

## 0. INICIO DE LA RONDA





El jugador que tiene el primer turno, gana 1 Punto de Mando y el que va segundo gana 2 Puntos de Mando.

## 1. FASE DE HÉROE


### Inicio de la Fase de Héroe

Si tu general/es está en el campo de batalla, recibes 1 Punto de Mando.

Al inicio de la fase de héroe, 1 solo héroe de cada jugador, empezando por el que tiene el turno, puede llevar a cabo una acción heroica:



-  **Liderazgo Heroico:** A 4+ (si el general está muerto es a 2+) recibes 1 Punto de Mando que sólo ese héroe puede gastar durante ese turno.
-  **Voluntad Heroica:** Si es la fase de héroe enemiga, elige un héroe que no sea mago y podrá intentar disparar un hechizo. Si es la fase de héroe propia, ese héroe puede intentar dispersar un hechizo permanente.
-  **Momento de Gloria:** El héroe tiene +1 a herir y +1 a salvar hasta el final del turno. Un héroe no puede usar esta acción heroica más de 1 vez por batalla.
-  **Recuperación Heroica:** Elige 1 Héroe amigo a más de 3" de todas las unidades enemigas y haz una tirada de recuperación heroica tirando 2D6. Si el resultado es igual o inferior a su atributo Coraje, puedes sanar hasta 1D3 heridas asignadas a ese Héroe.

### Habilidades de Mando disponibles en esta fase:

 **Arengar:** Elige una unidad que esté a +3" de cualquier unidad enemiga y tira 1 dado por cada miniatura que haya sido eliminada de a la unidad. Por cada 6+ devuelve 1 miniatura a la unidad. Solo puedes devolver modelos hasta una combinación de 10 o menos Heridas. *Por ejemplo, si la unidad que recibida el comando tiene una característica Heridas de 2, puedes devolver un máximo de 5 miniaturas a esa unidad.*



**Hechizos:** Si un mago saca un doble 1 al lanzar algún hechizo, sufre 1d3 heridas mortales y no podrá lanzar más hechizos durante esta fase.

### Hechizos Genéricos:



-  **Proyectil Mágico:** Dificultad de 5 y alcance 12". Una vez lanzado y no disipado, se puede lanzar en cualquier fase antes de tu siguiente fase de héroe. Provoca 1 herida mortal si la unidad objetivo está a +3" del lanzador y 1d3 heridas mortales si es a 3" o menos del lanzador.
-  **Escudo Místico:** Dificultad de 5 y alcance 12" completamente. Elige una unidad visible y le da +1 a salvar hasta tu siguiente fase de héroe.

**Plegarias:** Si un sacerdote saca 1 en la tirada, sufre 1 herida mortal.

### Plegarias Genéricas:

-  **Bendición:** Dificultad de 4 y alcance de 12" completamente. Elige 1 unidad amiga visible y hasta tu siguiente fase de héroe tendrán una salvaguarda de 6+.
-  **Castigo:** Dificultad de 2 y alcance 48". Elige a un sacerdote enemigo y sufre 1 herida mortal. Si en la tirada salió un 6, sufre 1d3 mortales en vez de 1.

### Hechizos Permanentes e Invocaciones:

-  Cada mago o sacerdote puede intentar dispersar 1 hechizo permanente a 30". Si lo intenta, lanzará 1 hechizo menos durante esa fase. Para ello debe lanzar 2 dados y superar la dificultad de lanzamiento del hechizo permanente.
-  Cada sacerdote puede intentar dispersar 1 invocación visible a 48". Para ello debe lanzar 1 dado y superar la dificultad de la invocación. Si lo hace, lanzará 1 plegaria menos durante esa fase.



### Final de la Fase de Héroe

El jugador cuyo turno está en curso, puede mover todos los hechizos permanentes depredadores que controle y a continuación lo hará el otro jugador.

Si hay hechizos descontrolados, se moverán de forma alterna empezando por el jugador que tiene el turno en curso.



## 2. FASE DE MOVIMIENTO

Habilidades de Mando Genéricas:

-  **A Paso Ligero:** Cuando una unidad vaya a correr, pero antes de lanzar el dado, la unidad corre hasta 6" adicionales.
-  **Redesplegar:** Se puede usar en la fase de movimiento enemiga. Cuando una unidad enemiga realice un movimiento, podemos escoger una unidad que no esté en trabada en combate y a 9" o menos de la unidad que ha movido y mover 1d6" con ella, quedando a +3" de cualquier unidad enemiga.



## 3. FASE DE DISPARO

Habilidades de Mando Genéricas. Se usan durante la fase de disparo y se deben usar antes de empezar a hacer la tirada de ataque para la unidad que se beneficie de la orden:





-  **Ataque Total:** Cuando una unidad va a disparar tiene un +1 a impactar hasta el final de la fase.
-  **Defensa Total:** Cuando una unidad es elegida como blanco de un disparo, tiene +1 a salvar hasta el final de la fase.

## 4. FASE DE CARGA

Habilidades de Mando Genéricas:



-  **Hacia la Victoria:** Puedes repetir una carga.
-  **Desatar un Infierno:** Cuando una unidad enemiga finalice un movimiento de carga, puedes elegir una unidad a 6" de esa unidad enemiga. Los modelos que se encuentren a 6" o menos de la unidad seleccionada pueden disparar con -1 a impactar a la unidad que ha cargado. No se puede escoger una unidad que previamente ya estaba trabada en combate.

Al final de la fase de carga, los jugadores pueden realizar una embestida monstruosa con cada monstruo que tengan sobre el campo de batalla. Las embestidas monstruosas no se pueden repetir durante la misma fase y el jugador con el turno en curso activará todas las suyas antes de que el rival active las suyas a continuación. Hay las siguientes:

-  **Rugido:** Elige 1 unidad a 3" y al 3+ esa unidad no puede dar o recibir órdenes en la siguiente fase de combate.
-  **Pisotón:** Elige 1 unidad a 3" que no sea monstruo y al 2+ sufre 1d3 heridas mortales.
-  **Duelo de Titanes:** Elige a un monstruo enemigo a 3" y tienes +1 a impactarle.
-  **Reducir a Escombros:** Elige 1 elemento de terreno de facción o defendible y al 3+ lo demueles. No puede ser guarnecido ni usar reglas propias de facción del elemento.


## 5. FASE DE COMBATE

Habilidades de Mando Genéricas. Se usan durante la fase de combate y las que afecten a un ataque, se deben usar antes de empezar a tirar para impactar:

-  **Ataque Total:** Cuando una unidad va a combatir tiene un +1 a impactar hasta el final de la fase.
-  **Defensa Total:** Cuando una unidad es elegida como blanco de un ataque, tiene +1 a salvar hasta el final de la fase.




## 6. FASE DE ACOBARDAMIENTO

Habilidades de Mando Genéricas:

-  **Presencia Inspiradora:** Se usa al inicio de la fase de acobardamiento antes de lanzar el dado de chequeo. Directamente no se chequea por dicha unidad.

### ALCANCE HABILIDADES DE MANDO

Las miniaturas que pueden dar órdenes genéricas son las siguientes:

-  Los campeones de la unidad a su propia unidad.
-  Los héroes a 12" completamente.
-  Los Generales y Tótems a 18" completamente.

**TABLA DE TRIUNFOS**

Puedes llevar 1 triunfo en lista y si tienes menos puntos que tu rival, podrás hacer uso de él durante la partida. Triunfos universales:

- ☞ **Sanguinario:** Una vez por batalla, puedes repetir una carga.
- ☞ **Inspiradora:** Una vez por batalla, puedes tener +1 a herir hasta el final de la fase.
- ☞ **Inquebrantable:** Una vez por batalla, tras hacer un chequeo de acobardamiento, puedes usar el triunfo para que no huya ninguna miniatura.

**REGLAS ESPECIALES**

- ☞ **En sintonía con la Tierra:** **HÉROES MAGO** con una característica de Heridas de 9 o menos que no sean Únicas ganan la palabra clave de **FOCO ANDTORIANO**.
- ☞ **Concentración Óptima:** Al comienzo de la ronda de batalla, después de que la prioridad sea determinado, el jugador que toma el segundo turno puede elegir 1 **HÉROE** amigo en el campo de batalla. Si ese **HÉROE** es un **FOCO ANDTORIANO**, pueden intentar lanzar 1 hechizo extra e intentar desvincular 1 hechizo extra en esa ronda de batalla. Si no son un **FOCO ANDTORIANO**, recibes 1 punto de comando que solo se puede gastar para permitir que ese **HÉROE** emita un comando.
- ☞ **Magia Primitiva:** Al comienzo de la fase de héroe, ambos jugadores tiran un dado. Por cada 4+, cada jugador recibe 1 dado de Magia Primitiva. Después de que un jugador intente lanzar o disipar un hechizo, o después de que un jugador intente disipar un Hechizo Permanente, puede lanzar 1 de sus dados de Magia Primitiva. Si lo hacen, añade el resultado a la tirada de lanzar, desatar o disipar. Ese jugador puede continuar tirando dados de Magia Primitiva adicionales hasta que el lanzador sufra una Disfunción Primitiva (ver más abajo) o no haya más dados de Magia Primitiva para tirar. Las habilidades que te permiten volver a lanzar, desvincular o las tiradas de disipación deben usarse antes de tirar los dados de Magia Primitiva. Si eliges usar una habilidad para volver a tirar una tirada para lanzar, disipar o desatar, no puedes usar dados de Magia Primitiva para complementar esa tirada. Al final de cada ronda de batalla, descarta cualquier dado de Magia Primitiva que no se haya utilizado. Cuando se lanza un dado de Magia Primitiva como parte de una tirada de magia, en una tirada no modificada que incluye un doble 1, el lanzador sufre una Disfunción Primitiva en su lugar de una Disfunción. El hechizo no se lanza con éxito, el lanzador sufre 1D3+3 heridas mortales y todas las unidades a 3" o menos del lanzador sufren 1D3 heridas mortales. Además, el lanzador no puede intentar lanzar ningún hechizo más en esa fase. Cuando se lanza un dado de Magia Primitiva como parte de una tirada de lanzamiento, si el resultado sin modificar de dicha tirada incluye un doble 6, el hechizo se lanza con éxito y no se puede disipar. Además, el lanzador no puede intentar lanzar más hechizos en esa fase y ambos jugadores reciben 1 dado de Magia Primitiva.

**ADORNOS DE PIEDRANULA**

**Ícono de Piedranula tallado a mano:** El portador puede disipar 1 hechizo o 1 hechizo permanente en la fase de héroe enemiga de la misma manera que una **MAGO**. Cada vez que el portador desipa con éxito un hechizo o un hechizo permanente usando esta habilidad, el portador puede intentar para disipar 1 hechizo adicional en esa fase.

**Saquito de Polvunulo:** Una vez por batalla, al comienzo de la fase de héroe, puedes decir que el portador usará su Bolsa de Polvunulo. Si lo hace, hasta el final de esa fase, las tiradas de magia sin modificar que incluyen un doble 1, doble 2 o doble 3 son tratados como Disfunción Mágica o, si se trata de una tirada de Magia Primordial, como una Disfunción Mágica Primordial. Además, tira un dado por cada hechizo permanente del campo de batalla. Con un 5+, ese Hechizo Permanente se disipa.

**Guijarro de Piedranula:** Cuando esta unidad es escogida como objetivo de un hechizo o las habilidades de un Hechizo Permanente, puedes lanzar un dado. Con 4+, el lanzador debe escoger otra unidad dentro de 3" de esta unidad y dentro del alcance de ese hechizo o habilidades de hechizo permanente para ser el nuevo objetivo. Si no hay otras unidades dentro de 3" de esta unidad y dentro rango del hechizo, ignora el efecto del hechizo o los efectos o habilidades del Hechizo Permanente en esta unidad.

**SABER DE LA ESCARCHA PRIMITIVA**

**Cencellada:** La escarcha es un hechizo que tiene un valor de lanzamiento de 8 y un rango de 12". Si se lanza con éxito, elige 1 unidad amiga totalmente dentro del alcance y visible para el lanzador. Elegir 1 perfil de arma cuerpo a cuerpo en eso warscroll de la unidad y tira 1D3. Cambiar el Para Golpear; Para Herir o Desgarro característico de ese cuerpo a cuerpo arma a matc4 el resultado hasta el comienzo de tu próxima fase de héroe. Por ejemplo, si el resultado fue 2, puede cambiar el Para Hit característico a 2+, el A Característica de la herida a 2+ o al Rendir característico a -2.

**Ruptura:** Ruptura es un hechizo que tiene un Valor de Lanzamiento de 10 y un rango de 18". Si se lanza con éxito, elige 1 Hechizo Permanente que sea Depredador o 1 **ENCARNADO** completamente dentro alcance y visible para el lanzador. El objetivo se convierte inmediatamente en salvaje y no puede ser elegido para ser controlado o vinculado para el resto de la batalla

**Ventisca inmisericorde:** Ventisca Despiadada es un hechizo que tiene un valor de lanzamiento de 12 y un rango de 12". Si el lanzamiento tiene éxito, elige 1 unidad enemiga dentro del alcance y visible para el lanzador. Esa unidad sufre 4D6 heridas mortales, pero por cada tirada de 1, el lanzador también sufre 1D3 heridas mortales que no pueden ser negadas. El alcance de este hechizo no puede ser modificado y debe ser medido del lanzador, incluso si una habilidad te permite medirlo desde otra parte

**MORADORES DE LA TUNDRA**

**Chamán de las Tierras gélidas:** Este general conoce todos los hechizos del Saber de la Escarcha Primitiva.

**Ojo de la ventisca:** Al comienzo de tu fase de héroe, si este general está en el campo de batalla, tira un dado. Con 5+, obtienes 1 dado de Magia Primitiva.

**Congelado hasta la médula:** Una vez por batalla, si este general sufre una Disfunción Mágica o una Disfunción Primitiva, puedes tirar un dado. Con un 3+, este general puede ignorar los efectos de esa Disfunción Mágica o Disfunción Primitiva.

**Devorador de magia:** Cada vez que este general disipa con éxito un hechizo, tira un dado. Con 5+, el lanzador ya no conoce ese hechizo y no puede volver a lanzarlo durante el resto de la batalla.

**GRANDES ESTRATEGIAS**

- ☞ **Controlar el Nexo:** cuando termina la batalla, completas esta gran estrategia si 2 o más unidades **MAGO** amigas están completamente a 6" del centro del campo de batalla.
- ☞ **Experto hechizero:** cuando termina la batalla, completas esta gran estrategia si el modelo elegido para ser tu general es un **EPICENTRO ANDTORIAN** y esa unidad no ha muerto.
- ☞ **Matanza de magos:** cuando termina la batalla, completas esta gran estrategia si no hay unidades **MAGO** en el campo de batalla.
- ☞ **Páramo de hielo:** cuando termina la batalla, completas esta gran estrategia si todas las unidades enemigas que tienen artefactos de poder son destruido y no hay unidades enemigas a 6" del centro del campo de batalla.
- ☞ **Eclipsados:** cuando termina la batalla, completas esta gran estrategia si todas las unidades enemigas de Línea de Batalla de tu oponente del ejército inicial están destruidas y hay al menos 1 unidad amiga de Línea de Batalla de tu ejército inicial en el campo de batalla.
- ☞ **Magia manifestada:** cuando termina la batalla, completas esta gran estrategia si hay 2 o más Hechizos Permanente o **ENCARNADOS** en el campo de batalla que están controlados o vinculados a las unidades amigas.

**TACTICAS DE BATALLA**

- ☞ **Intimidar a los invasores:** Completas esta táctica de batalla al final de tu turno si hay más unidades amigas totalmente fuera de tu territorio que unidades amigas dentro de tu territorio.
- ☞ **Represalia:** Completas esta táctica de batalla si una unidad enemiga ha destruyó a tu unidad de general anteriormente en la batalla y esa unidad a sido destruida en este turno.
- ☞ **Expropiación eterna:** Elige una unidad enemiga que esté controlando o unida a un hechizo permanente o **ENCARNADO**. Completas esta táctica de batalla al final de tu turno si se cumple alguna de las siguientes condiciones:
  - Esa unidad enemiga ha sido destruida.
  - Ese hechizo permanente es salvaje.
  - Ese hechizo permanente está controlado o vinculado a una unidad amiga.
  - Ese **ENCARNADO** es salvaje.
- ☞ **Dominio Mágico:** Completas esta táctica de batalla al final de tu turno si una unidad **MAGO** amiga lanza con éxito 1 o más hechizos y ninguno de los hechizos lanzados por ninguna unidad de tu ejército fueron disipados.
- ☞ **Anarquía Mágica:** elige 1 unidad enemiga en el campo de batalla. Completas esta táctica de batalla si esa unidad es destruida por el daño infligido por un hechizo o las habilidades de un hechizo permanente.
- ☞ **Morder el anzuelo:** completas esta táctica de batalla si 2 o más unidades amigas se retiraron este turno y 2 o más unidades aliadas diferentes hicieron un movimiento de carga este turno.
- ☞ **Vorágine:** Completas esta táctica de batalla si 1 o más **HÉROES** amistosos y 1 o más de unidades de línea amigas, cada una ha hecho un movimiento de carga este turno y al menos 1 de esas unidades está dentro de 3" de una unidad enemiga al final del turno.
- ☞ **Rodear y destruir:** elige 3 unidades amigas diferentes en el campo de batalla. Completas esta táctica de batalla al final de tu turno si cada una de esas unidades está completamente a 6" o menos de un borde del campo de batalla diferente y 2 o más de esas unidades están completamente fuera de tu territorio.