

RISING·SACAS

JUEGO DE ESCARAMUZAS



DEMO

**PROHIBIDA
LA VENTA**

NO TE PIERDAS EL LANZAMIENTO Y SIGUENOS



Rising Sagas tendrá su versión completa disponible en Enero de 2022.

RISING SAGAS - REGLAS DE INICIO RÁPIDO

DESCRIPCIÓN

Es un juego de tablero en el que se representan las escaramuzas previas al Ascenso del elegido de Abalam tras la muerte del Señor de los hombres Kael "El Emperador Magno". La partida se desarrolla por turnos, y está diseñado para un total de entre 2 y 4 **Jugadores (Bandos)**. A lo largo de la partida es necesario cumplir las misiones que nos permiten obtener los **Puntos de Guerra (PG)**, que decidirá qué **Bando** es el ganador de la partida. Esta es una versión Demo del juego final, por lo que se facilitan ciertos materiales y equivalencias para poder desarrollar la partida sin disponer de material oficial.

¿CÓMO JUGAR?

Cada una de las **Miniaturas** representa a los **Guerreros** disponibles en cada una de las **Facciones** que se describen más adelante, a los que llamaremos **Unidades**.

PARA PREPARAR UNA PARTIDA RÁPIDA SIGUE LOS SIGUIENTES PASOS:

1. Coloca los módulos descargables del tablero como aparece en la primera imagen. Para partidas de 1 vs 1 es aconsejable no utilizar las casillas marcadas en tono más oscuro tal y como aparece en la segunda imagen

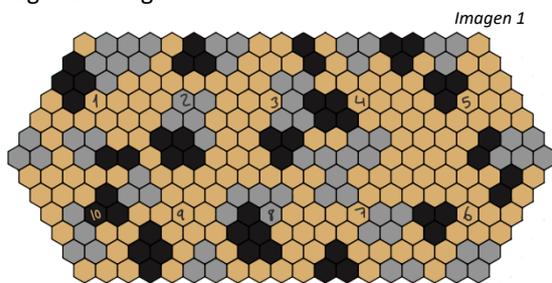


Imagen 1

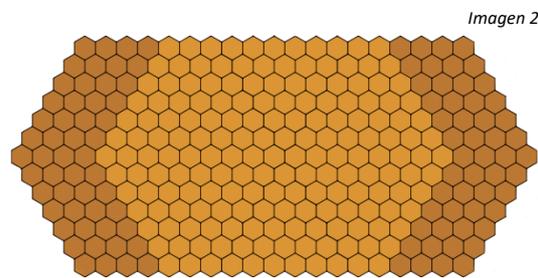


Imagen 2

2. Selecciona la **Facción** que quieres utilizar en el apartado de **Configuración rápida** de la última página de este reglamento y coge las **Miniaturas** que representan a las **Unidades** que incluye la **Banda**.

3. Los jugadores eligen las seis casillas contiguas que formen parte del borde del tablero que quieran utilizar de despliegue. El primer **Jugador** debe elegir casillas en las que puedan entrar todas las **Miniaturas** de las que dispone (se pueden elegir como despliegue casillas ocupadas por un **Obstáculo**, pero en las demás casillas elegidas deben poder entrar las **Unidades** de las que dispone). El resto de jugadores seleccionarán s

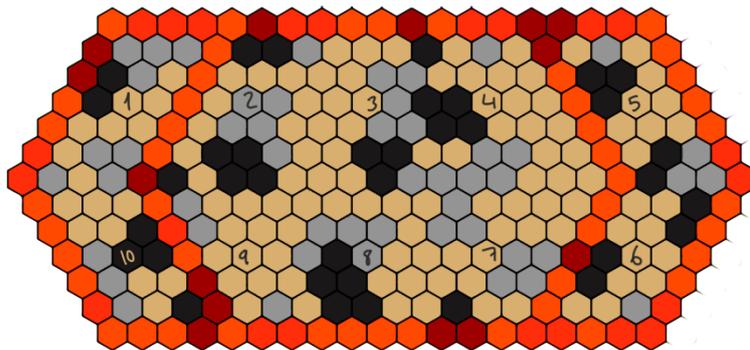
El resto de **Jugadores** seleccionarán sus casillas de despliegue atendiendo a lo siguiente: la distancia de casillas que debe haber vacías contando solo aquellas situadas en el borde entre las posiciones de los jugadores dependerá de cuantos jugadores haya:

2 jugadores --- 24 casillas de distancia

3 jugadores --- 14 casillas de distancia

4 jugadores --- 9 casillas de distancia

En caso de que la partida sea de 1 vs 1 y no se empleen las casillas con tonalidad oscura (Imagen 2 anterior), la distancia entre despliegues de cada **Bando** es de 16 casillas



(Ignora las casillas de despliegue que no coincidan con el tipo de tablero de la partida, dependiendo de la cantidad de jugadores o del tablero elegido)

En la primera página de la **Facción** que has elegido, en el apartado ESTRATEGIAS DEL EJÉRCITO se incluyen dos **Atributos** que determinan el orden de juego de los **Bandos** y cuantas **Unidades** pueden mover. Cada jugador debe elegir sus casillas de despliegue (casillas del borde del tablero con tonalidad roja) en orden descendente usando el valor del **Atributo TÁCTICAS**.

4. Cada jugador coloca como desee en esas casillas de despliegue del borde del tablero que ha elegido las **Miniaturas (Unidades)** de las que dispone, y tras colocar todas, siguen sucesivamente los siguientes jugadores en orden descendente según el valor de TÁCTICAS de su **Facción** (ver en el apartado ESTRATEGIAS DEL EJÉRCITO de la primera página de la **Facción**). Si un **Bando** no tiene espacio suficiente para colocar **Unidades** en las 6 casillas de despliegue, puede situar las **Unidades** restantes en las casillas directamente contiguas a las casillas de despliegue, si estas casillas siguen sin ser suficientes, se incluyen las directamente contiguas a las anteriores y así sucesivamente.

5. Elegid al azar una de las siguientes misiones:

- **Asesinato**. Ganas 1 **Punto de guerra (PG)** por cada **Punto Vital (PV)** que elimines de un **Líder** enemigo, y 5 **PG** adicionales si matas a un **Líder** enemigo.
- **Controlar la zona**. Ganas 1 **Punto de guerra (PG)** por cada **Unidad** amiga que acabe el **Turno**. con vida a 3 casillas o menos de la casilla central del tablero, y 1 **PG** adicional si una de esas **Unidades** es tu **Líder**.
- **Diezmar**. Ganas 1 **PG** por cada **PV** que elimines de una **Unidad** enemiga, y 3 **PG** adicionales si en el mismo **Turno** has eliminado **PV** de distintos **Bandos**.

El **Bando** que más **Puntos de Guerra** consiga gana la partida.

EMPEZAR LA PARTIDA

1. Cada **Bando** realiza **Activaciones** siguiendo el mismo orden que previamente se estableció usando el valor de TÁCTICAS descrito anteriormente. La partida se divide en 5 **Turnos**, y en cada uno, los jugadores deben realizar **Activaciones** con sus **Unidades**. A esto lo llamaremos **Fase de Activación** o **Activación**. El jugador con el valor de TÁCTICAS más alto selecciona una de sus **Unidades** y debe realizar con ella **Tres Acciones** que siempre deben ir en este orden: **Acción de Movimiento**, **Acción de disparo** y **Acción de combate**; Aunque en muchas ocasiones no será necesario desarrollar todas las **Acciones**, se considera que la **Acción** ha sido realizada (ej.: la **Unidad** seleccionada no dispara, no hay nadie cerca para combatir, la **Unidad** no necesita mover...). Una vez la **Unidad** sea **Activada**, no puede volver a **Activarse** hasta el siguiente **Turno**, y debe acabar completamente todas sus **Acciones** (Aquellas no desarrolladas se consideran acabadas) antes de pasar a la siguiente. El **Bando** debe repetir tantas veces seguidas este proceso de **Activar Unidades** como indique en el valor de ESTRATEGIAS descrito en la primera página de cada **Facción** en el apartado ESTRATEGIAS DEL EJÉRCITO.

- **Acción de Movimiento**. La **Unidad** mueve tantas casillas contiguas como quieras hasta máximo el valor de su **Atributo de Movimiento (M)**. Ninguna **Unidad** puede desplegarse sobre un **Obstáculo** ni acabar su **Acción de Movimiento** sobre un **Obstáculo** (Casillas de color negro).
- **Acción de disparo**. Si la **Unidad** tiene un **Arma de disparo** en su apartado llamado **Equipo Incluido**, la **Unidad** puede disparar a una **Unidad** enemiga siempre que no tenga a otra **Unidad** enemiga en una casilla contigua a la que ocupa la **Miniatura** que dispara o si no hay **Unidades** amigas en la casilla contigua que ocupa la **Unidad** objetivo enemiga. Los **Atributos** de cada **Arma de disparo** se describen en la primera página de cada **Facción**. Por defecto, todas las **Armas** tienen 1 **Disparo** salvo que se especifique lo contrario en su descripción. Los **Atributos** de las **Armas de disparo** son:
 - **Distancia (Dis.)**: Indica a cuantas casillas contiguas de distancia desde la **Unidad** que dispara puedes seleccionar una **Unidad** enemiga como objetivo del **Ataque**.
 - **Perforación (P)**: Indica cuanto modifica la tirada de **Protección** de la **Unidad** que recibe el disparo.
 - **Daño (D)**: Indica cuantos **Puntos Vitales (PV)** pierde la **Unidad** enemiga si el disparo se resuelve con éxito.

Para disparar selecciona una **Unidad** enemiga dentro de la **Distancia** del **Arma**, y lanza tantos **Dados para Impactar** como la cantidad de **Disparos** que tenga el **Arma**. Por cada resultado exitoso, la **Unidad**

enemiga comprueba si su **Protección** (si la hubiese) ha parado el **Ataque** (Mira en el apartado **Equipo incluido** en el cuadro de la **Unidad** que ha recibido el **Ataque** para saber si tiene **Protección**). La **Unidad** que recibe el **Impacto** debe tirar tantos **Dados numéricos** como la cantidad de **Impactos** exitosos recibidos y sacar en ellos un resultado igual o mayor al valor entre paréntesis que se especifica en **Protección (+)**, y restar a los resultados obtenidos el valor de **Perforación** del **Arma** que ataca (En ocasiones esto puede provocar que la **Tirada de protección** sea fallida automáticamente). Si tras esta modificación el resultado en cada **Dado** sigue siendo igual o superior al valor entre paréntesis, la armadura de la **Unidad** ha protegido de ese **Impacto**. En cambio, si el resultado de **Protección** es fallido, la **Protección** de la **Unidad** no ha sido suficiente para parar el **Ataque** y hay que resolver si el impacto hiere con éxito.

Por cada resultado de **Protección** fallido, lanza un **Dado para Herir**. Por cada resultado exitoso de la tirada, la **Unidad** pierde tantos **Puntos Vitales (PV)** como indique el **Atributo de Daño** del **Arma**. Si los **PV** de una **Unidad** se reducen a 0, la **Miniatura** se retira del tablero como eliminada. En ocasiones, La **Unidad** dispone en su **Equipo incluido** de **Protección especial** que puede ser la última oportunidad de salvar el **Ataque** recibido. Si es el caso, antes de resolver la cantidad de **Daño** recibido coge tantos **Dados numéricos** como la cantidad de resultados exitosos en la **Tirada para Herir**, cada resultado igual o superior al valor entre paréntesis que acompaña a **Protección especial** es salvado. Aquellos resultados fallidos causan **Daño** tal y como se describe anteriormente.

- **Acción de combate.** Todas las **Unidades** pueden realizar una **Acción de combate** si tienen al menos a una **Unidad** enemiga en una casilla contigua. Para **Atacar** a una **Unidad** enemiga en **Combate**, lanza tantos **Dados para Impactar** como el valor del **Atributo de Ataques (At)** que tenga la **Unidad** que ataca. Por cada resultado exitoso, la **Unidad** enemiga comprueba si su **Protección** (si la hubiese) ha cubierto el **Ataque** (Mira en el apartado **Equipo incluido** en el cuadro de la **Unidad** que ha recibido los **Ataques** para saber si tiene **Protección**). La **Unidad** que recibe los **Ataques** debe tirar tantos **Dados numéricos** como la cantidad de **Impactos** exitosos recibidos y sacar en ellos un resultado igual o mayor al valor entre paréntesis que se especifica, y restar los resultados obtenidos el valor de **Perforación (P)** que tiene la **Unidad** atacante en su cuadro de **Atributos**. Si tras esta modificación el resultado en cada **Dado** sigue siendo igual o superior al valor entre paréntesis, la armadura de la **Unidad** ha protegido de ese **Impacto** concreto y la **Unidad** se salva de recibir ese **Daño**. En cambio, si el resultado de **Protección** es fallido, la **Protección** de la **Unidad** no ha sido suficiente para parar el **Ataque** y se debe resolver cuantos **Impactos** hieren exitosamente.

Por cada resultado de **Protección** fallido, lanza un **Dado para Herir**. Por cada resultado exitoso, la **Unidad** pierde 1 **Punto Vital (PV)** salvo que alguna regla de la **Unidad** especifique otro valor de **Daño**. Si los **PV** de una **Unidad** se reducen a 0, la **Miniatura** se retira del tablero como eliminada. Como anteriormente si la **Unidad** dispone en su **Equipo incluido** de **Protección especial**, puede intentar salvar el golpe recibido. Si es el caso, coge tantos **Dados numéricos** como la cantidad de resultados exitosos en la **Tirada para Herir**, cada resultado igual o superior al valor entre paréntesis que acompaña a **Protección especial** es salvado. Aquellos resultados fallidos causan **Daño** tal y como se describe anteriormente.

Cuando un **Bando** haya realizado tantas **Activaciones** como el valor de **ESTRATEGIAS** que especifique su **Facción** en el apartado **ESTRATEGIAS DEL EJÉRCITO**, empiezan las **Activaciones** del siguiente **Bando**, siguiendo en orden descendente el valor de **TÁCTICAS** del mismo apartado. Si todos los **Bandos** han **Activado** las **Unidades** y aún quedan **Unidades** por **Activar**, repite el proceso siguiendo el orden establecido. Recuerda que en el mismo **Turno** no se puede **Activar** la misma **Unidad** más de una vez, por lo que si un **Bando** ha **Activado** a todas sus **Unidades** debe pasar al siguiente **Bando**. El **Turno** acaba cuando se hayan **Activado** todas las **Unidades** con vida en el tablero.

En el cuadro de **Atributos** de algunas **Unidades** es posible que se describan algunas reglas que modifiquen **Tiradas** u otros **Atributos**. Lee atentamente la descripción y aplica las modificaciones que provoque la regla en la partida. Una de las modificaciones más típicas es poder repetir una **Tirada**. En ningún caso, ningún **Dado** o **Tirada de dados** puede repetirse más de una vez.

Dados de energía y su uso (es aconsejable no usar este apartado en la primera partida)

En la versión demo, cada **Bando** recibe 4 **Dados de energía** (representados por dados **D6**) y 2 adicionales si tiene una o más **Unidades** con la **Característica Mago o Músico** en su **Banda** al inicio de cada **Turno**.

Cada vez que quieras utilizar una **Carta de Artimañas** debes gastar un **Dado de Energía** y cumplir los requisitos que se especifican en la descripción. Una vez retirado el **Dado**, aplica los efectos de la **Artimaña** que has usado.

Para lanzar cualquier **Hechizo**, puedes gastar tantos **Dados de energía** como quieras para obtener tantos resultados de 4 o más como indique el apartado **Ener.** del **Hechizo** que quieres utilizar. (Ej.: El **Hechizo Filos negros** requiere de **Ener.2** por lo que cuando realices la **Tirada** con la cantidad de **Dados de Energía** que hayas decidido, debes obtener al menos 2 resultados de 4 o más para que los efectos del **Hechizo** sean exitosos, en caso de no conseguir suficientes resultados, el **Hechizo** falla y no se aplica ningún efecto). La misma **Unidad** no puede lanzar más de una vez el mismo **Hechizo** en el mismo **Turno**.

Cualquier **Dado de energía** utilizado por cualquier motivo se retira como gastado. Los **Dados de Energía** que no hayan sido gastados antes de que acabe el **Turno** se pierden.

Dados y resultados posibles:

Dados de Tiradas para Impactar		Dados de Tiradas para Herir		Dados numéricos	
					
1	2	1	2		
					
3	4	3	4		
Resultados fallidos 1. Fallo Crítico 2. Fallo		Resultados fallidos 1. Rasguño Resultados exitosos 2. Herida 3. Herida profunda 4. Herida crítica		Dados de 6 caras - D6 . Dados de 3 caras - D3 (se resuelven dividiendo el resultado de un D6 por la mitad, redondeando fracciones hacia arriba).	

Equivalencia de dados para juego Demo sin material específico en dados D6:

1.	2.	3.	4.	5.	6.	1.	2.	3.	4.	5.	6.
											

Esta descripción del juego está diseñada para aprender las mecánicas de **Rising Sagas** y para desarrollar partidas rápidas más enfocadas al aprendizaje. Muchos de los **Atributos** y reglas descritas en cada **Facción** no llega a aplicarse, al igual que en ninguna de las casillas del tablero se aplican las reglas de **Obstáculos** y **Coberturas** que se desarrollan más adelante, ni se tienen en cuenta otras **Acciones** que pueden modificar la partida, como **Áreas de combate**, **Campo de visión**, **Chequeos de Control...**

FACCIONES DISPONIBLES PARA LA DEMO RISING SAGAS

LAS MINAS DE YULLNYM

ESTRATEGIAS DEL EJÉRCITO Tácticas: 4 Estrategia: 2

Tu banda debe cumplir los siguientes requisitos:

- Debe tener mínimo 3 Unidades.
- Debes incluir una Miniatura como Líder.
- Debes incluir al menos 2 Unidades Guerrero.
- Puedes incluir un máximo de 1 Único.

Las Armas de disparo del ejército son las siguientes:

Ballesta	Rifle de forja	Rifle rotativo
Dis: (6), P: (0), D: (1)	Dis: (7), P: (1), D: (2)	Dis: (7), P: (1), D: (1) Este Arma realiza 3 disparos

Las reglas comunes de la facción son las siguientes:

¡Rudos hasta las barbas!	Cuerno de Yullnym
Si la Unidad selecciona como objetivo de todos sus Ataques de combate a una Miniatura que tenga más Puntos Vitales , gana 1 Ataque hasta que finalice su Activación .	Las Unidades con esta regla que estén a 4 casillas o menos de otra Unidad amiga pueden repetir sus tiradas fallidas de sus Chequeos de Control .

UNIDADES DE LA FACCIÓN

Biggvyr "El Beodo"	Infantería, Único	M	P	AG	PV	C	At	X
Rango: 6	Pts:340	3	0	3	10	5	5	2
<i>Reglas especiales</i>	<i>¡Rudos hasta las barbas!, Cuerno de Yullnym, La mejor defensa es una buena cerveza</i>							
<i>Equipo Incluido</i>	<i>Protección de (3+), Protección especial de (5+), Las enfría gaznates</i>							
La mejor defensa es una buena cerveza	Cuando Actives a Biggvyr , pero antes de realizar la Acción de movimiento lanza 1D6. Si el resultado es 1 Biggvyr se emborracha demasiado y cada casilla que mueva debe ser elegida de forma aleatoria mediante un Dado numérico . Si el resultado es de 2 a 5, Biggvyr gana 1D3 Ataques hasta el final de su Activación . Si el resultado es 6, hasta que finalice el Turno sólo puede perder como máximo 4 PV .							
Las enfría gaznates	Por cada resultado de Fallo crítico que obtenga Biggvyr en sus Ataques de combate selecciona una Unidad amiga a 3 casillas o menos de él. La Unidad seleccionada gana (+1) en su Atributo de Ataques hasta que finalice la siguiente Activación de esa Unidad .							

Tagar "El salvaje"	Infantería, Único	M	P	AG	PV	C	At	X
Rango: 6	Pts:370	5	1	3	12	5	6	3
<i>Reglas especiales</i>	<i>¡Rudos hasta las barbas!, Cuerno de Yullnym, Luchador trastornado, Irascible</i>							
<i>Equipo Incluido</i>	<i>Protección especial de (4+), La Honrosa</i>							
Luchador trastornado	Si Tagar está dentro de un Área de combate enemiga, supera automáticamente cualquier Chequeo de Control							
Irascible	Por cada 2 Puntos Vitales que le falten a Tagar de su valor inicial gana (+1) Ataque .							
La Honrosa	Cada resultado para Herir de Herida Crítica se resuelve con Daño 3.							

Portador del Cuerno	Infantería, Músico	M	P	AG	PV	C	At	X
Rango: 5	Pts:280	3	0	2	9	5	3	2
<i>Reglas especiales</i>	<i>¡Rudos hasta las barbas!, Cuerno de Yullnym, Tonadas de la Forja</i>							
<i>Equipo Incluido</i>	<i>Protección de (4+)</i>							
Tonadas de la Forja (Arma de disparo)	Dis: (8), P: (1), D: (1) Utiliza los Dados de Energía en la tirada para impactar con este Arma en lugar de los habituales (Tantos como consideres). Cada resultado de (4+) causa 2 Impactos automáticos . Cada resultado de 1 en los dados de energía debe resolverse contra el Portador del Cuerno .							

Señor de la mina	Infantería	M	P	AG	PV	C	At	X
Rango: 5	Pts:350	3	0	2	10	6	5	2
<i>Reglas especiales</i>	<i>¡Rudos hasta las barbas!, Cuerno de Yullnym</i>							
<i>Equipo Incluido</i>	<i>Protección de (3+), Protección especial de (5+), rifle de la forja</i>							
Puede ascender a uno de los siguientes Rangos:								
- Rango 6. La Unidad gana 1 punto a su Atributo de Perforación.								+20 pts
- Rango 7. La Unidad gana 1 punto a su Atributo de Perforación y sus Ataques de combate tienen Daño 2 en lugar de 1.								+30 pts

Guerrero enano	Infantería, Guerrero	M	P	AG	PV	C	At	X
Rango: 3	Pts:220	3	0	2	8	5	3	2
<i>Reglas especiales</i>	<i>¡Rudos hasta las barbas!, Cuerno de Yullnym</i>							
<i>Equipo Incluido</i>	<i>Protección de (4+), ballesta</i>							
Puede ascender a uno de los siguientes Rangos:								
- Rango 4. La Unidad gana 1 punto a su Atributo de Perforación.								+20 pts
- Rango 5. La Unidad gana 1 punto a su Atributo de Perforación y un modificador de (+1) e sus tiradas de Protección								+30 pts

Barba imbatible	Infantería	M	P	AG	PV	C	At	X
Rango: 3	Pts:245	5	1	2	8	5	6	2
<i>Reglas especiales</i>	<i>¡Rudos hasta las barbas!, Los más brutos, Tajos letales</i>							
<i>Equipo Incluido</i>	<i>Protección de especial de (5+)</i>							
Puede ascender a uno de los siguientes Rangos:								
- Rango 4. La Unidad gana 1 Ataque adicional.								+20 pts
- Rango 5. La Unidad gana 1 Ataque adicional y su Protección especial cambia a (+4)								+55 pts
Los más brutos	Si Tagar es el líder de la banda, esta Unidad gana la característica Guerrero.							
Tajos letales	Cada resultado de Impacto crítico en las tiradas para Impactar de esta Unidad tiene Daño (2) en lugar de (1).							

Certero	Infantería, Guerrero	M	P	AG	PV	C	At	X
Rango: 3	Pts:240	3	0	2	8	4	2	2
<i>Reglas especiales</i>	<i>¡Rudos hasta las barbas!, Cuerno de Yullnym</i>							
<i>Equipo Incluido</i>	<i>Protección de (5+), ballesta</i>							
Puede ascender a uno de los siguientes Rangos:								
- Rango 4. Cambia su Ballesta por Rifle de forja.								+15 pts
- Rango 5. Cambia su Ballesta por Rifle de forja y en su Acción de Disparo puede repetir los resultados de Fallo.								+30 pts

**** Rising Sagas tendrá su versión completa disponible en Enero de 2022. ****

ARTIMAÑAS DE LAS MINAS DE YULLNYM

Barril Rreanimadorr - 5 pts (2) <i>-Uso único-</i> Puedes utilizar este objeto justo cuando elijas a la Unidad que vas a Activar . La Unidad activada recupera tantos PV como su Atributo inicial de Aguante .	Roca antichisporroteos - 5 pts (2) <i>-Uso único-</i> Puedes utilizar este objeto cuando una Unidad amiga sea seleccionada como objetivo de un Hechizo enemigo y se haya resuelto exitosamente la Tirada Cargas de Energía . El Hechizo no tiene ningún efecto.	Cerra capilarr - 5 pts (4) Puedes utilizar este objeto justo cuando elijas a la Unidad que vas a Activar . Hasta el final del Turno , los Ataques en combate que reciba la Unidad activada con un resultado de Impacto crítico deben ser repetidos.
Carrdio con cerveza - 5 Pts (4) 	Filo templado - 5 pts (4) 	Cepo Machacatobillos - 10 pts (6) 
Cerveza concentrada - 10 pts (4) 	Activarr rrotadorres - 10 pts (4) 	¡Apunta un tanto! - 15 pts (2) 

MISIONES SECUNDARIAS DE LAS MINAS DE YULLNYM

Este ejército debe elegir una misión secundaria de las listadas a continuación además de la misión principal:

- Robustez enana. 
- ¡No trratamos con bichos! Ganas 
- Trronchar y abatirr. 
- Borrachos perro firmes. 



**** El contenido marcado con este símbolo estará disponible en la versión completa del juego Rising Sagas****

LAS LEGIONES YERMAS

ESTRATEGIAS DEL EJÉRCITO

Tácticas: 5 Estrategia: 1

Tu banda debe cumplir los siguientes requisitos:

- Debes elegir una **Miniatura como Líder**.
- Debes incluir al menos 1 **Unidad Guerrero**.
- Sólo puedes incluir un máximo de 3 **Terroríficos**
- Puedes incluir un máximo de 1 **Único**.

Las **Armas de disparo** del ejército son las siguientes:

Par encadenado	Jabalinas
Dis: (3), P: (0), D: (1)	Dis: (4), P: (0), D: (2)
Realiza tantos Disparos como el número de Ataques de la Unidad .	

Las reglas comunes de la facción son las siguientes:

Aura Terrorífica	Vestigios Corruptos
Las Unidades enemigas que elijan como objetivo de sus Ataques de combate a una Miniatura con esta regla deben realizar justo antes un Chequeo de Control . Si es exitoso, realiza la Acción con normalidad, y si es fallido, la Unidad atacante reduce su cantidad total de Ataques a la mitad (redondeando decimales hacia arriba).	Al inicio de cada Turno , antes de cualquier Activación , las Unidades con esta regla deben elegir uno de estos efectos que durará hasta que finalice el Turno : <ul style="list-style-type: none"> • Gana (+1) Ataque. • Puede repetir sus Chequeos de Control fallidos. • Gana (+1) a su Movimiento • Puede repetir los resultados de 1 e su tirada de Protección especial

UNIDADES DE LA FACCIÓN

Ufgar "El Coleccionista"	Infantería, Único, Terrorífico	M	P	AG	PV	C	At	X
Rango: 9	Pts:660	5	2	6	12	6	7	3
Reglas especiales	<i>Aura Terrorífica, Vestigios Corruptos, Elegido de la Oscuridad, Erradicador</i>							
Equipo Incluido	<i>Protección de (3+), Protección especial de (5+), Mandíbulis Selecta</i>							
Elegido de la Oscuridad	Ufgar puede elegir un efecto adicional hasta el final del Turno con la regla Vestigios corruptos en lugar de sólo uno.							
Erradicador	Ufgar puede repetir todos los resultados fallidos de sus tiradas para Impactar y Herir de sus Ataques en combate.							
Mandíbulis Selecta	Los resultados de Herida profunda y Herida Crítica no salvados causan 1D3 Daños.							

Iorghu "Gladiador oscuro"	Infantería, Único	M	P	AG	PV	C	At	X
Rango: 7	Pts:450	5	0	5	11	6	4	3
Reglas especiales	<i>Aura Terrorífica, Genética bélica, Maestro de armas</i>							
Equipo Incluido	<i>Protección de (4+), Protección especial de (5+)</i>							
Genética bélica	Iorghu gana (+1) a su Atributo de Ataques al inicio de cada Turno hasta un máximo de 11 Ataques totales, que se mantienen hasta el final de la partida.							
Maestro de armas	Si a lo largo de la partida Iorghu mata a un personaje con la Característica Único que tuviese en su apartado de Equipo incluido cualquier tipo de Arma , puede elegir portar su Arma o cambiarla por una que ya porte en caso de que ya esté utilizando una y aplicar todas las reglas que tengan descritas.							

** *Rising Sagas* tendrá su versión completa disponible en Enero de 2022. **

Portador Vestigial	Infantería, Mago	M	P	AG	PV	C	At	X
Rango: 5	Pts:350	5	0	5	8	6	3	2
<i>Reglas especiales</i>	<i>Aura Terrorífica, Vestigios Corruptos, 1 Hechizo aprendido</i>							
<i>Equipo Incluido</i>	<i>Protección de (4+), Protección especial de (5+), Par encadenado</i>							
Puede ascender a uno de los siguientes Rangos:								
- Rango 6. La Unidad tiene 1 Hechizo aprendido adicional.								+30 pts
- Rango 7. La Unidad tiene 2 Hechizos aprendidos adicionales y tiene un modificador de (+1) en sus tiradas para canalizar Cargas de energía .								+50 pts

Guerrero de la legión	Infantería, Guerrero, Terrorífico	M	P	AG	PV	C	At	X
Rango: 5	Pts:310	5	0	5	8	5	6	2
<i>Reglas especiales</i>	<i>Aura Terrorífica, Vestigios Corruptos</i>							
<i>Equipo Incluido</i>	<i>Protección de (3+)</i>							
Puede ascender a uno de los siguientes Rangos:								
- Rango 6. La Unidad gana (+1) 1 Ataque adicional.								+10 pts
- Rango 7. La Unidad gana (+1) Ataque adicional y (+1) a su Atributo de Perforación .								+20 pts

Salvaje	Infantería, Guerrero	M	P	AG	PV	C	At	X
Rango: 4	Pts:180	5	0	4	6	5	5	2
<i>Equipo Incluido</i>	<i>Protección de (5+), Jabalinas</i>							
Puede ascender a uno de los siguientes Rangos:								
- Rango 5. La Unidad tiene 1 Ataque adicional.								+15 pts
- Rango 6. La Unidad tiene 1 Ataque adicional y tiene un modificador de (+1) en sus tiradas de Protección .								+25 pts

Aullador joven	Criatura, Terrorífico	M	P	AG	PV	C	At	X
Rango: 5	Pts:150	8	2	5	5	4	6	3
<i>Reglas especiales</i>	<i>Reconocer al señor, Alimentarse</i>							
<i>Equipo Incluido</i>	<i>Protección de (5+)</i>							
<i>Reconocer al señor</i>	Si la Unidad está a 5 casillas o menos del Líder de su banda supera automáticamente sus Cheques de Control .							
<i>Alimentarse</i>	Lanza un D6 por cada Punto Vital que la Unidad elimine de cualquier enemigo. Con un resultado de (3+) el Aullador joven recupera 1 Punto Vital perdido.							

ARTIMAÑAS DE LAS LEGIONES YERMAS

<p>Aura pavorosa - 5 pts (3)</p> 	<p>Sellos de exterminio - 10 pts (2)</p> <p>Puedes utilizar esta Carta justo cuando elijas a la Unidad que vas a Activar. La Unidad activada considera como exitosos sus resultados de Fallo en sus Tiradas para impactar hasta que finalice su Activación.</p>	<p>Ley bárbara - 10 pts (4)</p> <p>Puedes utilizar esta Carta justo al Activar a una Unidad que no tenga la regla Vestigios corruptos. La Unidad activada gana 1 Ataque adicional hasta el final del Turno.</p>
<p>Mutaciones - 10 Pts (2)</p> <p>Puedes utilizar esta Carta al inicio del Turno. Todas las Unidades con la regla Vestigios Corruptos ganan 1D3 Ataques adicionales hasta el final del Turno, pero mientras esté este efecto activo, los resultados de Fallo crítico no pueden ser repetidos de ninguna forma y deben resolverse contra la Miniatura que realiza los Ataques.</p>	<p>Puñales efímeros - 10 pts (3)</p> 	<p>Gruñidos de la Legión - 10 pts (3)</p> 
<p>Costillar - 10 pts (4)</p> 	<p>Piel curtida - 10 pts (4)</p> 	<p>Propagar el dolor - 10 pts (4)</p> 

MAGIA MALDITA

Hechizo	Ener	Descripción
Foco vigilante	1	
Efímero oscuro	1	
Filos Negros	2	<i>Ascenso</i> . Elige una Unidad amiga a 6 casillas de tu Mago . La Miniatura tiene un modificador de (+2) en su Atributo de Penetración hasta que termine su siguiente Activación .
Sentencia	2	
Malla demoníaca	2	

MISIONES SECUNDARIAS DE LAS LEGIONES YERMAS

Este ejército debe elegir una misión secundaria de las listadas a continuación además de la misión principal:

- Ensañamiento. 
- Marcas corruptas. 
- El mal que os aguarda. 
- Divulgar el terror. 



**** El contenido marcado con este símbolo estará disponible en la versión completa del juego Rising Sagas****

**** Rising Sagas tendrá su versión completa disponible en Enero de 2022.****

CONFIGURACIÓN DE INICIO RÁPIDO DE BANDAS

LAS MINAS DE YULLNYM

UNIDAD	TOTAL PUNTOS	PUNTOS DE LISTA
Señor de la mina (+350), Rango 7 (+30) [Líder]	380	1125/1200
Guerrero enano (+220), Rango 5 (+30)	250	
Guerrero enano (+220), Rango 5 (+30)	250	
Barba imbatible (+245)	245	

LAS LEGIONES YERMAS

UNIDAD	TOTAL PUNTOS	PUNTOS DE LISTA
Guerrero de la legión (+310), Rango 7 (+30) [Líder]	340	1180/1200
Salvaje (+180)	180	
Salvaje (+180)	180	
Salvaje (+180)	180	
Aullador joven (+150)	150	
Aullador joven (+150)	150	

EL IMPERIO DE BRADOFFHILL



LOS AELFREI



EL IMPERIO DE JIGOKU



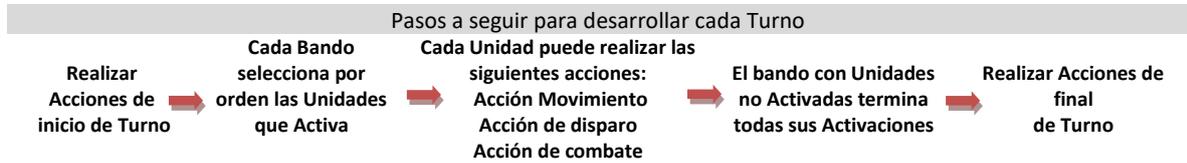
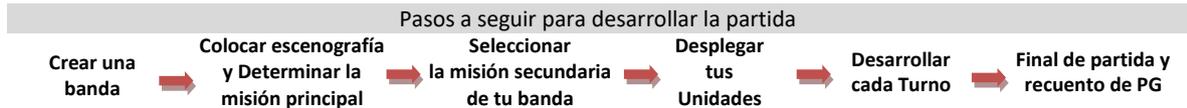
DESCENDIENTES DRACOTI



ASENTAMIENTOS BRAGKOR



REFERENCIAS RÁPIDAS



Acciones de Inicio de Turno Obligatorias
Acciones de final de Turno Obligatorias

Determinar **Dados de Energía** disponibles

Acciones de cada Unidad activada	
Acción de Movimiento	La Unidad puede Mover tantas casillas contiguas como su Atributo de Movimiento
Acción de Disparo	La Unidad puede disparar a Unidades enemigas dentro de su Línea de visión o lanzar Hechizos
Acción de Combate	La Unidad puede realizar Ataques si está dentro de un Área de combate enemiga.

Tipos de Hechizos

- **Disparo.**
- **Ascenso.** No se necesita **Línea de visión** para seleccionar el objetivo y se puede lanzar a **Unidades** amigas que estén dentro de un **Área de combate**.
- **Condena.**
- **Zona.**
- **Aura.**

Perfil de Atributos

- **Movimiento (M).** Cantidad de casillas que pueden desplazarse las **Miniaturas**.
- **Agilidad (AG).** Facilidad de las **Miniaturas** para esquivar golpes enemigos y huir de ellos.
- **Perforación (P).** Es capacidad de las **Unidades** para atravesar la protección enemiga.
- **Puntos Vitales (PV).** Atributo que determina cuánto daño son capaces de soportar las **Miniaturas**.
- **Control (C).** Capacidad de las **Miniaturas** de mantenerse firmes en batalla.
- **Ataques (At).** Cuántos golpes son capaces de asestar las **Miniaturas**.
- **Aguante (X).** Sobreesfuerzos o desgaste que son capaces de soportar las **Miniaturas**.
- **Rango.** Experiencia de las **Miniaturas** en batalla.

Otras palabras clave

- **Unidad amiga.** Que pertenece a tu Banda
- **Unidad enemiga.** Que no pertenece a tu Banda
- **Tirada.** Conjunto de dados que pertenecen a la misma Acción.
- **Unidad que elimina.** Es aquella Unidad que elimina el último **PV** de la Unidad eliminada.
- **Modificador.** Elemento que cambia los resultados de un dado o toda la Tirada aplicando el cambio al valor que especifica.
- **Puede (...).** El jugador puede elegir si aplicar la regla o no.
- **Debe (...).** El jugador no puede elegir y está obligado a aplicar la regla.
- **(...) automático / Automáticamente.** La Acción, regla o Tirada se resuelve de forma exitosa sin realizar ninguna tirada.

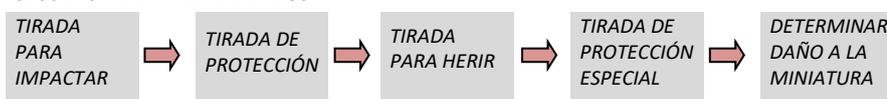
Resultados en las tiradas de dados

Tirada para impactar		Tirada para Herir		Dados numéricos
	Fallo crítico		Rasguño	 Opciones D6= Dado de 6 caras D3= Dado de 3 caras (Los resultados se dividen a la mitad redondeando decimales hacia arriba)
	Fallo		Herida	
	Impacto		Herida profunda	
	Impacto crítico		Herida Crítica	

ACLARACIONES PARA LAS TIRADAS

- **Tiradas con resultado fallido (antes de aplicar reglas).** Fallo, Fallo Crítico, Rasguño y resultados cuyo valor no coincida entre los requeridos en una tirada de dados numéricos.
- **Repetición de tirada de dados.** No se puede repetir el mismo dado o ninguna tirada de dados más de una vez independientemente de qué reglas u Objetos mágicos se apliquen.
- **Tiradas para resolver datos aleatorios.** Son Tiradas necesarias en ciertas ocasiones para resolver acciones aleatorias. Estas Tiradas deben resolverse cada vez que se utilice el elemento o acción que requiera la tirada.

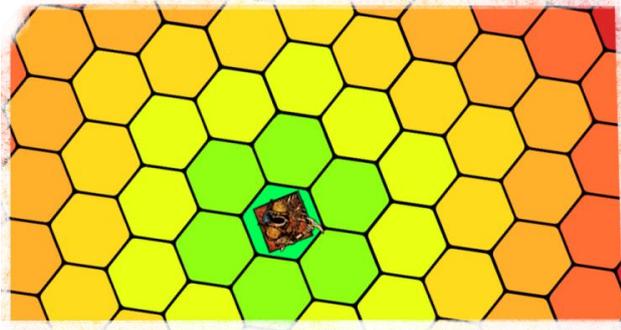
SECUENCIA DE TIRADA DE DADOS



Tirada de Evasión

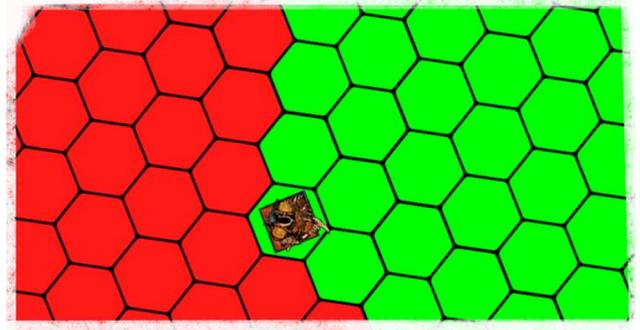


INTERACCIÓN ENTRE UNIDADES



MEDIR DISTANCIAS EN CASILLAS

Para contar las casillas de se debe contar formando círculos de casillas contiguas desde el **Área de Combate** de la **Miniatura**.



DETERMINAR EL CAMPO DE VISIÓN



DETERMINAR LA LÍNEA DE VISIÓN



EVASIÓN: CUÁNDO ES NECESARIO HACER LA TIRADA

Entrar a un Área de combate enemiga

Mover a través de un Área de combate enemiga

Salir de un Área de combate enemiga

Tiradas necesarias para superar Evasión



Tipos de Elementos de escenografía

Cobertura

Obstáculo



1. Nombre - 2. pts (3. Cant.)

4. Descripción de sus efectos

CARTAS DE OBJETOS MÁGICOS

Debes gastar **1 Dado de energía** por cada carta utilizada

1. **Nombre:** Designa qué carta vas a utilizar.
2. **Coste en Pts:** Determina la cantidad de **puntos** que debes destinar en añadir 1 carta con ese nombre del total de **puntos** que has acordado jugar con tus contrincantes.
3. **Cantidad:** Es el límite de veces que puedes incluir una carta con ese nombre en tu lista.
4. **Descripción de sus efectos:** Engloba la información necesaria para resolver los efectos de la carta y en qué circunstancias puede utilizarse.

MISIONES PRINCIPALES



(Para resolver los objetivos de cada misión, se considera que una **Unidad** elimina a otra cuando elimina el último **PV** que tuviese y por ello se retira del tablero)



**** El contenido marcado con este símbolo estará disponible en la versión completa del juego Rising Sagas****

*****Rising Sagas* tendrá su versión completa disponible en Enero de 2022.****

“El mal que en las eras olvidadas amenazó con conquistar los confines de todo lo que existe, está avanzando de nuevo. Todos los seres y territorios que formaban nuestro ya debilitado equilibrio, están a punto de encontrarse con la destrucción más absoluta si no hay fuerza capaz de detener ese poder.

Las razas más longevas apenas recuerdan lo que fue enfrentarse a Abalam y, por supuesto, las nuevas apenas se hacen a la idea de lo que está por llegar.”

Los ejércitos del Gea se preparan para enfrentarse a la gran amenaza que en el pasado estuvo cerca de arrasar el mundo entero. Bandas de todas las facciones deben hacerse con los recursos necesarios para la guerra que se avecina. La era de Abalam comienza.



HERA
MODELS.COM

LANZAMIENTO OFICIAL 2022
MAS INFO EN
www.heramodels.com

