

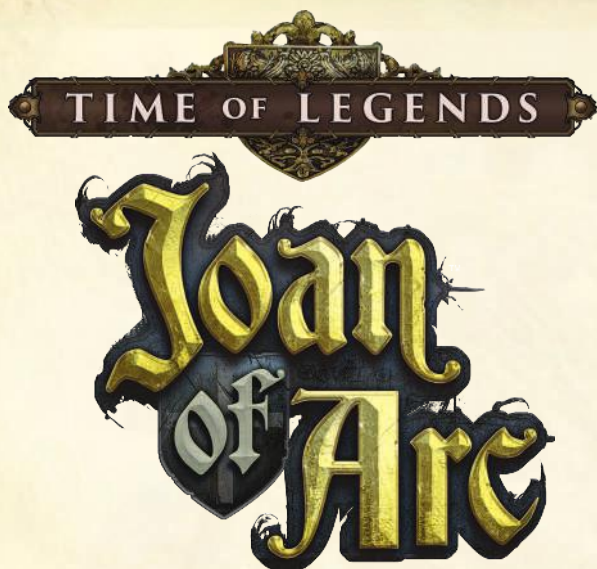
TIME OF LEGENDS

Joan of Arc

Libro de Reglas







**La guerra por el Trono de Francia
tendrá una duración de 100 años!!**

Participa en el conflicto secular de un mundo teñido de mitos y leyendas.

En Time of Legends: Juana de Arco, los jugadores son los protagonistas de las batallas y aventuras que tienen lugar durante la guerra de los Cien años, en un universo medieval de incesantes conflictos donde se mezclan Mitos con la realidad. Así brujas, dragones, ángeles y fantasmas se enfrentan con Juana de Arco y héroes de la historia.

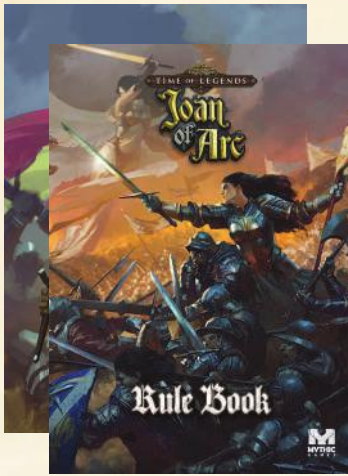
Dependiendo del escenario elegido, podrás recrear batallas históricas reales, Rastrear al hombre lobo, emprender investigaciones, hacer un pacto con los ángeles o abrazar la causa del diablo para aplastar a tus adversarios.

¡¡Prepárate para reescribir la historia!

RESUMEN

CONTENIDO	4
COMPONENTES	6
MINIATURAS & UNIDADES - 6	
TABLERO - 10	
DADOS - 10	
RECURSOS & TABLERO DE JUGADOR - 10	
CARTAS - 10	
TABLERO DE BATALLA - 11	
OTROS TOKENS - 11	
PREPARACIÓN	12
INFORMACIÓN GENERAL ..	14
FASE DE CONSEJO - 14	
FASE DE JUGADOR - 14	
FASE DE CAMPAMENTO - 15	
ÓRDENES	16
JUGAR ÓRDENES - 16	
TIPOS DE ÓRDENES - 17	
ACCIONES	18
ACCIONES DE UNIDAD - 19	
Mover	
Atacar	
Reclutar Civiles	
Esperar	
ACCIONES DE PERSONAJE - 22	
Conversación	
Mando	
Equipar	
ACCIONES DE HABILIDAD - 24	
Prisa	
Saltar	
Cargar	
Oración	
Curación	
Ingeniería	
ACCIONES DE JUGADOR - 25	
Jugar carta de Leyenda	
Desencadenar una Intriga	
Subir nivel Personaje	
REGLAS ADICIONALES	26
CRIATURAS GIGANTES - 27	
UNIDADES VOLADORAS - 28	
MÁQUINAS DE GUERRA - 29	
HABILIDADES	30
GLOSARIO	32
CREDITOS	35

CONTENIDO



2 Manuales



Tablero de Batalla



4 Losetas hex. triples



15 Losetas hex simples



4 Losetas hex dobles

Tablero de juego
Losetas Hexagonales



4 Tableros de jugador



3 Dados de Gigante



1 Dado de Destino



20 Dados de Combate



20 cubos de Orden
Activación



12 cubos de Orden
Carga



12 cubos de Orden
Re-activación



12 cubos de Orden
Interrupción



24 Cartas de
Equipamiento



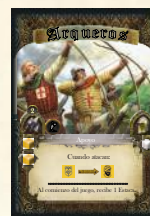
52 Cartas de
Leyenda



36 Cartas de
Consejo de guerra



20 Cartas de
ronda



31 Cartas de
Unidades



72 Cartas de
Personajes



9 Cartas de
Intriga



42 Cartas de
Conversación



Token de Jugador
Inicial



30 Tokens de
Leyenda



30 Tokens de
de XP



20 Tokens de
Intriga



30 Tokens de
Herida



8 Tokens de
Punto Reunión



10 Tokens de
Barricada



10 Tokens de
Fuego



5 Tokens de
Demolido



4 Tokens de
Reroll



Token de
Evento



Peanas de unidades



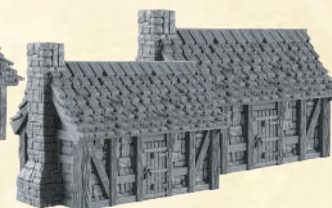
Anillos de colores para peanas



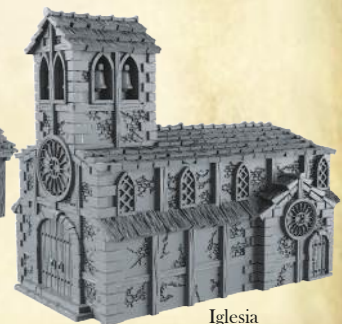
Ruinas



1 Casa grande



2 Casas pequeñas



Iglesia



Juana de Arco

La Hire

Gilles de Rais

Du Guesclin

Juan de Dunois

Juan Falstolf

Príncipe Negro

Juan Talbot

Juan de Lancaster

Juan Chandos

Héroe con maza

Héroe con Martillo de guerra

2 Héros montados



Bruja



Hombre-lobo



Unicornio



Arcángel San Gabriel



16 Caballeros montados



Tarasca



6 Arqueros a caballo



4 Ángeles



18 Caballeros a pie



30 Arqueros



12 Perros de guerra



18 Piqueros



9 Ballesteros



15 Esqueletos



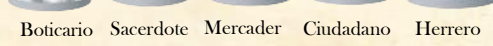
6 Fantasmas



12 Alabarderos



12 Sargentos de armas



Boticario

Sacerdote

Mercader

Ciudadano

Herrero



7 Estacas



2 Carros de buyes



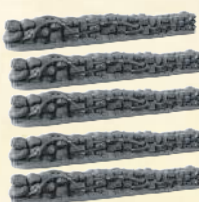
Pozo



Santuario



10 Árboles



5 Muros



4 Rocas grandes



5 Arbustos

Componentes

Miniaturas

Más de 230 miniaturas componen el juego base. Representan gran variedad de personajes medievales, desde campesinos humildes, brujas y caballeros nobles.



Personajes: Son héroes legendarios o Míticas criaturas de la edad media y tienen su propia peana.



Civiles: Son unidades que no están controladas por ninguno de los jugadores. Pueden ser soldados o personajes. A menudo una unidad que empieza un escenario como civil puede ser reclutada por un jugador a unirse a su ejército durante el juego.

Todas las miniaturas llevan peana incluida, pero sólo los héroes y otros Personajes únicos entran en batalla solos, por lo que tropas regulares y civiles se unen a peanas más grandes para luchar en grupo.



Todas las peanas grandes y Personajes únicos se denominan **unidades**. Las unidades del mismo bando (o jugador) son “aliadas”, las unidades del jugador contrario son “enemigas”.

Unidades

Hay tres tipos de unidades principales:

Tropas: Son el tipo de unidad más común en el ejército del jugador, cada peana de unidad representa un grupo de soldados o monstruos. Una peana de tropas tiene tres miniaturas de Infantería, dos de caballería y una máquina de guerra con dos artilleros.



Cartas de unidad

Cada unidad esta representada por una carta que muestra sus distintas características y estadísticas:

- A** **Facción:** Bando de la unidad, Personajes con nivel 2 pueden tener dos facciones.
- B** **Nombre:** Nombre de la unidad.
- C** **Nivel:** Algunos Personajes pueden subir de nivel 1 a 2, cada estrella representa un nivel de experiencia.
- D** **Coste para subir nivel:** La cantidad de tokens de XP que un jugador debe gastar para subir de nivel el Personaje.
- E** **Dado de Ataque :** El icono representa el tipo de ataque: Melee o Distancia. Los ataques de distancia también indican su tipo y rango máximo en hexágonos, debajo del icono está el número y color de dados de ataque.
- F** **Dado de Defensa :** El número y color de dados de defensa.
- G** **Tipos de Unidad :** Voladores, caballería, infantería y máquinas de guerra.
- H** **Puntos de Vida (HP):** Cantidad máxima de Tokens de Herida que la unidad puede sufrir antes de ser destruida. Las Tropas y Personajes que no tengan HP son destruidas al sufrir 1 Herida, los HP restantes de un Personaje son la diferencia entre su número de tokens de Herida y sus HP.
- I** **Valor de Mando:** El rango de mando y el número de Tropas que se pueden dirigir (ver Mando pág. 23).
- J** **Habilidades:** Talentos comunes disponibles para la unidad. Algunos proporcionan acciones especiales. (ver habilidades pág. 30).
- K** **Poderes:** Habilidades únicas, específicas de la unidad.
- L** **Icono de Conversación :** Este icono muestra que se puede hablar con la unidad.(ver Conversación pág. 22).



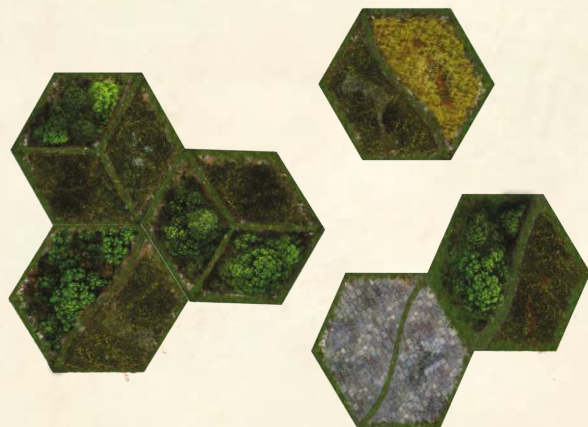
Facciones



Facciones opuestas

Tablero de juego

Losetas Hexagonales



El tablero de juego está formado por grandes losetas hexagonales que puedes unir como un puzzle. Cada loseta se identifica con un número para guiar en su colocación y orientación.



Cada loseta puede estar dividida en 1, 2 o 3 áreas.



Cada **área** contiene un sólo tipo de terreno: aldea, llanura, bosque, pantano, colina o campo.

Cada tipo de terreno tiene características que pueden otorgar bonificaciones o penalizaciones a las unidades que lo ocupan. (ver pág 20).

Un área únicamente puede contener las unidades de un jugador a la vez, más los civiles. Si contiene unidades de tú bando es área aliada. En caso contrario se considera área enemiga, sino contiene ninguna unidades es área libre.

Las áreas que son adyacentes comparten un borde. No se consideran adyacentes si el contacto es sólo por las esquinas.



Las áreas marcadas están adyacentes al área A.
Las áreas tachadas no están adyacentes a A.

Capacidad

Cada área tiene una capacidad, es decir un número espacios. Cada espacio puede albergar 1 punto de tamaño, por lo que el tamaño total de unidades, el terreno y los edificios no pueden exceder la capacidad del área.

- Un hex. con 1 área contiene 8 espacios.
- Un hex. con 2 áreas contiene 6 espacios por área
- Un hex. con 3 áreas contiene 4 espacios por área

La mayoría de las unidades son de **tamaño 1**, algunas Criaturas, máquinas de guerra tienen el **tamaño 3** si tienen la habilidad “grande”.

Un área donde todos los espacios están ocupados se considera completa. Una unidad no puede entrar en un área sino tiene suficiente espacio para ella.

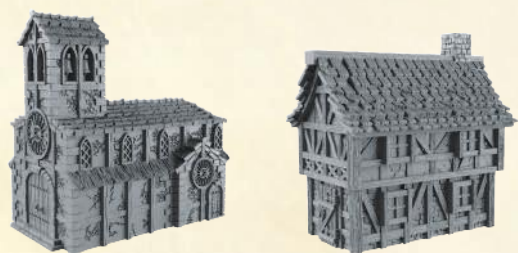


Terreno & Construcciones



Elementos de terreno (ruinas, santuario, pozo, rocas, arbustos, árboles) y pequeños edificios (granja) tienen **tamaño 1**.

A menos que indique lo contrario en el escenario, siempre se coloca un árbol en el área de bosque.



Edificios grandes (iglesia, casas grandes) tienen **tamaño 2**.

Interior de Edificios



Edificio con su loseta correspondiente del interior.

Sólo la unidad de infantería puede entrar en un Edificio, entonces este es reemplazado por su loseta de interior correspondiente.

Cuando la última unidad sale del edificio, se vuelve a colocar la miniatura correspondiente. Cuando un edificio es destruido la loseta del interior se gira para mostrar el estado destruido. Cada interior se considera un área, con su propia capacidad, indicado en la loseta de interior (A) y es adyacente al área que lo rodea.

Una unidad sólo puede entrar en un edificio si está en la misma área.



Los interiores de los edificios son el único área que puede contener unidades aliadas y enemigas. Las unidades se consideran adyacentes entre si.

Ejemplo



Área A está completa, su capacidad es de 4 espacios está ocupada por 3 unidades y el santuario.

Área B no está completa, sólo hay 3 espacios ocupados por las 2 unidades y el árbol, sobra un espacio.

Área C está completa (granja, pozo y 2 unidades ocupan 4 espacios) pero el interior de la granja no lo está: aún queda un espacio ya que su capacidad es 2.

Muros & Estacas



Los muros y estacas no son elementos del terreno y no ocupan espacios.

Siempre se colocan en un área a lo largo de su borde y sirven como marcadores para indicar modificadores de combate para las unidades en ese área si son atacados a través de ese borde. (ver tabla pág. 20)

Barricadas



Las barricadas no son elementos del terreno pero si ocupan un espacio. Se ubican en un área por una acción de la habilidad Ingeniería (ver pág 24).

Dados



Los jugadores usan 4 tipos de **dados de combate** determinados por los valores de **ataque y defensa** de sus unidades.

Usa los **dados de Destino** para resolver el destino de las unidades desbandadas.



Los **dados grandes** son sólo usados por criaturas gigantescas (ver Reglas adicionales – Criaturas gigantescas, pág. 26).

Recursos & Tablero de jugador

Cada jugador recoge y gasta 4 recursos diferentes para lograr sus objetivos:

Las **Órdenes** se dividen en 4 tipos: **Activación**, **Carga**, **Re-activación** y **Interrupción** que se utilizan para activar las unidades. Están representadas por cubos de madera y estandartes de colores.



Órdenes – De izquierda a derecha – Activación, Carga, Re-activación, Interrupción..



Leyenda: Estos tokens se usan para activar ciertos poderes.



Experiencia: Estos tokens (XP) se usan Para subir de nivel los Personajes y se deben gastar para mantener su nivel adquirido y para pagar el costo de algunos poderes.



Intriga: Estos tokens se utilizan para desencadenar eventos de escenarios específicos.



Cuando un jugador gana recursos se cogen de la reserva común (ver configuración pág. 12) y se almacenan en el tablero de jugador

Cuando se gastan los tokens de leyenda o XP para pagar el coste de una carta o poder, devuélvalos a la reserva común. Los tokens de Intriga permanecen en la carta de Intriga mientras su efecto está activado.

Cartas

Mazo de Ronda



El mazo de ronda es el tiempo de la partida. Cada carta de Ronda también indica cuantas Órdenes de Activación son recogidas por cada jugador al principio de cada ronda.

Consejo de Guerra

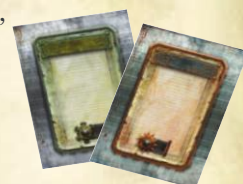


Las cartas de Consejo de Guerra ofrecen opciones tácticas, recursos adicionales o cartas.

Cartas de Leyenda



Estas cartas con el mismo reverso tienen la cara de color diferente según su tipo: Las verdes son de Táctica, y las ocre son de Mitos. En cada escenario indica qué tipo deben usar los jugadores.



Normalmente, en los escenarios históricos se usan cartas de Táctica y en los de fantasía se usan las de Mitos.

Conversación



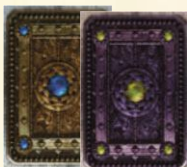
Estas cartas representan opciones de diálogo con algunos civiles encontrados sólo por los Personajes durante un escenario. Los jugadores pueden obtener bonificaciones o penalizaciones dependiendo de las opciones elegidas.

Intriga



Las cartas de intriga son específicas y están asociadas a un escenario en concreto. Pueden desencadenar eventos beneficiosos si los jugadores gastan tokens de intriga en ellas.

Equipamiento



Las cartas de equipamiento se pueden obtener con cartas de Conversación. Cada Personaje pueden tener hasta 2 cartas de Equipo. El Equipo puede ser de Táctica (gema azul por el reverso) o de Mito (gema amarilla por el reverso).

Tablero de Batalla



El tablero de Batalla lleva la cuenta de las Rondas del Consejo de Guerra, y también se acumulan las unidades desorganizadas de todos los bandos.

Otros Tokens

Token Jugador Inicial



Este token se entrega al jugador que según el escenario comience la partida.

Heridas



Siempre que una unidad sufra algún daño (HP) coloca un token de Herida sobre su carta.

Punto de Reunión



Estos tokens se pueden colocar en un área aliada o libre del tablero de juego e indican donde regresarán las unidades desbandadas cuando puedan volver al tablero de juego, después de su estancia en la enfermería.

Rerrol



Después de una tirada de dados, este token permite al jugador volver a tirar uno o más dados. El token vuelve a la reserva común una vez usado. Cada jugador sólo puede tener un token de Reroll a la vez.

Fuego



Cuando se coloca un token de Fuego puede dañar a las unidades y edificios dentro del área.

Barricada



Los tokens de Barricada refuerzan la defensa en la área donde se coloca por la acción Ingeniería (ver pág. 24).

Edificio Demolido



Estos tokens se usan para indicar cuando un edificio es destruido.

Eventos



Hay varios tokens genéricos que se usan para marcar lugares específicos o puntos de interés.



Preparación

Para preparar una partida, elige un escenario del libro y sigue las instrucciones.

Lea el escenario, las reglas especiales y las condiciones de victoria. Elige los bandos. Entrega el token de **Jugador Inicial** (A) al jugador que designe el escenario.

A continuación monte el **tablero de juego** con losetas de escenario, elementos del terreno, edificios, tal y como se muestra en el escenario (B). Ponga **una miniatura de Árbol en cada área de bosque** si el escenario no dice lo contrario.

Tablero de Batalla

Coloque el **tablero de batalla** (C) al lado del tablero de juego. Mezcla y coloca los siguientes mazos de cartas bocabajo en el tablero de batalla:

- **Consejo de guerra** (D).
- **Ronda** (E). Utilice sólo las cartas de ronda que se indican en el escenario.
- **Leyenda** (F). Use sólo el tipo que se indica en el escenario (M de Mito, T de Táctica).
- **Conversación** (G). Utilice sólo las cartas de correspondientes a las unidades con iconos de bocadillo presentes en el escenario.

Jugadores

Todos los jugadores reciben un **tablero de jugador** (H) las **cartas y miniaturas de unidades** (I) asignadas por los escenarios. Si los Personajes pueden subir de nivel, coloque la carta de nivel 1 sobre la de nivel 2.

Cada jugador monta los anillos del color de su facción en las peanas de sus unidades y las coloca en el tablero, junto con su token de **Punto de Reunión** (J) según el escenario.

Cada jugador recibe los **recursos, cartas de Leyenda y tokens de Reroll** (K) Indicados por el escenario y los coloca en su tablero de jugador.

A menos que el escenario especifique lo contrario, cada jugador recibe la carta de **Intriga** para su bando.

Otros Elementos

Coloque los recursos restantes así como los tokens de Herida, las cartas de Leyenda y los 2 mazos de Equipo por separado (llamado **reserva común**) al alcance de cada jugador (M).

Coloca todas las miniaturas **Civiles** en el tablero tal y como muestra en el escenario y sus cartas de unidades cerca de la reserva común (N).

Coloca todas las **losetas de interior de edificios** (O) necesarios para el escenario cerca de la reserva común.

Información General

La partida se basa en una serie de rondas, en las cuales cada jugador tiene su turno, comenzando por el jugador con el token de jugador inicial y después su oponente. Cuando todos los jugadores terminan su turno, se comprueba el destino de las tropas Desbandadas y termina la ronda.

Una ronda se divide en 4 fases:

1 - Fase del Consejo

- CARTAS DE RONDA
- DE CONSEJO DE GUERRA
- MANTENIMIENTO

2 - Jugador Inicial

- FASE DE ORDEN
- FASE DE RESERVA

3 - Siguiendo Jugador

- FASE DE ORDEN
- FASE DE RESERVA

4 - Fase de Campamento

- CHEQUEO DE BAJAS
- DAÑO DE FUEGO
- FIN DE JUEGO Y VICTORIA

Más de 2 jugadores

En partidas con 3 o 4 jugadores, agregue turnos adicionales después del segundo jugador. La ronda empieza en el jugador inicial y continua en el sentido de las agujas del reloj alrededor del tablero de juego.

En el caso de una partida cooperativa, los jugadores del mismo bando **no** deben sentarse juntos, para así alternar los turnos entre equipo contrario y aliado.

Fase del Consejo

- Gira la primera carta del mazo de ronda (A). Cada jugador coge tantas Órdenes de Activación como indica en la carta de Ronda (B) y las agrega a su tablero de jugador.
- Roba las 3 primeras cartas del mazo del consejo de Guerra (C) y colócalas en el Río (D). Las 3 cartas deben ser diferentes, si alguna sale repetida se descarta y se roba otra hasta que en su lugar quedan las 3 cartas diferentes en el río.
- Comenzando por el jugador Inicial, cada jugador debe designar una carta del consejo de Guerra de las 3 elegidas y aplicar su efecto. Varios jugadores pueden elegir la misma carta si lo desean.



Mantenimiento

Aunque no es obligatorio, el mantenimiento es requerido para que un Personaje mantenga el nuevo nivel adquirido.

Por cada Personaje de nivel 2 que poseas debes gastar 1 token de XP. Los Personajes en la enfermería no necesitan mantenimiento.

Si no se gastan tokens de mantenimiento (XP) en un Personaje, vuelve a nivel 1. La carta de Personaje Nivel 2 vuelve debajo de la de nivel 1.



Cuando un Personaje vuelve a nivel 1, su estadística de puntos de vida (HP) puede disminuir. Si los tokens de herida del Personaje son iguales o exceden sus puntos de vida actuales, éste es destruido inmediatamente.



Turno de Jugador

El turno del jugador se compone de 2 fases, en las cuales el jugador hace lo siguiente.



Fase de Orden

El jugador elige una Orden de la reserva de su tablero y la coloca en una de sus áreas del tablero de juego (ver descripción detallada de Órdenes pág. 16) cada unidad en esta área es activada en el orden que el jugador elija. Declare las acciones que realizarán las unidades y resuélvelas (ver descripción de acciones pág. 18). El jugador puede seguir activando sus áreas hasta que se queda sin Órdenes o decide terminar el turno.



Fase de Reserva

Recoge del tablero de juego todas las Ordenes que se hayas utilizado y devuélvelas a la reserva común.

Las Ordenes no utilizadas por el jugador vuelven a la zona de reserva del jugador, si hay espacio para ellas.

Todas las Ordenes sobrantes que no entran en la zona de reserva del jugador van a la reserva común.

Cementerio




Tablero de batalla - Enfermería



Fase de campamento

Cuando todos los jugadores hayan terminado su turno, comienza la fase de campamento. Aquí se determina el destino de las unidades desbandadas.

Chequeo de Bajas

Despliegue toda las unidades que pueda y tenga disponibles en la sala de espera () del tablero (vea pág siguiente, Desplegar Unidad).




Después, comenzando por el jugador inicial, se tiran en orden los dados de Destino () por cada una de las unidades en la zona de Desbandadas () y aplica el resultado. Se debe indicar para que unidad es la tirada antes de tirar los dados.

Resultados dado de destino:



Muerto: La unidad es destruida. (ver Pág. siguiente, Destruir Unidades).




Desbandadas: Las Unidades están Desbandadas y no pueden actuar. permanecen en la zona () de la enfermería.




Desplegar: La Unidad se Despliega Ver pág. siguiente Desplegar Unidad).



Despliegue Retrasado: La Unidad pierde tiempo mientras se recupera de los horrores del combate. Mover a la sala de espera () .


Destruir una Unidad

Cuando una Unidad es destruida retírala de la partida y colocala en el cementerio () encima de la enfermería. Algunos escenarios, las unidades destruidas pueden otorgar tokens de XP, de Leyenda o puntos de victoria.

Desplegar Unidades

Cuando las unidades se Despliegan, colocalas en un área que contenga un punto de Reunión aliado si se cumplen las siguientes condiciones :

- El área esta libre o es aliada.
- El área tiene suficiente capacidad para albergar a la unidad (consulte las reglas Capacidad de área pág 8).

Si las condiciones no se cumplen, las unidades se mantienen en la sala de espera () de la enfermería.

Sólo las unidades en la sala de espera de la enfermería pueden desplegarse.

Punto de Reunión



Ficha de punto de Reunión de Francia

El token de punto de Reunión marca el área donde se Despliegan las unidades de la enfermería para reagruparse. El punto de Reunión inicial esta indicado por el escenario. Durante la partida los puntos de Reunión se pueden mover usando cartas del consejo de guerra, poderes o habilidades.

Los puntos de Reunión nunca se pueden poner en un área enemiga.

Los tokens de punto de Reunión no ocupan espacio en un área y no pueden ser destruidos.

Existen unidades con la habilidad Reunión, y se comportan como punto de Reunión adicional para su bando. No pueden ser desplazados por poderes, habilidades o cartas que afectan a los tokens de punto de Reunión.

Daño de Fuego

Resuelva los efectos de los tokens de Fuego que que hay en el tablero de juego (ver pág. 24).

Fin de partida y victoria

Si el mazo de ronda no tiene cartas, la partida termina al final de la ronda.

Cada escenario tiene sus propias condiciones de victoria y activan el fin de partida al completarse.

En esta fase también son verificadas por el jugador inicial o tras condiciones. Si algún jugador las cumple es declarado vencedor.

Órdenes

Jugando Órdenes

Durante el turno del jugador puedes activar tantas áreas como Órdenes (cubos) tengas disponibles o quieras usar de tú reserva del tablero de jugador.

- Cada jugador activa al menos una Orden en su turno, siempre que disponga de alguna. cada Orden se resuelve antes de pasar a la siguiente.
- Las Órdenes de Re-activación, Interrupción y Carga también se pueden usar como si fueran Órdenes de Activación.
- No se puede colocar una Orden de Carga ni Interrupción en un área que ya contenga una otra Orden.
- Al jugar una Orden, se activan todas las unidades en el área seleccionada, aunque se haya activado en el mismo turno.
- El jugador debe declarar todas las acciones que realizarán las unidades en el área activada. (ver Acciones pág. 18).
- Varias unidades pueden participar en la misma acción. Mueve las unidades deseadas juntas al área objetivo.
- Sólo puede haber una acción de movimiento sobre un área activada. Del mismo modo sólo puede haber un ataque (melee o a distancia) en la misma Orden de activación del área. Cada unidad sólo puede atacar una vez por Activación. No es posible atacar un área con algunas unidades y luego decidir atacar de nuevo con más unidades activadas bajo la misma Orden.

Aparte de estas restricciones, un jugador puede activar unidades en un área para realizar Diferentes acciones.

Después de que un jugador resuelva una Orden y antes de pasar a la siguiente, su adversario tiene la opción de jugar una Orden de Interrupción.

Almacenar Órdenes Restantes



Las Órdenes (cubos) se pueden almacenar en la reserva de una ronda a otra. El tablero de jugador puede almacenar hasta 3 Órdenes de cada tipo.

Al final del turno del jugador todas las Órdenes que no se puedan almacenar, vuelven la reserva común.

Tipos de Órdenes

Activación



La Orden de Activación se juega durante el turno del jugador para activar un área, no puede haber otra Orden en el área seleccionada.

Carga



La Orden de Carga se usa durante el turno del jugador. Al activar esta Orden con unidades con la habilidad Carga les permite hacer la acción, moverse 1 área (infantería) o hasta 2 (caballería) áreas que realicen un ataque Cuerpo a cuerpo con una sola Activación. (ver habilidades - acción Cargar pág. 24). Si hay unidades en la misma área sin la habilidad Carga, se activan de manera normal.

La Orden de Carga no se puede activar en un área que ya contenga otra Orden. Las unidades dentro de un edificio no pueden realizar la acción de Carga, se convierte en una Orden de Activación normal.

Por otra parte, una Orden de Carga se puede jugar también como una Orden de Activación.

Re-Activación



La Orden de Re-Activación se juega en el turno del jugador, y activa un área que ya contenga una Orden (y sólo una). Permitiendo que la área sea activada dos veces en un turno.

Por otra parte, La Orden de Re-activación se puede jugar como una Orden de Activación.

Interrupción



La Orden de Interrupción es la única que se juega en el turno del adversario. Se juega después de que el jugador haya resuelto una Orden y antes de resolver otra. Esto significa que un jugador siempre debe completar una Orden antes de que se pueda jugar una Orden de Interrupción. No se puede jugar en un área que contenga otra Orden.

- El jugador entre una Activación de Orden y otra debe preguntar a los oponentes si van a jugar la Orden Interrupción (empezando por el Jugador Inicial) El primero en jugarla será el único en esta activación.
- Una Orden de Interrupción sólo se podrá declarar una vez por cada Orden de Activación del jugador/es adversario/s.
- Devuelve la Orden de Interrupción a la reserva común después de usarla.

Por otra parte, la Orden de Interrupción se puede jugar en el turno de otro jugador como una Activación normal.



Acciones

Jugar Órdenes activan áreas y todas las unidades del jugador dentro en ellas. Antes de mover las unidades Activadas el jugador debe decidir que acciones va tomar y que unidades participarán en cada acción.

El jugador puede elegir diferentes acciones para cada unidad del área activada. Cada unidad puede realizar una sola acción por Activación. Y tantas acciones extra como el jugador desee realizar.

Las acciones extra son acciones adicionales que pueden realizar las unidades a parte de su acción normal, y se realiza antes o después de una acción normal.



Las acciones disponibles son:

Acciones de la Unidad

Estas acciones están disponibles para todas las unidades:

- **MOVER**
- **ATACAR**
- **RECLUTAR CIVIL**(ACCIÓN EXTRA)
- **ESPERAR**

Acciones de Personajes

Estas acciones sólo están disponibles para los Personajes:

- **CONVERSACIÓN**(ACCIÓN EXTRA)
- **MANDO**(ACCIÓN EXTRA)
- **EQUIPAR**(ACCIÓN EXTRA)

Acciones de Habilidad

Estas acciones están disponibles sólo para unidades con habilidades específicas:

- **PRISA**
- **SALTAR**
- **CARGA**
- **ORACIÓN**
- **CURACIÓN**
- **INGENIERÍA** (BARRICADAS Y ENCENDER FUEGO)

Acciones de Jugador

Las acciones realizadas por el jugador no requieren una Orden o Activación:

- **JUGAR CARTA DE LEYENDA**
- **DESENCADENAR UNA INTRIGA**
- **SUBIR NIVEL PERSONAJE**

El jugador puede elegir que las unidades en un área activada realicen la misma o diferentes acciones. Cada unidad sólo puede participar en una acción por activación.

Acciones de las Unidades

Mover

Una unidad sólo puede moverse a través de las áreas por las zonas adyacentes de las losetas hexagonales, teniendo en cuenta que las áreas no son adyacentes si sólo se encuentran unidas por las esquinas.

La mayoría de las unidades usan la acción de mover para pasar por las áreas adyacentes.



Una unidad sólo puede moverse a un área libre o aliada y si tiene suficiente Capacidad. Existen tipos de terreno que impiden o tienen restricciones de movimiento (ver pág. siguiente).



Facciones adicionales opuestas

Personajes con nivel 2 que contengan la bandera de facción adicional opuesta no pueden compartir la misma área (consultar reglas actualizadas en pág. 25).

Movimiento dentro de Edificios

Los interiores de los edificios nunca se consideran áreas enemiga. Por lo tanto, puede albergar unidades de bandos diferentes y también Personajes aliados con banderas de facción opuestas, siempre que el edificio tenga capacidad para la unidad.

Unidades Voladoras

Para mover una unidad voladora consulte las reglas adicionales de unidades voladoras pág 27.

Atacar

Existen dos tipos de ataque: Melee y a Distancia, ambas se declaran y se resuelven siguiendo las mismas reglas. Las únicas diferencias son el rango de ataque (la distancia en hexágonos que se puede atacar) y que el terreno sea un obstáculo o no.

Declarar un Ataque

Para empezar, el jugador decide la área enemiga objetivo del ataque. El atacante no puede elegir atacar una unidad enemiga específica, se ataca a toda el área.

Todas tus unidades de un área activada para hacer un ataque, forman parte de un único

Ataque. Cada área sólo puede ser atacada una vez por activación.

En una tirada de dados de ataque, lanza tantos dados como te marque en las cartas de todas las unidades implicadas.

En una tirada de dados de defensa, lanza tantos dados como te marque en las cartas de todas las unidades implicadas.

Melee



El ataque a Melee sólo es realizado por las unidades con el icono: melee. Sólo son declarados a áreas adyacentes y nunca pueden ser bloqueados por el terreno.

A distancia

Sólo las unidades con el icono: **Disparo Directo** o **en Parábola** pueden realizar ataques a distancia.

Los ataques a distancia pueden ser declarados a áreas adyacentes o un máximo de losetas indicado encima del icono: A distancia.

Existen 2 tipos de ataques a distancia representados en los iconos de ataque de las cartas de unidad: Disparo directo o en parábola.

El tipo de terreno en el área objetivo puede modificar la tira de dados de ataque y / o defensa. Además, algunos tipos (bosques, rocas) pueden bloquear los ataques a distancia completamente. (ver pág. siguiente)



Disparo en Parábola puedes dirigirlos a un área dentro de su rango.



Disparo Directo puedes dirigirlos a un área dentro de su rango, incluso si el área está bloqueada (bosque con una mini de árbol, aldea con un edificio, colina).

Una unidad puede realizar un ataque a distancia al interior de un edificio solo si se encuentra en un área adyacente.





LLANURA / CAMPO

Al atacar, las unidades de caballería en estas áreas al activar la acción Cargar pueden hacer reroll con 1 dado.



BOSQUE (sólo si tiene árboles)

- Cuando se defiende puede hacer reroll 1 dado.
- El disparo Directo impacta en el área pero no lo atraviesa.



ALDEA (sólo si hay edificios)

- Cuando se defiende puede hacer reroll 1 dado.
- El disparo Directo impacta en el área pero no lo atraviesa.



PANTANO

- Cuando se ataca cancela un resultado de Escudo en la tirada de defensa de tu adversario.
- No puede cruzar ni acabar una acción de Carga.



COLINA

- Cuando se defiende puede ganar la habilidad Represalia (si sale en la tirada de dados de defensa, muerto, desbandado o empuje).
- Área bloqueada a disparo Directo.
- Cuando se ataca a distancia añade 1 loseta a su rango de disparo.



INTERIOR DE EDIFICIOS

- Desde el interior de un edificio y el exterior, las unidades solo se podrán atacar si se encuentran en el mismo edificio o adyacentes al área.
- Cuando se defienden ataques de un área adyacente el jugador gana un dado negro a su tirada de defensa.



ESTACAS

- Cuando se defienden las unidades de arqueros de ataques a melee ganan 1 dado blanco.
- Retira las estacas cuando un enemigo las cruce.
- Las unidades atacantes no pueden avanzar al área, aunque ésta quede vacía.



MUROS

- Cuando se defiende un ataque a melee cancela un resultado Empuje de la tirada de ataque.
- Las unidades atacantes no pueden avanzar al área, aunque ésta quede vacía.



BARRICADA

- Cuando se defiende, gana 1 dado blanco.
- Las unidades atacantes no pueden avanzar al área, aunque esta quede vacía.
- Retira las barricadas cuando un enemigo las cruce.

Resolver un ataque

Todas las unidades atacantes agregan los dados de ataque de su carta de estadísticas a la tirada de ataque, lanzalos todos juntos, a menos que alguna unidad tengan habilidades o poderes que puedan afectar los resultados de la tirada. En ese caso, lanza por separado, declare antes para que unidad son.



El jugador defensor hace lo mismo con los dados de defensa de todas las unidades en el área objetivo.

Después de lanzar los dados, resuelve el combate en estos pasos:

1. El atacante comprueba y aplica cualquier efecto provocado por las habilidades o poderes de sus unidades. Una vez se resuelvan todos los efectos, descarte los resultados en blanco.

2. El defensor hace lo mismo con su tirada, verificando y aplicando habilidades o efectos de poder activados por las unidades involucradas.

3.



Cada resultado **Escudo**, del defensor descarta uno de los resultados del atacante, primero entre los de **Matar** luego **Desbandar**, luego **Empuje**.

4. El resto de resultados de ataque, el defensor los asigna en orden, **Matar**, **Desbandar**, **Empuje**, a sus unidades, hasta que se agoten los dados, o las unidades defensoras tengan todas un resultado asignado. Si algún dado del atacante queda sin asignar, una unidad con más de 1 HP debe recibir el daño adicional por cada HP que le quede (pero sólo un resultado de **Empuje**). El resto se descartan.

Aplique los efectos como se muestra en la lista:



Matar: Si la unidad no tiene ningún HP en su carta, se destruye, colocala en el cementerio. De lo contrario, coloca un token de Herida en su carta de unidad. Si el número de tokens de Herida en la carta es igual o mayor que el número de puntos de vida (HP) la unidad se destruye.



Desbandar: Si la unidad no tiene ningún HP en su carta, se desbanda y coloca en la zona Desbandadas de la enfermería. Un Personaje con 1 HP sólo, se desbanda. De lo contrario, coloca un token de Herida en su carta de unidad.



Empuje: La unidad es Empujada hacia atrás. El **atacante** elige el área libre o enemiga adyacente con capacidad para las unidades que se Empujan. Si no hay áreas, la unidad sufre un resultado de Desbandada. Una unidad con varios HP puede decidir permanecer en el área y recibir un token de Herida en vez de ser Empujada, antes de que el atacante elija el área de destino. Si el número de Heridas en la carta de unidad es igual o mayor que el número de HP, la unidad se destruye.

Habilidad de Represalia

Una unidad con la habilidad de Represalia puede cambiar cualquier resultado de Muerte, Desbandar o Empuje de su tirada de defensa por un ataque a melee (elegida por el jugador atacante). El jugador debe tirar los dados de la unidad con Represalia por separado. El ataque y la Represalia son simultáneos.

El jugador que sufre Represalia no puede usar el resultado de **Escudo** de su tirada de ataque.

Avanzar Después Del Combate

Después de un combate, si un área objetivo adyacente no contiene unidades enemigas, el atacante puede avanzar con algunas o todas las unidades. Solo las unidades que atacaron pueden avanzar, si hay capacidad en el área.

Ejemplo



El jugador Francés (azul) activa el área que contiene un Héroe Montado y Piqueros.

Declara un ataque a melee al área Inglesa adyacente con Arqueros, Sargentos de Armas y un Héroe a pie.

Lanza 2 dados rojos y 1 blanco:



Obtiene 3 resultados de retirada

El jugador defensor tira usando 1 dado negro, 1 dado blanco y 1 dado rojo:



No obtiene ningún **Escudo**. Sin embargo, los Sargentos defensores que les salió **Muerte** poseen la habilidad de **Represalia**.



Las unidades defensoras entran en retirada, pero gracias a su habilidad Represalia, pueden matar a una unidad de su oponente. El jugador atacante decide donde Empuja a los Arqueros y Sargentos de Armas, mientras que el tercer resultado de Empuje, el defensor, decide recibirlo como Herida en su Héroe a pie para evitar que el ejército de su oponente avance hacia adelante. Al Héroe a pie le queda 1 HP. El jugador atacante asigna el resultado **Muerte** por la Represalia a sus Piqueros, que son destruidos y colocados en el cementerio.



Con la misma activación, el jugador atacante usa la habilidad de Mando (ver pág. 23) del Héroe Montado para que su Caballería cercana ataque al Héroe a pie Inglés.

Lanza 2 dados rojos:



El jugador defensor lanza 1 dado negro:



El **Escudo** anula el resultado de Muerte, pero no será suficiente para proteger a su Héroe: El Héroe sufre el resultado Desbandar y se coloca en la enfermería.

El jugador atacante puede **Avanzar** la Caballería y ocupar la ubicación del Héroe Inglés. Y puede, atacar a los Arqueros y Sargentos que huyen activando a su Caballería nuevamente.

Reclutar Civiles (ACCIÓN EXTRA)

Cuando la unidad de un jugador se mueve o comienza su activación en un área, donde hay al menos un civil, el jugador puede elegir reclutar a todos los civiles en esa área.

Por cada civil reclutado, el jugador toma la carta de unidad correspondiente y la coloca con sus cartas de unidad. Este civil ahora se considera como un unidad del jugador, ya no un civil.



Un civil reclutado deja de ser una unidad del jugador si se encuentra en un área sin unidades aliadas. Su carta se coloca de nuevo cerca de la reserva Común.

Esperar

Las unidades se quedan en su área y no hacen nada. Aún se pueden activar más tarde en el turno, gastando una Orden de Re-activación, o durante el turno del oponente con una Orden de Interrupción.





Acciones de Personaje

Estas acciones solo están disponibles para los Personajes:

Conversación (ACCIÓN EXTRA)



Cuando un Personaje está en la misma área que una unidad con el ícono de Conversación () , puede hablar con esa unidad. Su propietario toma las 4 cartas de Conversación correspondientes a la unidad de nivel 1 (una estrella: ) , baraja boca arriba y coge la carta de la parte inferior del mazo.

- Por el lado de las preguntas el jugador puede elegir una de las preguntas sin bandera de facción (preguntas neutrales A o B), o una con bandera de facción que coincida con la de su Personaje (C o D). Personajes con habilidad Carisma pueden elegir cualquier pregunta. Advertencia: Las preguntas en rojo implican un riesgo, pero es probable que sus efectos proporcionen mayores beneficios.
- El jugador lee la pregunta en voz alta y la entrega a su adversario, indicando qué opción eligió (A, B, C o D).
- El adversario lee en voz alta la respuesta que corresponde a la pregunta elegida en el reverso de la tarjeta.
- El efecto descrito se aplica al jugador que hizo la acción Conversación. Esos efectos pueden desencadenar una prueba y tener que lanzar un dado.

Una acción de Conversación finaliza o es seguida por otra de nivel 2 (2 estrellas), si se activan ciertos efectos.

Un personaje solo puede realizar una acción de Conversación por turno.

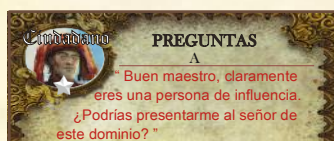


Una vez que se resuelva la acción Conversación, retire la unidad Civil del juego (tanto su miniatura como su carta de unidad).

Ejemplo

Un jugador realiza una acción Conversación entre Juana de Arco (facciones francesas y Santas) de nivel 2 y un ciudadano civil ubicado en la misma área.

La Carta ofrece 3 preguntas: A, B y D (2 Neutral + 1 Sagrado).



Aunque la pregunta A es arriesgada (impresa en rojo),

el jugador decide leerla antes de entregar la carta a su adversario, quien la gira y lee la respuesta A.



El jugador que realizó la acción es invitado hacer una prueba: tira un dado blanco

Si obtiene un Escudo, puede obtener 2 tokens de Intriga o una Orden de Re-activación, pero cualquier otro resultado lo obligará a descartar 1 carta de Leyenda y 1 token de Leyenda. Pase lo que pase, puede gastar 1 token de XP para robar una carta de conversación de nivel 2 para hacer una nueva pregunta o puede terminar la conversación (retira al civil).

Mando



Los Personajes con un valor de de mando pueden realizar esta acción en unidades de tropas aliadas. La acción de mando es una acción de bonificación, debe declararse y resolverse antes o después de la acción normal realizada por ese Personaje.

Solo las unidades de Tropa o los Personajes con la habilidad de Mercenario pueden activarse mediante una acción de mando.

El valor de Mando se divide en 2 valores:

- **Rango X (A):** si X es una A (adyacente), el rango de mando está limitado a cualquier área aliada adyacente. Si es un número, indica el rango en hex. cubiertos por el radio de mando.

- **Número de unidades X (B):** X es el número máximo de unidades dentro del rango del valor del mando que se pueden activar.

El jugador activa las unidades designadas por la acción de mando, para hacer que realicen una acción como si hubieran sido activadas por una Orden de Activación.

La acción de mando solo puede designar a las unidades fuera del área ocupada por el Personaje con mando, nunca en su propia área.

Si se activan varios personajes con mando en la misma área, no pueden realizar una acción de mando en la misma unidad de tropa.



Equipar (ACCIÓN EXTRA)

En algunos escenarios, los Personajes pueden obtener equipo. Un Personaje en un área con un token de equipo puede usar esta acción para equipar la carta correspondiente.

El equipo puede ser Táctico (gema azul por el reverso) o tipo Mito (gema amarilla por el reverso).



Cuando un Personaje recibe una carta de equipo, colóquela cerca de su carta de unidad. Un Personaje no puede tener más de 2 cartas de equipo en ningún momento.

Los Personajes pueden descartar las cartas de equipo en cualquier momento o dárselas a otro Personaje en la misma área.

Equipar es una acción de bonificación, y debe declararse y resolverse antes o después de la acción normal realizada por ese Personaje.

Nota: Algunas cartas de Equipo se obtienen como resultado de una conversación, y pueden colocarse en el Personaje que la realizó sin hacer una acción de equipar.

Una vez equipada, la carta proporciona una bonificación permanente o única, dependiendo del efecto descrito en la carta.

Cuando un Personaje es destruido, sus cartas de Equipo son descartadas.

Acciones de habilidades

Estas acciones están disponibles sólo para unidades con habilidades específicas:


Prisa

Esta acción solo está disponible para unidades con la habilidad Prisa X. La unidad puede moverse a través de varias áreas consecutivas. La X es el número máximo de áreas que se pueden cruzar durante esta acción.

Saltar

Esta acción solo está disponible para unidades con la habilidad Saltar X. Cuando la unidad realice esta acción, mueva su miniatura X área/s libre, aliada o que tenga Capacidad.

Carga

 Esta acción solo está disponible para las unidades con la habilidad de Carga que han sido activadas por una Orden de Carga.



Al Activar una Orden Carga, las unidades de caballería pueden mover hasta 2 áreas y realizar un ataque a melee.



Al Activar una Orden Carga, las unidades de infantería pueden mover 1 área Y realizar un ataque a melee.

Las unidades no pueden Cargar hacia o desde el interior de un edificio, ni hacia o desde un área de pantano.

Oración

Esta acción solo está disponible para unidades con la habilidad Oración. Cuando una unidad usa esta acción, su propietario puede coger 1 token de Leyenda o XP de la reserva común y colocarlo en su tablero de jugador.

Curación

Esta acción solo está disponible por las unidades con la habilidad Curar. La acción Curar elimina 1 token de Herida de la Carta de un Personaje ubicado en la misma área que la unidad que realiza la acción.

Acción de Ingeniería

Las acciones de Ingeniería sólo esta disponible en algunas unidades. Hay dos posibles acciones de Ingeniería:

Barricada



Coloque un token de Barricada en la misma área que la unidad que realiza la acción. Se puede

realizar en un bosque, aldea, interior de edificio o en un área que contenga un edificio.

Solo puede haber un token de Barricada por área, y ocupa 1 espacio en el área.

Cuando un área que contiene un token de barricada es atacada, proporciona un dado de defensa blanco adicional contra los ataques a melee y a distancia y evita el avance después del combate.

Las unidades atacantes con la habilidad de Ingeniería ignoran esta restricción.

Encender Fuego



Una unidad puede colocar o quitar un token de Fuego en su área. Tira un dado negro, y la acción tiene éxito si el resultado es un Escudo.

Nota: las unidades campesinas también pueden realizar una acción para eliminar un token de Fuego, y no tienen que tirar un dado.

Durante cada fase de Campamento, después del Chequeo de Bajas, cada área que contiene un token de Fuego se ve afectada de la siguiente manera:

- Eliminar todos los árboles, arbustos, estacas y barricadas.
- Cada unidad presente en la misma área sufre 1 tirada de ataque de dados rojos y no puede lanzar sus dados de defensa.



- Coloque un token de daño en un edificio o el interior ubicado en esta área. Si el número de tokens de daño es igual o superior a la Capacidad del edificio, éste se destruye: retira el token de Fuego y gira la loseta del edificio para mostrar el lado de las ruinas. Las Ruinas son consideradas como un elemento de terreno y son de tamaño 1.

Cuando un edificio se destruye, las unidades ubicadas en su interior sufren 1 tirada de ataque de dados rojos y pueden lanzar sus dados de defensa. Coloca las unidades supervivientes en la loseta del interior de las Ruinas del edificio.

Acciones de Jugador

Estas acciones las realiza el jugador, no las unidades, y no requieren que se juegue una Orden.

Jugar carta de Leyenda



Las cartas de Leyenda son adquiridas por las cartas Consejo de Guerra y de ciertos Poderes. Se extraen del mazo Leyenda. Si este mazo se queda sin cartas, baraja las cartas de Leyenda descartadas.



Un jugador puede jugar cualquier carta de Leyenda de su mano gastando el número de tokens de Leyenda indicados (A) Una vez resuelto el efecto de la carta (B) se descarta, boca arriba.

La descripción del Poder indica cuándo se puede jugar la carta de Leyenda.

Desencadenar una Intriga



Un jugador puede optar por activar cualquiera de los efectos de su carta de Intriga si gasta los tokens que requiere alguna de ellas.



Los tokens permanecen en la carta de Intriga para indicar el efecto que se activó, ya que cada efecto solo se puede activar una vez.

Subir Nivel Personajes



Algunos Personajes tienen 2 niveles de experiencia indicados por el icono de nivel (A) en su carta. Para subir al segundo nivel, gaste el número requerido de tokens de XP (B).



Cuando el jugador gasta los tokens de XP para mejorar, reemplaza la carta nivel 1 del Personaje por la de nivel 2 y transfiere cualquier tokens a la carta de nivel 2.

Para subir al nivel 2, gira la carta de nivel 1. Si hay una carta de nivel 2 con dos banderas de Facción diferentes, el jugador decide en qué bando quedarse y la coloca con ese lado hacia arriba.



Cada bando tiene características diferentes y agrega una bandera de facción adicional (Sagrado o profano). Una vez se ha elegido un bando, incluso si el Personaje vuelve al nivel 1 (por ejemplo, falta de mantenimiento) nunca podrá elegir la otra facción.



Un jugador no puede subir un Personaje a nivel 2 si la bandera de facción que elige es opuesta a la de un Personaje aliado u otra unidad en la misma área. El jugador tendrá que esperar a salir del área o que el otro Personaje lo haga.

Subir a nivel 2 no es permanente: al final de la fase del Consejo, cada jugador debe pagar el mantenimiento para mantener sus Personajes del nivel 2 (consulte la pág. 14), gastando 1 token de XP por Personaje.



Reglas Adicionales

Siga estas reglas si el escenario incluye unidades con habilidades o características poco comunes (criaturas gigantes, unidades voladoras o máquinas de guerra).














Criatura gigantesca - La bestia persiguiendo a Juan Fastolf

Las criaturas gigantes son personajes muy poderosos que tienen dados gigantes y paneles en lugar de cartas unitarias para distinguirlos de otros personajes.

Panel de Control Gigante

El panel de control gigante tiene las siguientes Características:

-  **Facción** de la criatura.
-  **Nombre** de la criatura.
-  **Tipo de unidad** de la criatura.
-  **Coste de activación:** El número de Ordenes requeridas para activar el área (1) en el que se encuentra la criatura. Este coste puede variar si es un área de cielo (2).
-  **Número y tipo** de dados que la criatura tira para ataques **a melee** o **a distancia**.
-  El tipo de **dados gigantes**, se utiliza para realizar ataques gigantes.
-  **Defensa fija:** Las criaturas gigantes no tiran dados de defensa, tienen resultados predeterminados cuando se defienden.
-  **Puntos de vida (HP):** Máximo de tokens de Herida que la criatura puede recibir antes de ser destruida.
-  **Valor de mando:** El rango de mando y el número de unidades de tropa aliadas que se pueden comandar.
-  **Habilidades** de la criatura.
-  **Poderes** de la criatura.

The Beast

F Per zone in targeted Hexagon

E Per Unit in targeted zone

G

I

H

14

J Fear 2

At any time, you may spend 2 to gain 1.

When *The Beast* performs a melee attack, he can attack up to 3 adjacent areas.

Each time *The Beast* destroys a building, gain 1.

At the beginning of the game, receive 2 Fire tokens. When *The Beast* performs a direct shooting Attack, you may put a Fire token in the target area.

Ordenes y Movimiento

Las criaturas gigantesas nunca se colocan en un área, sino siempre en un hexágono, ocupando completamente todas las áreas y espacios libres.

Para activar un hex. que contenga una criatura gigantesa aliada, pague el número de Órdenes indicado por su coste de activación: Si este número es 2, solo se coloca 1 Orden en un área del hex. de la criatura mientras que la otra Orden se descarta.

Cuando se realiza una acción de movimiento, una criatura gigantesa solo puede moverse a un hex. adyacente si no contiene unidades, edificios o elementos de terreno.

Ataque Gigantesco

Las criaturas gigantesas pueden realizar un tipo de ataque llamado ataque gigantesco. Este es un ataque a melee dirigido a todas las unidades y edificios en un hex. adyacente.



Para realizar este ataque, el jugador que controla la criatura tira tantos dados gigantes como áreas en el hex. objetivo. Una vez que se han tirado los dados el jugador asigna cada dado a un área dentro del hex. Objetivo.

Cada resultado asignado se multiplica por las unidades enemigas en el área objetivo.

Las unidades en un área objetivo pueden hacer una tirada de defensa a menos que el resultado asignado sea pisotear.

Ejemplo

Si se asigna un resultado de **Matar** a un área con con **3 unidades**, todas deben hacer tirada de defenderse.

Los resultados del ataque que no se cancelan se se tratan de la siguiente manera:



Un resultado de **Pisotear** se trata como un empuje automático que se aplica a todas las unidades en el área afectada sin posibilidad de tirada de defensa.

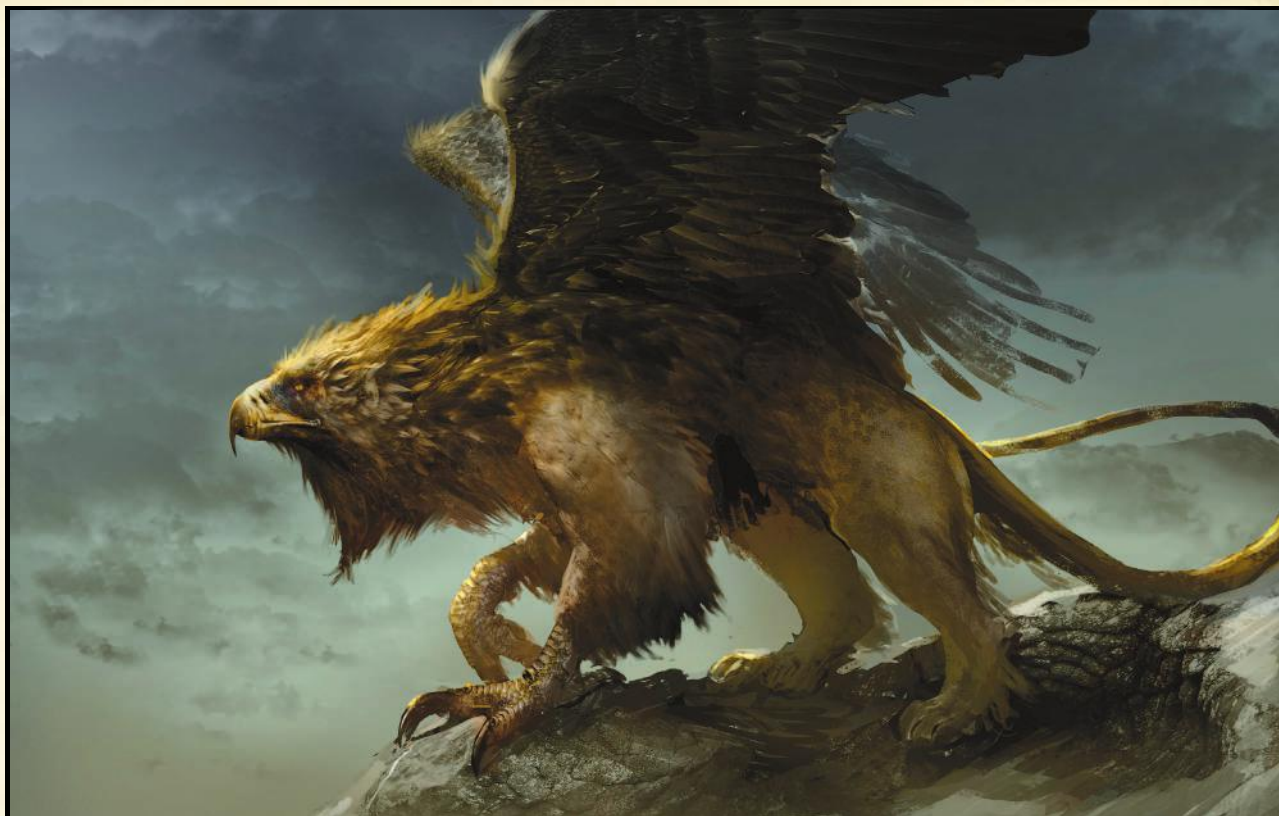
Los resultados **Empuje** se aplican como en una resolución de ataque normal.

Matar, **Desbandar** y **Empuje** se aplican como un ataque normal. Además, **Matar** y **Desbandar** elimina un elemento de terreno o edificio tamaño 1 que haya recibido 1 token de daño o

infligen un token de Demolición a un edificio de Tamaño 2. Después de un ataque gigantesco, la criatura puede Avanzar, si el hex. Objetivo no contiene unidades, edificios o terrenos.

Si la criatura gigantesa también es una unidad voladora, puede realizar su ataque gigantesco desde un hex. de cielo a cualquier hex. terrestre (ver las reglas de Unidades voladoras en la pág. Siguiente).





Unidades Voladoras



Las unidades de vuelo se indican mediante el icono de tipo de vuelo en su panel o carta.

La presencia de al menos una de estas unidades en un escenario implica la creación de un segundo tablero de juego llamado tablero de cielo, que consiste en hex. de cielo. El tablero de juego estándar se distingue en las siguientes reglas como el tablero de tierra que consiste en hex. de tierra.

Tablero de Cielo

Si el escenario no incluye un esquema para crear un tablero de cielo predefinido, créalo durante la preparación, después de crear el tablero de tierra de la siguiente manera:

- Coloca todos los hex. de cielo disponibles boca abajo y coge 2 al azar y otro más adicional por la criatura voladora involucrada. Descarta los hex. de cielo restantes.
- Coloque los hex. elegidos boca abajo, según el diagrama. Después de que todos los hex. estén colocados, gíralos boca arriba.



Colocación de los 2 primeros hex. de cielo con colocación de losetas adicionales.

LOSETAS DE CIELO HEX.



Los hex. de cielo solo tienen una cara y sus números de mosaico tienen un contorno azul.

Un hex. de cielo se comporta como uno terrestre para las reglas de capacidad y adyacencia.

Solo una unidad voladora puede moverse hacia o desde un área en un hex de cielo.

Un área en un hex. de cielo se considera adyacente todas las áreas en un hex. de tierra para acciones de movimiento.

Una unidad que es Empujada hacia atrás desde un hex. de cielo se coloca en un área aliada o libre a elección del atacante.

Los hex. de cielo tienen sus propios tipos con sus propias reglas:



CIELO AZUL

Sin Efecto



NUBES

Cuando defiendas contra ataques de distancia, gana 1 dado negro.



ARCO IRIS

Cuando atacan desde esta área, las unidades de facción sagradas ganan 1 dado negro.



Reglas Unidades Voladoras

Al realizar una acción de movimiento, en lugar de moverse a un hexágono del cielo adyacente, las unidades voladoras pueden moverse desde un hexágono del cielo a cualquier hexágono terrestre libre o aliado, o viceversa. **Cada unidad voladora solo puede hacer esto una vez por turno.**

Cuando se activan en un hex. de cielo, las unidades voladoras pueden realizar un ataque a melee contra un área de hex. de cielo adyacente, pero no a un área de hex de tierra.

Las unidades de vuelo activadas en un hex. de cielo pueden realizar un ataque de distancia contra cualquier área del suelo enemigo, si tienen rango 1 o superior.

Las unidades voladoras en hex. de cielo pueden ser objetivo de unidades terrestres enemigas con ataques a distancia de rango 1 o superior.

Los personajes voladores con mando pueden ejercer la habilidad desde un hex. del cielo a cualquier área de un hex. en tierra si su rango de mando es al menos 1.



Máquinas De Guerra

Una unidad de máquina de guerra se indica mediante el icono de tipo de máquina de guerra. Las máquinas de guerra están sujetas a las siguientes reglas:



Movimiento Limitado

Una máquina de guerra nunca puede mover más de un área durante un turno y, al no ser infantería o caballería, no puede ser objetivo de ninguna habilidad o poder que pueda mover la más de 1 área.



Tripulación

Trabuquete, Balista, Culebrina y Bombarda se implementan al comienzo de la partida con 2 artilleros unidos a su base y son de tamaño 1.

Esas máquinas de guerra solo pueden activarse si hay al menos 1 unidad con la habilidad de Tripulación unida a su base. Esas bases solo pueden contener unidades con la habilidad de Tripulación.



Daño a Edificios



Después de realizar una tirada de ataque a distancia contra un área que contiene un edificio, el jugador atacante puede remplazar cada resultado de Matar con un token de Daño, colocada en el edificio.

Si el número de tokens de daño es igual o superior a la capacidad del edificio, se destruye. (Gira la loseta por su lado de las ruinas.)

Cuando un edificio se destruye, todas las unidades ubicadas en ese edificio sufren una tirada de ataque de dados rojos y pueden tirar sus dados de defensa. Coloca las unidades supervivientes en el lado de las ruinas del interior del edificio.



Habilidades

Algunas habilidades son seguidas por una "X", que suele ser un número que indica un valor como un rango o un radio de potencia.

Grande

Esta unidad tiene un tamaño de 3 espacios y es inmune a los efectos de Terror.

Guardaespaldas

Después de asignar los resultados de ataque a unidades en la misma área que una unidad con Guardaespaldas, el jugador defensor puede reasignar el resultado de 1 desbandar o Matar de otra unidad al Guardaespaldas.

Portador

Alguna unidad voladora pueden montarse, transportando a un Personaje de infantería aliada en la misma área. La base de la miniatura del personaje no debe ser más grande que la base de la unidad voladora.

El personaje transportado se mueve con la unidad voladora, colóquelo junto a la unidad indicar este estado. Este movimiento es la única acción que un personaje puede realizar mientras se transporta.

- El Personaje montado no puede activarse, ni puede usar ningún dado o habilidad.
- El portador puede dejar caer un Personaje transportado en su área de destino después de moverse de un área del cielo a un área de tierra.
- Hasta que no baje, la unidad montada no puede ser atacada, solo la unidad voladora que la porta puede ser atacada.
- Si el portador muere o se desbanda mientras se transporta un Personaje, el Personaje cae a un área de terreno aliada o libre elegida por el atacante y sufre 1 Herida.

Carga

Cuando activas una Orden de Carga en una unidad de infantería o caballería, realizan una acción de movimiento y luego un ataque en una misma activación. Al moverse, la infantería recorre 1 área y la caballería hasta 2 áreas.

Carisma

Cuando una unidad con Carisma realiza una acción de conversación, puede elegir entre todas las preguntas incluso las restringidas de facción. Además, si la respuesta implica una tirada de dados, puede hacer 1 reroll.

Cohesión

Si al menos 3 unidades del mismo nombre con esta habilidad están en la misma área, agrega 1 dado blanco a sus tiradas de defensa.

Tripulación

Estas unidades reciben el daño de la tirada de dados (Matar o Desbandar) recibido a la máquina de guerra a la que está tripulando. La unidad se retira de la base cuando sufre dicho resultado. Cuando está recuperado o desplegado, solo se puede colocar en una peana vacía de una máquina de guerra (ver Pág. 28).

Esquivar

Cuando defiende, si una unidad con esquivar obtiene un resultado en blanco, puede moverse inmediatamente a un área libre o aliada adyacente a elección del defensor. Este movimiento se produce antes de que se resuelva el ataque.

Ingeniería

Las unidades pueden realizar acciones de Ingeniería durante su activación (ver pág. 24).

Finta

Al atacar, esta unidad puede hacer reroll 1 dado una vez.

Ignífugo

Esta unidad es inmune a los efectos de token de Fuego.

Prisa X

Cuando una unidad realiza una acción de prisa, se mueve a través de varias áreas consecutivas. La X determina el número máximo de áreas que se pueden cruzar durante la acción.

Curación

Si una unidad realiza la acción de Curación durante su activación, elimina una Herida de un Personaje ubicado en la misma área.

Inmortal

La unidad cuando sufre una Herida mortal se coloca en la zona de **Desbandadas** en vez de ir al Cementerio.

La unidad trata cualquier resultado de **Muerte** en los dados de Destino como un resultado de **Desbandada**.

Esta unidad también es inmune a la habilidad Terror.

Impetuoso

La unidad debe Avanzar (ver pág. 21) después del combate si es posible.

Saltar X

Cuando esta unidad realiza una acción de Salto, colóquela en cualquier área libre o aliada que no esté llena, dentro de X áreas de su posición inicial.

Mercenario

El jugador puede intentar activar unidades de mercenarios al comienzo de la fase de orden, antes de que se asignen órdenes. Lance 1 dado negro por cada unidad de mercenario y si el resultado es un escudo, la unidad puede activarse sin costo de órdenes. En cualquier otro resultado puede activar esta unidad gastando una Orden.

Las unidades mercenarias también pueden activarse mediante la acción de mando de un Personaje.

Cada unidad mercenaria solo puede activarse mediante una acción de mando una vez por turno.

Bloquear

Cuando se defiende contra ataques a melee, puede volver a tirar 1 dado.

Oración

Si la unidad de un jugador realiza la acción de Oración durante su activación, ese jugador gana un token de Leyenda o uno de XP.

Reunión

Las unidades con esta habilidad se consideran puntos de Reunión aliados adicionales. No pueden ser movidos por poderes o efectos que pueden mover el token de punto de Reunión inicial de cada bando (ver Reunión de una unidad, pág. 16).

Reroll

Una vez por partida, cuando un jugador activa esta unidad, puede elegir recuperar su token de Reroll.

Represalia

Cuando se defiende contra ataques a melee, puede aplicar los resultados de Matar, Desbandar o Empuje obtenidos a una unidad atacante (ver pág. 21).

Despiadado

Al atacar, el jugador puede gastar un token de Leyenda para cambiar un resultado de desbandar a un resultado de Matar.

Asesino

Al atacar, cada resultado de Matar cuenta como 2 resultados de Matar al defensor.

Apoyo

Si al menos 3 unidades del mismo nombre con esta habilidad están en la misma área y atacan juntas a la misma área, agrega 1 dado blanco a tu tirada de ataque.

Focalización

Al atacar, los resultados de dados obtenidos pueden asignarse por el atacante dentro del área objetivo.

Terror X

Cuando se declara un ataque contra esta unidad, tira antes X dados amarillos. Por cada resultado de Empuje, una unidad atacante a su elección realiza una acción de esperar en lugar de atacar.

Las unidades atacantes con Terror no pueden ser elegidas por el defensor. Si todas las unidades atacantes tienen Terror, entonces no se tira ningún dado.

Unidades Grandes, Inmortales o Terror de valor igual o superior (X) son inmunes.

Dureza

Al defenderse, si recibe un resultado Matar cuando solo le queda un punto de golpe, tira un dado negro y cancela la Muerte si el resultado es un Escudo.

Glosario

PRIMER JUGADOR: Está determinado por el escenario y es el primero en cada ronda de juego. Recibe un token de primer jugador.

ACCIÓN: Es realizada por unidades que han sido activadas.

ACTIVACIÓN: Cuando un jugador pone una Orden en un área durante un turno, todas las unidades en esa área se activan para realizar acciones.

ÁREA ALIADA: Las áreas que contienen una o más de tus unidades, o de otro jugador de tu bando.

UNIDAD ALIADA: Una unidad controlada por ti u otro jugador de tu lado.

RESPUESTA: El jugador oponente es el que lee las respuestas de las cartas Conversación, según la pregunta que se eligió, puede obtener bonificaciones o penalizaciones el jugador activo.

ÁREA: Es una sección de una loseta hexagonal, en la que se colocan unidades, edificios y elementos de terreno.

ATAQUE: Es una acción en la que las unidades atacan un área enemiga y tiran los dados para tratar de infligir bajas. Hay dos tipos, a distancia y melee.

TABLERO DE BATALLA: Sigue el tiempo de Rondas y las cartas del Consejo de Guerra, y recoge unidades Desbandadas de todos los bandos.

FASE DE CAMPAMENTO: Es la última parte de una ronda, en la que se tratan las bajas, y se verifican las condiciones de victoria y final del juego.

CAPACIDAD: Es un valor que representa el número de espacios en un área. Cada espacio puede acomodar 1 punto de tamaño desde unidades, elementos del terreno o edificios. El número de áreas en un hex. determina la capacidad de cada una (ver pág. 8).

PERSONAJES: Son un tipo de unidad. Por lo general, son héroes o individuos representados en el tablero de batalla por una miniatura y una carta con sus estadísticas, habilidades y poderes. Algunos personajes tienen una versión de nivel 1 y nivel 2.

CIVILES: Son unidades que no pertenecen a ninguno de los bandos al comienzo de la partida y no tienen lealtad de facción. Pueden ser reclutados por unidades en la mismas áreas ocupadas por civiles.

DADO DE COMBATE: Se lanzan para atacar y defender. Hay cuatro tipos representados por diferentes colores, y el número y el tipo están determinados por las cartas de las unidades involucradas en el combate.

FASE DEL CONSEJO: Es la primera parte de una ronda, en la que se revelan las cartas de la Ronda y las del Consejo de Guerra, y se paga el mantenimiento de los Personajes de nivel 2.

DEFENSA: Es una tirada de dados realizada en respuesta a un ataque. Los resultados en la tirada de defensa pueden usarse para cancelar o compensar los resultados de la tirada de ataque.

DESTRUIR: Es un término utilizado para las unidades sin puntos de vida que reciben un resultado de Matar en combate, o unidades que reciben tokens de Herida que igualan o superan su valor de punto de vida. Las unidades destruidas se colocan en el cementerio.

CONVERSACIÓN: Es una acción que puede ser llevada a cabo por un personaje cuando se encuentra en un área que contiene una unidad o civil con el ícono de bocadillo. Se realiza una utilizando las cartas de conversación, y las preguntas elegidas y las respuestas dadas determinan el resultado.

DESBANDAR: Es un resultado de combate que representa a la unidad desmoralizada y se vuelve ineficaz en la batalla. Las unidades desbandadas se envían a la enfermería hasta que puedan unirse o sean destruidas.



DADOS DE DESTINO: Determina el destino de las unidades en la enfermería.

ÁREA ENEMIGA: Es cualquier área que contiene unidades enemigas.

UNIDAD ENEMIGA: Cualquier unidad que pertenece a tu (s) oponente (s).

EXPERIENCIA: También conocida como XP, mejora y mantiene ciertos personajes. Está representado por tokens que se pueden gastar para subir de nivel un personaje y mantenerlo subido a través del mantenimiento.

FACCIÓN: Son los bandos por los que luchan las diferentes unidades. En las cartas esto está representado por una bandera de facción, y sus



miniaturas están unidas a bases que están representadas por los colores de su facción. Los personajes de nivel 2 pueden elegir una facción adicional.

VOLADOR: Algunas unidades son de tipo volador y tienen reglas especiales de movimiento y ataque. Cuando hay unidades voladoras en la partida, hay dos tableros de juego: uno, el tablero de juego normal, se conoce como el tablero de tierra, y el de cielo.

AVANZAR: Es un movimiento que pueden hacer las unidades atacantes después del combate si destruyen o rechazan a todos los enemigos en el área objetivo. Las unidades con la habilidad Impetuosa deben hacer siempre este movimiento si pueden.

ÁREA LIBRE: Es cualquiera del tablero de juego que no contenga ninguna unidad que pertenezca a un bando opuesto.

ÁREA LLENA: Es aquella en la que todos los espacios están ocupados por unidades, edificios o elementos del terreno. Las unidades no pueden moverse a áreas que están llenas.

TABLERO DE JUEGO: Es el área de juego principal en la que las unidades se mueven y luchan, se colocan y eliminan varios tokens de juego. Se compone de elementos hexagonales y elementos de terreno, configurados de acuerdo con el escenario.

GIGANTE: Algunas unidades son de tipo gigante. Ocupan todas las áreas del hex. en el que están y realizan ataques de gigante especiales.

ATAQUE DE GIGANTE: Afectan a todas las unidades y edificios en el área objetivo y se tiran los dados gigantes.

CEMENTERIO: Esta es un área sobre la enfermería en el tablero de batalla para recoger las unidades destruidas. En algunos escenarios, los jugadores ganan puntos de victoria de las unidades enemigas en el cementerio.

TABLERO DE SUELO: El tablero de tierra es un nombre alternativo para el tablero de juego, utilizado en escenarios con unidades voladoras.

HEX. DE SUELO: Los hex. de tierra son un nombre alternativo para los hex. en el tablero de batalla en un escenario con unidades voladoras. El nombre los distingue de los hex. de cielo.

HEX. : Los hexágonos o losetas hexagonales son los que representan el terreno. Cada hexágono se puede subdividir en una, dos o tres áreas. Los Hex son los que componen el tablero de juego.

ENFERMERÍA: Es un área del tablero de batalla que se usa para almacenar unidades Desbandadas de todos los bandos, hasta que su suerte está determinada por los dados del Destino.

LOSETA DE INTERIOR: Representan el interior de un edificio. Cuando las unidades entran a un edificio, mueva sus miniaturas a la loseta interior. Pueden contener unidades de bandos opuestos y Personajes aliados de facciones opuestas.



INTRIGA: Es una acción del jugador para activar un efecto o bonificación de su carta de intriga. Tienen varios efectos enumerados en ella, que se pagan con tokens de Intriga. Cada efecto solo puede ser usado una vez por juego.



MATAR: Es un resultado de dados de combate. Las unidades a las que se les asigna un resultado de Matar se destruyen y van al cementerio si no tienen puntos de vida. Si tienen puntos de vida, reciben un token de Herida.



CARTAS DE LEYENDA/TOKENS: Son cartas extraídas del mazo de Leyenda durante la partida. Los jugadores pueden activar los efectos de las cartas de Leyenda que tienen pagando la cantidad de tokens de Leyenda.

MELEE: Las unidades que realizan ataques cuerpo a cuerpo y solo pueden apuntar a áreas adyacentes.

CARTAS DE MITO: Son un tipo de cartas de Leyenda con eventos sobrenaturales. El escenario generalmente determina si se usan cartas de Mito en el mazo de Leyenda.

ORDEN: Los jugadores utilizan las órdenes para activar unidades en un área para realizar acciones. Están representados por cubos de colores, y diferentes órdenes permiten que las unidades realicen diferentes acciones. La Orden estándar es la activación, y todos los tipos de Orden se pueden usar como si fueran Órdenes de Activación. Los otros tipos son Carga, Re-activación e Interrupción.

TABLERO DE JUGADOR: Cada jugador tiene un tablero en el que almacenan y mantienen un registro de sus recursos.

PODERES: Son habilidades o acciones únicas disponibles para las unidades.



EMPUJE: Es un resultado de dados de combate que representa a las unidades defensoras obligadas a ceder terreno a los atacantes. Las unidades asignadas a un resultado de Empuje son movidas a un área aliada o libre adyacente elegido por el atacante.

REUNIÓN: Es una acción de la fase de campamento en la que las unidades elegibles se mueven de la enfermería a un punto de Reunión en el tablero de juego. El punto de Reunión es generalmente un token específico de facción en un área.

RECURSOS: Los jugadores recogen y utilizan los recursos para realizar varias acciones en el juego. Que son las Ordenes, los tokens de Leyenda, de XP y los de intriga.

RIVER: Es donde se colocan las cartas del Consejo de Guerra extraídas durante la Fase de Consejo de una ronda. Todas las cartas en el río deben ser diferentes, por lo que los duplicados se descartan y se reemplazan.

RONDA: Una ronda es un período de juego durante el cual se extraen las cartas, se paga el mantenimiento, todos los jugadores toman un turno para emitir Órdenes y acciones de resolución, se tratan las bajas y se verifican las condiciones de victoria y final. El juego se desarrolla en una serie de rondas.



ESCUDO: Es un resultado de dados de combate. Los defensores generalmente usan los escudos para cancelar los efectos de los dados de ataque.

A DISTANCIA: Es un ataque que usa armas de largo alcance que permite a los atacantes atacar áreas enemigas hasta un número máximo de hex. de distancia determinado por una estadística de rango. Hay dos tipos de ataques, parábola y tiro directo. Los ataques de parábola pueden ignorar la mayoría de los tipos de bloqueo de terreno, pero los ataques de tiro directo están bloqueados por algunos.

TAMAÑO: Es una estadística en las cartas de unidad que determina cuántos espacios ocupa la unidad en un área.

HABILIDADES: Son talentos comunes que pueden poseer diferentes unidades. Aplican ciertos efectos durante el juego, o permiten que las unidades realicen ciertas acciones.

TABLERO DE CIELO: Es un tablero de juego especial utilizado en escenarios que tienen unidades voladoras. Está formado por hex. de cielo y está separado del tablero de juego principal, que se conoce como el tablero de tierra. Las unidades voladoras pueden moverse y atacar en el cielo y en la tierra, y las unidades en tierra pueden atacar los hex. del cielo con ataques a distancia.

HEX. DE CIELO: Lo forman el tablero del cielo en un juego que tiene unidades voladoras.

ESPACIO: Indican la capacidad en las áreas, y puede estar ocupado por 1 punto de tamaño de unidades, elementos de terreno o edificios.

ESTADÍSTICAS: Son valores impresos en las cartas de la unidad que proporcionan información sobre las talentos y el estado de la unidad, como la cantidad de puntos de vida, la distancia que puede moverse como una sola acción o cuál es el alcance máximo de sus ataques a distancia.

CARTAS DE TÁCTICA: Son un tipo de cartas de Leyenda que presenta eventos reales y que generalmente ocurren en escenarios históricos. El escenario determina si se usan cartas de tácticas del mazo de Leyenda.

TOKENS: El juego incluye varios tokens para realizar un seguimiento de los valores (como los tokens de herida), los recursos (como los de XP) o marcar las posiciones de los elementos de interés en el tablero del juego (como los de puntos de reunión).

TROPAS: Son un tipo de unidad. Por lo general, son infantería o caballería, están representados en el tablero de batalla por miniaturas y tienen una carta con sus estadísticas, habilidades y poderes.

TURNO: Es un período de juego durante el cual un jugador da Órdenes y activa sus unidades para realizar acciones, y elimina cualquier token de recursos utilizado durante el turno. Cada jugador tiene un turno por ronda, comenzando con el jugador Inicial.

UNIDADES: Forman los ejércitos del jugador y cualquier otra facción presente en el escenario. Están representados por miniaturas, y sus estadísticas y habilidades se registran en cartas de unidad. Hay cuatro tipos: infantería, caballería, voladora y máquina de guerra; Los Personajes se consideran individuos, y los civiles son partes neutrales que pueden ser reclutados para unirse al ejército de cualquier jugador durante el juego.

XP: Es una abreviatura de puntos de experiencia.

MÁQUINA DE GUERRA: Es un tipo de unidad que requiere de una tripulación para manejarla.



Créditos

Diseñador de Juego: Pascal Bernard

Desarrolladores de Juego: Patrick Receveur, Julien Borne & The Mythic Team

Desarrollador de Ejércitos Históricos: Hervé Caille

Ilustraciones: Bayard Wu, Stefan Kopinski, Stéphane Gantiez, Christophe Madura, Nicolas Jamme, David Demaret

Creador de Losetas: Charles "Carl Art" Salom

Escultores: Arnaud Boudoir, Irek Zielinski, Olivier Thill, Grégory Clavier

Estudio de pintado de Miniaturas: Sébastien Lavigne

Tour de leyendas contribuyentes: Andy Cahard, Pierre-Alexandre Vigor, Vincent-Thierry Savidan, Ben & Peps, Romain Delavie, Mike Monnier, Pascal Vanpée, Gaël Taché, Mathieu Giroux, Jérôme Petit, Rodolphe Chambonnaud, Olivier Côte-Petit, Loïc Grimaud, Nicolas Lamberti, Stéphane Gérard, Florian Rambur

Gerente de Comunicación: Az Drummond

Gerente de Prensa de US: Jenny Bendel

Directores Artísticos: Stéphane Gantiez, David Rakoto

Asistentes Gráficos: Julien Fenoglio, Jean-Luc Bernard, Sandra Tessières, Laurent Lucchini, Louis Guillon, Juliette Pompanon

Editores de Reglas: Pascal Bernard, Patrick Receveur, Julien Borne, Yves Bernard, Jake Thornton, David Rakoto, Ben Clapperton, Mark Brendan, Ben Hodgson, Paul Grogan, Anne Vétillard

Testers: Naël Evain, Matthieu Mignon, Chloé Cheillan, Inès Jérôme Chouqi, Léa Lescuyer, Louis Guillon, Philippe Villé, Erwan Guellec, Pierre Soriot y más de 2000 personas durante nuestro Tour de Leyendas.

Traductores: Sylvain Broche, Anne Vétillard, Julien Fenoglio, Jean-Luc Bernard, Erwan Guellec

Escritores de Escenarios: Pascal Bernard, Patrick Receveur, Ben & Peps, Inès Jérôme Chouqi, Romain Delavie, Vincent-Thierry Savidan, Philippe Villé

Textos: Romain d'Huissier, Jake Thornton, Elie Buglione, Patrick Receveur

Preproducción en Miniatura: Laurent Levi, Aurélien Diot

Representación 3D: Benjamin Alcover

Director de Producción: Erwann Le Torrivellec

Escultores y supervisor Artístico: Stéphane Gantiez

Editores: Benoît Vogt & Léonidas Vesperini

Agradecimientos del autor::

Los brillantes y generosos embajadores **Mike Monnier, Ben y Peps, Romain Delavie, Vincent Thierry Savidan, Andy Cahard Mathieu Giroux, Pascal Vanpée, Nicolas Lamberti** y todos los que no tuve la oportunidad de conocer; **Léonidas Vesperini**, quien alguna vez creyó en Joan of Arc, fiel compañero de **Patrick Receveur** en la creación de the battlefield of Normandy, **Julien Borne** por su participación activa. **Laurent Levi** por todos sus prototipos de miniaturas, y su apoyo incondicional, **Hervé Caille** por su fabuloso juego de miniaturas "L'Art de la guerre", **Julien Marty**, gran regidor del video Game Montjoie! y Joan of Arc, **Guillaume Bouilleux** Mr "Hex Rules" por su apoyo a la causa histórica y cultural, **Charlie Delacretelle** y su familia por sus tardes normandas, **Docteur Mops** por su humanismo, **Christophe Barthelemy** alias "el hombre santo del programa", **Frédéric Condette** super héroe "Mr Chronicles", **Mathieu Saintout** y **Fabien Marteau**, los trovadores de Role - Playing Game, por escucharme durante horas, contando la historia del juego JoA, **Guillaume Gigueux** por su amor por los juegos, **Mr Phal** por su franqueza, **Stéphane Hilbold** por su visión de Diseño de Juegos, **Olivier Carlo**, un truculento coleccionista de proyectos de Kickstarter, **Tristan Alexandre** por sus iluminaciones y consejos de expertos, los antiguos compañeros de juego de **Yann y Clem**, el gran pintor de ejércitos de **Alexandre Bonvalot, Claude Amardeil**, apasionado por los juegos de historia y "Alien Menace". **Frédéric Romero** alias "The Emperor" por su contribución a los juegos napoleónicos, **Guillaume Leguyader** una idea por minuto de Victoria Game, **Philippe Papoux Le Pape** "el verdadero Duguesclin", **Florent Coupeau**, veterano de las guerras de Bretaña, **Nicolas Stratigos** por su irremplazable revista Vae Victis, **Dominique Sanche** por sus grandes artículos, **Pierre Pinaud** "el rey de Cellules Grises" veterano de Montjoie! **François Haffner**, la memoria de los juegos, **PO Barome** "Major Scott", el maestro de la puesta a punto para los juegos de cartas. **Paolo Tidu** por su pasión por el Señor de los Anillos, gran narrador de **Emmanuel Pérez** de la saga Joan of Arc, **Yvan Roche**, alias "señor de la guitarra", ¿cuándo harás un anime sobre Joan of Arc? **Pierre Ortolan** alias Davout "¡Viva el Emperador!" Y el compañero de Joan, **Laurent Pouquet** y **Nicolas Courtellemont**, los barones de pruebas, **Michel Pinon** "cuando me retire, ¡diseñaré juegos!", Y lo hizo, el gran maestro de los juegos de **Cédric Nemintius, Stéphane Grandazzi** "Se acerca el invierno", **Théophile Monnier** "El guía" sin el cual nada de esto hubiera comenzado. **Gary Chalk** y **Tony Webster** por haber creado Cry Havoc que sacudió mis cunas, **Buxeria** y **les Edition Historic One** para relanzar la serie Cry Havoc, el viejo compañero de armas de **Cédric Dominique**, siempre fiel y por sus hermosas miniaturas de caballeros de 15 mm, **Stéphane Gallani**, proveedor de juegos itinerantes, **Nicolas Jamme**, gran iluminador de crónicas johannic, **Olivier Caira**, científico enojado, **Club Achille, Jérôme Javelat**, loco coleccionista de miniaturas, **Nicolas Favre** por sus consejos sobre miniaturas, **Erwan Griffon**, maestro de armas y fiel compañero desde el principio, **Catherine Randrian Tseheho**, gran tiradora de Dientes de Burdeos, **Fouzia Receveur** por su paciencia y por prestarme Patrick. Gracias a la simpática feria Octogones, **Michel Lalet**, quien me enseñó tantas cosas, **Philippe Despallières** por su inagotable elocuencia, **Nicolas Lamberti**, un caballero corso, **David Burkle** y **Damien Coltice** por empujar el juego de rol Joan, **Arnaud Leclerc** por su conocimiento de la cuestión militar y Su precisión, el antiguo compañero de armas de **Pierre Le Pivain**, alias Mr Comic Joan of Arc, **Philippe Chanoinat**. El último "Tonton Flingueur, **Sylvain Garet**, primer caballero de la Mesa redonda, ¡que me apoyó desde Montjoie! **Camille Camaret** por su amor, **Julie y Axel** los demonios de la casa. Al historiador **Jean Favier**, quien me presentó a la Guerra de los Cien Años hace 20 años. Mi agradecimiento a todo el equipo de **Mythic Games**.

