

# PRIMERAS MANIOBRAS

## ESCENARIOS

Los combatientes de Hell Dorado no combaten por placer (en fin, no todos...) Para justificar el motivo por el cual las compañías se enfrentan, antes de cada partida debéis elegir, o determinar aleatoriamente, un escenario de combate. Cada escenario tiene reglas especiales y las condiciones de victoria que permiten saber cuándo se ha acabado la partida y quién es el vencedor. La destrucción total del adversario es deseable, pero no siempre es necesario para ganar la partida, como veréis a continuación.

Más abajo encontrareis las definiciones técnicas de ciertos puntos de las reglas más comunes que se utilizan en los escenarios. No es necesario conocerlas todas desde la primera partida. Basta con leerlas sólo cuando se vaya a jugar dicho escenario.

La elección de un escenario se hace después de que los jugadores hayan compuesto sus compañías.

### PREPARACIÓN DE UN ESCENARIO

Antes de iniciar una partida de Hell Dorado, cada jugador deberá determinar su valor de Dominación.

A continuación deberás decidir junto con tu adversario el escenario a jugar. Podéis tomar la decisión en mutuo acuerdo o echarlo a suerte. Cada compañía no posee las mismas oportunidades de ganar en todos los escenarios, pero es lo que ocurre en todos los juegos de miniaturas. No hay que olvidar que no hay victoria sin peligro, ni triunfo sin gloria.

#### ¿QUÉ ESCENARIO COGER?

Es evidente que para la primera partida, el escenario de conquista es el más simple.

Pero también, si queréis dejar al azar el conflicto que vais a librar, podéis utilizar la siguiente tabla:

1d6	escenario
1-2	Conquista
3	Recuperación
4	Defensa
5	Emboscada
6	El jugador con la Dominación elige el escenario.

El escenario debe ser leído por cada jugador, y es necesario elegir a un atacante y un defensor, deberán determinarse en el momento indicado, ya sea aleatoriamente o por común acuerdo (si los dos jugadores no se ponen de acuerdo o si uno de los dos no quiere echarlo a suerte, es el jugador que posee la Dominación quien decide qué papel jugará cada uno).

Los jugadores se colocan en los extremos del campo, de modo que queden cara a cara. A continuación deben elegir el tipo de campo de

batalla y colocar los terrenos correspondientes. Si el escenario comporta restricciones en cuanto a los terrenos a utilizar, los jugadores deben tenerlo en cuenta durante la fase de colocación de los decorados.

#### **NOTA A LOS DEBUTANTES**

En las primeras partidas de Hell Dorado conformaos con utilizar los elementos de decoración generales descritos más adelante, pasando por alto las reglas de composición del campo de batalla y otras zonas de conflicto. Más adelante, cuando controléis perfectamente las reglas y las habilidades de vuestros combatientes, podéis utilizar las reglas completas.

La fase siguiente es la colocación de las miniaturas. Utilizaremos las zonas de despliegue determinadas por el escenario. Dentro de los escenarios de Conquista y Recuperación, es el jugador con Dominación quien elige quién colocará su compañía en el campo antes que el otro. En el caso de los

escenarios de Defensa y Emboscada, es el defensor quien coloca primero. El emplazamiento no es secuencial: el jugador que debe colocar su compañía en primer lugar ha de colocar todas sus miniaturas sobre el campo antes de que su adversario haga lo mismo. Excepción: los combatientes que poseen la habilidad Despliegue avanzado y Emboscada se colocan después de que se hayan colocado el resto de las miniaturas de las dos compañías. Si los dos jugadores poseen combatientes dotados con estas habilidades, es quien posee más figuras con estas habilidades quien elige el orden en que se colocarán. (en el caso de empate, es el jugador con Dominación quien decide)  
¡Y no os queda más que jugar!

#### **DEFINICIONES**

##### **ATACANTE:**

En los escenarios de Defensa y Emboscada uno de los jugadores deberá tomar la ofensiva y será declarado como el atacante. Para conseguir la victoria deberá llevar a cabo la misión que se le ha confiado. Se puede determinar este papel

#### **COLOCACIÓN DE UNA PARTIDA DE HELL DORADO**

El orden de las diferentes fases debe ser rigurosamente respetado.

**Definición de presupuesto:** los jugadores deben acordar el tamaño de las compañías que van a utilizar. El valor base es de 200 PA

**Composición de las compañías:** los dos jugadores establecen secretamente la lista de los combatientes que van a utilizar. Todos los combatientes seleccionados deben estar representados por sus correspondientes miniaturas pintadas y peanas, lo más armoniosamente posible.

**Cálculo de la Dominación:** sin revelar la composición exacta de su ejército, cada jugador debe comunicar su valor de Dominación a su adversario.

**Determinación del escenario:** el escenario que va a jugarse debe estar definido. Se procederá a determinar al defensor y al atacante si fuera necesario. Todas estas elecciones deben hacerse en mutuo acuerdo, echándolo a suerte o por la elección unilateral del jugador con Dominación.

**Colocación de los jugadores:** cada jugador elige un lado del campo de batalla (los dos deben estar cara a cara)

**Determinación de la naturaleza del campo de batalla:** los jugadores eligen mediante acuerdo, por azar o por Dominación la naturaleza del campo de batalla

**Colocación de los elementos decorativos:** durante esta fase, un poco compleja, los jugadores deben “crear” el tablero de juego con la ayuda de los elementos decorativos de los que dispongan.

**Colocación de los combatientes:** los jugadores colocan sus combatientes en un orden que depende del escenario a jugar (ver descripción de cada escenario) Generalmente es el jugador que posee la Dominación quien decide quien coloca primero.

**¡Jugar!**

aleatoriamente, o bien en acuerdo (Si los dos jugadores no se ponen de acuerdo o si uno no quiere echarlo a suertes, es el jugador con Dominación quién elige el papel que jugará)

### CONTROL MÍSTICO DE UNA ZONA

Para controlar de modo místico una zona (determinada por el escenario) se suma el valor total de Fe de los combatientes de cada campo (excepto insignificantes) cuya peana esté al menos en parte dentro de dicha zona. Los combatientes ateos se considera que tienen una fe de 1. La compañía cuyo total de Fe sea el mayor controla la zona. Si un combatiente está entre dos zonas de control, se considera que está presente en la zona donde su peana está más adentrada.

### CONTROL ESTRATÉGICO DE UNA ZONA

Para controlar estratégicamente una zona (determinada por el escenario) se suma el Mando de todos los combatientes de cada bando (excepto insignificantes) cuya peana esté al menos en parte dentro de dicha zona. La compañía con el valor total de Mando más alto controla la zona. Si un combatiente se encuentra entre dos zonas de control, se considera que está presente en la zona donde su peana está más adentrada.

### CONTROL TÁCTICO DE UNA ZONA

Para controlar tácticamente una zona (determinada por el escenario) se suma el total de combatientes de cada bando (excepto Insignificantes) cuya peana esté al menos en parte de dicha zona. La compañía que posea más combatientes en esa zona, la controla. Si un combatiente está entre dos zonas de control, se considera que está presente en la zona donde su peana está más adentrada. (Si un jugador tiene el atrevimiento de decir que una de sus futuras está por igual entre dos zonas, será azotado a golpe de ortigas frescas y su miniatura será fundida para hacer un supositorio que le será administrado a continuación)

### DEFENSOR

Generalmente, en los escenarios de Defensa y Emboscada, uno de los combatientes deberá impedir a su adversario llevar a cabo su misión para llevarse la victoria, y se le llamará Defensor. (Sobrevivir a los asaltos del atacante es generalmente un buen modo de evitar que este último se lleve la victoria). Se puede

determinar este papel aleatoriamente o mediante acuerdo común. (Si los dos jugadores no se ponen de acuerdo o si uno no quiere echarlo a suertes, es el jugador con Dominación quién elige el papel que jugará)

### DURACIÓN DETERMINADA

Un escenario con una duración determinada se termina al final del turno indicado en su descripción.

### DURACIÓN VARIABLE

Un escenario con una duración variable se termina normalmente al final del turno que indica su descripción. Sin embargo, uno de los dos jugadores puede decidir gastar 1 punto de CMD permanente durante la fase de preparación de su último turno “teórico” para alargar la partida un turno más. Cada jugador tiene la posibilidad de utilizar esta opción una vez. Una partida con una duración variable no puede alargarse más de 2 turnos del límite teórico del escenario.

### AVALANCHA (NUÉE)

Cuando una compañía dispone de esta habilidad, todos sus miembros que no sean Únicos pueden volver al juego después de ser eliminados. Ellos regresan durante la fase de preparación del turno en el que han muerto. Los combatientes que entran en juego de este modo se colocan en contacto con un borde del tablero, en la zona de despliegue del jugador que los maneja, y fuera de una zona de control enemiga. Se activarán con normalidad durante la fase de acción. Un combatiente que dispone de la habilidad Desplazamiento avanzado, puede utilizarla cuando entra en juego de esta forma. Un combatiente engullido no puede volver al juego mientras no haya sido digerido completamente.

### OBJETOS LIGEROS

Para intentar coger un objeto ligero, el combatiente tiene que estar en contacto con el objeto y efectuar una acción de Concentración. Un combatiente que lleve un objeto ligero se desplaza, combate y actúa con normalidad. Posar un objeto ligero en el suelo se considera igual a un poder pasivo. Para pasar un objeto ligero a un combatiente aliado en contacto se debe hacer una acción de Focalización. Un combatiente sólo puede llevar un objeto, ya sea pesado o ligero. Si el portador de un objeto

muere, el objeto se desplaza al lugar donde lo encontró su portador .

Un objeto en el suelo se representa mediante un peón de tamaño de una peana mediana (30mm).

Un objeto en el suelo es llano y no molesta en absoluto en los desplazamientos. Cuando una figurita carga con un objeto, el peón que lo representa se retira del campo y se coloca sobre la carta de reclutamiento del jugador que lo transporta.

Los combatientes Insignificantes no pueden llevar objetos.

### OBJETOS PESADOS

Para poder cogerlo, el combatiente debe estar en contacto con el objeto y efectuar una acción de Concentración. Un combatiente que lleve un objeto pesado es afectado por las siguientes penalizadores: -1 TIR, -1 CBT, -1DEF, sin Carga, sin Carrera y sin Huir. Posar en el suelo un objeto pesado se considera igual a un poder pasivo. Para pasar un objeto pesado a un combatiente aliado en contacto se debe hacer una acción de Focalización. Un combatiente sólo puede llevar un objeto, ya sea pesado o ligero. Si el portador de un objeto muere, el objeto se coloca en el mismo lugar donde se lo encontró su portador.

Un objeto en el suelo se representa por un peón del tamaño de una peana mediana (30 mm)

Un objeto en el suelo es llano y no molesta en absoluto en los desplazamientos. Cuando una figurita lleva un objeto, el peón que lo representa se retira del campo y se coloca sobre la carta de reclutamiento del jugador que lo transporta.

Los combatientes Insignificantes no pueden llevar objetos.

### PUNTOS DE CONQUISTA

En algunos escenarios se utilizan puntos de conquista PC que sirven para determinar el ganador.

### REZAGADOS

Los combatientes rezagados no están presentes en el campo de batalla al inicio de la partida. Pueden estar retenidos por fuerzas hostiles o por condiciones climáticas deplorables. Su llegada al campo de batalla es aleatoria. Durante cada fase de preparación después del primer turno, todo jugador que posea combatientes retrasados puede intentar hacerlos entrar en juego. Puede lanzar 1d6 por cada combatiente. Éste podrá entrar en juego con un 4, 5 o 6. Durante las

fases de preparación siguientes, el combatiente entrará en juego con un resultado igual o superior a 3. Para cada combatiente, antes de que el jugador lance el dado, puede gastar un punto de Mando permanente para hacerlo entrar en juego directamente (sin lanzar el dado). También podrá gastar un punto de Mando después de lanzarlo para obtener un segundo intento (nunca más de 2 tiradas). Los combatientes que entren en juego se colocan en contacto con el borde del tablero (salvo si poseen la habilidad Emboscada) en su zona de despliegue y fuera de las zonas de control adversarias. Se activan con normalidad durante la fase de acción del turno en curso. Un combatiente que posee la habilidad Desplazamiento avanzado o Emboscada, puede utilizarlas al entrar en juego.

### SORPRESA

Los combatientes que se activan durante un turno en el cual son sorprendidos, sólo pueden efectuar una de las siguientes acciones:Disparo, Marcha, Asalto, Combate CaC o Concentración.

### TAMAÑO DEL CAMPO DE BATALLA

El tamaño base de un tablero de Hell Dorado es de 30x30 pulgadas de largo. Éste se divide a su vez en 9 partes de 10x10 pulgadas de largo cada una.

### ZONA DE DESPLAZAMIENTO

En la mayoría de los escenarios, cada jugador dispone de una zona de despliegue donde colocará a sus combatientes al inicio de la partida. Cuando se coloca un combatiente en la zona de despliegue, el total de su peana debe estar en ella. La zona de despliegue típica de Hell Dorado es una banda de 5" de largo por 30" de ancho pegada al borde del tablero.

### CONQUISTA

En este escenario, dos compañías han recibido la orden de controlar un punto neurálgico de los Infiernos. No importan las pérdidas, deben verter la sangre para ganar la más mínima pulgada de terreno.

### Punto de partida

La zona de despliegue de cada jugador es una banda de terreno de 5 pulgadas de ancho paralela a su lado y pegada al borde del tablero. Es el Jugador que posee la Dominación quien elige quién coloca antes sus combatientes.

3 PC para el jugador amarillo 1 PC para el jugador azul	3 PC para el jugador amarillo 1 PC para el jugador azul	3 PC para el jugador amarillo 1 PC para el jugador azul
2 PC para cada jugador	2 PC para cada jugador	2 PC para cada jugador
3 PC para el jugador azul 1 PC para el jugador amarillo	3 PC para el jugador azul 1 PC para el jugador amarillo	3 PC para el jugador azul 1 PC para el jugador amarillo

### Duración

La partida se juega en 4 turnos (variable)

### Reglas especiales

Ninguna

### Condiciones de victoria

La superficie del juego se divide en 9 cuadrados de 10 pulgadas (las mismas que se determinan en el momento de colocar el terreno). Al final de cada turno se determina qué jugador posee el control táctico de cada cuadrado. Cada cuadrado controlado reporta una cierta cantidad de puntos de conquista según su localización en el tablero (ver ilustración). Al final de la partida, el jugador que posea la mayor cantidad de puntos de conquista es declarado vencedor. Si los dos jugadores terminan con la misma cantidad de PC, se produce un empate.

## LA CANCIÓN DE LOS TORMENTOS (CONQUISTA)

Al poco de haber llegado a los Infiernos, Nazir ibn Hamid ibn Hajjad es torturado por pesadillas recurrentes que le impiden orar a Alá. Cada noche viaja a un universo onírico donde los espíritus de los muertos intentan vanamente comunicarse con él. Él no puede hablar, pero poco a poco toma consciencia de que un lugar de poder muy cercano es la fuente de su mal, y que los espíritus sólo piden ser liberados de sus tormentos eternos. Nazir reunió a sus mejores combatientes santificados con la firme intención de vencer a sus pesadillas y de dominar la energía mágica que parecía estar al alcance de la mano. Desgraciadamente para él, Asaliah, el ángel rebelde, también sintió el grito de socorro de los espíritus y planea castigarlos por su insolencia. ¡Sólo unos músculos de acero y una fe inquebrantable permitirán triunfar!

### Fuerzas presentes

Un jugador dirige una compañía demoníaca mientras que su adversario manda a una compañía sarracena. Cada fuerza está compuesta únicamente por las miniaturas de las cajas básicas (200 PA para cada bando).

### Campo de batalla

La batalla se desarrolla en una llanura aullante. No hay presente ninguna zona de conflicto. El torbellino eterno del centro del campo de batalla representa a las almas de los torturados que intentan entrar en el mundo material.

### Despliegue de tropas

La zona de despliegue de cada jugador es una banda de terreno de 5" paralela al borde de su lado del tablero. Es el jugador que posee la Dominación quien elige qué jugador colocará antes sus combatientes.

### Duración

La partida se juega en 4 turnos (variable)

### Reglas especiales

La presencia de los espíritus puede afectar a las características de los combatientes. A pesar de que ellos quieren ser liberados, la fe de Asaliah y sus esbirros y el poder mental de los Sarracenos, les permiten canalizar el poder de los espíritus para vencer al enemigo. Cada vez que un jugador gana varios puntos de conquista al controlar una zona (ver el párrafo "condiciones de victoria"), puede decidir que la compañía se beneficie de un bono en lugar de beneficiarse de los PC. Si el control de una zona le aporta 2 PC, el jugador puede decidir que todos los combatientes de su compañía ganen +1 DPT o +1 Fe durante todo el turno siguiente, ganando 1 PC en lugar de 2. La característica mejorada se aplica a toda la compañía y no individualmente a cada combatiente. Si controla una zona que le aporta 3 PC, puede elegir que todos los combatientes de su compañía ganen +1 TIR o +1 CBT durante todo el turno siguiente, ganando así 1 PC en lugar de 3. La característica mejorada se aplica a toda la compañía y no individualmente a cada combatiente. Incluso si un jugador controla varias zonas al mismo tiempo, no puede aumentar una misma característica más de una vez usando este método.

### Condiciones de victoria

La superficie de juego está dividida en 9 cuadrados de 10" de largo (las mismas que se determinan después de colocar el terreno) Al final de cada turno se decidirá qué jugador posee el control místico de cada cuadrado. Cada cuadrado controlado reporta una determinada cantidad de PC según su posición en el tablero (ver ilustración). Al final de la partida, el jugador que posea más Puntos de Conquista es declarado vencedor. Si los dos jugadores tienen la misma cantidad de PC entonces hay empate.

## RECUPERACIÓN

Los Infiernos están llenos de sustancias preciosas, reliquias antiguas y riquezas que volverían loco al más templado de los mortales. Tanto los Demonios como los Perdidos, perversos e inseguros, van a la búsqueda de objetos perdidos y de materiales alquímicos que puedan hacerles avanzar más rápidamente a través de su marcha hacia el poder. Este escenario os propone vivir el combate que libran dos compañías que han descubierto un yacimiento de importantes riquezas. Esta vez, más que una cuestión de conquistar terreno, es poseer esas riquezas tan ansiadas capaces de hacer correr la sangre.

Borde del jugador azul
Zona Central
Borde del jugador amarillo

### EL CÁLIZ DE LOS CRÁNEOS (RECUPERACIÓN)

Bran Carnoth, en su búsqueda de poder absoluto y de fuerza guerrera, busca desde hace meses una reliquia impía que le permitirá beber la sangre de sus enemigos y así robarles su fuerza vital. Pero en el momento en el que él y su jauría llegan a la meta y exploran las ruinas de una necrópolis, una compañía occidental se le opone. Ese grupo de combatientes también busca amasar las reliquias mágicas dentro de un propósito menos místico: todo lo que viene de los Infiernos vale mucho oro una vez devuelto a la Tierra. Ellos ignoran la existencia del cáliz de los cráneos, pero no hay duda de que un ser humano ávido de poder pagaría un buen precio por adquirir ese objeto. ¡El nuevo propietario del Cáliz de los Cráneos será Baptista a través de la sangre!

#### Fuerzas presentes

Un jugador dirige una compañía de Perdidos, mientras que su adversario manda una compañía de occidentales. Cada fuerza está compuesta únicamente por las miniaturas de las cajas básicas (200 PA para cada bando)

#### Campo de batalla

La batalla se desarrolla en una necrópolis. No hay ninguna zona de conflicto presente.

#### Despliegue de tropas

Antes de colocar a los combatientes, y empezando por el jugador con la Dominación, los jugadores deben poner por turno, y uno a uno, 6 pilas de riquezas sobre el campo de batalla, en la zona central (representada por una banda de 4" de largo en el medio de la mesa, paralela a las zonas de despliegue de los combatientes). Las pilas no pueden estar a menos de 2" las unas de las otras o del borde del tablero. A continuación, empezando por el jugador con la Dominación, cada uno puede desplazar (un máximo de 2") una pila de riquezas por cada

combatiente, que posea la habilidad Explorador, presente en su compañía. Cada pila de riquezas es representada por una ficha con el reverso marcado con un número del 1 al 6. los jugadores deben colocar los peones sin conocer el número marcado en el reverso. La zona de despliegue de cada jugador es una banda de terreno de 5" paralela a su borde del tablero. Es el jugador que posee la Dominación quien elige qué jugador colocará antes a sus combatientes.

#### Duración

La partida se juega en 6 turnos (fijo)

#### Reglas especiales

Todos los objetos son objetos ligeros con excepción del Cáliz de los Cráneos. Cuando uno de los combatientes esté en contacto con un pilar de riqueza, mira el número que lleva sin mostrarlo a su adversario y se considera un poder pasivo.

Número	Objeto
--------	--------

- |   |  |
|---|--|
| 1 | Filtro de vida eterna. Objeto ligero. El portador gana Regeneración. |
| 2 | Anillo de desaparición. Objeto ligero. El portador gana Intangible.  |
| 3 | Capa de las sombras. Objeto ligero. El portador gana Discreción5     |
| 4 | Daga de sacrificio. Objeto ligero +1 CBT                             |
| 5 | Espada demoníaca. Objeto ligero. +2 CBT                              |
| 6 | ¡El Cáliz de los Cráneos! Objeto pesado.                             |

#### Condiciones de victoria

Al final de la partida, el jugador que posea el Cáliz de los Cráneos en su zona de despliegue gana la partida (no importa si está en el suelo o lo lleva un combatiente). Cualquier otro resultado es un empate.

### Lugar de salida

En primer lugar se colocan un montón de riquezas en medio del tablero. A continuación, antes de colocar a los combatientes y de empezar por el jugador que posee la Dominación, los jugadores colocan por turno, y uno a uno, 6 peones de riquezas sobre el campo de batalla, en la zona central (representada por una banda de 4" de largo en el medio del tablero, paralela a las zonas de despliegue de los combatientes). Los peones no pueden estar colocados a menos de 2" los unos de los otros o del borde de la mesa. A continuación, empezando por el jugador con la Dominación, cada jugador puede desplazar (un máximo de 2") un peón de riquezas por cada combatiente presente en su compañía que posea la habilidad Explorador.

<b>Brumas infernales (2 puntos)</b>		<b>Montón de ruinas</b>
<b>Campo de ruinas</b>	<b>Campo de ruinas</b>	<b>Altar de los Dioses Antiguos</b>
<b>Campo de cráneos</b>		<b>Colina</b>

La zona de despliegue de cada jugador es una banda de terreno de 5" paralela a su borde del tablero. Es el jugador que posee la Dominación quien elige quién coloca antes a sus combatientes. Ningún combatiente puede estar en contacto con un objeto.

### Duración

La partida se juega en 6 turnos (fijo)

### Reglas especiales

Los peones de riquezas representan objetos pesados.

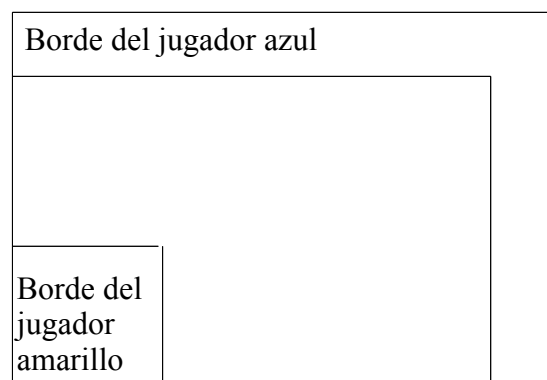
### Condiciones de victoria

Al final de la partida, el jugador que posea más peones de tesoros en su zona de despliegue es

declarado vencedor. Todos los peones cuentan: los que se encuentran en el suelo o los que sean llevados por un combatiente. Si los jugadores terminan con la misma cantidad de riquezas en su zona de despliegue, hay empate.

### DEFENSA

Todas las batallas no oponen una cantidad idéntica de combatientes. Por otra parte, puede ocurrir que una compañía sea reducida en número por los combates o separada de varios de sus miembros inestimables, y en consecuencia sea atacada por un enemigo mejor preparado y más numeroso. La única solución es aguantar cueste lo que cueste.



### Lugar de origen

La zona de inicio del defensor es un cuadrado de 10" de largo situado en una de las esquinas del campo de batalla. La zona de salida del atacante es una banda de terreno de 5" que se extiende por dos de los 4 laterales del tablero (ver ilustración). Es el defensor quién coloca primero a sus combatientes.

<b>Estalagmitas (2 puntos)</b>		<b>Extensiones heladas</b>
<b>Extensiones nevadas</b>	<b>Falla</b>	
<b>Refugio</b>		<b>Colina</b>

## LA VENGANZA ES UN PLATO QUE SE SIRVE FRÍO (DEFENSA)

Desde hace mucho tiempo, Bran Carnoth y su banda de criaturas primitivas intentan oponerse al poder demoníaco de Asaliah. Para ella, Bran no es más que un guerrero inculto y estúpido que ella puede dominar a su antojo. Por su parte, él considera que ella no es más que un peón en un plan que la sobrepasa. Bran desbarató más de una vez los planes de Asaliah y ella no pudo soportar más tiempo la prueba viviente de su derrota. Esta vez, Bran y su jauría serán exterminados. ¿Logrará la fuerza bruta vencer a la más engañosa de las criaturas divinas?

### Fuerzas presentes

Un jugador dirige una compañía de Perdidos mientras que su adversario manda una compañía demoníaca. Cada fuerza está compuesta únicamente por las figuras de las cajas básicas (200 PA para cada bando). Los Perdidos son los defensores.

### Campo de batalla

La batalla se desarrolla en una desolación helada. La zona de conflicto "Frío de Invierno" entra en vigor en un resultado de 6 sobre 1d6.

### Despliegue de tropas.

La zona de salida de los Perdidos es un cuadrado de 10 pulgadas de largo situado en una de las esquinas del campo de batalla. La zona de salida del atacante es una banda de terreno de 5" de largo que ocupa dos de los cuatro laterales del tablero (ver ilustración). Son los defensores quienes colocan primero sus combatientes.

### Duración

La partida se juega en 6 turnos (fijos)

### Reglas especiales

Asaliah se beneficia de la regla especial Avalancha

### Condiciones de victoria

El atacante gana la partida si todos los combatientes no Insignificantes están muertos al final de la partida. El defensor gana en cualquiera de los otros casos.

### Duración

La partida se juega en 5 turnos (fijo)

### Reglas especiales

El defensor debe elegir a un grupo de combatientes que serán considerados como los rezagados. El valor total de PA de estos combatientes debe ser al menos de 80 PA.

### Condiciones de victoria

El jugador que posee el control estratégico de la zona de despliegue del defensor al final de la partida es declarado vencedor. Cualquier otro resultado es un empate.

## EMBOSCADA

Este escenario propone una situación donde el defensor no desea enfrentarse a su adversario. Hace todo lo posible por huir del campo de batalla lo más rápidamente posible. Pero el atacante se arriesga a abatirlo en una emboscada de donde no saldrá indemne.

### Lugar de salida

La zona de despliegue del defensor es un rectángulo de 6"x10", localizado en el centro de un borde del tablero. La zona de despliegue del

atacante está formada por dos bandas de 5" de largo situadas a ambos laterales del campo de batalla (ver ilustración). El atacante debe separar su compañía en dos grupos. Uno de los dos grupos debe estar compuesto por combatientes cuyo valor sea al menos de 50 PA. El atacante debe colocar un grupo al lado derecho y otro al izquierdo. Es el defensor quien coloca primero sus combatientes.

### Duración

La partida se juega en 5 turnos (variable)

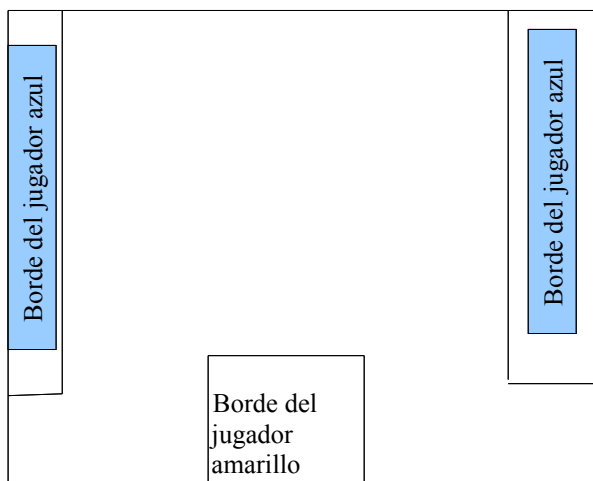
### Reglas especiales

El defensor sufre los efectos de la Sorpresa durante el primer turno de la partida. Un combatiente defensor no Insignificante puede salir del campo de batalla por el extremo más alejado de su zona de despliegue.

### Condiciones de victoria

El atacante gana 2 puntos de conquista por cada combatiente contrario no Insignificante muerto. El defensor gana 2 puntos de conquista por cada uno de sus combatientes no Insignificantes que haga salir del campo de batalla, y 1 punto de conquista por cada combatiente enemigo no Insignificante muerto. Al final de la partida, el jugador que posea la mayor cantidad de PC es

declarado vencedor. Si los dos jugadores poseen el mismo número de PC, entonces hay empate.



<b>Lago de lava</b>		<b>Mar de lava</b>
<b>Rocas ardientes</b>		
		<b>Rocas ardientes</b>

### EL PACTO (EMBOSCADA)

Gracias a sus poderes de seducción y de Dominación, Asaliah es inducida a corromper el alma de un poderoso general sarraceno. A él no le queda más que presentar la prueba de esta corrupción a su superior. Pero el general ha enviado a una tropa de guerreros fanáticos a su servicio con el fin de que el pacto que firmó con su sangre en un momento de enajenación jamás llegue a su destino. ¿Logrará Asaliah envenenar el alma de uno de sus enemigos?

#### Fuerzas presentes

Un jugador dirige una compañía sarracena mientras que su adversario manda una compañía demoníaca. Cada fuerza está compuesta únicamente por las figuras de las cajas básicas (200 PA para cada bando). Los demonios son los defensores.

#### Campo de batalla

La batalla se desarrolla en un infierno ardiente. No hay ninguna zona de conflicto presente.

#### Lugar de salida

La zona de despliegue del defensor es un rectángulo de 6"X10" en el centro de un borde del tablero. La zona de despliegue del atacante está formada por dos bandas de 5" de largo situadas a ambos laterales del campo de batalla (ver ilustración).

El atacante debe separar su compañía en dos grupos. Uno de los dos grupos debe estar compuesto por combatientes cuyo valor sea al menos de 50 PA. El atacante debe colocar un grupo al lado derecho y otro al izquierdo. Es el defensor quien coloca primero sus combatientes, el defensor debe anotar secretamente cual de sus combatientes no Insignificantes lleva el pacto.

#### Duración

La partida se juega en 5 turnos (variable)

#### Reglas especiales

El pacto toma la forma de una simple hojas de papel manchada con sangre y no entorpece en absoluto las acciones del combatiente que la lleva. No puede pasarlo voluntariamente a otro combatiente. Por el contrario, si ha muerto, cualquier combatiente (incluso adversario) puede recogerlo. (a su vez, el nuevo portador no podrá deshacerse de él voluntariamente)

#### Condiciones de victoria

Al final de la partida, el atacante es declarado vencedor si el pacto aún está sobre el campo de batalla. Si el defensor lo ha hecho salir (por el borde indicado en la ilustración) gana la partida.

# CAMPOS DE BATALLA

Una partida clásica de Hell Dorado se desarrolla en un campo de batalla que mide 75cms X 75cms (30"). La composición del campo de batalla obedece a reglas precisas que pueden ser generales (descritas a continuación) o específicas (en ciertos escenarios).

La manera en la que es dispuesto un campo de batalla afecta más tarde a las compañías que allí se enfrentarán.

## **NOTAA LOS DEBUTANTES**

En las primeras partidas de Hell Dorado conformaos con utilizar los elementos de decoración generales descritos más adelante, pasando por alto las reglas de composición del campo de batalla y otras zonas de conflicto. Más adelante, cuando controléis perfectamente las reglas y las habilidades de vuestros combatientes, podéis utilizar las reglas completas.

La selección de un campo de batalla se hace después de que los jugadores compongan sus compañías.

## **COMPOSICIÓN DEL CAMPO DE BATALLA**

En Hell Dorado, la creación del campo de batalla antes del debut del enfrentamiento entre las dos compañías es una fase de juego completa.

Se pueden presentar dos situaciones distintas:

- Los jugadores se enfrentan en un campo de batalla preparado de antemano (un tablero con decoración integrada, decorados predefinidos para un escenario específico, etc...). en este caso, es el jugador que tiene la Dominación quien elegirá primero su zona de despliegue entre las que estén disponibles.
- Los jugadores se enfrentan en un campo virgen. Es en esta situación habitual cuando debéis interesaros por las siguientes reglas.

## **ELECCIÓN DE LA NATURALEZA DEL CAMPO DE BATALLA.**

En primer lugar, los jugadores deben acordar la naturaleza del campo de batalla (particularmente en función de los elementos de decoración disponibles). Si los jugadores no pueden o no quieren ponerse de acuerdo, se lanzará un dado y se mirará el resultado en la tabla siguiente (podéis reemplazar los terrenos de batalla cuyos escenarios no poseáis):

<b>1d6</b>	<b>naturaleza del campo</b>
1	Desolación helada
2	Infierno Ardiente
3	Necrópolis
4	Llanuras aullantes
5-6	La naturaleza del campo de batalla es determinada por el jugador con la Dominación.

## **DETERMINACIÓN DE LAS ZONAS DEL TERRENO**

Los jugadores se posicionan en uno y otro lado del campo de batalla, cara a cara. El formato estándar de los tableros de torneo de Hell Dorado es de 30" (75 cms) por lado. Para las partidas amistosas es posible jugar con tableros de formatos diferentes.

A continuación, se divide el campo en 9 zonas del mismo tamaño (cuadrados de 10" – unos 25 cms – de lado)

Es posible visualizar fácilmente las zonas de terreno posicionando temporalmente plantillas de ángulos en las zonas del terreno.

## **RECONOCIMIENTO DEL TERRENO**

Cada jugador deja de lado a aquellos combatientes que posean la habilidad especial Explorador. En los párrafos siguientes, el termino "explorador" representa a un combatiente con dicha habilidad.

Cada jugador dispone de 9 fichas de reconocimiento: 1 ficha de valor 0, 2 de valor 1, 2 de valor 2, 2 de valor 3 y 2 de valor 4.

Los jugadores toman las nueve fichas de reconocimiento en su mano y colocan a sus exploradores ante ellos

El jugador que posea más exploradores, decide si comienza él o deja este honor a su adversario (en caso de igualdad, es el jugador con la Dominación quien decide)

En el turno de juego, cada jugador debe utilizar

una de las tres opciones siguientes:

- Jugar una ficha de reconocimiento boca abajo en una de la zonas de terreno. Cada jugador sólo puede colocar un marcador por zona de terreno (al final, cada zona tendrá obligatoriamente 2 marcadores: una por cada jugador).
- Girar una ficha de reconocimiento de un jugador contrario y dejarla boca arriba. Esta opción “cuesta” uno de los exploradores que utiliza el jugador.
- Forzar a su adversario a jugar su próxima ficha de reconocimiento en la zona indicada y boca arriba. Esta opción “cuesta” uno de los exploradores del jugador que utiliza esta opción.

Los exploradores “gastados” de este modo son provisionalmente retirados del juego pero participan con normalidad en el combate. Es una forma de señalar que su habilidad especial ha sido utilizada.

Cuando todos los marcadores de reconocimiento han sido colocados, a razón de uno por zona de juego y por jugador, se pasa a la fase más interesante: ¡la Terraformación!

## TERRAFORMACIÓN

Una vez los dos jugadores han colocado todas sus fichas de reconocimiento se giran todos los indicadores presentes sobre el campo de batalla que aún no estuvieran descubiertos.

Pueden presentarse dos situaciones en cada zona de juego:

- **Los indicadores de reconocimiento jugados en la misma zona son del mismo valor:** esta zona crea inmediatamente una zona de conflicto sobre el campo de batalla, ésta podrá provocar la aparición de elementos decorativos especiales o modificaciones generales de la composición del terreno de batalla. Salvo excepciones que se indiquen en la descripción de las zonas de conflicto, la zona afectada estará vacía de cualquier elemento de decoración.
- **Los dos indicadores colocados en la misma zona de terreno son de valores diferentes:** se retira inmediatamente el marcador de menor valor y sólo elegirá los elementos decorativos que ocuparan esa zona el jugador con la ficha de reconocimiento que quede.

Durante todo este procedimiento se tendrán en cuenta el número de zonas de conflicto creadas para calcular la fuerza actual del efecto especial que ha sido activado.

A continuación, empezando por quien posee la Dominación, cada jugador posiciona los elementos de decoración disponibles o “gastados” en cada zona donde él posee un indicador de reconocimiento, cuyo valor sea igual al indicado en la susodicha ficha. Puede dividir estos puntos de forma que pueda colocar varios elementos diferentes donde él quiera dentro de la zona, pero debe respetar las normas siguientes:

- Todos los elementos impracticables deben estar separados entre sí al menos 2 pulgadas.
- Salvo excepción, no se pueden sobreponer elementos.
- Salvo excepción, ningún elemento puede invadir otra zona.
- Debe gastar todos los puntos.

**Ejemplo:** un jugador dispone de un indicador de reconocimiento de 3 en una zona. entonces debe colocar varios elementos por un total de 3 puntos. Si él escoge elementos de decoración generales, puede colocar en la zona un bloque de piedra (1 punto) y estalagmitas (2 puntos).

### **PARA VOSOTROS, LOS POBRES**

Es necesario reconocer que Asmodée vive en un palacio y juega con materiales que los simples mortales sólo podrían soñar con él.

Por ejemplo, mientras escribo estas líneas estoy en una hamaca, en pleno corazón de la selva amazónica y bebiendo en un palmeral bien fresco. ¿No es maravillo mi vida? ¿Cómo rellenar un campo de batalla con los elementos decorativos reducidos?

A los elementos decorativos que poseas otórgales un valor de 1 a 4 en función de su importancia estratégica relativa. En este caso es posible que algunas zonas no sean provistas de decoración.

También podéis atribuirlos a elementos clásicos (bosques, ciénagas, etc...) con características típicas de los campos de batalla de Hell Dorado. En fin, también podéis visitar la página web de Hell Dorado ([www.helldorado.fr](http://www.helldorado.fr)) para encontrar los elementos de escenografía para construir y colocar en el campo de batalla.

## NATURALEZA GENERAL DE LOS ELEMENTOS DE DECORACIÓN

Los elementos decorativos que son colocados en el campo de batalla afectan a los combatientes de varias formas. A continuación encontraréis una lista de las características generales con las que pueden estar dotados dichos elementos. Por consiguiente, en las descripciones de la naturaleza exacta de los campos de batalla, descubriréis otras características necesarias para la definición de elementos más específicos.

### TAMAÑOS DE LOS ELEMENTOS

#### Montones

Los elementos de esta naturaleza son representados por un decorado con una superficie de 3 a 5 pulgadas de largo y ancho.

#### Barrera

Los elementos de esta naturaleza están representados por un decorado de 3 a 4 pulgadas de largo y media pulgada o menos de ancho.

#### Edificación

Los elementos de esta naturaleza son representados por un decorado de unas 6 pulgadas de largo por 4 de ancho. También deben medir al menos 4 pulgadas de alto.

#### Campo

Los elementos de esta naturaleza son representados por uno de los siguientes decorados (a elección del jugador, según la disponibilidad de decorados): una superficie que mida entre 8 y 10 pulgadas de largo y ancho, dos superficies que midan entre 4 y 6 pulgadas de largo y ancho, o 4 superficies que midan entre 2 y 4 pulgadas de largo y ancho.

#### Construcción

Los elementos de esta naturaleza están representados por un decorado de 2 a 3 pulgadas de largo y ancho

#### Parcela

Los elementos de esta naturaleza son representados por uno de los siguientes decorados (a elección del jugador y según disponibilidad de decorados): una superficie que mide entre 4 y 6 pulgadas de largo y ancho, o dos superficies que miden entre 2 y 4 pulgadas de largo y ancho.

## EFFECTOS GENERALES DE LOS ELEMENTOS

### **EFFECTO SEGUIDO O NODE UN VALOR**

Cuando el nombre de un efecto es seguido por un valor numérico, éste último corresponde a un parámetro de juego utilizado en la descripción del efecto. Para simplificarlo, si el nombre no está seguido por ningún valor, se considera que es igual a 1.

En todas las descripciones siguientes, un combatiente se considera presente en un elemento de decoración si al menos una parte de su peana se encuentra en él.

#### ● **SANTIFICADO X**

*Característica. Palabra clave. Inmunizado o afectado*

Desde que un combatiente entra en este tipo de decorado, es afectado por un aumento de la característica concretada por +x puntos. Generalmente, salvo se indique lo contrario en la descripción del decorado, el bonus de la característica desaparece cuando el combatiente sale de dicho elemento decorativo. Si este efecto es acompañado por una palabra clave, precisará si los combatientes que responden a esta palabra clave serán afectados o inmunizados contra el efecto del decorado. Si este efecto no está acompañado por ninguna palabra, afectará indiferentemente a todos los combatientes que se encuentren en el decorado. Los efectos de un elemento de decoración Santificado no pueden aumentar la Defensa de un combatiente en más de 5.

#### ● **DIFÍCIL**

No es fácil desplazarse dentro de un elemento de decoración de esta naturaleza. Los combatientes sólo pueden entrar, salir o desplazarse efectuando una acción que permita un desplazamiento normal o limitado (inferior o igual a su DPT). Para poder entrar, salir o desplazarse efectuando una acción que aumente el desplazamiento sobre su valor de base (Carga o Carrera, por ejemplo), el jugador que controla al combatiente debe gastar 1 punto de CMD. Este gasto de CMD no es una orden.

- **MOLESTO**

El elemento de decoración molesta a las líneas de visión que lo atraviesan (+1 a la dificultad final de los disparos, máximo 6). Esta penalización es fijada, sea cual sea la distancia recorrida, por la línea de visión en un elemento de este tipo, pero es acumulativo si la línea de visión atraviesa varios electos de este tipo. Este término es especialmente empleado para definir la naturaleza de un elemento decorativo que molesta a la vista pero que no protege contra los disparos (humo, bruma, vegetación, etc...). Las reglas de la línea de visión y de la cobertura se aplican con normalidad. Es importante tener en cuenta que este término, cuando se aplica a un elemento, concierne a toda la zona y no sólo a los elementos que se encuentran y que simbolizan el tipo de terreno.

- **IMPRACTICABLE**

Es imposible pasar o pararse sobre este elemento de decoración. Normalmente es indicado por decorados de 2 pulgadas de alto. Las zonas de control de los combatientes no se extienden más allá de un elemento de decoración intransitable.

- **MALDITO X**

*Característica. Palabra clave. Inmunizado o afectado.*

Desde que un combatiente entra en este tipo de decorado, es afectado por una disminución de las característica especificada en  $-x$  puntos. Generalmente, salvo se indique lo contrario en la descripción del decorado, la penalización de la característica desaparece cuando el combatiente sale de dicho elemento decorativo. Si este efecto es acompañado por una palabra clave, precisará si los combatientes que responden a esta palabra clave serán afectados o inmunizados contra el efecto del decorado. Si este efecto no está acompañado por ninguna palabra, afectará indiferentemente a todos los combatientes que se encuentren en el decorado. Los efectos de un elemento de decoración Maldito no pueden reducir la Defensa de un combatiente por debajo de 1.

- **LETAL X**

*Tipo de daños. Palabra clave. Inmune o afectado.*

Si un combatiente está presente en este elemento decorativo durante la fase de preparación, sufre inmediatamente  $x$  puntos de daño sin tener en cuenta su valor de Protección

- **OPACO**

Una parte del decorado que se encuentra sobre este elemento bloquea las líneas de visión que lo atraviesan. Este término se utiliza principalmente para definir a la naturaleza de un elemento decorativo un poco extraño (cristales, picos rocosos, montones de carne, etc...). las reglas de la línea de visión y de cobertura se aplican con normalidad. Es importante anotar que sólo algunas partes del decorado son opacas. Esto significa que cuando se habla de una docena de estalagmitas situadas en una zona de 8"x6" se las considera a todas individualmente opacas; pero la zona en sí no se considera opaca ya que es posible trazar una línea de visión despejada entre las estalagmitas situadas dentro de esta zona.

- **IRRADIAR**

*Estado o habilidad especial. Palabra clave. Inmune o afectado.*

Desde que un combatiente entra en este tipo de decorado, es afectado por un estado o una habilidad específica. Generalmente, salvo indicación contraria o efecto Consumido, la habilidad especial o el estado desaparece cuando el combatiente sale de este elemento decorativo. Un combatiente que disponía antes de la misma habilidad especial o del estado conferido no se verá afectado, salvo si la habilidad concedida es de un nivel superior a la que poseía. Si este efecto es acompañado por una palabra clave, precisará si los combatientes que responden a esta palabra clave serán afectados o inmunizados contra el efecto del decorado. Si este efecto no está acompañado por ninguna palabra, afectará indiferentemente a todos los combatientes que se encuentren en el decorado.

- **ESPECIAL**

Este decorado dispone de una característica particular que será indicada en su descripción.

- **SUPERPOSICIÓN**

Es posible sobreponer otro elemento decorativo a este decorado (o al contrario, según se indique).

- **ÚNICO**

Este terreno sólo puede estar presente una vez en un mismo campo de batalla.

**EFEECTO DE LOS ELEMENTOS  
DECORATIVOS SOBRE LOS COMBATES CaC**

Ya vimos el modo en que los elementos de decorado afectan a las líneas de visión y a los disparos. Pero el combate CaC también puede verse ligeramente modificado por los elementos decorativos. Toso combatiente situado al menos media pulgada más elevado que su adversario recibe un bono de +1 CBT. Por el contrario, si la cabeza del combatiente más bajo no alcanza la peana del combatiente elevado entonces no hay contacto, y por lo tanto no puede producirse ningún combate CaC entre los dos.

**ZONAS DE CONFLICTO**

Cuando dos jugadores colocan la misma apuesta sobre una zona de terreno se produce un efecto un tanto particular. Allí, las zonas quedan desprovistas de los elementos decorativos (en la mayoría de los casos, ver las particularidades a continuación) y el jugador que tiene la Dominación lanza un dado para determinar qué tipo de zona de conflicto afectará al campo de batalla.

Las zonas de conflicto representan a los elementos caóticos del universo infernal, los factores que no pueden ser previstos por las compañías que van a enfrentarse porque el combate estalla prematuramente, antes de que cada uno tenga tiempo de tomar plena posesión del lugar. Existen tres tipos de zona de conflicto para cada campo de batalla. Si debe determinarse una de estas zonas, se lanza 1d6: un resultado de 1-2 indica la primera zona de la lista, un resultado de 3-4 la segunda y un resultado de 5-6 la tercera.

**FRECUENCIA DE LAS ZONAS DE  
CONFLICTO**

Nº de las zonas	Frecuencia
1-2	6
3-4	5
5 ó +	4

Después de cada fase de preparación, el jugador que posee la Dominación lanza 1d6. si obtiene un resultado superior o igual a la frecuencia de la zona (indicada en la tabla de frecuencias de

las zonas de conflicto, ver a continuación), el efecto de a zona de conflicto cesa. Sino, no pasa nada.

Este lanzamiento de dado es efectuado a cada inicio de la fase de preparación (es una excepción a la regla básica que dice que los efectos se desencadenan en un orden preciso durante esta fase). Salvo indicación contraria, los efectos de una zona de conflicto son inmediatos y/o no prosiguen un turno tras otro

**CAMPOS DE BATALLA**

Se considera que cada batalla se desarrolla en un lugar particular de los Infiernos. Y a fuerza hay que confirmar que hay tantos Infiernos como modos de concebirlos. Un grupo de jugadores experimentado podrá concebir perfectamente un campo de batalla muy particular con las reglas especiales, las zonas de conflicto y los elementos de decoración específicos. Las reglas de Hell Dorado os permitirán localizar los combates en 4 regiones diferentes. El sitio de internet y las futuras extensiones os permitirán descubrir otros.

**ELEMENTOS DE DECORACIÓN  
GENERALES.**

Al principio, vamos a describir los elementos decorativos que pueden estar presentes en todos los tipos de campos de batalla situados en el Infierno.

Un jugador podrá seleccionar uno o más de estos elementos para crear el campo de batalla.

**Elementos a 1 punto**

- **BLOQUE DE ROCAS**

*Montón. Impracticable. Opaco.*

Este elemento de decoración representa a un único bloque de rocas que apunta hacia el cielo.

- **COLINA**

*Especial. Superposición.*

Podéis colocar una colina de cualquier tamaño en la zona de terreno (ésta puede sobrepasar las zonas adyacentes). La colina debe estar centrada en la zona de terreno original. Es frecuente que un combatiente que se encuentre sobre la colina y que se encuentre con un adversario no se vea beneficiado por el bonus de Ataque elevado.

- **ESTALAGMITAS**

*Montón. Difícil. Opaco.*

El elemento de decoración comporta varias estalagmitas que dificultan el desplazamiento y las líneas de visión de los combatientes.

### Elementos a 2 puntos

- **BRUMAS INFERNALES**

*Montón. Molesto.*

Varios pequeños orificios, que no molestan en absoluto el desplazamiento, producen una humareda molesta para la visión pero no es tóxica. Tales elementos decorativos pueden permitir la progresión de los combatientes tiradores contrarios.

- **ROCA**

*Parcela. Impracticable. Opaca.*

Este elemento es parecido al bloque de roca, pero mucho más grande.

- **ESTALAGMITAS**

*Parcela. Difícil. Opaco.*

Este elemento de decoración sólo ocupa una superficie más grande que el elemento a 1 punto que lleva su mismo nombre.

### Elementos a 3 puntos

- **BRUMAS INFERNALES**

*Parcela. Molesto.*

Una gran superficie de terreno está cubierta por pequeños orificios generando una enorme cantidad de humareda que dificulta los disparos.

- **FALLA**

*Parcela. Impracticable.*

Una abertura en el suelo bloquea totalmente el desplazamiento de los combatientes.

- **ESTALAGMITAS**

*Campo. Difícil. Opaco.*

Este elemento de decoración ocupa una gran superficie, más que el elemento a 2 puntos con el mismo nombre. Es excepcional, tengo la impresión de contar siempre la misma cosa.

### Elementos a 4 puntos

- **BRUMAS INFERNALES**

*Campo. Molesto*

La misma cosa que el elemento de decoración de 3 puntos descrito anteriormente, pero aún más grande.

- **QUEBRADA**

*Campo. Impracticable.*

Uno o más agujeros grandes en el suelo ofrecen a esta zona un terreno casi impracticable.

- **PICOS ROCOSOS**

*Campo. Impracticable. Opaco.*

Uno o más enormes bloques de piedra convierten a este campo de batalla en difícil de tratar. Eso sin contar las líneas de visión bloqueadas por las masas titanescas.

### DESOLACIÓN HELADA

Hasta la imaginación popular describe muy a menudo al Infierno como un desierto de lava o como una gran extensión helada, las diferentes gradas que lo constituyen tienen muchas caras, y una de ellas es la de una inmensa planicie helada donde las condiciones de vida son terriblemente difíciles. La mordedura del frío y las frecuentes tormentas de nieve bloquean toda exploración fácil. Hoy, la muerte se viste de blanco.

### Elementos a un 1 de una desolación helada

- **EXTENSIONES NEVADAS**

*Parcela. Difícil. Molesto. Irradiar (Huidizo)*

Este elemento de decoración corresponde a una extensión de nieve en polvo de una ligereza y profundidad excepcionales.

- **MORDEDURA DEL ACERO**

*Parcela. Superposición. Mortal (frío). Especial.*

Esta parte del campo de batalla es la propiedad de un frío mágico particularmente cruel. Todos los combatientes que se encuentren en este elemento decorativo ven cómo los daños que infligen al contacto aumentan 2 puntos (si al menos se obtiene un toque)

### Elementos a 2 puntos en una desolación helada.

- **CAMPOS NEVADOS**

*Campo. Difícil. Molesto. Irradiar (huidizo)*

La misma extensión de nieve en polvo que en el elemento a 1 punto. El tamaño de este elemento convierte el campo de batalla en un terreno particularmente inhospitalario.

- **EXTENSIÓN HELADA**

*Parcela. Difícil. Irradiar (lento)*

Este elemento de decoración está formado por un lago helado cuya superficie es más lisa que

un espejo. El desplazamiento de los combatientes que se encuentran allí se ve afectado. Notar que el modificador de desplazamiento provoca el estado Lento comienza su efecto cuando un combatiente comienza su activación dentro de un terreno así y dura hasta el inicio de su siguiente activación.

- **REFUGIO**

*Construcción. Impracticable. Opaco.*

Se trata de una construcción abandonada antes de ellos para varios exploradores de los reinos infernales. Generalmente estas construcciones son sólidas y muy seguras. De hecho, los aventureros de los Infiernos pueden contar con ellas en el momento de sus peregrinaciones, el caso es que es imposible pretender tomarse un tiempo de descanso para entrar en ellas durante una escaramuza.

### **Elementos a 3 puntos de una desolación helada**

- **BRUMA DE ESCARCHA**

*Campo. Sobreposición. Irradiar (discreción 4). Mortal (frío)*

Este elemento decorativo es una zona de frío particularmente intenso que niebla la vista y congela los dedos, las orejas y la nariz. Permanecer demasiado tiempo aquí hará sonar el fúnebre tañido para los cobardes que contaban con encontrar un refugio aquí.

- **CAMPOS DE HIELO**

*Campo. Difícil. Irradiar (lento)*

Este elemento de decoración de gran tamaño es una versión más grande de la extensión helada descrita con anterioridad.

### **Elementos a 4 puntos de una desolación helada**

- **CRISTAL DE PODER**

*Montón. Opaco. Especial. Único.*

Un cristal mágico da una fuerza marcial mística a los guerreros que combaten a su lado. Sin embargo, su energía es inestable y puede conducir a una réplica de llamas más que destructora. Si este elemento decorativo está presente sobre el campo de batalla, las compañías pueden beneficiarse de sus efectos. Desde la fase de preparación cada jugador puede dar un bonus de +1 CBT a uno de sus combatientes. El jugador también puede rechazar conceder este bonus. A continuación, su adversario debe hacer la misma elección.

Este bonus dura mientras el cristal esté presente. Se puede dar este bonus varias veces durante la partida, pero cada vez a un combatiente diferente. Sin embargo, si un jugador rechaza conceder este bonus durante dos fases de preparación consecutivas, el cristal explota. Se retira el elemento decorativo del tablero y algunos combatientes sufren daños. Todo combatiente que se encuentre a 3" (o menos) del cristal o que se haya beneficiado de un bonus de CBT sufre 2 puntos de daño (sin tener en cuenta la Protección). Si el combatiente se ha beneficiado de un bonus y se encuentra dentro de la zona de daños del cristal sufre 4 puntos de daño (siempre sin tener en cuenta la Protección)

- **HÉROE ANCESTRAL**

*Construcción. Opaco. Especial.*

Este elemento decorativo es un enorme bloque de hielo, dentro del cual se distinguen dos combatientes enzarzados el uno contra el otro, unidos en un abrazo eterno por un golpe de frío. Los combatientes pueden intentar liberar a sus héroes de esta prisión helada. Un combatiente en contacto con este decorado puede utilizar una acción que permita un ataque (CaC, asalto, etc..) para intentar romper el hielo. Todo dado que indique un 6 causa un toque. El combatiente que causa el décimo golpe parte un trozo del bloque de hielo, libera a su héroe y éste acaba con su adversario. De entre las miniaturas pintadas de las que disponéis con sus correspondientes peanas, escoged un soldado o un independiente de 30 puntos (o menos) que se unirá inmediatamente a vuestro ejército. Sin embargo debe respetar las reglas de composición de ejércitos y de frecuencia. Si el héroe liberado posee algún valor de Mando, este valor no será tomado en cuenta hasta la siguiente fase de preparación.

### **Zonas de conflicto de una desolación helada**

- **PRIMERA ZONA DE CONFLICTO: HIELO FÁCIL**

*Especial. Difícil. Mortal 3 (frío). Especial. Superposición.*

Esta zona de conflicto toma la forma de un elemento de decoración, colocado por el jugador que posee la Dominación, en una zona libre de cualquier elemento decorativo, y que es representado por un disco de 4" de diámetro. Es una parte del suelo que se transforma inesperadamente en un estanque helado, en el cual los combatientes prueban rápidamente el

frío de los Infiernos. Este elemento decorativo se coloca al inicio de la partida, pero cada vez que la zona de conflicto se activa (y sólo es este caso) el elemento entra en movimiento: al final de la fase de acción, una vez que todos los combatientes hayan actuado, el jugador con la Dominación lanza 1d6 en una superficie plana lo más cercana posible a este elemento. Luego se desplaza el disco en dirección al dado una cantidad de pulgadas igual al doble del valor que marque el dado. Si el Hielo Frágil alcanza un borde del tablero, su desplazamiento se detiene de inmediato. Nunca se retira del campo de batalla. Luego hay que esperar a que la zona de conflicto se ponga de nuevo en marcha para que se desplace de nuevo.

#### **DESPLAZAMIENTO ALEATORIO DEL HIELO FRÁGIL**

Si decidís utilizar un método más vinculante pero también más lúdico para simular el desplazamiento del Hielo Frágil (o de cualquier otro elemento que se desplace de forma errática), os basta con proveeos de un ratoncillo de aproximadamente una semana (un bebé hámster también servirá). A esta edad, el animal justamente acaba de abrir los ojos y sus desplazamientos son vacilantes. Colocad al animal en el centro del hielo. Esperad unos instantes para que el bebé ratón descubra el mundo. En el momento en que su hocico atraviese los límites del hielo, cogedlo despacio y devolvedlo a su receptáculo (el mío, normalmente, es la boca de una rana cornuda de Argentina, pero podéis devolvedlo a su jaula). A continuación lanzad un dado y desplazad el hielo en la dirección elegida por el ratón el doble de pulgadas de lo que indica el dado.

#### ● **SEGUNDA ZONA DE CONFLICTO: FRÍO INFERNAL**

Si la zona de conflicto se activa, en el turno siguiente, todos los combatientes cuya posición después de la activación no se haya alejado al menos 3" de su posición original, sufren 1 punto de daño después de dicha activación (la Protección no se tiene en cuenta). Además, todos los combatientes cuyas posiciones antes y después de la activación sean idénticas, sufren 1 punto de daño después de dicha activación (acumulativo con los daños descritos anteriormente)

#### ● **TERCERA ZONA DE CONFLICTO: HIELO INSTANTÁNEO**

Si la zona de conflicto se activa, un combatiente

de cada campo se considera que ha sido Inmovilizado en el turno siguiente. Puede ser necesario determinar aleatoriamente a estos combatientes (lo más fácil es elegir una carta de reclutamiento de la mano de tu adversario).

### **INFIERNO ARDIENTE**

Este campo de batalla es típico de los Infiernos. Pesadas nubes de cenizas manchan los cadáveres y las almas, mientras que grandes grietas vomitan lava y escorias. Combatir en este lugar es una experiencia agotadora, incluso para los demonios más curtidos.

#### **Elementos a 1 punto de un Infierno Ardiente**

##### ● **CRÁTERES DE LAVA**

*Montón. Impracticable.*

Este elemento decorativo está enteramente formado por lava fundida. Desplazarse por ahí es imposible para aquel que quiera sobrevivir más de unos segundos.

##### ● **CHIMENEAS INFERNALES**

*Parcela. Superposición. Molesto. Irradiar (bersérker)*

Pequeños conductos salen del suelo produciendo un humo rojizo que suscita la cólera en el corazón de los seres vivos. Si un desplazamiento provocado por el estado Bersérker conduce al combatiente a salir del elemento decorativo, él puede efectuar un último combate contra su adversario antes de perder su estado Bersérker.

##### ● **ROCAS ARDIENTE**

*Campo. Mortal (fuego)*

Este elemento decorativo está constituido por una multitud de rocas afiladas y también más ardientes que el aliento de ifrit.

#### **Elementos a 2 puntos de un Infierno Ardiente**

##### ● **CHIMENEAS INFERNALES**

*Campo. Superposición. Molesto. Irradiar. Santificado 2 (combate)*

Este elemento decorativo está formado por minúsculos conductos que salen del suelo y que producen un pesado humo negro. Las ganas de victoria que tienen los combatientes que la respiran, hacen de estos lugares el crisol de millares de batallas.

- **MAR DE LAVA**

*Parcela. Impracticable.*

Este elemento decorativo está totalmente formado por lava fundida. Desplazarse por él es imposible para aquellos que quieran sobrevivir más de algunos segundos. Recorro al copiar/pegar.

- **ESTATUAS CALCINADAS**

*Parcela. Opaco. Maldito (Fe. Soldados. Afectados). Especial.*

El suelo de este elemento decorativo está cubierto de estatuas de seres venerados o queridos, pero todas rotas y calcinadas. El recuerdo del pasado embruja el espíritu de los combatientes y les hace dudar de la rectitud de su combate en el Infierno. Todos los combatientes situados en este elemento decorativo disponen de la Habilidad Daños Espirituales para todos sus ataques en contacto si es que no la poseen ya, pero la pierden si ya la tenían.

### Elementos a 3 puntos de un Infierno Ardiente

- **BRUMAS ARDIENTES**

*Campo. Superposición. Irradiar (herido). Santificado 2 (combate)*

Pequeños orificios producen gases tóxicos con curiosos efectos: los simples mortales se transforman en brutos combatientes, pero son víctimas de convulsiones causadas por dolores atroces. El estado Herido no afecta a los combatientes que normalmente no pueden ser heridos. Los combatientes Fanáticos se vuelven Fanáticos antes que heridos.

- **LAGO DE LAVA**

*Campo. Impracticable.*

Este elemento decorativo está completamente formado por lava fundida. Desplazarse por ahí es imposible para quien quiera vivir más de algunos segundos. Igual que...

### Elementos a 4 puntos de un Infierno Ardiente

- **POZOS DE LAVA**

*Construcción. Especial.*

Un pequeño montículo, una especie de volcán en miniatura, guarda en su corazón una esencia de fuego puro que afecta a la naturaleza de los seres. Si un combatiente pasa 2 fases de preparación consecutivas en este elemento y el jugador que lo controla decide gastar 2 CMD permanente, adquirirá las habilidades y

modificadores siguientes hasta el final de la partida: +1 DPT, +2 CBT, +1 FE, inmune (fuego), Regeneración. Si el combatiente muere, causa inmediatamente 2 puntos de daño a todos los miembros de su compañía (sin tener en cuenta la protección) sólo un combatiente por compañía puede ser afectado por los Pozos de Lava.

- **POZOS DE PAZ**

*Parcela. Difícil. Irradiar (lento). Irradiar (regeneración). Irradiar (inmune fuego). Especial.*

Estos embalses de agua pura son como forúnculos en el culo de Satán. Son refugios de paz que ofrecen, tanto a los extranjeros como a los Demonios, un momento de respiro en esta guerra sin piedad. También permiten hacer desaparecer todos los estados Consumido que puedan afectar a un combatiente (incluso los estados duraderos) si se encuentra en este elemento durante una fase de preparación. Excepcionalmente, los estados Consumidos desaparecen antes de que se apliquen los daños que provocan.

### Zonas de conflicto en un infierno ardiente

- **PRIMERA ZONA DE CONFLICTO: TEMPESTAD DE FUEGO**

Si la zona de conflicto se activa, todos los combatientes presentes sobre el campo de batalla sufren inmediatamente 1 punto de daño (sin tener en cuenta la Protección) salvo si están inmunizados contra el fuego. Durante todo el turno, se considera que los combatientes tienen la habilidad Acelerado (Prisa). La dificultad de todos los disparos aumenta en 1 (máximo 6). Los efectos de la zona de conflicto finalizan al final del turno.

- **SEGUNDA ZONA DE CONFLICTO: FUEGO ARDIENTE.**

Si la zona de conflicto se activa, en el turno siguiente se considera que todos los soldados poseen la habilidad Lento. Además, todo combatiente que se desplace una cantidad de pulgadas superior a su valor de Desplazamiento sufre inmediatamente 1 punto de daño (sin tener en cuenta la Protección) y debe gastar 1 CMD para poder hacerlo (acumulable con otros costes ligados a la activación o al desplazamiento)

- **TERCERA ZONA DE CONFLICTO: GEISER DE LAVA**

Si la zona de conflicto se activa, se determina al azar una de las 9 zonas de terreno. Todos los combates situados dentro de esta zona elegida experimentan los mismos daños que si se encontraran dentro del área de una explosión (3/2. Fuego) y todos los supervivientes son afectados inmediatamente por el estado Consumido (Fuego. 1/5). Cada vez que se active la zona de conflicto, debe elegirse una nueva zona afectada al azar.

## NECRÓPOLIS

Los campos de batalla de tipo Necrópolis también pueden representar los campos de cráneos, estos lugares surgen en los Infiernos después de colosales y sanguinarias batallas terrestres o de grandes lugares de veneración consagrados a las criaturas más poderosas de los Infiernos, etc... En estos lugares, los muertos aúllan tanto en los oídos de los vivos como en el de los Condenados, y fuerzas aún más terribles y más ancestrales que los poderes demoníacos se deleitan con la carne y las almas. Incluso los Demonios evitan estos lugares donde residen las criaturas más ancianas que el hombre, más ancianas que la misma Tierra...

### Elementos a 1 punto de una necrópolis

- **CAMPO DE LAMENTACIONES**

*Campo. Irradiar (bersérker)*

Los gritos de los Condenados prisioneros y torturados en este lugar, convierten en locos furiosos a los combatientes que se encuentran allí. Un desplazamiento provocado por el estado Bersérker que conduzca al combatiente fuera del elemento decorativo le permite hacer un último combate contra su adversario antes de perder su estado Bersérker.

- **OSAMENTAS TITÁNICAS**

*Parcela. Irradiar (regeneración). Irradiar (Lento). Opaco.*

Grandes animales demoníacos vienen a morir aquí, y su naturaleza profundamente mágica afecta sensiblemente a todos los que se acercan. Los combatientes entran en un trance, embelesados, que los sana pero que también afecta sensiblemente a sus movimientos y a su motivación.

- **MONTON DE CRÁNEOS**

*Parcela. Difícil.*

Estos amontonamientos de miles de cráneos crujen bajo las botas de los soldados y molestan en su avance.

### Elementos a 2 puntos de una necrópolis

- **MONTÓN DE RUINAS**

*Montón. Difícil. Opaco.*

Varios trazos de ancianas construcciones más o menos humanas, fragmentos de muros y montones de grabados pueden limitar los desplazamientos y afectan a las líneas de visión de los tiradores.

- **CAMPO DE CUERPOS EN DESCOMPOSICIÓN**

*Campo. Difícil. Mortal. Irradiar (terror. Oficiales e independientes. Afectados)*

Esta masa de cuerpos en descomposición manchan las armaduras y los cuerpos. Combatir en este lugar afecta notablemente la moral de las tropas que no están habituadas a librar combates en el Infierno.

- **CAMPO DE CRÁNEOS**

*Campo. Difícil.*

El amontonamiento de miles de cráneos crujen bajo las botas de los soldados y frenan su progresión. Este elemento de decoración provoca a menudo un efecto de dejà-vu.

### Elementos a 3 puntos de una Necrópolis

- **ACUMULADOR DE ALMAS**

*Construcción. Impracticable. Opaco. Especial.*

Los acumuladores de almas pueden tener varias formas: pilares esculpidos y ornamentados, altar de sacrificios, bloque de piedras dentro del cual están gravadas las runas de poder, árboles extraños con formas tortuosas, etc...

Cuando un combatiente es eliminado estando a 5" o menos de un acumulador de almas, el jugador que lo controla pierde inmediatamente 1 CMD y su adversario gana 1 CMD utilizable hasta el final del turno en curso.

- **CAMPO DE RUINAS**

*Campo. Difícil. Opaco.*

Restos de antiguas construcciones más o menos humanas, largos escombros de muros y enormes pilas de piedras pueden impedir los desplazamientos y afectan a las líneas de visión de los tiradores.

- **OSARIOS**

*Campo. Difícil. Maldito (fe). Irradiar (Frenético. Soldados. Afectados)*

Los cuerpos enredados son los restos de un combate reciente. Se pueden oír muy a menudo las súplicas de criaturas entre la vida y la muerte. Combatir en estos lugares puede haceros renegar de Dios y os puede sumergir en el más terrible de los furores guerreros. Sólo los veteranos se libran.

### Elementos a 4 puntos de una necrópolis

- **ALTAR DE LOS DIOSES ANTIGUOS**

*Construcción. Mortal. Irradiar (inmovilizado). Especial. único.*

Este elemento decorativo a menudo toma la forma de un trono, un altar o un pedestal. A quien lo adquiere, lo vuelve más poderoso de lo que nunca habría imaginado, pero provoca un envejecimiento prematuro. Todo combatiente subido en el Altar de los Dioses Antiguos es Inmovilizado para el resto de la partida. A partir de ese momento, este combatiente no puede ser sanado y pierde toda habilidad de Regeneración si poseyera alguna. Desde entonces, una vez por turno y como si se tratara de una acción libre, el jugador que controla al combatiente situado sobre el altar puede aumentar el valor de combate de uno de sus combatientes un total de puntos igual al CBT del combatiente que está sobre el altar. El combatiente que recibe el bonus lo mantienen durante todo el turno en curso.

- **CAMPO DE GLORIA**

*Campo. Mortal. Santificado 2*

Este elemento de decoración sólo está salpicado por algunos estandartes impíos. Pero su verdadera naturaleza se descubre cuando un combatiente se adentra en él: los espíritus torturados de poderosos combatientes lo asaltan por todas partes, magullan su carne, pero también lo ayudan a superarse durante los combates.

- **CAMPO CORTANTE**

*Campo. Mortal. Santificado 2 (protección)*

El suelo de este elemento decorativo está cubierto por una infinidad de babosas pegajosas y carnívoras. Desde que un combatiente penetra en él, las babosas se amontonan sobre él para devorarlo. Irónicamente, esta masa babosa aumenta la protección de los seres a los que devoran.

### Zonas de conflicto de una Necrópolis

- **PRIMERA ZONA DE CONFLICTO: GRITOS DE LOS CONDENADOS.**

*Especial.*

Cuando esta zona de conflictos se activa, se considera que todos los combatientes presentes en el campo de batalla están Heridos, si es que aún no lo están. Este estado no afecta a los combatientes que ordinariamente no pueden ser Heridos. Los combatientes Fanáticos se convierten en fanáticos antes que en Heridos. Los efectos de esta zona de conflicto cesan al final del turno.

- **SEGUNDA ZONA DE CONFLICTO: GLORIA A LOS DESCONOCIDOS**

*Especial.*

Cuando esta zona de conflicto se activa, todos los independientes sufren inmediatamente 2 puntos de daño (la Protección no se tiene en cuenta) y todos los soldados recuperan 2 puntos de vida (sin sobrepasar su máximo).

- **TERCERA ZONA DE CONFLICTO: GLORIA A LOS HÉROES**

*Especial.*

Cuando esta zona de conflicto se activa, todos los soldados sufren inmediatamente 1 punto de daño (la protección no se tiene en cuenta) y todos los Independientes recuperan 2 puntos de vida (sin sobrepasar su máximo).

### **LLANURAS AULLANTES**

Estas grandes extensiones lúgubres, de atmósfera molesta, son los desiertos infernales. Allí, el cielo siempre es bajo y la fauna local demacrada y enferma. Podemos pasar días, incluso semanas, sin cruzarnos con un punto de agua o una forma de vida más importante que un gusano alimentándose de un cadáver en descomposición. Pero lo peor son los ajusticiados que gritan su desgracia milenaria en presencia de los vivos. Estos conciertos de gritos de horror afectan al espíritu de las tropas y hacen de cada noche una pesadilla de la que se teme no despertar jamás.

### Elementos a 1 punto de una Llanura Aullante

- **ARBOL MILENARIO**

*Construcción. Impracticable. Opaco.*

El único testimonio de una antigua vegetación, el árbol demacrado corona la planicie como una verruga sobre la nariz de un obispo.

- **DUNA DE CENIZAS**

*Parcela. Difícil. Molesto. Irradiar (discreción5)*  
Esta pequeña zona de terreno en forma de colina siempre es azotada por los vientos aullantes que arrastran grandes torbellinos de color gris. Es frecuente que un combatiente que se encuentre sobre la colina, y que atrape a un adversario, no se vea beneficiado por el bonus de Atacante elevado.

### Elementos a 2 puntos de una Llanura Aullante

- **BOCA DE LOS INFIERNOS**

*Construcción. Impracticable. Molesta. Especial.*

Las Bocas de los Infiernos son hoyos en el suelo de los que escapan humos espesos y nauseabundos, que recuerdan a los lémures que pueden regresar en cualquier momento al fango del que han nacido. Por consiguiente, a un Infernalista le es imposible invocar a un lémur mientras se encuentra en contacto con una Boca de los Infiernos.

- **REFUGIO**

*Construcción. Impracticable. Opaco.*

Se tratan de construcciones abandonadas hace tiempo por varios exploradores de los reinos infernales. Generalmente, estas construcciones son sólidas y muy seguras. Así, los aventureros de los Infiernos pueden utilizarlas en sus peregrinaciones, pero no pueden tenerse en cuenta a la hora de esconderse en ellas (dentro) durante una escaramuza.

### Elementos a 3 puntos de una Llanura Aullante

- **BARRIZAL**

*Campo. Difícil. Irradiar (Lento). Irradiar (regeneración).*

Este elemento decorativo es un gran brazo de río con sorprendentes propiedades curativas. Desgraciadamente, hay que sumergirse totalmente en él para beneficiarse de sus efectos. El olor a muerto y a pus que os perseguirán durante días después de estas abluciones impías puede hacer vacilar a los menos valientes. Hay que tener en cuenta el modificador de desplazamiento provocado por el estado Lento, que tiene efecto cuando un combatiente comienza su activación dentro de este terreno y dura hasta su siguiente activación.

- **GRAN DUNA DE CENIZAS**

*Campo. Difícil. Molesto. Irradiar (discreción 5)*

Esta gran colina siempre está azotada por los vientos aullantes que arrastran grandes torbellinos grises. Es frecuente que un combatiente que se encuentre en la colina, y que está atrapado con un adversario, no se vea beneficiado por el bonus de Atacante elevado.

### Elementos a 4 puntos de una Llanura Aullante

- **POZOS DE ALMAS**

*Construcción. Impracticable. Especial. Único.*

Estos pozos pueden tener la simple forma de un agujero en el suelo o de construcciones un poco más elaboradas. En este último caso, es posible desplazarse sobre los bordes de los pozos, el agujero en sí mismo quedará como un terreno impracticable. Una construcción alrededor de un pozo será considerada como opaca, mientras que el agujero jamás bloqueará la línea de visión. Es en estos pozos dónde nacen los lémures: las almas de algunos muertos que renacen en los Infiernos. Si un infernalista termina su activación en contacto con estos pozos, él puede hacer aparecer inmediatamente, y controlar, un lémur de su elección al cual le conferirá una de sus artes. Este lémur no contará en el cálculo de su cantidad máxima de lémures invocados y controlados. Cada infernalista sólo puede beneficiarse del pozo una vez por partida.

- **TORBELLINO ETERNO**

*Construcción. Impracticable. Opaco. Especial. Único.*

Este elemento decorativo toma la forma de un inmenso torbellino que arrastra toneladas de polvo hacia el cielo. Los vientos violentos que lo envuelven dificultan considerablemente el equilibrio de los combatientes que se acercan. Todo combatiente situado a 3" (o menos) de este decorado sufre una penalización de -1 DPT, y en combate no puede ser el blanco de un disparo. Un combatiente que utilice un arma que genera explosiones no puede tomar como blanco un punto situado dentro de la zona de efecto de este decorado. Este decorado no protege de las armas de efecto sople.

### Zonas de conflicto de una llanura aullante.

- **PRIMERA ZONA DE CONFLICTO: AULLIDOS**

Si la zona de conflicto es activada, los jugadores pierden inmediatamente el total de sus puntos de Mando disponibles durante el turno. Los efectos de esta zona se acaban al final del turno.

- **SEGUNDA ZONA DE CONFLICTOS:  
TEMPESTAD DE ESCORIAS**

Si la zona de conflicto es activada, durante todo el turno en curso, se considera que todos los combatientes disponen de la habilidad Discreción 4. Además, durante todo el turno no existe la zona de control. Los efectos de esta zona de conflicto se acaban al final del turno.

- **TERCERA ZONA DE CONFLICTO:  
LLUVIA DE GUSANOS.**

Si la zona de conflicto es activada, grandes gusanos necrófagos que queman la carne y se abalanzan sobre el cuerpo de los vivos, empiezan a caer de los cielos. Todos los combatientes sufren inmediatamente 1 punto de daño ( la Protección no se tiene en cuenta). Pero se benefician durante todo el turno de un bonus de +1 Protección. Los efectos de esta zona de conflicto acaban al final del turno en curso.