

ARCANÉ

LEGIONS™



LIBRO DE REGLAS

CRÉDITOS

Diseño original del juego:

Ethan Pasternack & Jordan Weisman

Diseño del juego y desarrollo:

Tyler Bielman, Kelly Bonilla, Jonathon Loucks, Ethan Pasternack, Jordan Weisman

Dirección artística:

Dawne Weisman & Ethan Pasternack

Ilustradores:

Idea & Design Works, LLC (Ricardo Sanchez Arreola, Luis Czerniawski, Diego Jourdan Pereira, Diogo Saito, Oscar Yañez), Imaginary Friends, J. Lonnee, R. K. Post

Diseño gráfico:

Sarah Baynes, Mat McInelly, Megan Gangi, Ethan Pasternack, Kimberly Johnson

Fotografía:

Dawne Weisman & Sarah Baynes

Desarrollo continuo:

Jordan Weisman, Ethan Pasternack, Sharon Turner Mulvihill, Jason Schmetzer, Randall Bills

Edición:

Sheelin Arnaud, Sharon Turner Mulvihill

Gestión del proyecto y de la

producción:

Tina Wegner

Gestor de producto:

Tiffany O'Brien

Marketing y relaciones públicas:

Tiffany O'Brien, Ray Wehrs, Mark Chase, Shana Doerr

Ventas:

Ray Wehrs, Mort Weisman

Pruebas del juego:

Kelly Bonilla, Wade Sugiyama, Roland Watson, Shana Doerr, Jonathon Loucks, Jon Missall et al, James Topa et al, Richard Tropak, et al, Matthew Nagler et al, Codie y Cara Wegner et al, Zach Weisman et al, Nathan Weisman et al, The Game Matrix, y muchos más.

Agradecimientos especiales a:

Jim Long, Matt Robison, y Jon Leitheusser, por sus enfrentamientos épicos en edades pasadas, Buggy & Rachel, Shiv, Luke, Pam, Ben, Emilee, Claritin, Beulah, Shorty, Bing & Brando, y muchos muchos más que nos ayudaron a unificar todo esto. Vosotros sabéis quiénes sois

Traducción al Español:

Javier J. Gutiérrez

TABLA DE CONTENIDOS

EL MUNDO DE LEGIONES ARCANAS

La noche de la niebla	3
El imperio romano	4
El imperio egipcio	5
La dinastía Han	6
los nómadas Xiongnu	7
The eslavos <i>Dvergar</i>	7

RESUMEN DE JUEGO

Figuras, bases y cartas de juego	8
Los cuatro iconos básicos	9
La barra de unidad	9
El códex	10
Habilidades especiales	10

DESPLEGANDO EL JUEGO ESTÁNDAR

Construye tu ejército	11
Configura la zona de juego	12
Configura tus unidades	14
Determina en orden de juego	14
Elige lados y coloca unidades	14
Turno especial de emboscada	15

JUGANDO UNA PARTIDA

Órdenes	15
Presionando	16

ÓRDEN DE REAGRUPAMIENTO

ÓRDEN DE MOVIMIENTO

Movimiento en línea recta	18
Giro en ángulo	18
Giro a derecha o a izquierda	18
Adyacencia	19
Ajuste y deslizamiento	19
Ajuste mientras se mueve en línea recta	21
Terreno	21

ÓRDEN DE COMBATE CUERPO A CUERPO

La tirada de dados y el alineamiento	23
La comparación	23

ÓRDEN DE COMBATE A DISTANCIA

Alcance	24
Línea de visión	24
FPenalización de disparo en melee	25
Resolución del combate a distancia	25

DISTRIBUCIÓN DE DAÑO

GANANDO EL JUEGO

DIFERENTES MANERAS DE JUGAR

PREGUNTAS FRECUENTES

GLOSARIO

26
27
28
28
29

LA NOCHE DE LA NIEBLA

Como una de las plagas de Moisés, una misteriosa niebla se movió sigilosamente a través de la tierra, liberando poderes arcanos sobre un mundo desprevenido. Todo comenzó en el Medio Este (*Middle East*) y, a medida que la tierra fue girando y la oscuridad cayó sobre el globo, la niebla fantasmal continuó su camino. En el plazo de 24 horas la tierra se había sumergido en el caos.

El poder arcano de la niebla dejó a una gran parte de la humanidad intacta, pero aquellos que sufrieron su toque se transformaron completamente. La magia se infiltró en sus huesos, se manifestó en sus hijos, apareció inesperadamente en los dedos de sus mujeres, y se extendió como una plaga por todos los campos como una ráfaga de poder descontrolado.

Bestias de los páramos yermos fueron convertidas por la niebla en criaturas de leyenda. Tribus enteras de humanos fueron alteradas por la inundación de magia descontrolada, transformándose, ante los ojos de sus amigos y vecinos, en las razas de los viejos mitos. Dioses antiguos y espíritus difuntos fueron despertados de sus sueños para caminar entre los vivos de nuevo.

El mundo nunca volvería a ser el mismo.

Estamos en el año 37 B.C.E., el 5° año de una nueva y terrible era y el Medio Este se ha convertido en el centro de una vasta lucha para controlar el destino de la humanidad.

Tres naciones han logrado controlar el poder liberado por la Noche de la Niebla. En su lucha para conseguir la dominación sobre todo el mundo conocido, sus legiones arcanas están ahora bajo tu control.



EL IMPERIO ROMANO

GOBERNANTE: Cesar Augusto, Emperador

PERSONAJES PRINCIPALES:

Atia de los Julio: madre de Augusto

Marco Agripa: Jefe de Caballería
(Magíster Equitum)

Vercingetorix: Rey de los galos

Diviciacus: Líder de los druidas

Minos: Rey de Kreta, adjunto al senado.

Cesar Augusto, quien una vez fue conocido simplemente como Octavio, es el sobrino y heredero de Julio Cesar y también un joven y retorcido político. Después del asesinato de Cesar, Octavio utilizó su riqueza heredada para mantener el poder legado por su tío, pero las circunstancias y la política le forzaron compartir dicho poder con otros dos notables: un viejo y astuto general llamado Lepidus y el anterior jefe de caballería de su tío, Marco Antonio. Este difícil triunvirato se rompió por la Noche de la Niebla.

A medida que el caos arrasaba el imperio, Antonio fue enviado a asegurar Egipto y Lepidus a asegurar el norte de África, dejando al joven Octavio el reto de restaurar el orden en Roma y las Galias. Un año después, cuando las fuerzas de Antonio mataron a Lepidus y tomaron el norte de África, Octavio tuvo el motivo que necesitaba para unir al imperio bajo su estandarte.

Octavio aprovechó la oportunidad de la traición de Antonio a Roma y encabezó la ola de protestas para conseguir ser elegido emperador. El nuevo coronado Cesar Augusto inmediatamente buscó aliados para reforzar sus legiones.

Augusto hizo un pacto con sus vecinos galos y forjó una alianza con los minotauros de Creta, a la misma vez que trabajaba utilizando recursos masivos para perfeccionar el arte de guerra romano y dominar el poder liberado por la Noche de la Niebla. Para este fin, Augusto reclutó a una tribu de eslavos Dvergar para tener bajo su yugo los poderes de la magia y el vapor y para proteger mejor a sus legionarios y mejorar sus armas de asalto y asedio.

Su madre, la poderosa hechicera Atia de los Julio, usó su influencia para reunir jóvenes mujeres que mostraran aptitudes en la hechicería y las confinó al servicio de los dioses como una manera de concentrar y controlar sus poderes. Los tres templos que ella había fundado han creado hasta el momento un abundante suministro de leales prioras de batalla con las que su hijo puede aumentar el poder de sus legiones.

Roma está de nuevo lista para la guerra y Augusto está ansioso por golpear

EL IMPERIO EGIPCIO

GOBERNANTES: Cleopatra VII, Reina
Marco Antonio, Rey

PERSONAJES PRINCIPALES:

Decidius Saxa, General
Masika, Alta Mano de Isis
Amenhotep III, Señor de la muerte
Dario de Pontus. Líder de Grecia



La reina Cleopatra VII es una hechicera sabia, manipuladora e increíblemente poderosa que gobierna el nuevo imperio egipcio en solitario con su esposo romano, el Rey Marco Antonio.

Tan pronto como llegó a Egipto, Antonio cayó cautivado por Cleopatra. Ella era bella, sensual y tácticamente brillante. Ella ya contaba bajo su mando con un batallón de hechiceras bien entrenadas para la batalla, llamadas La Mano de Isis. Mientras que otros se preguntaban como habían sido capaces de organizarse tan rápidamente después de la Noche de la Niebla, ellas hicieron la tarea de Antonio de controlar Egipto tan sencilla que él no cuestionó sus orígenes.

Con La Mano de Isis pacificando Egipto, fue necesaria muy poca persuasión para convencer al fatigado y enamorado Antonio de que tomara por la fuerza lo que no había sido capaz de tomar mediante la manipulación. Marco Antonio lanzó una campaña contra Lepidus en África y forjó una alianza con Grecia, aprovechando el caos, para ayudarlos a liberarse del yugo romano.

Mientras tanto, Cleopatra reclutaba o esclavizaba a cualquier tipo de criatura mágica que encontraba. Ella convirtió las hordas de cuerpos momificados que se habían alzado siguiendo la niebla, en un ejército inmune a las heridas y, determinada a controlar a Antonio además de Egipto, invocó a Amenhotep III, el más grande de los faraones, para liderarlos en el nombre de Cleopatra.

La guerra con Roma era inevitable, así, cuando una horda de misteriosos nómadas Xiongnu acamparon dentro de la frontera norte de Grecia, Antonio les pagó una gran suma por la ayuda de su caballería. Cleopatra también pagó una cifra astronómica a los eslavos Dvergar para combinar su nigromancia con sus extraños diseños de golems Dvergar.

El imperio egipcio había amasado un enorme ejército de hombres, mitos, máquinas de guerra y no-muertos. Cuando llegara el momento, incluso el valeroso imperio romano podría no ser capaz de aguantar frente a este coloso.



LA DINASTÍA HÁN

GOBERNANTE: Emperador Wu

PERSONAJES PRINCIPALES:

Himiko, Jotei (Emperatriz) de Japón

Zhongli Quan, General y uno de los Ocho Inmortales

Lord Muira, General de los Goryo (fantasmas)

Nuwa, creador de los soldados de terracota.

El viejo sueño del emperador Wu de alcanzar la inmortalidad estaría casi a su alcance si tan solo pudiera domar a una notable y joven hechicera japonesa llamada Himiko. Esta poderosa líder del clan Yamato unió sin la ayuda de nadie las tribus del archipiélago. Los japoneses la aclaman como su Jotei, o emperatriz (un título que, el deificado monarca de China definitivamente no aprueba).

Cuando la Noche de la Niebla golpeó, Wu e Himiko ya estaban enredados en una telaraña de intriga y ambición que amenazaba con hacer trizas a la dinastía. Ella estaba a punto de conceder la autentica inmortalidad al gran Wu a cambio de recibir el honor de casarse con su hijo mayor, pero la niebla llegó antes de que la ceremonia pudiera tener lugar.

Himiko salvó al emperador incontables veces durante el caos que originó esa noche y, como recompensa, recibió el mando de lo que quedaba del ejército y partió para traer a China de vuelta al control imperial. Su tarea la ocupó durante tres años antes de volver ante el emperador como la cabeza de un increíble y aterrador ejército de espíritus, fantasmas y leales voluntarios chinos cuyas vidas ella había salvado.

Ahora parecía inevitable un enfrentamiento entre los dos, pero el emperador logró posponerlo revelando que había determinado el origen aproximado de la Noche de la Niebla. El emperador envió a Himiko y su inmenso ejército en una cruzada al oeste, pasado el gran desierto, y más allá de la cima del mundo, para encontrar y castigar a aquellos responsables del caos mágico que casi destruyó su tierra.

Wu cuenta con esa guerra para eliminar a Himiko, o si no, con sus propias fuerzas leales infiltradas en las filas de Himiko. Ella, sin embargo, planea usar este tiempo para encontrar suficiente poder para deponer al emperador Wu e instalarse en el trono. Una auténtica emperatriz Himiko podría entonces gobernar no solo China sino todo el mundo conocido

FUERZAS MERCENARIAS.

LOS NÓMADAS XIONGNU

PERSONAJES PRINCIPALES:

Modu Shanyu, espíritu, jefe de los Xiongnu

La Vieja, Shaman y receptáculo del espíritu de Shanyu



Los nómadas Xiongnu han estado luchando contra la dinastía Han desde que Modu Shanyu los uniera hace cerca de 200 años. Las tribus se habían fragmentado después de su muerte y se encontraban al borde de la derrota hasta la Noche de la Niebla.

La niebla alteró a algunos Xiongnu, haciéndoles más grandes y más poderosos, además de otorgarle a su piel un color verdoso y crecerles prominentes colmillos. Los hombres de la tribu se refieren a estos individuos como Kör, u “orgullosos”. Ahora, demasiado grandes para montar a caballo, han domado a los tigres de las Estepas para usarlos como monturas.

El propio espíritu de Shanyu flota sobre la vieja y arrugada shaman; una mujer Kör sin un nombre que nadie pueda recordar. Los Xiongnu emigraron al oeste a una orden de Shanyu, dónde lucharán al lado de cualquiera que pueda pagar su precio.

LOS ESLAVOS DVERGAR

PERSONAJES PRINCIPALES:

Savros Kuznetzov, jefe golem mecánico

Bogomir Litvinov, líder de los Grandes



Los eslavos fueron transformados en masa por la niebla. La mayoría se volvieron más bajos y corpulentos y ganaron un conocimiento profundo e instintivo del nuevo mundo. Estos fieros eslavos independientes han tomado el nombre de Dvergar y se han volviéndose en sinónimo de magia. Ellos han creado un pequeño ejército de golems mecánicos para su propia defensa y, ahora, desean ayudar a otras naciones a desarrollar técnicas y armas únicas aunque solo a aquellas que pueda pagar el alto coste de su desarrollo, por supuesto.

Un pequeño número de eslavos sufrieron el cambio contrario, convirtiendo en mucho más grandes y poderosos. Muchos sufrieron daños mentales severos a causa de esta transformación, pero a pesar de sus taras, estos Grandes, como se les llama, mantienen una fiera lealtad hacia sus pequeños compañeros.

RESUMEN DEL JUEGO

El juego comienza en el año 37 A.C., cinco años después de que la Noche de la Niebla barrierá el mundo. Tres ejércitos con un poder nunca antes visto, ya se han encontrado en el campo de batalla, y la humanidad se ha visto avocada a una guerra masiva como ninguna otra que haya conocido. Bienvenido a **Legiones Arcanas**

Este juego es una simulación épica de combate estratégico en el cual los jugadores comandan cientos de miniaturas en el campo de batalla. El juego ha sido diseñado de dos hasta seis jugadores a partir de catorce años.

A lo largo de este libro de reglas, encontrarás enlaces a la página web www.arcanelegions.com/videos, la cuál contiene videos de aprendizaje y ayudas que pueden hacer el juego más fácil de entender. ¡Qué te diviertas!

Figuras, bases y tarjetas de unidades

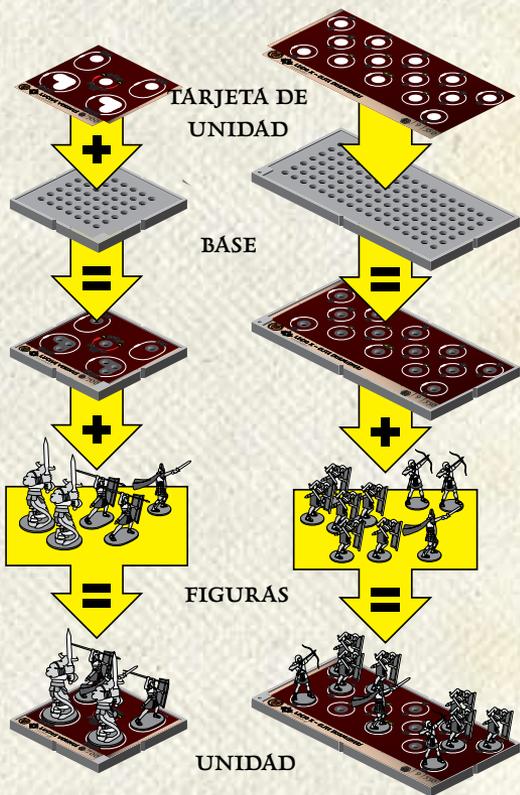
Las figuras de este juego están a escala de 25mm y cada figura viene unida a una pequeña peana que muestra el número de coleccionista de la figura y que tiene varias clavijas en su base.

Para mantener el control de todas las figuras de tu ejército, tendrás que dividir las en grupos y colocarlas en **bases**, las cuales tienen huecos para que las clavijas de las figuras puedan encajar. Las bases están en dos tamaños: formación (más grande) e incursión (más pequeño).

Entre las figuras y la base se coloca la tarjeta de la unidad, la cual está hecha de tal manera que solo muestra algunos huecos para colocar figuras. Los huecos y clavijas que una tarjeta permite usar se llaman **slots**.

La combinación de figuras, tarjetas de unidad y bases se llamará a partir de ahora **unidad**.

Una tarjeta de unidad tiene impresa toda la información que necesitarás usar durante el juego. Cada slot que contiene la tarjeta de unidad está rodeado por un círculo conteniendo iconos, los cuáles determinan las estadísticas generales de la unidad. Estos círculos también muestran el slot de comienzo y



el número de figura para cada figura de la unidad. El color del círculo te indica qué tipo de figura puede ocupar ese slot durante el transcurso del juego.

- **Blanco:** tropas básicas de cualquier forma y tamaño
- **Verde:** figuras arcanas.
- **Rojo:** figuras marciales.
- **Amarillo:** figuras comandante.

Una unidad con un slot amarillo se llama unidad comandante. Una figura que comienza en un slot amarillo se llama figura comandante.

Cada tarjeta de unidad te permite una selección concreta de figuras, y te condiciona no solo las estadísticas y puntos de impacto de la unidad, sino también las elecciones estratégicas que tienes disponibles.

La mayoría de las unidades tienen más slots que figuras, especialmente aquellas que ya han estado en algún combate. Cambiando figuras de slot, los jugadores pueden cambiar la manera en que las unidades funcionan en el juego. Un icono o una habilidad especial de un slot está activo solo si el slot está **listo**. Esto es, si el slot está ocupado por una figura.

Observa que, durante el juego, una figura puede ocupar un slot distinto del slot en el que comenzó (ver “Configuración de Unidades”) solo si cumple los tres criterios detallados en la sección “Orden de Reagrupación” de estas reglas.

¿Quieres ver un vídeo de ejemplo?

Visita www.arcanelegions.com/videos y pulsa en “Components.”

Los cuatro iconos básicos

cuatro iconos básicos aparecen en las tarjetas de unidad:



Icono blanco de defensa. Te permite añadir dados al número de dados a usar cuando tu unidad se está defendiendo de un ataque.



Icono rojo de ataque cuerpo a cuerpo. Te permite añadir dados al número de dados a usar cuando tu unidad esté atacando a una unidad enemiga adyacente.



Icono azul de ataque a distancia. Te permite añadir dados al número de dados a usar cuando tu unidad esté atacando a una unidad enemiga a distancia.



Icono negro y amarillo de movimiento. Te indican los puntos de movimiento que tu unidad puede gastar para moverse por el campo de batalla.

La Barra de Unidad

Cada tarjeta de unidad tiene información impresa en una de sus caras. Esta barra de unidad detalla el nombre de la unidad, el coste de puntos de construcción, la facción, el códex y algunas habilidades especiales.



El códex

El códex aparece en la barra de unidad, a la izquierda del nombre de la unidad y describe varias estadísticas muy importantes relacionadas con el movimiento y el combate.

El centro tiene la misma forma que la base a la que pertenece, rectangular para formación y cuadrada para incursión.

La flecha blanca dentro del centro del códex apunta al lado que será el frontal de la unidad.

Los bordes coloreados alrededor del centro indican qué lados de la base se consideran “buenos” y “malos” para el combate. Una unidad envuelta en cualquier tipo de combate en uno de sus lados malos lanza 3 dados menos de los que lanzaría normalmente (con un mínimo de 0 dados). Los bordes pueden tener diferentes colores. A continuación se describe el significado de cada uno de los colores.

- **Gris:** indica un lado malo para cualquier acción de combate.
- **Rojo:** indica un lado que es bueno para lanzar dados de defensa y ataque cuerpo a cuerpo, pero malo para ataques a distancia.
- **Azul:** indica que un lado es bueno para lanzar dados de defensa, de ataque cuerpo a cuerpo y ataques a distancia.

Las flechas amarillas que salen de la base indican los costes direccionales, es decir, cuantos puntos de movimiento debe gastar la unidad para mover en esa dirección.



Habilidades especiales

Cada habilidad especial tiene su propio icono. Cada tarjeta de unidad viene con una carta de habilidad especial que define todas sus habilidades especiales. Hay dos tipos de habilidades especiales:

Habilidades especiales de figura: son iconos con forma de diamante que aparecen en slots específicos. Pueden ser utilizadas solo si ese slot está listo (es decir, está ocupado por una figura). Si hay más de una copia de la misma habilidad especial en la misma base, cualquier icono listo (es decir, al menos un slot ocupado) significa que esa habilidad está activa para esa unidad. Algunas habilidades especiales se vuelven más poderosas cuanto más iconos tienen listos, así que asegúrate de leer la carta de habilidad especial cuidadosamente.

Habilidades especiales de unidad: son iconos hexagonales que aparecen en el lado derecho de la barra de unidad, a la izquierda de los puntos de construcción. Las habilidades especiales de unidad son habilidades constantes que se activan durante el tiempo en que la unidad permanezca en el juego.

Ojo: hay una subclase de habilidad especial de unidad llamada **estorbos** (*Hindrance*). Estas habilidades tienen efectos negativos y se representan por iconos triangulares en lugar de hexágonos.

Algunas habilidades especiales afectan a otras unidades a distancia. La distancia se indica mediante un número de veces en que se repite la longitud de la formación (es decir, el lado más largo de una base de formación). Estas distancias se miden entre la muesca más cercana en el borde de la unidad origen hasta la muesca más cercana del borde de la unidad objetivo.

¿Quieres ver un vídeo de ejemplo?

Visita www.arcanelegions.com/videos y pulsa en “Components.”

DESPLEGANDO EL JUEGO ESTÁNDAR

1. Construye tu ejército

Cada jugador construye un ejército a partir de las figuras, bases y tarjetas de unidad de su colección. Este ejército puede estar compuesto de cualquier número o tipo de unidades, pero el valor total de dichas unidades está limitado. El valor total de las unidades de un ejército se llama **valor de construcción total**.

Cada unidad tiene un valor de **puntos de coste de construcción** impreso en extremo derecho de su barra de unidad. La suma de los costes de cada unidad determina el coste de construcción total del ejército. Todos los jugadores deben construir hasta el máximo predeterminado y el total de puntos de ningún ejército debe exceder dicho valor de construcción predeterminado. Esto asegura que los ejércitos estén compensados y determina tanto el número de puntos de órdenes que los jugadores tendrán como el número de puntos de victoria que intentarán ganar (ver “Diferentes maneras de jugar”).

Cada unidad tiene un **número de unidad** único impreso en el borde izquierdo. Puedes tener múltiples copias de una unidad con el mismo número de unidad con una excepción: las unidades comandante. Cada figura comandante, y, por tanto, cada unidad comandante, está limitada a una por ejército. Esto significa que, mientras que tú puedes tener múltiples unidades comandantes diferentes en tu ejército, no puedes tener dos unidades comandante iguales o dos unidades comandante distinta que usen la misma figura comandante.

Puedes tener unidades de varias facciones distintas en tu ejército, aunque esto podría afectar a sus habilidades especiales. Asegúrate bien de conocer las habilidades especiales del ejército que construyas.

Juego estándar. En el juego estándar, cada uno de los dos jugadores construye un ejército de 7.000 puntos. Este valor de construcción les da a los jugadores 8 puntos de órdenes (ver “Órdenes”) y requiere que un jugador consiga 21 puntos de victoria para ganar (ver “Ganando el juego”).

2. Configura la zona de juego

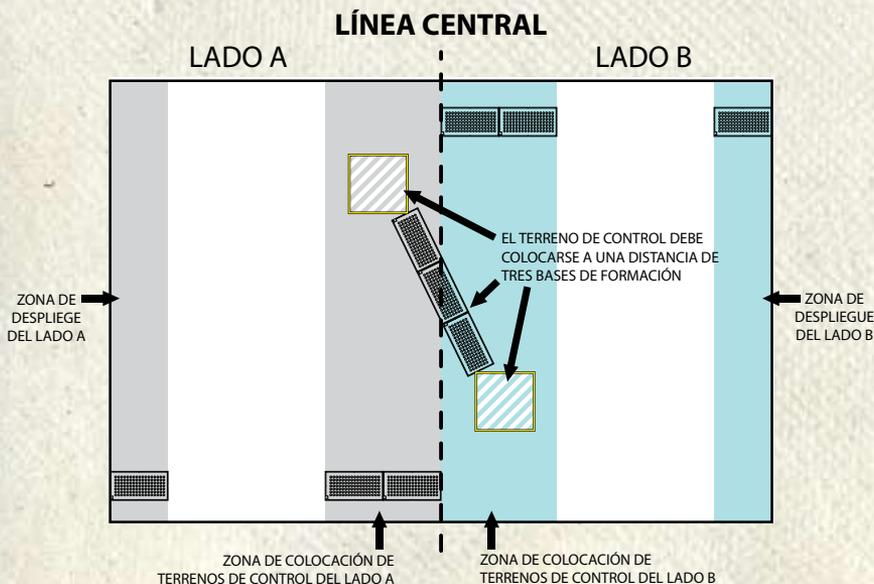
Legiones Arcanas puede jugarse en prácticamente cualquier mesa o superficie de cualquier tamaño, y pueden utilizarse montones de terrenos distintos, pero el juego estándar utiliza una superficie de juego de 1,22 metros (4 pies) de ancho y 1,83 metros (6 pies) de largo. Esta superficie debe cumplir las siguientes características:

- Debe ser plana
- Cualquier terreno debe tener bordes distinguibles (ver “Terreno”).
- La superficie debe incluir o permitir la colocación de **terrenos de control**.

El terreno de control son cuadrados planos que se colocan durante la configuración inicial, antes de comenzar la partida, y que pueden ser tan simples como un trozo de papel. Cada lado del terreno de control es de la longitud de una base de formación. El terreno de control proporciona puntos de victoria (Ver “Ganando el juego”). Así, la configuración inicial requiere colocar algunos de estos trozos, bien como parte ya predefinida de la zona de juego, o colocadas por los propios jugadores.

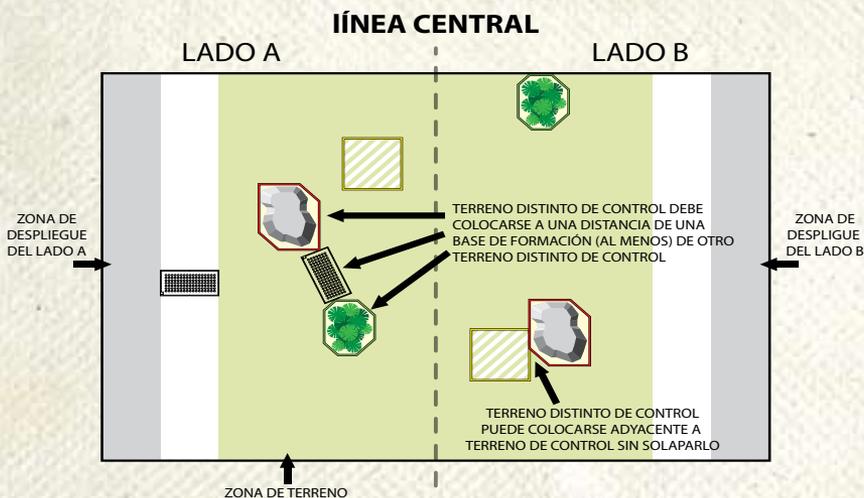
Si los jugadores son los que colocan los terrenos de control, cada jugador tiene que colocar uno de ellos cumpliendo las siguientes condiciones:

- El terreno de control se coloca dentro del espacio equivalente a dos bases de formación de la línea central de la zona de juego y, al menos, a una distancia equivalente a la longitud de tres bases de formación de otro terreno de control.
- Debe haber el mismo número de terrenos de control en cada lado de la zona de juego.



Si utilizas tipos de terrenos adicionales además de terreno de control, utiliza estas reglas para su colocación:

- Terrenos que no sean de control debe colocarse, al menos a la distancia de una base de formación de cualquier otro terreno (que no sea de control) o zona de despliegue.
- Terrenos que no sean de control pueden colocarse adyacentes a terrenos de control, pero no pueden solaparse y solo puede colocarse un terreno adyacente por cada terreno de control.

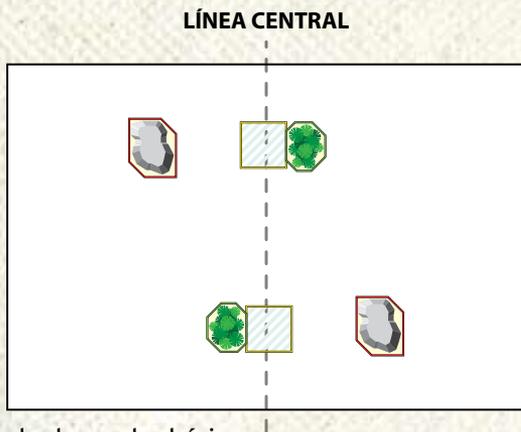


Tu primera partida

Tómate la libertad de utilizar el terreno que quieras y de experimentar con la tabla de reglas de configuración, pero para tu primera partida te recomendamos que configures la zona de juego tal y como se muestra este diagrama.

Así será más sencillo aprender las reglas básicas.

Puedes descargar más terrenos en www.arcanelegions.com.



3. Configura tus unidades

Cada jugador completa sus unidades con las figuras adecuadas. Estas figuras se colocan en sus slots de inicio. Cada figura tiene un número sobre su peana. Por ejemplo, Cleopatra tiene el número 1E10. Cada tarjeta de unidad de tu ejército tiene varios slots de inicio que muestran uno de esos códigos. Antes de que comiences la partida, cada slot de inicio de cada una de tus unidades debe ser completado con la figura correspondiente.

¿Quieres ver un vídeo de ejemplo?

Visita www.arcanelegions.com/videos y pulsa en "Unit Setup."

4. Determina el orden de juego

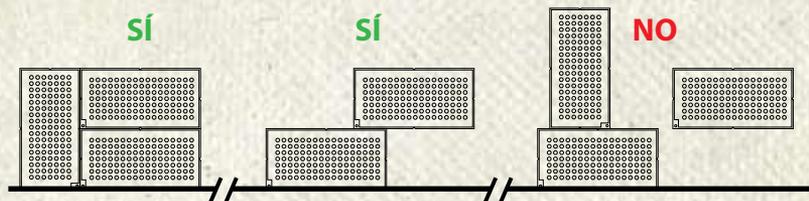
Cada jugador lanza dos dados de seis caras. El ganador decide quién será el jugador inicial (jugador 1) y quien será el jugador 2. El jugador inicial elige su lado de la zona de juego primero, comienza a colocar sus unidades primero y tiene un turno especial de emboscada (ver "6. Turno Especial de Emboscada") antes de que comience la secuencia de juego normal. Después, el jugador comienza con su primer turno normal (después del turno especial de emboscada del jugador 1).

5. Elige lados y coloca unidades

Cada jugador elige uno de los dos lados más cortos de la zona de juego para comenzar. El jugador 1 elige primero.

Cada unidad debe comenzar el juego en la zona de despliegue del jugador que la controle, con su parte frontal apuntando a la zona de despliegue del otro jugador. La zona de despliegue es un área del mismo ancho que la zona de juego y del mismo alto que la longitud de una base de formación. Cada unidad desplegada debe tener uno de sus lados en contacto con el borde de la zona de juego o en contacto con otra unidad que esté en contacto con el borde. Todas las unidades de un jugador deben estar completamente dentro de la zona de despliegue, no te olvides de ello cuando construyas y despliegues tu ejército.

Los jugadores comienzan colocando una unidad cada vez, comenzando el



jugador 1 a colocar su primera unidad, después el jugador 2 colocará su primera unidad, etc. Esto se repite hasta que todas las unidades de ambos jugadores están colocadas en la zona de despliegue.

6. Turno especial de emboscada

El jugador 1 tiene un turno reducido especial antes de que comience la secuencia normal de turnos (empezando en el turno del jugador 2). En este turno especial, el jugador 1 tiene disponible la mitad de sus puntos de órdenes, redondeados hacia abajo (con un mínimo de un punto de orden).

¿Quieres ver un vídeo de ejemplo?

Visita www.arcanelegions.com/videos y pulsa en "Getting Started."

JUGANDO UNA PARTIDA

Órdenes

En el juego estándar, cada jugador tiene disponibles **8 puntos de órdenes** para usarlas durante su turno. Este número puede variar en distintos escenarios (ver "Diferentes Maneras de Jugar").

Los puntos de órdenes se gastan en dar **órdenes** a las unidades. Solo el jugador activo (aquel jugador al que pertenezca el turno) puede usar puntos de órdenes. No es necesario utilizar todos los puntos pero una vez que el turno termina, todos los puntos de órdenes no utilizados se pierden.

Existen 5 tipos de órdenes, cada una de las cuales permite a una unidad hacer algo diferente. Estas órdenes pueden combinarse en cualquier secuencia de órdenes.

Los tres primeros tipos de órdenes son:

- **Orden de movimiento:** mueve la unidad utilizando los puntos de movimiento que tenga disponibles.
- **Orden de combate cuerpo a cuerpo:** la unidad entra en batalla con otra unidad enemiga adyacente.
- **Orden de combate a distancia:** la unidad entra en batalla con una unidad enemiga a distancia.

Darle una de estas órdenes a una unidad de incursión tiene un coste de 1 punto de orden, y darle una de estas órdenes a una unidad de formación tiene un coste de 2 puntos de órdenes.

Las dos órdenes restantes cuentan solo 1 punto de orden independientemente del tipo de base:

- **Orden de reagrupamiento:** cambia la colocación de las figuras de la unidad en su base y/o cambia la orientación de su base, como se describe en "Orden de Reagrupamiento".
- **Orden especial:** orden requerida por una habilidad especial. No es posible presionar una unidad para darle una segunda orden especial (ver "Presionando").

A veces, una regla o habilidad especial requiere que una unidad utilice un tipo particular de orden para lograr algo distinto de lo que permite el tipo de orden

utilizado. En estos casos, la regla o habilidad especial se lleva a cabo en lugar de la función básica de la orden. Por ejemplo, una habilidad especial que indique que debes asignar a una unidad una orden de combate a distancia para hacer X significa que, si tú asignas a esa unidad una orden de combate a distancia, la unidad en vez de realizar un combate normal a distancia realizará X.

Presionando

Se llama **presionar** a una unidad (propia) cuando le asignas una orden adicional del mismo tipo a esa unidad durante un turno. Presionar unidades se penaliza automáticamente abatiendo una de las figuras de la unidad (ver “Repartiendo Daño”). El jugador que controla la unidad decide qué figura abatir y dicha figura se abate antes de que la orden se ejecute. Puedes presionar varias unidades en un mismo turno, pero hay dos restricciones importantes que debes tener en cuenta:

No puedes presionar una misma unidad más de una vez en tu turno.

No puedes presionar una unidad para darle una segunda orden especial.

¿Quieres ver un vídeo de ejemplo?

Visita www.arcanelegions.com/videos y pulsa en “Game Play.”

ORDEN DE REAGRUPAMIENTO

La primera función de una orden de reagrupamiento es permitirte cambiar la composición de una unidad durante la partida, reorganizando las figuras de una unidad. El movimiento de una figura está limitado por tres elementos (color del borde, tamaño de la base y número de clavijas) los cuales deben coincidir para que una figura pueda cambiar de slot.

- **Color del borde:** Una figura solo puede moverse a un slot cuyo color del borde coincida con el color del slot en el que estaba la figura.
- **Tamaño de la base:** Una figura solo puede reagruparse en un slot que coincida con el tamaño de su base.
- **Numero de clavijas:** Una figura solo puede reagruparse en un slot que coincida con el número de clavijas.

La segunda función de la orden de reagrupamiento te permite cambiar la orientación de tu unidad. Una unidad de formación puede cambiar su orientación 180 grados como parte de una orden de reagrupamiento. Una unidad de incursión puede cambiar su orientación 90, 180 o 270 grados como parte de una orden de reagrupamiento.

¿Quieres ver un vídeo de ejemplo?

Visita www.arcanelegions.com/videos y pulsa en “Regroup.”

ORDEN DE MOVIMIENTO

El movimiento en Legiones Arcanas se lleva a cabo usando bases libres (sin figuras) y la herramienta de giro especial. La herramienta de giro tiene una serie de biseles que encajan en las muescas de los bordes de las bases, permitiendo a

una unidad hacer giros con un ángulo de 45 grados y giros izquierda/derecha de 90 grados mediante pequeños saltos sobre la herramienta de giro.

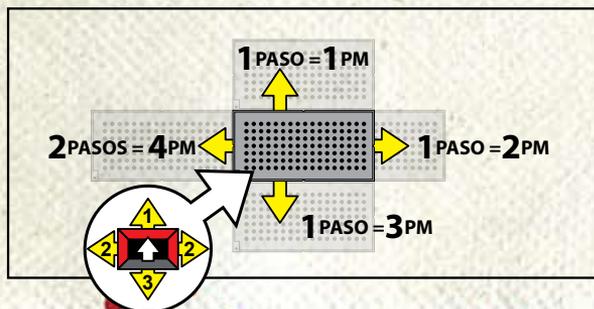
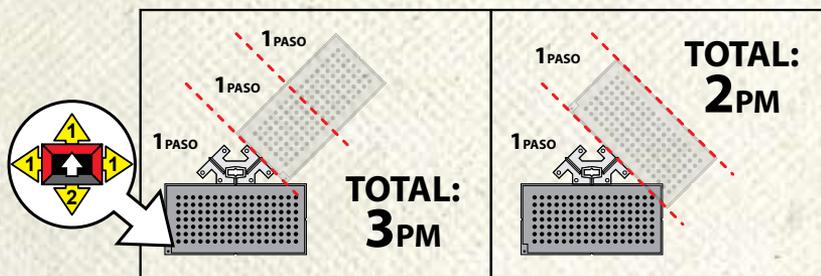
Las bases libres se utilizan para medir distancias en el movimiento en línea recta. Las unidades mueven en incrementos llamados **pasos**, los cuáles tienen la longitud de una base de incursión. Dado que las bases de formación tienen exactamente el tamaño de dos bases de incursión, las bases de formación también pueden utilizarse para medir las distancias y guiar el movimiento de las unidades.

Cuando asignas una orden de movimiento a una unidad, esta obtiene un punto de movimiento (PM) por cada icono de movimiento que esté listo (es decir, que tenga una figura en su slot). Las habilidades especiales pueden modificar esto, así que asegúrate siempre de leer la carta de habilidades especiales de tu unidad cuidadosamente. Una vez que tengas calculado el total de puntos de movimiento, tu unidad puede comenzar a gastar dichos puntos en moverse.

Una unidad puede mover en cualquier dirección; es solo cuestión de costes. El coste de las direcciones indicado en el códex de la tarjeta de unidad indica el coste de mover un paso en esa dirección.

Si el códex de tu unidad muestra un "1" para la dirección en la que quieres moverte, entonces te costará un punto de movimiento mover un paso (es decir, la longitud de una base de incursión) en dicha dirección. Si el códex muestra un "2", te costará dos puntos de movimiento mover un paso en esa dirección, etc.

Utilizar la herramienta de giro para cambiar la dirección cuesta lo mismo que dar un paso. Por tanto, hacer un giro cuesta el número de puntos de movimiento igual al coste direccional (indicado en el códex) del lado contra el que coloques la herramienta para hacer el giro.



Movimiento en línea recta

Recuerda que el movimiento en línea recta cuesta el mismo número de puntos de movimiento que el coste direccional del lado del movimiento, tal y cómo se indica en el códex.

Para hacer esta maniobra básica coloca el lado más largo de una base de formación junto a tu unidad, pegado a un lado perpendicular a la dirección en la que quieres ir.

Asegúrate de que la muesca del centro de la base que usas para medir esté alienada con el borde de la unidad de movimiento. Después, simplemente desliza la unidad hacia adelante hasta que el borde remarcado de la unidad en movimiento se ponga en línea con el borde de la base que usas para medir. Esto moverá tu unidad un paso (la longitud de una base de incursión). Quita la base que has usado para medir y ya está hecho.

¿Quieres ver un vídeo de ejemplo?

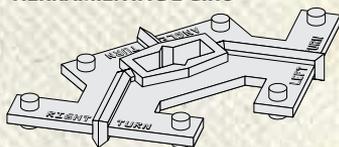
Visita www.arcanelegions.com/videos y pulsa en "Straight."

Giro en ángulo

Recuerda que el coste de esta maniobra es el coste direccional por el giro más un coste direccional por cada paso que la unidad se aleje de la herramienta.

Para hacer esta maniobra, coloca la herramienta de movimiento en la zona de juego con el borde que vaya a girar pegado a tu unidad. Asegúrate de que el bisel del borde de la herramienta encaja en la muesca del borde de la base de la unidad. Coge la unidad, dejando la herramienta de movimiento en su sitio y colócala abajo de nuevo de manera que cualquiera de las muescas de la base encaje en el bisel del lado "giro izquierda" o "giro derecha" de la herramienta de movimiento. Quita la herramienta de la mesa y ya está hecho.

HERRAMIENTA DE GIRO



¿Quieres ver un vídeo de ejemplo?

Visita www.arcanelegions.com/videos y pulsa en "Angle Turn."

Giro a derecha o a izquierda

Recuerda que el coste de esta maniobra es el coste direccional más un coste direccional adicional por cada paso que la unidad se aleje de la herramienta.

Para hacer esta maniobra, coloca la herramienta en la mesa con el borde "Giro izquierda (*Left turn*)" o "Giro derecha (*Right turn*)", dependiendo de a qué lado la desees mover, pegado a tu unidad. Asegúrate de que el bisel del borde de la herramienta encaja en la muesca del borde de tu base. Coge la unidad, dejando la herramienta de movimiento en su sitio, y bájala de nuevo de manera que cualquiera de las muescas de la base de la unidad encaje en el bisel del borde opuesto de la herramienta de giro. Quita la herramienta de la mesa y ya está hecho.

Cuando a una unidad se le asigna una orden de movimiento, no es obligatorio utilizar todos los puntos de movimiento disponibles. Si una unidad no tiene

suficiente puntos de movimiento para completar una maniobra, no puede comenzar dicha maniobra. Circunstancias del juego pueden a veces forzar a una unidad a desperdiciar puntos de movimiento.

¿Quieres ver un vídeo de ejemplo?

Visita www.arcanelegions.com/videos y pulsa en "Right/Left Turn."

Adyacencia

Dos unidades están adyacentes si sus lados se tocan. Unidades amigas pueden estar adyacentes unas a otras.

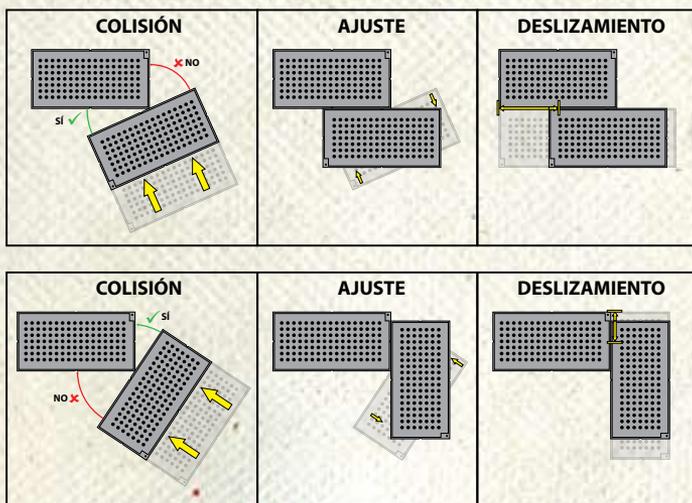
Ajuste y deslizamiento

Cuando una unidad en movimiento colisiona con cualquier parte de otra unidad, la unidad en movimiento pivota sobre el punto de colisión, de manera que se "ajusta" a la unidad con la que ha colisionado y se queda adyacente a la misma. Esto no es opcional, así que si no quieres ajustarte a otra unidad, debes evitar chocarte con ella.

Una vez que una unidad se ha ajustado a su objetivo, el jugador que mueve puede elegir deslizar la unidad en movimiento hasta un borde o hasta que una muesca se alinee con un borde o muesca de la unidad adyacente. Este deslizamiento sí es opcional, por que, a veces, puede ser ventajoso no deslizarse.

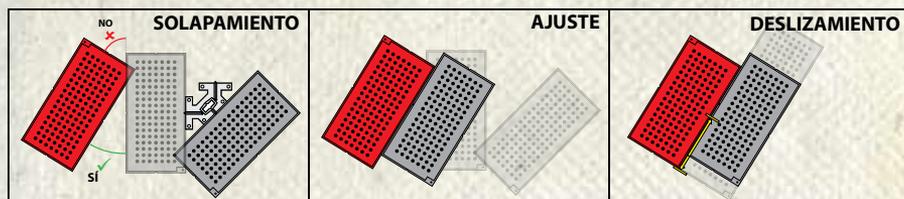
Ajuste mientras se mueve en línea recta

Cuando una colisión ocurre durante un movimiento en línea recta los ángulos con el cual la unidad en movimiento golpea a la unidad que permanecía quieta determinan a qué lado se ajusta la unidad que estaba en movimiento. Si uno de los ángulos es más pequeño que el otro, entonces la unidad en movimiento se ajusta al lado con el ángulo más pequeño. Si ambos ángulos son iguales, entonces el jugador activo elige a que lado se ajustará la unidad en movimiento.

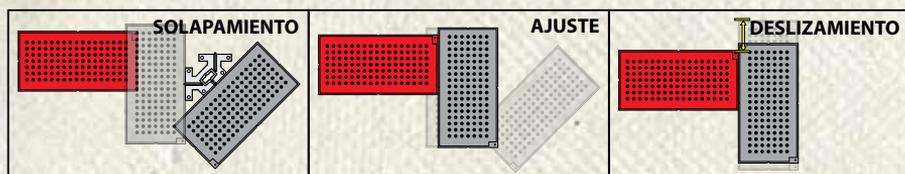


Ajuste mientras se gira

Los giros hacen que el ajuste funciona de una manera ligeramente diferente porque, en vez de colisionar con otra unidad, la unidad en movimiento quedaría solapada con la otra unidad. Esto hace difícil determinar que lado de la unidad en movimiento ajustaría. Si una unidad en movimiento hace contacto con la esquina de otra unidad pero no se solapan, entonces usa la regla de ajuste mientras se mueve en línea recta (vista con anterioridad). En otro caso, usa las siguientes reglas de solapamiento.



Si la unidad que está girando terminara su movimiento solapando a otra unidad, entonces la unidad que está girando crea dos ángulos, uno por cada uno de los lados de la otra unidad involucrados. La unidad que está girando se ajustará al lado con el ángulo más pequeño. Si ambos ángulos son iguales, el jugador activo decide a cuál de los lados ajustarse.



Si una unidad que está girando termina su movimiento solapando dos esquinas de otra unidad, esta unidad se ajustará al borde que quede entre esas dos esquinas.

Si un solapamiento resultante de un giro dejara a una unidad incapaz de ajustarse sin cambiar la posición de otra unidad, entonces ese movimiento no será posible. Coloca tu unidad de vuelta en el otro lado de la herramienta de giro (en su posición previa) y continúa tu orden de movimiento a partir de ahí.

Una vez que una unidad se ha ajustado y se ha desplazado (si el jugador lo desea) su movimiento termina y la unidad pierde todos los puntos de movimiento que le quedara.

El ajuste solo se aplica a una unidad activa en su movimiento. Una unidad no puede hacer el ajuste a otra a menos que sea el objetivo de una orden de movimiento. Si una unidad se mueve sin que se le de una orden de movimiento y colisiona con una esquina de otra unidad o trozo de terreno, se para inmediatamente sin realizar ajuste.

Si una colisión crea una situación en la que la unidad que se está moviendo no puede ajustarse a la base de otra unidad sin que cause una colisión con algún otro elemento (otra unidad o trozo de terreno) entonces la unidad no se ajusta.

Dado que no se ajusta, su movimiento no termina, por lo tanto cualquier punto de movimiento que aún tenga la unidad puede ser usado.

¿Quieres ver un vídeo de ejemplo?

Visita www.arcanelegions.com/videos y pulsa en "Snap To."

Escapada

Romper el contacto con la base de una unidad enemiga es una acción peligrosa. Si le das a una unidad (mayor que una unidad de incursión) una orden de movimiento mientras está adyacente a una unidad enemiga, esa unidad enemiga gana un combate cuerpo a cuerpo gratis contra tu unidad, como si hubiera recibido una orden de combate cuerpo a cuerpo. Esto se llama ataque de escapada. Este ataque se resuelve después de que se dé la orden de movimiento pero antes de que la unidad se mueva. Así, si tu unidad es destruida o dañada hasta el punto de que no tenga más iconos de movimiento, la orden de movimiento que originó el ataque de escapada se desperdicia.

Si múltiples unidades enemigas están adyacentes a tu unidad cuando le das una orden de moviendo, cada una de ellas gana un ataque de escapada contra ti. Si varios jugadores controlan unidades adyacentes a tu unidad cuando le das una orden de movimiento, ellos de deben decidir quien ataca primero, pero cada uno obtiene un ataque de escapada con sus unidades.

Nota: Darle a una unidad una orden de reagrupamiento mientras está adyacente a otra unidad enemiga no otorga ningún ataque de escapada; solo lo otorgan las órdenes de movimiento.

¿Quieres ver un vídeo de ejemplo?

Visita www.arcanelegions.com/videos y pulsa en "Breaking Away."

Terreno

En Legiones Arcanas, pueden utilizarse un montón de tipos de terrenos distintos. Todos los terrenos deben tener distintos bordes de color. Esto facilita la comprobación de la línea de visión (ver "Orden de Combate a Distancia") y permite que las reglas de movimiento sean simples y consistentes.

Todos los terrenos en Legiones Arcanas deben ser de una de estas tres categorías: terreno de bloqueo, obstáculos (o terreno de obstáculo) y terreno de control.



El terreno de bloqueo añade un obstáculo completo a la zona de juego. Este terreno tiene una línea roja en su borde que impide el movimiento y bloquea la línea de visión para el combate a distancia. Una unidad se ajusta al terreno de bloqueo como si se tratara de otra unidad.

NOTA: LAS UNIDADES DE INCURSIÓN NO SUFREN ATAQUES DE ESCAPADA.



El terreno de obstáculo añade obstáculos parciales al terreno de batalla. Tienen una línea verde en su borde que impide el movimiento y penaliza (pero no bloquea) el combate a distancia. Una unidad se ajusta al terreno de obstáculo como si se tratara de otra unidad.



El terreno de control siempre es plano y tiene un borde amarillo que no evita el movimiento o el combate a distancia. El único propósito del terreno de control es permitir a los jugadores ganar puntos de victoria mediante su control (Ver “Ganando el Juego”) Un jugador puede ajustarse al terreno de control o mover sobre él.

¿Quieres ver un vídeo de ejemplo?

Visita www.arcanelegions.com/videos y pulsa en “Terrain.”

ORDEN DE COMBATE CUERPO A CUERPO

Una unidad que no tenga iconos listos para el ataque no puede recibir una orden de ataque cuerpo a cuerpo.

La unidad que recibe la orden de ataque cuerpo a cuerpo se llama el atacante; su objetivo se llama el defensor. Una unidad puede entrar en combate cuerpo a cuerpo solo contra una única unidad enemiga adyacente y solo cuando recibe la orden de combate cuerpo a cuerpo.

El ataque se origina desde el lado de atacante adyacente al defensor. Si el ataque se origina desde uno de los lados buenos del atacante (color rojo o azul), el atacante usa una cantidad de dados rojos de seis caras igual al número de iconos listo para el ataque que tenga. Estos dados se llaman dados de ataque. Un ataque que se origine desde un lado malo (color gris) usa tres dados menos de ataque. Una unidad con tres iconos listo para el ataque o menos no puede hacer un ataque desde uno de sus lados malos.

Si el defensor es atacado en uno de sus lados buenos (color rojo o color azul), usa una cantidad de dados blancos de seis caras igual al número de iconos listo para defensa que tenga. A estos dados se les llama dados de defensa. Una unidad que es atacada en uno de sus lados malos (color gris) usa tres dados de defensa menos, hasta un mínimo de 0 dados



La tirada de dados y el alineamiento

1. Los jugadores lanzan sus dados.
2. Los jugadores ordenan sus resultados desde los más altos hasta los más bajos.
3. Si tres o más dados de ataque muestran un 6, el atacante ha conseguido un golpe crítico, el cuál hace un punto de daño adicional al defensor además del resultado de los dados.
4. Si alguna unidad tiene una habilidad especial activada que ajuste el resultado de los dados de algún jugador durante el combate cuerpo a cuerpo (incluyendo volver a lanzar dados), estos ajustes se realizan ahora (observa que esto no puede invalidar ni originar un golpe crítico). El atacante realiza primero sus ajustes y, después, los realiza el defensor. Una vez que todos los ajustes se han completado, reordena los dados de nuevo desde el valor más alto al valor más bajo y comienza la comparación.

La comparación

5. El dado más alto del atacante se compara con el dado más alto del defensor:
 - Si el dado del atacante es mayor que el dado del defensor, el atacante consigue un impacto sobre el defensor.
 - Si el dado del defensor es mayor que el dado del atacante, entonces es el defensor el que consigue un impacto sobre el atacante.
 - Si ambos dados tienen el mismo valor, entonces ninguno consigue ningún impacto.
6. Repite el paso 5 con el siguiente dado más alto, tanto del atacante como del defensor. Hasta que no haya más dados que comparar.
7. Si el atacante o del defensor tienen más dados que el contrario (incluyendo el caso en que el defensor lanza 0 dados de defensa), esos dados se comparan con unos dados imaginarios llamados dados fantasmas, los cuáles tienen un valor de 2 y se resuelven como dados fantasma, con la única diferencia de que los dados normales no pueden conseguir ningún impacto.
8. Por cada impacto conseguido sobre una unidad, esa unidad recibe 1 de daño (ver “Causando Daño”).



¿Quieres ver un vídeo de ejemplo?

Visita www.arcanelegions.com/videos y pulsa en “Dice-Off.”

ORDEN DE COMBATE A DISTANCIA

Una unidad no puede recibir una orden de combate a distancia si:

- No tiene iconos listos para ataque a distancia o
- Está adyacente a una unidad enemiga.

Una unidad que recibe una orden de combate a distancia se llama atacante; su objetivo se llama defensor. Durante el tiempo en que, al menos una muesca en un lado de una unidad enemiga esté dentro del rango y en la línea de visión (ver más abajo) es elegible como defensor.

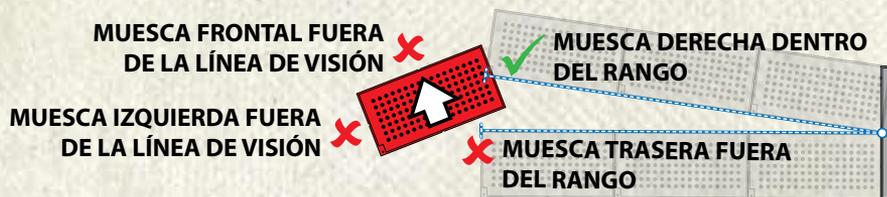
Una unidad puede atacar sólo a un defensor a la vez utilizando una orden de combate a distancia, y el ataque se origina desde el lado que mira hacia el objetivo. Si dos lados miran al objetivo, el atacante debe elegir uno de los dos lados como origen de ataque.

Si el ataque se origina desde uno de los lados buenos del atacante (color azul), el atacante lanza un número total de dados de seis caras azules igual al número de iconos listos para ataque a distancia; estos dados se llaman dados de distancia. Si el ataque se origina desde un lado malo (colores gris o rojo) el atacante lanza tres dados menos, hasta un mínimo de 0. Una unidad con tres iconos listos para ataque a distancia o menos no puede hacer un ataque a distancia desde un lado malo.

Si el defensor está siendo atacado en uno de sus lados buenos, lanza un total de dados de seis caras blancos igual al número de iconos listos para defensa; estos dados se llaman dados defensivos. Una unidad que está siendo atacada en uno de sus lados malos lanza tres dados menos hasta un mínimo de 0. Un defensor que no tenga iconos listos para la defensa solo utiliza dados fantasmas.

Alcance

Un ataque a distancia puede tener como objetivo cualquier unidad hasta una distancia igual a la longitud de tres bases de formación desde la unidad atacante. Mide esta distancia desde la muesca del centro del lado del atacante que origina el ataque hasta la muesca del centro de un lado elegible de la unidad enemiga que recibe el ataque.

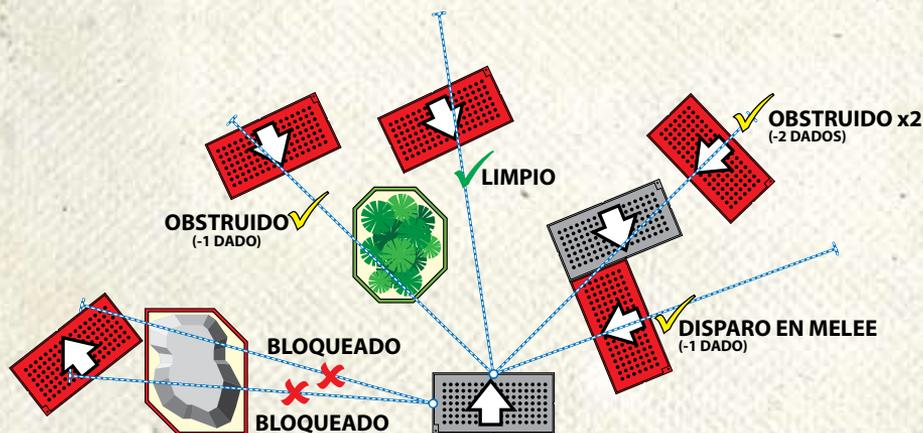


Línea de visión

Para que una unidad pueda atacar a una unidad enemiga a distancia, la línea de visión del atacante hacia la unidad atacada no puede estar bloqueada. Determina la línea de visión dibujando una línea recta imaginaria desde la muesca central en el lado que origina el ataque hasta la muesca central en el lado que recibe el ataque. Dependiendo de lo que cruce esa línea imaginaria, el ataque puede

ser limpio, obstruido o bloqueado. La siguiente tabla detalla las distintas penalizaciones según los obstáculos de la línea de visión. Estos efectos son acumulativos.

Elemento cruzado por la línea de visión	Efecto (acumulativo)
Cada unidad	<i>Obstruido</i> : -1 dado de ataque (mínimo 0)
Cada terreno de obstáculo	<i>Obstruido</i> : -1 dado de ataque (mínimo 0)
Cada terreno de bloqueo	<i>Bloqueado</i> : ese lado no es elegible
La base del objetivo	<i>Bloqueado</i> : ese lado no es elegible



Penalización de disparo en meele

Si el defensor está adyacente a una o más unidades enemigas (incluyendo las unidades del jugador atacante), el atacante está disparando a una meele. Un ataque que dispara a una meele lanza un dado menos. Esta penalización no se incrementa si el defensor está adyacente a múltiples unidades enemigas.

¿Quieres ver un vídeo de ejemplo?

Visita www.arcanelegions.com/videos y pulsa en "Line of Sight."

Resolución del combate a distancia

El combate a distancia funciona de manera similar al combate cuerpo a cuerpo pero sin tanto riesgo para el atacante, ya que los dados del defensor no causan daño.

El ataque a distancia se resuelve de la misma manera como se ha indicado en "Orden de combate cuerpo a cuerpo", con la siguientes excepciones.

Paso 4, verifica habilidades especiales que ajusten los resultados de los dados por combate a distancia, en vez de combate cuerpo a cuerpo.

Paso 5, Si el dado de defensa es mayor que el del ataque, no consigue ningún impacto.

Paso 7, Si hay más dados de defensa que de ataque, ignóralos.

Paso 8, el atacante no recibe daño en un combate a distancia.

¿Quieres ver un vídeo de ejemplo?

Visita www.arcanelegions.com/videos y pulsa en "Dice-Off."

DISTRIBUCIÓN DEL DAÑO

Cuando se causa daño, el jugador defensor decide dónde asignar el daño inflingido al defensor, y el jugador atacante decide dónde asignar el daño inflingido al atacante.

Un jugador puede asignar daño a cualquier figura de su unidad. Cada figura tiene una cantidad de puntos de impacto equivalente al número de clavijas que tenga. Cuando una figura recibe daño igual a sus puntos de impacto, esa figura es eliminada o **abatida**: elimina las figuras abatidas de sus unidades y déjalas a un lado. Utiliza las siguientes reglas cuando asignes daño:

- Una vez que un jugador asigne daño a una figura con múltiples puntos de impacto, el jugador debe continuar asignándole daño a esa figura hasta que sea abatida.
- Una figura que recibe menos daño en un ataque que sus puntos de impacto no es abatida; sin embargo, queda temporalmente herida. Coloca un dado junto a ella indicando cuanto daño ha recibido. Si al final de tu turno una figura herida no ha recibido suficiente daño adicional para que sea abatida, dicha unidad no permanece más tiempo herida y puedes quitar el dado.
- Si una unidad que contenga una figura herida recibe daño de nuevo antes del final de tu turno, la figura dañada debe recibir daño la primera.
- Si una unidad contiene más de una figura herida, puedes elegir cual de ellas recibe daño en primer lugar; sin embargo, todas las figuras heridas deben ser abatidas antes de que el daño pueda asignarse a cualquier figura no herida de esa unidad.
- Cuando una figura herida se reagrupe en un slot diferente, la herida acompaña a la figura en su nueva posición.

Cuando todas las figuras de una unidad han sido abatidas, dicha unidad es derrotada. Las unidades derrotadas se quitan de la zona de juego.

¿Quieres ver un vídeo de ejemplo?

Visita www.arcanelegions.com/videos y pulsa en "Damage."

GANANDO EL JUEGO....

...por puntos de victoria

Durante el juego, los jugadores acumulan puntos para ganar el juego. Estos puntos se conocen como puntos de victoria. En el juego estándar, se requieren 21 puntos de victoria para ganar. En otros escenarios este número puede cambiar (Ver “Diferentes maneras de jugar”)

Tan pronto como el jugador activo alcance el número suficiente de puntos de victoria la partida termina; ninguna orden más se lleva a cabo. Si un jugador distinto al jugador activo consigue, de alguna manera, alcanzar el número suficiente de puntos de victoria, ese jugador no puede ganar hasta que se convierta en el jugador activo.

Los puntos de victoria se consiguen de tres maneras:

1. Derrotando unidades enemigas

Cuando todas las figuras de una unidad están abatidas, esa unidad está derrotada. El otro jugador gana un punto de victoria por cada base de incursión derrotada y dos puntos de victoria por cada base de formación derrotada.

2. Abatiendo figuras comandante

Abatir una figura comandante da al otro jugador un punto de victoria. Este punto de victoria no se pierde si el comandante es capaz, de alguna manera, de volver a su unidad. Un comandante siempre otorga un punto de victoria cuando es abatido, sin importar cuantas veces sea abatido a lo largo de una partida.

3. Controlando terreno de control

Al comienzo del turno del jugador activo, antes de la distribución y resolución de órdenes, ese jugador gana tres puntos de victoria por cada trozo de terreno de control que controle.

Un jugador controla un trozo de terreno de control solo si 1) el jugador activo tiene al menos una unidad sobre ese terreno o adyacente a ese terreno y 2) ninguna unidad enemiga está sobre ese terreno o está adyacente a ese terreno de control.

Adicionalmente, unidades amigas que controlen el mismo trozo de terreno de control no generan puntos de victoria adicionales, pero si el jugador activo controla más de un trozo de terreno de control, cada trozo genera puntos de victoria para ese jugador.

¿Quieres ver un vídeo de ejemplo?

Visita www.arcanelegions.com/videos y pulsa en “Victory Points.”

...limpiando la zona de juego

Si un jugador consigue derrotar todas las unidades de los demás jugadores, dicho jugador gana incluso aunque no haya alcanzado el número de puntos de victoria suficientes para ganar.

DIFERENTES MÀNERAS DE JUGÀR

Las reglas básicas de **Legiones Arcanas** han sido diseñadas para funcionar con una amplia variedad de parámetros de juego. La construcción del ejército, la zona de juego e, incluso, las condiciones de victoria pueden ser fácilmente adaptadas a tu estilo particular de juego.

Te animamos a que experimentes con variantes para jugar a **Legiones Arcanas** en mesas grandes o pequeñas, o incluso en todo el suelo de tu salón. Te animamos a que crees pequeñas contiendas con pocas unidades de elite, o que coordines maniobras masivas que incorporen a miles de figuras en cada bando.

A continuación tienes algunos ejemplos simples de configuraciones alternativas para ejércitos y ejemplos de diferentes escenarios de juego. Además, podrás encontrar variaciones adicionales a través de los vendedores, en los eventos organizados y en la web www.arcanelegions.com pero, de nuevo, animamos a nuestros jugadores a que desarrollen ellos mismos sus propias variantes y las compartan con la amplia comunidad on-line.

Jugando con ejércitos de diferente tamaño

Puntos de construcción	Puntos de órdenes	Puntos de victoria	Tiempo estimado
5,000	8	15	Menos de 1 hora
7,000	8	21	1 - 1,5 horas
10,000	10	25	1,5 - 2 horas

Variante “Rey de la Colina”

Esta variante utiliza una pieza de terreno de control colocada en el centro de la mesa y cualquier número de piezas de terreno, que no pueden ser terreno de control, elegidas por los jugadores al comienzo de la partida.

Puntos de construcción	Terrenos de control	Puntos de órdenes	Puntos de victoria
7,000	1	8	15

Variante “Muerte antes que Deshonor”

Esta variante no utiliza terreno de control. El objetivo en esta variante es alcanzar el total de puntos de victoria únicamente atacando y defendiéndote de las unidades de tu oponente.

Puntos de construcción	Terrenos de control	Puntos de órdenes	Puntos de victoria
7,000	0	8	8

PREGUNTAS FRECUENTES (FAQ)

¿Puedo presionar mi propia unidad hasta que sea derrotada?

Sí, y el otro jugador gana los puntos de victoria apropiados. En una partida multijugador, el último jugador en dañar esa unidad se lleva los puntos de victoria, o si ningún otro jugador ha dañado a la unidad, el jugador opuesto con la unidad mas cercana se lleva los puntos de victoria.

Mientras muevo mis unidades, ¿pueden sus bordes salir de la zona de juego?

No, trata los bordes del terreno de juego como terreno de bloqueo.

Después de que la partida comience, ¿puedo llenar algún slot con una figura?

No. Mira "Orden de reagrupamiento" para las reglas relevantes.

Si intento una escapada de más de una unidad enemiga, ¿cada unidad enemiga hace un ataque de escapada a mi unidad?

Sí

¿Puedo alguna vez escoger lanzar menos dados que los que indiquen los iconos de mi unidad?

No

GLOSARIO

Abatida: figura que ha recibido daño igual a sus puntos de golpe. Una figura abatida se elimina de su unidad y se deja aparte, fuera del juego.

Adyacente: cuando los lados de dos unidades se tocan directamente.

Ajuste: movimiento parcial obligatorio utilizado durante una orden de movimiento para colocar una unidad (que esté en movimiento) adyacente a otra unidad o a un trozo de terreno.

Barra de unidad: área de información, en la base de una tarjeta de unidad, que muestra los puntos de construcción de la unidad, el códex, la facción, las habilidades especiales y su nombre.

Base: pieza de plástico rectangular o cuadrada con agujeros para clavijas, en las que se insertan las figuras.

Borde exterior: círculo coloreado que rodea a un slot, el cuál puede incluir iconos de habilidades básicas y especiales.

Campo de batalla: zona de juego dónde se desarrolla una partida de Legiones Arcanas.

Clavija: protuberancia de plástico en la base de la peana de una figura que encaja dentro de la base. El número de clavijas determina el número de puntos de impacto que tiene la figura.

Códex: símbolo, en la barra de unidad, que muestra la forma básica de la figura, cuál de sus lados es el lado frontal, sus costes de movimiento y los lados malos y buenos.

Combate a distancia: combate que ocurre durante una orden de combate a distancia.

Combate cuerpo a cuerpo: combate que ocurre durante una orden de combate cuerpo a cuerpo.

Coste de puntos de construcción: valor que indica cuanto cuesta poner una unidad en tu ejército. Los puntos de construcción de una unidad están impresos

en el extremo derecho de su barra de unidad.

Coste direccional: número de puntos de movimiento que le cuesta a una unidad mover un paso en la dirección indicada por la flecha de su códex.

Dado fantasma: durante la comparación de dados en el combate, si hay más de un tipo de dados (ataque o defensa) que del otro, cada dado extra se compara con un dado fantasma con un valor de 2. Los dados fantasmas no otorgan impactos contra el atacante o el defensor.

Derrotada: cuando una unidad no tiene más figuras. Una unidad derrotada se elimina de la partida.

Ejército: colección de unidades.

Estorbo: habilidad especial de una unidad con un efecto negativo. Los estorbos se representan con iconos triangulares en la barra de la unidad.

Facción: cada unidad en Legiones Arcanas pertenece a una de estas tres facciones: romanos, egipcios o han. La facción de una unidad está impresa en el extremo izquierdo de su barra de unidad.

Figura: miniatura de plástico con clavijas diseñada para encajar en un slot de una base de Legiones Arcanas.

Figura comandante: tipo especial de figura que ocupa un slot con un borde amarillo y concede un punto de victoria si es abatida.

Formación: base rectangular con el tamaño de dos bases de incursión.

Habilidad especial de una figura: normalmente altera una regla del juego bajo determinadas condiciones. Las habilidades especiales se representan con iconos con forma de diamante que aparecen en slots específicos de una tarjeta de unidad. Estas habilidades pueden utilizarse solo si ese slot está listo.

Habilidad especial de unidad: normalmente altera una regla del juego. Las habilidades especiales de una unidad se representan mediante iconos con forma de diamante en la barra de la unidad, junto al valor de puntos, y permanecen activas mientras la unidad esté en juego.

Herida: una figura que recibe daño pero no es abatida durante un turno. Una figura herida mantiene el daño durante el turno en que fue herida. Si una figura herida no es abatida al final de ese turno, el daño se elimina. Si una unidad que contiene figuras heridas recibe daño, el daño debe asignarse primero a las figuras heridas.

Herramienta de giro: pieza triangular de plástico utilizada para girar una unidad.

Icono básico: uno de los cuatro iconos que aparecen en un slot de una base y que indica si ese slot otorga movimiento (círculo negro con flecha amarilla), combate cuerpo a cuerpo (dado rojo), combate a distancia (dado azul) o defensa (dado blanco) a la unidad cuando dicho slot está ocupado.

Icono de ataque: icono básico con forma de dado rojo. Lanza un dado rojo por cada uno de estos iconos que esté listo cuando le asignes a una unidad una orden de ataque cuerpo a cuerpo.

Icono de defensa: icono básico con forma de dado blanco. Lanza un dado blanco por cada uno de estos iconos cuando tu unidad se defiende de un ataque.

Icono de distancia: icono básico con la forma de un dado azul. Lanza un dado

azul por cada uno de estos iconos que esté listo cuando le asignes a una unidad una orden de ataque a distancia.

Icono de movimiento: icono básico representado por un círculo negro y una flecha amarilla. Una unidad obtiene un punto de movimiento por cada icono de movimiento listo.

Incursión: base para construcción de unidades cuyo tamaño es la mitad que una base de formación.

Lado bueno: Lado de una unidad en el que ataques y defensas no están penalizados. Un lado azul es siempre un lado bueno, mientras que un lado rojo es un lado bueno para lanzar dados de ataque cuerpo a cuerpo pero no dados de ataque a distancia.

Lado malo: Lado de una unidad en el que ataques y defensas sufren una penalización de 3 dados. Una cara gris es un lado malo para lanzar cualquier dado en combate y una cara roja es un lado malo para dados de combate a distancia.

Línea de visión: línea imaginaria que va desde una unidad atacante hasta su objetivo (siempre que esté dentro del rango), que ayuda a determinar si el ataque puede realizarse. Obstrucciones (terreno, otras unidades) pueden penalizar el ataque y el terreno de bloqueo lo evita.

Listo: cuando una figura ocupa un slot, ese slot está listo. Cualquier icono o habilidades especiales asociadas a un slot listo pueden utilizarse.

Muesca: protuberancia que aparece en cada lado de una base.

Orden: una de entre cinco acciones que una unidad puede recibir: movimiento, combate cuerpo a cuerpo, combate a distancia, reagrupamiento y especial.

Orden de combate: una orden de combate a distancia o de combate cuerpo a cuerpo.

Orden de combate a distancia: orden que permite a una unidad atacar una unidad enemiga a distancia.

Orden de combate cuerpo a cuerpo: orden que permite un ataque contra una unidad enemiga adyacente.

Orden de movimiento: orden que permite moverse a una unidad.

Orden de reagrupamiento: orden que permite a una unidad cambiar su orientación y la distribución de sus figuras.

Orden especial: orden usada para activar una habilidad especial.

Orden especial de combate cuerpo a cuerpo: orden especial sujeta a efectos durante las órdenes de combate cuerpo a cuerpo.

Orden especial de combate a distancia: orden especial sujeta a efectos durante las órdenes de combate a distancia.

Orden especial de movimiento: orden especial sujeta a efectos durante las órdenes de movimiento.

Partida estándar: partida con las siguientes características: 7.000 puntos de construcción, 8 puntos de órdenes y 21 puntos de victoria.

Paso: movimiento igual a la longitud de una base de incursión.

Presionar: dar una segunda orden del mismo tipo a una única unidad en el mismo turno. La unidad que es presionada debe abatir una figura como penalización y no puede ser presionada de nuevo ese turno.

Puntos de impacto: cantidad de daño necesario para abatir a una figura. El número de puntos de impacto de una figura es igual al número de clavijas en su peana.

Punto de movimiento: punto obtenido de un icono listo de movimiento que la unidad puede gastar para pagar un coste direccional cuando se mueve.

Puntos de órdenes: número que indica cuantas órdenes puede asignar un jugador a sus unidades en su turno.

Punto de victoria: Valor utilizado para determinar el ganador de una partida. Una partida estándar requiere que un jugador gane 21 puntos de victoria para ganar.

Ruptura: cuando una unidad adyacente a una unidad enemiga recibe una orden de movimiento.

Slots: huecos en la tarjeta de unidad en los que encajar las figuras. Los slots están rodeados por un borde exterior de color que a menudo contiene información.

Slot inicial: slot etiquetado con el número de una figura. Al comienzo de la partida, todos los slot iniciales de una unidad deben contener las figuras correspondientes.

Tarjeta de unidad: tarjeta de cartón personalizada que cuando se coloca sobre una base deja disponible sólo algunos huecos para clavijas para colocar figuras en dicha base.

Tarjeta de unidad comandante: tarjeta de unidad que contiene un slot con un borde amarillo. Un jugador no puede tener en su ejército más de una tarjeta de unidad comandante que comparta el mismo número de figura comandante.

Terreno: elementos de la zona de juego que tienen diferentes características y que tienen bordes de distintos colores, Hay tres tipos de terreno: bloqueo, obstáculo y control.

Terreno de bloqueo: un objeto del campo de batalla con un borde rojo que no permite a las unidades moverse a través de él y que bloquea la línea de visión para combate a distancia.

Terreno de control: terreno del campo de batalla con un borde amarillo que otorga puntos de victoria cuando es controlado por una o más unidades de un mismo jugador.

Terreno de obstáculo: objeto en la zona de juego con borde verde. Las unidades no pueden mover a través de él y penaliza los combates a distancia.

Total de construcción: máximo número de puntos de construcción permitidos para un ejército durante una partida, acordado por los jugadores antes de empezar.

Turno especial de emboscada: el primer turno del juego en el que el jugador 1 recibe la mitad de sus puntos de órdenes redondeados hacia abajo.

Unidad: base con una tarjeta de unidad y figuras colocadas sobre ella.

Unidad amiga: unidad que tú controlas.

Unidad enemiga: unidad controlada por otro jugador.

Zona de despliegue: área dónde los jugadores colocan sus unidades al inicio de la partida. Hay una zona de despliegue por cada jugador.