miniatura. Si el chequeo es exitoso, el combatiente se encuentra detrás del obstáculo y su movimiento termina. Para saltar por encima de una miniatura, la altura a tener en cuenta es determinada por el Tamaño más grande que el combatiente trate de franquear. PEQUEÑO : 2, MEDIANO : 4, GRANDE : 6, MUY GRANDE : 8. Si el guerrero falla, sufre una Herida en las Piernas de una Fuerza igual al número de cm que deseaba franquear (salto de altura) o la distancia que le separa del fondo (salto de longitud).

### LA ESCALADA

La escalada de un obstáculo requiere una Tirada de Proeza a la cual es restada la Resistencia del guerrero. Este sube entonces un número de cm igual al resultado final de la Tirada de Proeza. Dispón un marcador para representar la posición de la miniatura. Si el resultado es negativo, el guerrero cae : encaja una herida normal, de Fuerza igual a la distancia que le separa del suelo al principio del movimiento de escalada. Si falló mientras que estaba al nivel de una superficie plana suficiente para colocar su propia peana, no sufre ninguna herida.

Si un guerrero, por una razón o por otra, decide dejarse caer voluntariamente, recibe una herida en las piernas de una Fuerza

igual a la distancia que le separa del suelo, pero restará su valor de Proeza a la Tirada de Herida. Si la Fuerza de la Tirada de Heridas es negativa, ésta es ignorada.

## movimientos especiales

### EL DESTRABARSE

Un combatiente puede destrabarse de un Cuerpo a Cuerpo en su movimiento. No se puede destrabar de un combate si es Cargado o Trabado durante la fase de Movimiento, o si está trabado por el máximo de adversarios autorizados para su peana. Si desea Destrabarse de un combate, debe tener éxito en un chequeo de Iniciativa. La dificultad de esta tirada es igual a 4 + 2 por adversario trabado con él.

Si lo consigue, se puede desplazar su característica de MOV en cm en cualquier dirección. Puede incluso Trabarse con otro adversario o disparar normalmente. Si falla, no llega a romper el combate y no podrá colocar dados en Ataque en la próxima fase de Cuerpo a Cuerpo. Podrá sin embargo Contraatacar o servirse de la Competencia Ambidiestro. En el mismo turno, no se puede Trabar de nuevo a la miniatura de la que se acaba de Destrabarse.

### LA ESQUIVA

Cuando efectúa movimientos acrobáticos o que se desplaza al ras del suelo, el guerrero que realiza una Esquiva se desplaza la mitad de su característica de MOV, pero no podrá hacer nada más hasta el final del turno. A cambio, el alcance de todos los tiros dirigidos contra él será aumentado un rango. Por ejemplo, un tiro a corto alcance se convierte en un tiro a medio alcance. La Esquiva no puede ser realizada por las tropas que posean una montura en su equipamiento y no puede ser ejecutada en Cuerpo a Cuerpo. Es posible disparar a través de las tropas propias cuando estas ejecutan una Esquiva. Un combatiente puede igualmente disparar sin penalización a través de un guerrero que realiza una Esquiva.

### LA INFLUENCIA DEL MIEDO

Existen sobre Aarklash criaturas repugnantes, algunas están dotadas de una maligna y cínica inteligencia, o de grandes poderes. Debido a tales visiones, un combatiente puede perder su sangre fría y no reaccionar normalmente a las órdenes o incluso huir.

Antes de Cargar o trabar a una miniatura en Cuerpo a Cuerpo, se debe designar un objetivo y medir la distancia de desplazamiento necesaria. Un guerrero deberá hacer un chequeo de Coraje para superar el Miedo y así el Cuerpo a Cuerpo es posible.

Las mismas reglas se aplican cuando un guerrero es Cargado o Trabado por una criatura que provoca Miedo. Cuando debas hacer un chequeo de Coraje, lanza 1D6 y suma el resultado a vuestra característica de Coraje.

Las penalizaciones debidas al Miedo son de -1 en Iniciativa, Ataque y Defensa. Estas son acumulables con las penalizaciones debidas a la Carga, pero no pueden disminuir una característica por debajo de 0.

- Si el resultado es estrictamente superior a la característica de Miedo de tu adversario, el chequeo es exitoso y el combate se resuelve normalmente. Un resultado inferior o igual es un fallo.

- Si el guerrero falla el chequeo mientras es Cargado o Trabado por una miniatura aterradora, sufre las penalizaciones

debidas al Miedo. Si su carta de referencia no ha sido activada este turno, huye de la criatura que le inspiró el Miedo el doble de su Movimiento, dándole la espalda. No puede Destrabarse de un combate en el que ya se encontrara trabado. En todos los casos, la miniatura aterradora debe terminar su movimiento y puede declarar un nuevo objetivo inicial está fuera de su alcance. Dispone, para alcanzarlo, del resto de su distancia de desplazamiento. Debe continuar así hasta haber agotado el resto de su movimiento.

- Si el guerrero falla el chequeo mientras que desea Cargar o Trabar una miniatura aterradora, queda paralizada por el terror. No se puede desplazar voluntariamente y sufre los malus del Miedo hasta el final del turno. Si la criatura le Carga o Traba en respuesta, huye automáticamente. Si otra criatura horrorosa le Carga o Traba, repite chequeo de Coraje para no huir. Si la miniatura deja el terreno bajo el efecto del Miedo, es contada como una baja. En el caso de que muchas miniaturas Carguen simultáneamente a una miniatura que provoca Miedo, no se efectúa más que un solo chequeo por todo el grupo, utilizando el mejor Coraje de entre estos guerreros y sumando un bonus de + 1 por combatiente adicional. El resultado se aplica a todos los guerreros implicados. A la inversa, si muchas criaturas que inspiran Miedo Cargan simultáneamente a la misma miniatura, se benefician del mismo bonus de + 1 en Miedo.

Un combatiente bajo la influencia del Miedo puede intentar una Tirada de Reagrupamiento. Aunque no podrá hacerlo durante el turno en el que falló el chequeo de Coraje. Podrá intentar Reagruparse durante cada fase de Movimiento siguiente, cuando se active su carta. El Reagrupamiento requiere una Tirada de Coraje de dificultad igual al Miedo que aterrizó al Combatiente. Si el chequeo es exitoso, el guerrero no sufre más los malus del Miedo. No huye más y puede desplazarse. Si el chequeo es fallado, el combatiente sufre todavía los malus y continúa huyendo. Un guerrero que elimina al adversario que lo aterrizó, realiza automáticamente su chequeo de Reagrupamiento al turno siguiente. Cuando elimina a su adversario, está todavía aterrizado y no puede realizar Movimiento de Persecución.

Un combatiente que consigue un chequeo de Coraje contra un umbral de Miedo dado es inmunizado a los valores de Miedo inferiores o iguales a éste. Este efecto dura hasta el final de la partida. ¡ Reagruparse no inmuniza al umbral de Miedo que aterrizó al combatiente !

Las criaturas que provocan Miedo en su carta de referencia ignoran estos efectos.

## La fase de tiro

Durante la Fase de Tiro, las tropas equipadas con armas a distancia entran en acción y pueden disparar sobre los enemigos que tengan a la vista. El campo de visión de una miniatura es de 180° delante de ella.

Ningún obstáculo puede cortar la línea de visión entre el tirador y el objetivo ya que se considera que todos los elementos del terreno son representaciones a escala de lo que simbolizan. A menos que se indique lo contrario, una miniatura no puede disparar sino una vez por turno.

Para poder disparar, un combatiente debe:

- ver a su objetivo.
- no estar en Cuerpo a Cuerpo.

- no haberse desplazado más de su distancia de Movimiento en la fase de Movimiento, ni de haber realizado cualquier Proeza Física o haber realizado una Esquiva.

No tienes el derecho a medir la distancia que te separa del objetivo antes de haberlo designado. La distancia que separa al tirador de su enemigo se mide una vez que el jugador designó su objetivo.

Si el objetivo no está al alcance, el Tiro falla automáticamente.

Los guerreros disparan uno a uno, comenzando por el que tiene la mejor Iniciativa. Si varios que combatientes de tu ejército tienen un valor idéntico en Iniciativa, consideran que sus tiros son simultáneos. Si varios combatientes de ejércitos diferentes tienen un valor idéntico en Iniciativa, son los tiradores del jugador que obtuvo el resultado más alto en Tirada Táctica los que disparan primero.

Para disparar, efectúa una Tirada de Tiro : lanza a un D6 y añade el resultado a su característica de Tiro. Según la distancia al objetivo y el Tiro elegido, la dificultad será más o menos importante. Es posible disparar "a través" de una miniatura que realiza una Esquiva.

En Confrontation, existen tres alcances y cuatro tipos de Tiro diferentes. Ciertos parámetros pueden variar la dificultad. Existe un caso particular de Tiro: el Tiro en Respuesta.

## el alcance del tiro

El arma a distancia mencionada en el Equipamiento del tirador indica tres alcances expresados en cm : Corto, Medio y Largo, así como una Fuerza que le es propia.

En Condiciones normales, las dificultades básicas son las siguientes / un resultado de 1 es siempre un fracaso :

- Corto: 4
- Medio: 7
- Largo: 10

## los tipos de tiro

Cuando dispara, un combatiente puede elegir entre los cuatro tipos de Tiro siguientes, según los desplazamientos que realice :

- **Tiro Estático** : el tirador no se movió. Es la opción de Tiro más corriente, la dificultad es idéntica al chequeo básico, sin contar los posibles modificadores suplementarios.

- **Tiro Dinámico** : cuando el tirador se desplaza, pero sin superar su propia característica de Movimiento, su Tiro es menos preciso. La dificultad aumenta en un punto.

- **Tiro de Precisión** : el tirador ajusta perfectamente su objetivo. El Tiro de Precisión se declara en el momento en el que el tirador va a actuar. Su Iniciativa se disminuye de 2 puntos en el momento de solucionar el orden de los disparos. Como contrapartida, la dificultad de su Tiro se reduce de un punto. Un tirador no puede acumular varias veces las ventajas del Tiro de Precisión durante un mismo turno.

- **Tiro Rápido** : el Tiro Rápido se basa más en la velocidad que en la precisión. Se declara en cualquier momento durante la fase de Tir. Aumenta la Iniciativa del tirador en 2 puntos para la resolución del orden de los disparos y solamente para ésta, luego aumenta la dificultad del Tiro en 1 punto. Un tirador no puede acumular varias veces las ventajas de este Tiro durante un turno.

Es posible acumular los distintos tipos de Tiro durante un mismo turno. En este caso preciso, la iniciativa puede descender por debajo de 0.

## Los modificadores de tiro

Todos los modificadores se aplican a la dificultad del Tiro:

- El objetivo sólo es parcialmente visible (cubierto por un elemento de decorado o un obstáculo de Tamaño más pequeño): +1
- la miniatura que supone un obstáculo al tiro realiza una Esquiva: el tiro no sufre ningún modificador.
- Según el Tamaño del Objetivo, ciertos modificadores se aplican:

- Pequeño +1
- Mediano 0
- Grande -1
- Muy Grande -2

- el objetivo está trabado en Cuerpo a Cuerpo : si el Tiro tiene éxito, determina que miniatura es alcanzada entre el objetivo inicial y todas aquellas en contacto peana con peana con ella lanzando uno o más D6.

- Una miniatura de Tamaño Pequeña cuenta por 1
- Un guerrero de Tamaño Mediano por 2
- Un combatiente de Tamaño Grande por 3
- Una criatura de Tamaño Muy Grande por 4.

*Ejemplo:* un Merodeador Goblin (Tamaño Pequeño) está trabado por un Caballero de la Redención (Tamaño Grande) y un Lancero Grifo (Tamaño Mediano). Si un Fusilero del Grifo decide disparar sobre el Goblin, tiene una probabilidad entre 6 de alcanzar a su objetivo: 1 + 2 + 3

Nota : todos los modificadores a los disparos son acumulativos.

## el tiro en respuesta

Durante la Fase de Movimiento, si tienes en reserva la carta de un tirador que es Cargado o Trabado por una miniatura enemiga, puedes jugar inmediatamente esa carta y declarar un Tiro en Respuesta. El Tiro en Respuesta se resuelve inmediatamente y la dificultad es automáticamente fijada a 6. No es posible acumular los efectos de un Tiro en Respuesta con los de un Tiro Rápido o un Tiro de Precisión.

Si el tirador es Cargado o Trabado por un adversario que causa Miedo, éste debe chequear sobre Coraje antes de poder realizar un Tiro en Respuesta. En caso de fallar, huye y no puede disparar.

Cualquiera que sean las consecuencias del Tiro en Respuesta, el tirador no podrá disponer ningún dado en Ataque durante la próxima fase de Cuerpo a Cuerpo. Si el tirador abate así a su objetivo, puede desplazarse una distancia máxima igual a su Movimiento. Si la carta de referencia del Tirador en Respuesta representa a varios guerreros, sólo los que están siendo Trabados o Cargados se registrarán por las reglas del Tiro en Respuesta. Los demás dejarán de estar considerados como en Reserva y deben ser activados inmediatamente. Si el tirador alcanza a su objetivo, el atacante lanza dos dados para

determinar los daños y consulta la Tabla de Heridas que se encuentra al final de este libreto.

El resultado se aplica inmediatamente.

## la fase de cuerpo a cuerpo

El Cuerpo a Cuerpo es decisivo en una partida de Confrontation. Es en ese momento cuando las tácticas de cada jugador van a decidir la suerte de los combatientes.

### EL COMBATE Y SEPARACIÓN DE LA MELÉ

En los enfrentamientos, un grupo de combatientes el llamado melé. Ciertas melés pueden a veces parecer complejas, en particular cuando los ejércitos presentes poseen un gran número de combatientes en contacto <<peana con peana>>.

El jugador que ganó la Tirada de Táctica al principio del turno (refiérase a la Fase de Movimiento) decide la manera en que las melés son separadas. Cada combate, después de la separación, se soluciona por el enfrentamiento de un guerrero contra otro o de un guerrero contra varios. Una miniatura que se encuentra trabada a principios de la fase de Cuerpo a Cuerpo jamás debe encontrarse sin adversario después de una separación de melé.

### RESOLUCIÓN DE UN COMBATE

Cada combate cuerpo a cuerpo se resuelve de forma independiente a los demás. Los resultados de un combate (herida, muerte) se aplican inmediatamente :

**1** – Cada jugador realiza una tirada de Iniciativa para sus guerreros. Los dados son tirados simultáneamente. En caso de empate, vuelve a lanzar los dados hasta que uno de los bandos tome la ventaja. El que haya obtenido el mayor calor golpea el primero : es el **Atacante**. Su adversario es llamado **Defensor**. Cuando varias miniaturas de un mismo bando están trabadas en un combate, efectúa un solo chequeo para el grupo, utilizando el guerrero con la mayor la Iniciativa y sumando un bonus de +1 por guerrero suplementario. El resultado se aplica a todos los guerreros trabados en este combate.

**2** – Una vez que la Iniciativa es determinada, los jugadores van a elegir entre varias tácticas de combate: van a poder atacar, defender, o las dos. **Un combatiente dispone siempre de un D6 por él, más uno por adversario en contacto con su peana.**

Si el combate es << uno contra uno >>, cada jugador dispone de dos D6 en mano. Si el combate es << varios contra uno >>, el jugador en exceso coge dos D6 por guerrero de su bando.

Su adversario coge tantos como adversarios tenga el guerrero en contacto, más uno por sí mismo. Cada dado da derecho a un ataque o una defensa.

El Defensor reparte sus dados primero, designando los dados que van a ser destinados a Ataque y los que van a servir a la Defensa.

El Atacante coloca a continuación sus dados.

**3** – El Atacante va a continuación a fijar libremente un umbral a su Ataque, es decir, que va a intentar realizar un golpe más o menos difícil y en consecuencia más o menos difícil de parar por su adversario. Anuncia la dificultad que va a intentar alcanzar o sobrepasar con su Tirada de Ataque.

Si el resultado de la Tirada (ATQ + un D6) es igual o superior a la dificultad que había fijado, un golpe alcanza al adversario. El Defensor va entonces a intentar de evitar el golpe. Para ello,

efectúa una Tirada de Defensa, si ha colocado dados en defensa. Debe obtener un resultado superior o igual al umbral fijado por su adversario en la Tirada de Ataque. Si sale bien, se desvía el golpe. Si falla, el Atacante va a poder efectuar una Tirada de Heridas.

Pasa al punto 4.

La dificultad mínima de toda Tirada de Ataque es siempre igual a la característica de Defensa del adversario, si éste colocó al menos un dado en defensa.

El atacante debe efectuar todos sus Tiradas de Ataque antes que el Defensor intente defenderse. Sin embargo, la dificultad de cada Tirada de Ataque puede ser diferente. El Defensor debe elegir los Ataques que desea parar **antes** de lanzar sus dados de Defensa.

4 – Para determinar los daños, el Atacante lanza dos D6 por cada Ataque realizado que no fue bloqueado en la Tabla de Heridas. Los resultados se aplican inmediatamente.

5 – Si el Defensor todavía tiene guerreros válidos y dados de Ataque, puede replicar (vuelve al paso 3).

### LA DEFENSA SOSTENIDA

La Defensa Sostenida permite a un guerrero parar varios Ataques enemigos con el mismo dado de Defensa, cumpliendo las dos condiciones siguientes :

- El guerrero se enfrenta en Cuerpo a Cuerpo a adversarios que le superan en número.
- El guerrero a colocado al menos tantos dados en Defensa como en Ataque.

Después de ser lanzados, el Defensor puede asignar el dado de una de sus Defensas exitosas, y sólo uno, a la Defensa Sostenida. Gracias a ese dado de Defensa Sostenida, puede intentar parar un Ataque suplementario. El umbral de dificultad es aumentado en 2 puntos. Si esta primera Defensa Sostenida es realizada, podrá entonces intentar parar otro Ataque en el que el umbral será esta vez aumentado en 4 puntos. Y así sucesivamente, hasta que el Defensor falle su tirada o no tenga más Ataques que parar. Una vez designados, los dados de Defensa Sostenida no pueden ser utilizados para efectuar Contraataques, y lo mismo ocurre con la Competencia Ambidiestro.

### MOVIMIENTO DE PERSECUCIÓN

Al final de un combate, todos los combatientes que participaron en la eliminación de un enemigo con quien estaban trabados en Cuerpo a Cuerpo pueden desplazarse la mitad de su Movimiento, en cualquier dirección. Este movimiento especial sólo se autoriza una única vez por guerrero y por fase de Cuerpo a Cuerpo.

En un Movimiento de Persecución, una miniatura puede Trabrar y combatir a nuevos adversarios, a condición de que pueda alcanzar enemigos que no estén trabados o que pueda unirse a un combate que aún no se haya resuelto.

Como todo movimiento para Trabrar (véase la Fase de Movimiento), no se considera a un Movimiento de Persecución como una Carga. Se considera al Movimiento de Persecución como un movimiento normal. No tiene ningún modificador particular y puede implicar Tiradas de Coraje como se detalla en el capítulo << La Influencia del Miedo >>.

### LOS PERSONAJES

Ciertos individuos del mundo de CONFRONTACIÓN son extremadamente poderosos. Estos Personajes tienen la piel dura y sobrevivieron a numerosas batallas. Se los distingue ya que llevan un nombre que les es propio. El estatuto particular de los Personajes les confiere capacidades reservadas sólo a ellos.

### ATAQUES Y DEFENSAS MÚLTIPLES

Los personajes pueden hacer llover una granizada de golpes sobre sus adversarios y tienen la capacidad de defenderse de numerosos enemigos. Durante un combate, un personaje puede, si lo desea, disponer de más dados de combate que otro combatiente.

Por cada dado suplementario, el personaje sufre una penalización de -2 en Ataque **y** en Defensa. Puedes tener tantos dados suplementarios como tus características de Ataque y Defensa lo permitan, pero ninguna debe descender por debajo de 0. Los dados suplementarios, así como las modificaciones que implican, son válidas hasta el final del turno en curso.

### EL CONTRAATAQUE

Un personaje puede intentar Contraatacar en lugar de Defenderse. Debe anunciarlo justo antes de efectuar sus Tiradas de Defensa. La dificultad de esas tiradas aumenta entonces en 2 puntos. Cada Ataque bloqueé da un dado de Ataque suplementario contra ese adversario. Los Magos y los Fieles no pueden realizar Contraataque.

Los Magos-Guerreros y los Mojes-Guerreros tienen sin embargo el derecho a Contraatacar, incluso cuando no son Personajes.

### GOLPE MAESTRO

Si tu Personaje dispone de al menos 2 dados en Ataque, puede intentar asestar un Golpe Maestro. Efectúas sólo una única Tirada de Ataque, todos los demás dados se pierden. Si el Ataque lanzado no es bloqueado por el adversario, añade la dificultad que habías elegido para tu Tirada de Ataque al resultado de la Tirada de Heridas siguiente.

### e j e m p l o   d e   c o m b a t e

Mientras los ejércitos de Alahan y Achéron combaten en la distancia, un pequeño destacamento de soldados del León conducido por la Leona Roja intenta incorporarse al campo de batalla. Al rodear un bosque, son atacados por los Muertos-Vivientes.

Emitiendo un gruñido terrorífico, un Wolfen Zombi Carga contra un Paladín. Antes de que el jugador de Achéron desplace su miniatura, el jugador de León debe efectuar un chequeo de Coraje para determinar si el Paladín resiste al Miedo de la criatura. El valor de Coraje del Paladín es de 5 mientras que el Miedo del Wolfen Zombi es de 8. Deberá de obtener un resultado de 4 o más en su tirada de dados para superar el valor de Miedo de su adversario. El jugador Alahan obtiene un 5, o sea un total de 10 : la suma del Coraje 5 del Paladín con el resultado del D6.

El chequeo es superado y el Paladín no sufre los malus vinculados al Miedo. Resiste al Miedo, pero es Cargado, sufriendo una penalización de - 1 en INI, en ATQ y en DEF hasta el fin del turno.

La miniatura del Wolfen Zombi es colocada en contacto con la totalidad de un lado de la peana del Paladín. Los dos adversarios están ahora en Cuerpo a Cuerpo y se preparan para

combatir. Cada jugador efectúa entonces un chequeo de Iniciativa para saber cuál del dos va a tomar la ventaja.

El jugador de Achéron obtiene un 2, lo que le da un total de 5 : 3 en Iniciativa + 2 por el resultado del dado. El jugador León también obtiene igualmente un 2, o sea un total de 4 : 3 en Iniciativa + 2 por el resultado del dado - 1 debido al malus de la Carga.

El Wolfen Zombi consigue el chequeo de Iniciativa por 5 a 4. Es pues el Paladín el que debe repartir primero sus dados entre Ataque y Defensa. Trabados en un combate uno para uno, cada combatiente dispone de dos dados de Cuerpo a Cuerpo. Prudentemente, el Paladín decide colocar un dado en Defensa y otro en Ataque. El jugador Achéron, confiando en la potencia de su combatiente, elige colocar sus dos dados en Ataque.

El jugador Achéron ataca el primero y determina el umbral de dificultad de los Ataques del Wolfen Zombi. Elige un umbral de 9 para cada uno de sus golpes. Su Característica de Ataque es de 6. El Wolfen Zombi deberá obtener 3 o más en sus tiradas de Ataque para pasar o igualar el umbral que ha elegido. El jugador Achéron lanza sus dos dados y obtiene 5 y 2. Sólo tiene éxito con uno de sus dados de Ataque, el resultado de 2 no es suficiente para alcanzar 9.

El Paladín va ahora a intentar parar el Ataque gracias al dado que colocó en Defensa. El umbral de dificultad de la Defensa es el mismo que el del Ataque que debe de Defender, va a tener que igualar o pasar 9. La característica de Defensa del Paladín es normalmente de 3, pero ha sufrido una carga, debe restar 1 punto a esa Defensa. No teniendo más que un valor de 2 en Defensa, el Paladín debe obtener un 7 o más en su tirada de dados para igualar o pasar el umbral de 9. Esto significa que deberá obtener un 6, relanzarlo y obtener un segundo resultado de al menos 2 (puesto que un resultado de 1, incluso después de relanzar un 6, es siempre un fracaso).

El jugador Alahan desgraciadamente no obtiene más que un 3 en su tirada de Defensa. El resultado es demasiado escaso para parar el terrible golpe. El Wolfen Zombi inflige pues una Tirada de Heridas al Paladín.

Para esta Tirada de Heridas, el jugador Achéron lanza dos D6 y obtiene 3 y 6. El resultado más bajo, sirve para localizar el golpe. El 3 indica que el Paladín es golpeado en el Tronco. La suma de los dos dados es, 9 + la Fuerza de 13 del Wolfen Zombi - el valor de Resistencia 7 del Paladín determina la gravedad de la Herida. El impacto del Wolfen Zombi es de 15 : 9 + 13 - 7.

Un golpe de 15 localizado en el Tronco corresponde con una Herida Crítica. A partir de ahora, todos los resultados de las tiradas de dados del Paladín en INI, en Ataque, en Defensa y en Tiro serán reducidos en 3 puntos hasta el final de la partida. Gravemente herido, pero todavía vivo, el Paladín puede ahora atacar en su turno puesto que le sigue quedando un dado de Ataque...

A pocos metros de allí, la Leona Roja ha sido Cargada por 4 Zombis.

Gracias a la Competencia Justo, ella no ha tenido que efectuar el chequeo de Coraje y, a pesar de la superioridad numérica, ha alcanzado a conseguir la Iniciativa. Los Zombis disponen cada uno de dos dados de Combate, o sea ocho en total. Esperando aprovecharse de su superioridad numérica para eliminar a la heroína del León, el jugador Achéron coloca todos sus dados en Ataque. La Leona Roja dispone por su parte de un dado de combate, más un dado por enemigo en contacto con ella, o sea

un total de cinco dados. El jugador Alahan elige colocar dos dados de Ataque y tres de Defensa.

Los Zombis no tienen colocado ningún dado en Defensa, así que el jugador Alahan elige el umbral de Ataque más bajo. La característica de Ataque de la Leona Roja es de 7 - 1 debido a la Carga, o sea 6. El resultado mínimo para que una tirada de dado sea exitosa es de 2 o más (un resultado de 1 es siempre un fallo). El umbral de Ataque mínimo de la Leona Roja es pues de 8 (6 + 2). El jugador León lanza sus 2 dados de Ataque y obtiene 1 y 5. Un solo Ataque es exitoso. La Leona procede con la Tirada de Heridas y obtiene un doble 3, resultado que, gracias a su espada sagrada, entraña un MUERTO. Uno de los cuatro Zombis es eliminado, lo que ya no deja pues más que seis dados de Ataque al jugador Muerto-Viviente que puede ahora Atacar a su vez.

Procede con sus Ataques eligiendo un umbral de dificultad de 7. Con su característica de Ataque de 4, los Zombis tienen necesidad de obtener resultados de 3 o más para realizar sus Ataques. Los seis dados indican respectivamente 6, 2, 5, 6, 2 y 3. Cuatro Ataques son realizados.

El jugador Alahan lanza sus tres dados de Defensa y obtiene 1, 4 y 3. Dos Ataques son parados. La Leona Roja ha parado aunque sea un Ataque, se encuentra en inferioridad numérica y no colocó más dados en Ataque que en Defensa. Puede pues intentar una Defensa Sostenida para parar uno de los dos Ataques restantes.

La dificultad de este chequeo es igual al umbral inicial de 7, más 2 por la Defensa Sostenida, es decir un total de 9. La Defensa de la Leona Rosa es de 5 durante este turno debido a la Carga, debe obtener un resultado de 4 o más para realizar la Defensa Sostenida. Obtiene un 5, para un tercer Ataque e intenta una nueva Defensa Sostenida para bloquear el último Ataque. La dificultad del chequeo aumenta en 2 puntos más y pasa a 11. Será necesario pues un 6 en la tirada de dado para permitir a la Leona defenderse.

¿ La suerte sonreirá una vez más a la campeona del León ?

Nota: Este ejemplo utiliza las características de la segunda Encarnación de la Leona Roja.

## competencias

Ciertos combatientes poseen facultades particulares, a veces innatas o adquiridas después de largos años de entrenamiento : las Competencias. Cuando un guerrero posee Competencias especiales, éstas son indicadas en la carta de referencias. Los efectos de cada una de ellas son explicadas abajo.

Ciertas Competencias tienen valores variables indicados como / X, como Mando, Mutágeno o Regeneración. Por ejemplo, Mando / 10 indica un alcance del mando de 10 cm, Regeneración / 5 entraña un éxito con un resultado de 5 o más.

**Alianza / X** : por afinidad, por un cúmulo de circunstancias o por interés, el combatiente que posee esta Competencia puede aliarse al pueblo o a la Via de Alianza indicada después de esta competencia. Pasa a ser un Aliado.

**Ambidiestro** : los guerreros Ambidiestros pueden manipular simultáneamente dos armas con la misma habilidad, lo que los hace temibles. Los combatientes Ambidiestros tienen la facultad de Contraatacar sin penalización. Obtienen un dado de Ataque por cada Defensa realizada. Ambidiestro no es compatible con el Contraataque ni con la Defensa Sostenida.

**Asesino** : los Asesinos son guerreros entrenados para realizar ataques relámpagos tan potentes como precisos. Un Asesino que Carga a su víctima lanzará tres dados durante la primera Tirada de Heridas contra ella. Elegirá entonces los 2 dados que le convengan para determinar la gravedad de los daños infligidos. Un << Asesino >> es inmune a los efectos de esta Competencia.

**Bravura** : los combatientes que poseen la Competencia Bravura no consideran un resultado de 1 durante una Tirada de Coraje como un fallo automático (incluso después de relanzar un 6). Todos los resultados de 5 durante las Tiradas de Coraje son consideradas como iguales a 6 y pueden ser relanzadas.

**Brinco** : ciertas criaturas de Aarklash han aprendido a desplazarse mediante brincos. Son capaces de cruzar una distancia igual a la mitad de su desplazamiento de un único brinco, ignorando todos los obstáculos, incluso una miniatura cuyo tamaño en altura no supera su característica de Movimiento en centímetros. Una miniatura puede efectuar dos brincos por turno, sea cuál que sea el tipo de desplazamiento. Es imposible saltar durante una Esquiva o una Proeza Física.

**Brutal** : ciertos guerreros son verdaderamente brutos y asestan golpes de una rara violencia, muy difíciles de parar. Todos los resultados de 5 durante las Tiradas de Ataque son considerados como iguales a 6 y pueden pues ser relanzados. Para ellos, un 1 obtenido después de haber relanzado un dado en un chequeo de Ataque no es un fallo automático.

**Carga Bestial** : la Carga Bestial es una técnica de combate que permite utilizar el peso de su cuerpo como medio de ataque. Un guerrero que posee esta Competencia coloca un dado suplementario en Ataque contra el objetivo que acaba de Cargar. Esta Competencia no tiene efecto al Trabarse o durante un Movimiento de Persecución.

**Colosal** : una criatura Colosal ignora los malus debidos a las primeras Heridas. Si sufre un primer MUERTO, considera que es una Herida Grave y aplica los malus debidos a este estado. Si es MUERTA una segunda vez pasa a Herida Crítica y sufre los malus de esta Herida. Al tercer MUERTO muere de veras.

**Destrero** : ciertos jinetes entrenan a su montura con el fin de hacerlos destreiros que les ayuden en el combate. En Cuerpo a Cuerpo el Destrero da un dado de combate suplementario, que se añade a los que tiene derecho normalmente su jinete. Este dado suplementario no se añade durante una Carga. Un jinete beneficiado de esta Competencia puede realizar una maniobra de Esquiva.

**Duro de Pelar** : cuando un guerrero efectúa una Tirada de Heridas sobre un combatiente Duro de Pelar, los efectos de la Herida se leen un línea más arriba en la Tabla de Heridas. No es posible subir de esta manera más arriba de la primera línea de Tabla. Duro de Pelar no se aplica por el contrario en las Heridas Excepcionales (los dobles) ni en el resultado MUERTO en la Tabla de Heridas.

**Espadachín** : los Espadachines tienen una maestría en el camino de las armas raramente igualado. Ignoran el umbral mínimo fijado por la Defensa del adversario durante toda Tirada de Ataque.

**Enorme** : una criatura Enorme ignora los malus debidos a las primeras Heridas. Si sufre un primer MUERTO, considera que es una Herida Crítica y aplica los malus debidos a ese estado. Al segundo MUERTO muere de veras.

**Estado Mayor** : un Estado Mayor agrupa a un Personaje que dispone la Competencia Mando, un Músico y un Porta-estandarte a distancia de Mando los unos de los otros. Todos los combatientes situados a distancia de Mando de uno de los tres miembros del Estado Mayor pueden utilizar el valor de Coraje / Miedo y de Disciplina del Personaje + 2. Un Campeón, un Músico o un Porta-estandarte sólo pueden formar parte de un único Estado Mayor a la vez.

**Explorador** : durante la Aproximación, las cartas de referencias de los Exploradores de cada ejército se barajan en un mazo aparte. Después de haber agotado el mazo principal de la Aproximación, los exploradores son desplegados a su vez, de la misma manera.

Un Explorador puede ser colocado sobre todo el terreno, incluso dentro del campo de visión enemigo. Los Exploradores pueden ser desplegados de manera que Carguen a un enemigo en el primer turno, pero fuera de la distancia de Marcha de toda miniatura enemiga presente ya sobre el terreno.

- si el Explorador se despliega a su propia distancia de Carga de un adversario es considerado como visible por el enemigo.
- si el Explorador se despliega fuera de su propia distancia de Carga de un adversario, se considera como << invisible >> y no puede ser objetivo de ninguna acción enemiga.

Mientras no realice ninguna acción con la excepción de un chequeo de Coraje, un chequeo de Competencia, o que un adversario no esté a distancia de Marcha de él, el explorador está oculto y no puede ser objetivo directamente de ninguna acción enemiga. Podrá desplazarse y seguir siendo invisible mientras cumpla las condiciones mencionadas anteriormente.

**Fanatismo** : para un Fanático, todos los resultados de 5 en las Tiradas de Disciplina son considerados como 6 y pueden ser relanzadas. Cuando un fanático falla un chequeo de Coraje, debe intentar una Tirada de Disciplina con la misma dificultad para no huir. Sufrirá a pesar de todo los efectos del Miedo y no podrá Cargar o Trabarse a la criatura que lo asustó.

**Furia Guerrera** : un combatiente alcanzado por la Furia Guerrera se hunde en un estado de demencia destructiva e incontrolable. Esta Competencia es opcional. Si el jugador decide utilizarla, debe anunciarlo justo antes de la Tirada de Iniciativa, en la fase de Cuerpo a Cuerpo. El guerrero puede asignar un D6 suplementario en Cuerpo a Cuerpo, pero todos sus dados son automáticamente colocados en Ataque. Estos efectos duran hasta el final del turno. No puedes utilizar esta Competencia a raíz de un Destrarse fallado.

**Gigantesco** : una criatura gigantesca ignora los malus debidos a las primeras Heridas. Si sufre un primer MUERTO, considera que es una Herida Ligera y aplica los malus debidos a este estado. Si es MUERTA una segunda vez pasa a Herida Grave y sufre los malus de ese nivel de Herida. Al tercer MUERTO pasa a Herida Crítica y sufre las penalizaciones asociadas. Al cuarto MUERTO, es derribada.

**Grito de Guerra / X** : en el momento de Cargar a un enemigo, el guerrero emite un aullido de odio. Este grito le da un nivel de Miedo igual a / X en el momento en el que carga. Puede entonces enfrentarse a una criatura espantosa sin tener que chequear su Coraje. El Grito de Guerra sólo es utilizable durante una Carga.

Ante un adversario que cause Miedo a las criaturas espantosas, el combatiente deberá utilizar su valor de Coraje para resistir.

**Grito de Reagrupamiento** : la esperanza y el temor dan a veces la fuerza para derribar todos los obstáculos. El combatiente que posee esta Competencia es capaz de inspirar actos heroicos a sus compañeros de armas. Una vez por partida, puede emitir un Grito de Reagrupamiento : todos los guerreros de su pueblo son inmunes al Miedo hasta el final del turno de juego. Los guerreros que estaban huyendo se reagrupan y pueden actuar normalmente de nuevo.

**Hostigamiento** : el Hostigamiento permite a un guerrero disparar durante la fase de Movimiento, si el tipo de desplazamiento lo permite. Si elige hacerlo, no podrá efectuar Tiro Rápido ni Tiro de Precisión. ¡ Una vez el tiro es efectuado, el guerrero puede terminar su movimiento y puede incluso Trabajar a un adversario en Cuerpo a Cuerpo ! Si el guerrero ha elegido disparar durante la fase de Movimiento, no podrá disparar durante la fase de Tiro.

**Instinto de Supervivencia**: existe sobre Aarklash combatientes donde el instinto de conservación es tan fuerte que la Muerte deberá venir a buscarles en persona para finiquitarlos. Antes de cada Tirada de Heridas contra un guerrero así, lanza un D6. Con un resultado de 6, esa Herida es automáticamente anulada.

**Justo** : los Justos marchan sobre la enigmática senda de la Verdad, la Armonía o las Tinieblas insondables. Nada podría hacerlos doblegarse. Un Justo es inmune a toda forma de Miedo, incluso de origen mágico y no puede pasar bajo el control del enemigo de ningún modo.

**Mando / X** : todos los guerreros situados a distancia / X de la miniatura que posee esta Competencia pueden utilizar sus valores de Coraje, Miedo y Disciplina si deben chequear por una de estas tres características. En el marco de las Alianzas, sólo el pueblo del << Comandante >> puede beneficiarse de sus efectos. Las miniaturas amigas situadas a Mando / X de un Porta-estandarte se benefician de un bonus de +1 en un chequeo de Coraje. Todas la miniaturas situadas a distancia / X de un Músico se benefician de un bonus de +1 en los chequeos de Disciplina. El Mando no propaga el Miedo a los combatientes que disponen de un valor de Coraje en su carta de referencias y viceversa.

**Miembro Suplementario** : un combatiente que posee Miembros Suplementarios puede elegir reforzar su poder ofensivo o defensivo. Esta Competencia es Opcional. Si el jugador decide utilizarla, debe anunciarlo justo antes de la Tirada de Iniciativa, en la fase de Cuerpo a Cuerpo. El guerrero puede invertir sus valores en Ataque y en Defensa. Estos efectos duran hasta el final del turno.

**Mercenario** : un guerrero Mercenario se pone al servicio del que esté dispuesto a pagar el precio. Un Mercenario puede

combatir del lado de cualquier ejército. Se considera si entonces como un Aliado, salvo si pelea para su pueblo de origen.

**Muerto-Viviente** : debido a su naturaleza, un Muerto-Viviente ignora los efectos del Miedo. ¡ Son de naturaleza tan terrorífica que un guerrero que posea esta Competencia puede asustar a un adversario que causa Miedo ! Contra un Muerto-Viviente, una miniatura que posee un valor de Miedo ya no es inmune a él. Su característica de Miedo se transforma en Coraje.

Un muerto-Viviente no está sujeto a la Disciplina ya que está bajo la influencia de entidades superiores. Cuando deba efectuar una Tirada de Disciplina, se considera que su disciplina es igual a 0.

Un Muerto-Viviente no puede ahogarse: no sufre Herida Ligera cuando falla una Tirada de Proeza para nadar.

**Mutágeno / X** : ciertos pueblos utilizan estimulantes que se inyectan en el organismo con el fin de aumentar sus capacidades. Cada turno, antes de la Tirada Táctica, por cada tramo de 100 P.E. de guerreros << Mutagénicos >>, puedes elegir uno de ellos. Los objetos mágicos, sortilegios, milagros y Cartas de Experiencia de los combatientes << Mutagénicos >> se suman a ese total. La elección de las miniaturas debe ser efectuada antes de determinar otros efectos que intervengan antes de la Tirada Táctica (conjuros, objetos, etc...). De 1 a 100 P.E. puedes elegir una miniatura, de 101 a 200 P.E. puedes elegir 2 miniaturas, etc... Para cada una de las miniaturas elegidas, puedes lanzar un D6 en cualquier momento. El resultado obtenido + X es el número de puntos que puedes repartir en sus características.

No estás obligado a repartir los puntos inmediatamente, sin embargo el Mutágeno no puede modificar una tirada ya efectuada. Esta Competencia no puede modificar el Poder y los Aspectos de la Fe. Un combatiente que dispone de la Competencia Mando transmitirá sus valores de Coraje / Miedo y Disciplina sin modificar por el Mutágeno.

Una miniatura sólo se puede beneficiar de un dado de Mutágeno por turno, excepto bajo el efecto de un sortilegio, objeto mágico o milagro. Los dados de Mutágeno de una miniatura son lanzados simultáneamente. Los efectos estimulantes del Mutágeno cesan al final del turno.

En una tirada de Mutágeno, un resultado de 1 natural o después de la aplicación de los modificadores es un fracaso. Un resultado de 6 no puede ser relanzado.

**Poseído** : ciertos combatientes no tienen control sobre su destino. Están habitados por una entidad que consume su espíritu e influye sobre sus actos. Las penalizaciones ligadas a las Heridas son consideradas como inferiores en un rango. Así, una Herida Grave inflige las mismas penalizaciones que una Herida Ligera. Esta Competencia no afecta a los resultados ATURDIDO y MUERTO.

**Rapidez** : por tener las piernas largas o una carrera veloz, los guerreros que poseen la Competencia Rapidez se desplazan a un paso extremadamente veloz. Pueden triplicar su Movimiento cuando Cargan, corren o huyen.

**Regeneración / X** : la naturaleza, la ciencia y la brujería a veces dan a los que los sirven el poder de desafiar a la Muerte. Las heridas se vuelven a cerrar bajo los ojos asustados de sus enemigos. Al final de cada turno de juego, una criatura que sufre Heridas puede intentar regenerarlas. Lanza un D6, con un

resultado de / X o más, el nivel de Heridas disminuye en un rango. Por ejemplo, una Herida Crítica se convierte en una Herida Grave. Este chequeo puede ser repetido tantas veces como obtengas un éxito.

Recuerda: ATURDIDO y MUERTO no son Heridas y no pueden ser regeneradas.

**Refuerzo** : ciertos pueblos tienen la capacidad de enviar refuerzos en el curso de la partida. Cada guerrero contado como una baja y que posea esta Competencia es colocado al borde del terreno. Al principio de cada turno, lanza un D6. Con un resultado de 5 o 6, retoma la miniatura cuyo valor en P.E. es el más bajo y disponla dondequiera sobre el terreno, al amparo de las dos condiciones siguientes : no puede ser colocada en contacto con un adversario y debe poder ser cargada durante la próxima fase de Movimiento. Con un resultado de 1 o 2, la miniatura cuyo valor en P.E. es el más bajo pierde la competencia Refuerzo. No podrá volver más en juego en el curso de esta partida.

**Tiro Instintivo** : los combatientes entrenados en este tipo de tiro pueden disparar después de haberse desplazado una distancia superior a su propio Movimiento o haber realizado una Proeza Física. Podrán hacerlo solamente a Alcance Corto y con una dificultad aumentada en + 3 puntos. Cuando disparan a una melé, pueden elegir su objetivo.

**Tirador de Élite** : porque tengan la mano segura, por muchos años de experiencia, o una gracia divina, los tiradores que poseen esta Competencia raramente fallan su objetivo. Para ellos, un resultado de 1, natural o después de modificarse, en un chequeo de Tiro no es un fallo automático, incluso después de haber relanzado un 6.

**Matador Nato** : un combatiente Matador Nato posee un instinto de supervivencia extremo. Cuando está en Cuerpo a Cuerpo, toma un dado suplementario que se añade a los que tiene normalmente derecho. Para combatiente Matador Nato, un 1 no es un fracaso en una Tirada de Coraje.

**Vivacidad/ Vivacité**: los reflejos fulminantes caracterizan a los guerreros que poseen esta Competencia. Para ellos, un resultado de 1, natural o después de modificarse, en un chequeo de Iniciativa o en una Tirada de Proeza, no es un fallo automático, incluso después de haber relanzado un 6.

### tabla de heridas

Lanza 2D6. El resultado más bajo sirve para localizar la herida. Recuerda: los 6 no se relanzan en una Tirada de Heridas. La suma de los 2D6 + **FUE** del atacante - **RES** de la víctima indica el nivel de los daños sobre la línea vertical.

El cruce de los dos indica el tipo de Herida infligida. No te queda más que aplicar los efectos de la Herida.

DAÑOS	PIERNAS (1)	BRAZOS (2)	TRONCO (3)	CABEZA (4-5-6)
0 ó -	ATURDIDO	ATURDIDO	LIGERA	LIGERA
1 a 5	ATURDIDO	LIGERA	LIGERA	GRAVE
6 a 10	LIGERA	LIGERA	GRAVE	CRÍTICA
11 ó 15	LIGERA	GRAVE	CRÍTICA	MUERTO
16 a 21	GRAVE	CRÍTICA	MUERTO	MUERTO
21 y +	CRÍTICA	CRÍTICA	MUERTO	MUERTO

Si la Tirada de Heridas es un doble, se trata de una Herida Excepcional. Una Herida Excepcional no tiene en cuenta la Fuerza ni la Resistencia, es una Herida sin ningún modificador.

HERIDAS EXCEPCIONALES	
Doble 1:	sin efecto
Doble 2:	Aturdido
Doble 3:	Ligera
Doble 4:	Grave
Doble 5:	Crítica
Doble 6:	<b>Muerto</b>

Cuando una miniatura es herida, el resultado del D6 lanzado para sus chequeos de INI, ATQ, DEF y TIR es afectado de la siguiente manera, antes de sumarle la característica concerniente:

Aturdido: -1 hasta el final del turno.

Ligera: -1 hasta el fin de la partida.

Grave: -2 hasta el fin de la partida.

Crítica: -3 hasta el fin de la partida.

**Muerto**: la miniatura es retirada del terreno.

Si el resultado final del D6 (después de los posibles 6 relanzados) es inferior o igual a 1, la acción emprendida es un fracaso.

*Ejemplo* : un guerrero está en Herida Crítica. Elige atacar con un umbral de dificultad de 6. Su valor de ATQ es 4. Debe de obtener un resultado final de 2 o más en su tirada de dados. Tiene una penalización -3 (Herida Crítica), debiendo obtener un resultado de 5 o más para realizar su ataque (5 - 3 = 2).

Si un guerrero ya herido recibe de nuevo una Herida, más grave que la precedente, aplica los efectos de la nueva. Si es igual o menos grave, aumenta la anterior en un rango.

*Nota* : ATURDIDO y MUERTO no son Heridas. No empeoran pues el nivel de daños.

### tabla de movimientos

El terreno es difícil : bosque, agua poco profunda, maleza...	cada cm difícil cuenta por 2.
Escalera, Cuerda,....	cada cm cuenta por 2
El terreno es infranqueable : muro, agua profunda, grieta...	IMPOSIBLE

### los profanadores

*E* l Inquisidor Taëtrius se inquietó del pesado silencio que reinaba en la abadía de esta boscosa provincia de Akkylannie. Separó una parte de su guardia para ver a qué era debido...

Algunas semanas antes, las eminencias de la Iglesia de Merin habían localizado la preciosa reliquia que protegía, sin saberlo, esta pequeña comunidad monástica : el Manuscrito de T'Hann. La abadía se encontraba en la bifurcación de todos los caminos de peregrinación, por eso el Papa había considerado útil que tal artefacto se expusiera en el mayor lugar de culto de Akkylannie : la catedral de Arcavia. Su Santidad había confiado la pesada responsabilidad de esta misión a un hombre de confianza, el Inquisidor Taëtrius.

Una vez allí, la delegación papal se asombró de no ver a nadie para recibirla, como lo exigía la costumbre. En ese momento, la serenidad meditabunda del lugar daba lugar a un sospechoso silencio.

Los guardias de Taëtrius volvieron algunos minutos más tarde. No se habían cruzado con ningún monje, ni en el claustro, ni en el refectorio y menos aún en el dormitorio. El edificio parecía extrañamente desierto y todas las puertas estaban abiertas.

Solo la capilla de la abadía aún no había sido visitada. ¿Sería posible que todos los monjes estuvieran orando a hora tan inusual? El Inquisidor quiso tener el corazón tranquilo y ordenó a su escolta que le acompañara.

Ningún devoto canto se filtraba a través de las gruesas paredes de la modesta capilla. Ésta era manifiestamente muy antigua: la obra carecía totalmente de las resplandecientes vidrieras que iluminaban las nuevas iglesias del dios único. El enviado del Papa Inocencio empujó la pesada puerta carcomida con respeto y precaución, seguido por su escolta. Fue inmediatamente cubierto por la oscuridad húmeda y penetrante que reinaban en estos lugares: el único rosetón, descolorido por el tiempo, iluminaba el altar con una luz austera.

Les fue necesario unos instantes a los guerreros de Merin para acostumbrarse a la débil luminosidad y distinguir el irregular montículo que se levantaba en el fondo del coro. Taëtrius dio algunos pasos hacia adelante...

¡ Cadáveres humanos !

¡ Estos cuerpos desmembrados era todo lo que quedaba de la hermandad eclesiástica de la abadía de la Senda de los Dolores ! Los guerreros de Merin desenvainaron sus armas en el momento que el Inquisidor ponía la mano en la guarda de su espada.

Los monjes habían sido masacrados y sus rostros ensangrentados delataban sin dificultad la horrible apariencia de sus verdugos. Esta blasfemia era manifiestamente reciente. Taëtrius escrutó las entrañas de la capilla con la mirada. Hizo una señal a sus hombres para que examinaran el lugar en busca del menor indicio.

El rosetón, deslustrado y corroído por el moho, estalló en mil fragmentos más radiantes de lo que jamás había sido el original. Un Wolfen de enorme silueta acababa de atravesarlo para aterrizar pesadamente sobre el altar de piedra. Mientras se incorporaba con un gesto depredador, los discípulos de la Verdad Única pudieron distinguir su armadura de cuero y cadenas, así como el brillo metálico de su desmesurada arma. Iluminado por la luz inmaculada que provenía del rosetón, la criatura se parecía a uno de esos ídolos ávidos de guerra y sacrificios que los herejes adoraban en sus santuarios primitivos.

Los guerreros de la escolta de Taëtrius cargaron para proteger a su maestro. Como una fiera, el Wolfen saltó del pedestal erosionado por el tiempo y decapitó al primero de los Templarios de la Inquisición que se habían lanzado sobre él. Sorprendidos por la celeridad del asalto, con sus armaduras salpicadas por la monstruosa lluvia de sangre producida por la muerte brutal de su hermano, los Grifos vacilaron un segundo antes de retomar la carga con menor seguridad. Una lanza dejó un largo surco escarlata en el muslo de la bestia. Poseída por algún demonio, ésta parecía ignorar el

dolor. Peleaba con una inteligencia y una perfidia que su aspecto no dejaba suponer... Taëtrius pronunció algunas palabras de poder y sacó su espada de la funda.

¿ Era por la presencia de un espíritu maléfico o para vengar la muerte de los hijos de Merin? Que importa, la Hoja del Juicio enrojeció hasta volverse incandescente y alterar la silueta del Inquisidor detrás de impresionantes olas de calor. ¡ La impía criatura debía expiarse en sufrimiento y morir !

Taëtrius fue interrumpido en su búsqueda de castigo por un segundo Wolfen que acababa de partir la puerta de la capilla lanzando un largo y siniestro gruñido. De él emanaba la misma terrorífica aura, el mismo aspecto cruel de su congénere. La mirada del Inquisidor se cruzó con la de su nuevo enemigo. Percibió detrás de cada uno de sus gestos la insidiosa presencia de una entidad malévolas y resuelta a matar por simple placer.

Estos dos monstruos no tenían nada que ver con lo que el Inquisidor Taëtrius conocía de los Wolfen. Se acordó de repente de los inquietantes rumores difundidos por los Legionarios que volvían de las lejanas cruzadas: mencionaban la existencia de una jauría renegada, que ya no obedecería a las ancestrales costumbres de Yllia. Estos Wolfen hambrientos de la carne de los vencidos fueron apodados los Encadenados, los Profanadores... Los Devoradores.

....

Sin aliento, Taëtrius retiró su arma del cuerpo de la bestia. El fuego de la espada hervía la sangre con un horrible crepitar y cauterizó inmediatamente la herida.

El Inquisidor se volvió hacia los últimos supervivientes de su escolta. Parecían bastante agotados por el combate, pero mantenían la cabeza alta. Los Soldados de Merin habían peleado con valentía y dignidad: Taëtrius agradeció al dios igneo el haber velado por sus fieles y le dedicó esta sangrienta victoria. Declaró entonces con una voz solemne:

- << La herejía encontró nuevos servidores... Aquellos que se revelen contra la voluntad de Merin nos encontrarán siempre en su camino. >>

## Los pueblos

Después de un largo período de paz, la guerra estalla por todas partes en el continente de **Aarklash**. Las escaramuzas se suceden, anunciando una era de Tinieblas y carnicería.

Todos los pueblos de Aarklash esperan esta edad sangrienta desde hace tiempo y se preparan. Algunos la llaman el Juicio Final, otros Armageddon o incluso Renacimiento...

Pero todos la conocen bajo el nombre de **Rag' Narok**, el crepúsculo de los siglos.

Los **Leones de Alahan**, protectores de la Luz y la justicia, combaten para restaurar el orden y la prosperidad sobre Aarklash. Pero sus tierras están amenazadas por las hordas de los condenados que han regresado del Infierno.

Los **Elfos Cynwäll** y sus majestuosos dragones están saliendo de sus largas meditaciones para descubrir que el mundo casi les ha olvidado. ¿ Quién sabe que magia anima a sus extraños artefactos ?

Los **Elfos Akkyshan** del Bosque de las Telas tienen el corazón tan negro como la noche. Las Viudas Negras se preparan para sacrificar Aarklash en el altar de Lilith, la diosa de la Negrura.

Los oscuros **Nigromantes de la Orden del Carnero** abren Portales de las Tinieblas desde Achéron, la Baronía Maldita. ¡ Las inexorables legiones de muertos-vivientes que salen de ellos no hacen más que señalar el principio de su terrible poder !

Los **Enanos de Tir-Nâ-Bor** rechazan la fatalidad y se preparan para el Argg-Am-Ork, el fin de su edad. Recluidos en el corazón de las montañas Aegis, forjan armas y armaduras capaces de rechazar a aquello que esperan a pié firme: la Muerte en sí misma.

Los discípulos del **Imperio del Grifo de Akkylannie** han proclamado una nueva cruzada con el fin de encontrar la tumba perdida de su profeta. Irán a Purificar el mundo con el fuego de la Verdad Única en nombre de su dios, Merin...

Los **Orcos de Bran-Ô-Kor** conforman en más joven y vigoroso pueblo de Aarklash. Nada parece poder detener a los potentes guerreros del dios Chacal. Una vez un jefe sea designado, se extenderán por el mundo para saciar su sed de venganza...

Los **Alquimistas de Dirz** y sus guerreros biomecánicos observan pacientemente a sus enemigos desde el desierto Syharhalna. ¡ A la señal de sus Comodoros, liberarán los horrores adormecidos en sus laboratorios y proclamarán un nuevo orden sobre Aarklash !.

Los **Keltas de las Llanuras Avagddu**, feroces guerreros nómadas, buscan al Ard Ri, el gran rey que los unirá de nuevo y les guiará por la senda de la diosa Danu. ¿ Pertenece al Clan de los Sessairs, al Clan de los Drones o a otro Clan ?

Los **Wolfen** son los mayores depredadores de Aarklash. Es una locura creer que en ellos dormita una parte de humanidad. Este pueblo misterioso considera a los otros como sus presas. Tejerán el nombre de sus víctimas sobre largos Lienzos de Murmullos y aullarán sus victorias a Yllia, la Luna, hasta el final de los tiempos.

Los soberanos piensan que los **Goblins No-Dan-Kar** quieren conquistar el mundo. ¡ Para los Goblins, esto ya está hecho ! Donde quiera que vayas, estarán allí antes que tú. Incluso se dice que han domesticado Trolls... ¿ Quién será capaz de resistir la marea del Dios Rata ?

Los **Elfos Daikinee**, víctimas de una extraña maldición, procuran alcanzar el mundo de las Hadas antes de extinguirse. ¿ Pero no puede estar su salvación en otra parte ? Pobre de aquél que piense que son vulnerables, ya que sus soldados viven varias vidas...

Los **Enanos de Mid-Nor**, muñecas maléficas hechas de carne y terror, se reúnen en torno al Déspota. Nadie sabe hasta donde se extienden sus laberintos subterráneos. ¿ Puede ser hasta el centro de la tierra, cerca de abominaciones dormidas desde el albor del tiempo ? Aquellos que intentaron desenterrar este misterio han sido encontrados desollados y envueltos en un atroz sufrimiento.

Los **Devoradores de Vile-Tis** se alejaron de sus hermanos Wolfen y de la Diosa Yllia. Su lealtad es hoy para el que les abrió los ojos y les guía en la vía de la venganza, un espíritu guerrero cuyos poderes no conocen límites: Vile-Tis, la Bestia.

## Las alianzas

El continente de Aarklash acaba de entrar en un periodo de guerra que promete ser largo... Frente a los horrores del conflicto, ciertos pueblos tienen intereses comunes o una filosofía cercana que les permite aliarse para hacer frente a los mayores peligros.

Según el ejército con el que juegues, ciertas alianzas son posibles si la historia o el escenario lo permiten. ¡ Atención ! Vuestro ejército no puede estar compuesto de más de un 30% en P.E. de Aliados o Mercenarios pertenecientes a un pueblo diferente.

### Los Meandros de las Tinieblas

**Los Limbos de Achéron** : Alquimistas, Akkyshans, Drones, Enanos de Mid-Nor.

**Los Alquimistas de Dirz** : Achéron, Akkyshans, Enanos de Mid-Nor.

**Los Elfos Akkyshan** : Achéron, Alquimistas, Enanos de Mid-Nor.

**Los Keltas del Clan Drones** : Achéron, Devoradores, Enanos de Mid-Nor.

**Los Enanos de Mid-Nor** : Achéron, Akkyshans, Alquimistas, Drones.

### Las Vías de la Luz

**Los Leones de Alahan** : Cynwälls, Grifos, Sessairs.

**El Imperio del Grifo** : Leones, Enanos de Tir-Nâ-Bor, Sessairs, Cynwälls.

**Los Elfos Cynwälls** : Leones, Grifos.

**Los Keltas del Clan de los Sessairs**: Leones, Grifos.

### Los Caminos del Destino

**Los Elfos Daikinee** : Wolfen.

**Los Orcos de Bran-Ô-Kor** : Devoradores, Goblins.

**Los Wolfen de Yllia** : Daikinees.

**Los Enanos de Tir-Nâ-Bor** : Grifos.

**Las Ratas de No-Dan-Kar** : Orcos, Devoradores.

**Los Devoradores de Vile-Tis** : Goblins, Drones, Orcos.

*Otros pueblos observan a Aarklash con ojo codicioso, esperando el mejor momento para entrar en el conflicto.*

*¿ Y tú ?*

*¿ Qué pueblo elegirás para llevar sus esperanzas y sus sueños sobre los campos de batalla de Aarklash?*

*En la sombra, los dioses velan.*

*Los secretos de los Antiguos comienzan a revelarse...*

*<< ... Entonces los héroes levantarán la bandera de los Dioses. A la cabeza de sus ejércitos, anunciarán la última Edad, marcada por las victorias y las derrotas...  
... La Edad del RAG' NAROK >>*