

INTRODUCCIÓN

En el extremo de la frontera galáctica explorada, tan lejos como el colectivo de Mundos Unidos llegó a expandirse antes de que su gobierno estelar se derrumbara, se encuentra el planeta originalmente designado como A23-Q4B en las cartas estelares. Una esfera cubierta por masas de tierra inestables, bolsas de radiación pura y sistemas meteorológicos peligrosos, las sondas de exploradores de UW marcaron el planeta como "D3": incapaz de soportar una colonización autosostenible y demasiado caro para ser colonizado de otra forma y reclamarlo oficialmente como territorio de la Unión.

La mayoría de los planetas con ese tipo de designación se desvanecen en la oscuridad con bastante rapidez, pero había un factor decisivo que mantuvo el interés sobre A23-Q4B como un mundo relevante: el **Xenosathem**.

Un recurso extremadamente valioso que combina propiedades de minerales cristalinos, longitudes de onda energéticas y agentes virales invasivos. Incluso las trazas residuales en las vetas *xenosáticas* son suficientes para atraer a las tripulaciones mineras corporativas. Los sondeos iniciales informaron de diferentes muestreos donde el Xenosathem, o alguna variante del material, estaba presente en el lecho rocoso del planeta.

Mientras que A23-Q4B no podía ser viablemente colonizado sin costosos y constantes convoyes de suministros alejados de las rutas comerciales, la presencia de tal riqueza de materias primas mantuvo el interés de varios conglomerados y corporaciones en el aprovechamiento de su valor. Curiosamente, uno de los problemas que hizo que el planeta fuera tan difícil de colonizar - su lejanía respecto a las fronteras legales y las rutas comerciales más frecuentadas de la Unión de Mundos - convirtió el planeta A23-Q4B en el lugar perfecto para obtener ganancias para un tipo particular de emprendedor.

Un planeta que no iba a sufrir la fiscalidad de la Unión, vigilancia legal, o cualquier código ético de conducta para la investigación científica y la experimentación era perfecto para las empresas que necesitaban ciertas divisiones "moralmente ambiguas" para prosperar.

Con la ayuda de contrabandistas, corsarios y, gente sin escrúpulos en general, el A23-Q4B se convirtió rápidamente en un secreto terriblemente salpicado por las cada vez mayores ansias de lucro.

Sin las restricciones de la Unión que ponían freno a aquellos que pretenden manejar los hilos del mundo, el planeta se convirtió en el eje central de negocios oscuros y avances industriales sin ningún tipo de regulación, libertades civiles proscritas y todo aquello que se esconde en el lado más oscuro de la civilización: clonación, fracking, eugenesia y nuevos modelos experimentales de inteligencia fueron sólo el comienzo.

La guerra biológica, las mejoras genéticas y la investigación de armas que serían ilegales en cualquier otro lugar en los Mundos Unidos se convirtieron en la fuente de inconmensurables beneficios. Las inseguras condiciones de vida, la necesidad omnipresente de contar con una fuerza de trabajo letalmente armada y la abrumadora

inmoralidad de la administración en A23-4QB convirtieron el planeta en una fuente de riqueza para unos pocos elegidos y una condena cotidiana para todos los demás.

Las corporaciones estaban llevando a cabo sus operaciones de forma inmejorable y maneras que nunca pudieron imaginar en los territorios espaciales bajo el control de la ley, pero siempre fueron dependientes de un mantenimiento continuo de las instalaciones y goteo de suministros procedente del núcleo de la Unión. Era costoso y enormemente arriesgado, pero los beneficios constantes de un crecimiento económico sin límites parecían valer la pena. En menos de dos décadas, los conglomerados urbanos y las poblaciones rurales del continente principal contenían una población bajo dominio de las corporaciones que rivalizaba con la de algunas naciones terranas.

El corazón del sistema corporativo de soporte del planeta era un puerto estelar conocido como Port City, enclavado en una caótica aglomeración urbana .

La abrumadora mayoría del tránsito de población y comercio estelar entraba únicamente a través de Port City, forzando a las corporaciones a asociarse y fusionarse de manera que nunca lo harían en las rutas comerciales habituales y en los puertos de escala patrocinados. Esto significaba que recorrían una delgada línea entre la cooperación y la rivalidad en todo momento: la amenaza del espionaje corporativo en los niveles más altos y la violencia a flor de piel en los bares y en las calles entre los trabajadores.

En una sola generación la mayor parte de los habitantes del planeta comenzaron a referirse a él con una palabra usada por la gente rural para describir una dolorosa vida futura de sufrimiento y trabajo eterno...

Attr. (Ah-tuhr)

Las gigantescas megacorporaciones encontraron maneras - a veces a expensas de sus trabajadores - de ubicarse cada vez más alejadas de Port City y continuar amasando incalculables ganancias. Muchas cayeron completamente en prácticas exclusivamente ilegales y no reguladas permitidas en Attr, recurriendo a la compra de esclavos penales por cientos y animando a los "voluntarios" a unirse a dolorosos pero eficaces programas bioquímicos. Aunque era necesario para sobrevivir que los habitantes de Attr consiguieran recursos de zonas muy lejanas de su propio mundo a través de Port City, los poderes ubicados en la posición más elevada de la cadena alimentaria hicieron todo lo posible para recortar los costos allá donde fuera posible.

Fue durante este mismo período de crecimiento y expansión ilícitos que en otras lugares de la galaxia, a cientos de miles de años luz de distancia, el estrés político y las interacciones con nuevas amenazas extra-galácticas condujeron a una ruptura entre los pilares de gobierno de los Mundos Unidos. Diferentes sectores del espacio conocido cayeron en una guerra abierta y las instituciones empezaron a luchar por cualquier riqueza que pudieran obtener del caos resultante para servir a sus propios intereses. Con las corporaciones sumidas en la anarquía y los cuerpos gobernantes locales incapaces de mantener el orden,

el mercado financiero galáctico se derrumbó completamente, colapsando en pequeñas economías planetarias controladas individualmente.

Las megacorporaciones tenían medidas de seguridad a prueba de fallos y contingencias establecidas para el momento en el que los gobiernos convencionales terminarían cayendo con toda probabilidad y mantendrían la moneda activa como el único poder real que quedaba, pero esto implicaba reforzar las defensas económicas y crear bases de poder lejanas. Estas contingencias, provocadas por la caída de los Mundos Unidos, hicieron que las megacorporaciones retiraran todos sus recursos y personal crítico a sus sedes comerciales y oficinas centrales ...

... oficinas centrales comerciales que estaban muy lejos de los proyectos fronterizos y de los programas satélite llevadas a cabo en Attr.

En los meses que siguieron, el apoyo corporativo al mundo de Attr se retiró rápidamente y se enviaron numerosas peticiones para retirar el personal más importante, los equipos más caros y todos los activos imprescindibles. Buena parte de los recursos que mantenían funcionando las instalaciones del planeta fueron retirados, en no pocas ocasiones con una inusitada prisa. Los empleados claves en investigación y gerencia, así como los técnicos, se encontraron desplazados en secreto, o transferidos fuera del planeta en "viajes" de breve duración... sin la intención de ser devueltos. La fuerza de trabajo proletaria y sus familias quedaron abandonados en Attr sin advertencia alguna ni mayor explicación.

A pesar los desmedidos esfuerzos de la alta dirección para silenciarla y mantenerla alejada de la numerosa población, la palabra "evacuación" logró expandirse entre las masas. De repente, Port City y todos los puntos de acceso para salir del planeta estaban llenos de personas que intentaban salir del planeta. Era un éxodo urgente de rebaños humanos que intentaban escapar de una situación que estaba a punto de ponerse tan fea como solo la humanidad es capaz de conseguir. En las primeras semanas después de que Port City se viera completamente rodeada de gente tan esperanzada como asustada - las fuerzas de seguridad corporativas se vieron obligadas a disparar sus armas contra ellos. Los trabajadores de Attr y sus familias murieron en el suelo mientras que las naves espaciales llenas de los líderes de su planeta y compañeros de trabajo más afortunados se marcharon lejos para continuar con sus vidas en otra parte en la galaxia.

El caos gobernó los meses que siguieron. La ciudad de Port City fue arrasada por los disturbios, saqueos y pillaje. La ley de la calle se hizo con el control del caos, y miles de personas murieron en los primeros días.

La destrucción gratuita y la violencia sin control estallaron tras la evacuación, pero fueron los años siguientes los que infligieron mucho más daño a la sombra de lo que una vez fue la humanidad.

La inanición, la depredación y la exposición a las duras condiciones de Attr mataron a miles de personas sin ningún tipo de ayuda adicional. Sin el suministro corporativo y las naves de apoyo que abastecían el planeta, la población rápidamente se volvió sobre sí misma para

tratar de conseguir los recursos más ínfimos. Los suministros de comida, agua, medicina y protección ambiental pronto alcanzaron más valor que cualquier cantidad de soporte monetario, y eventualmente más incluso que el propio oro. Sin el personal científico y el apoyo técnico necesario, todo tipo de maquinaria y tecnología comenzó a descomponerse y a dejar de funcionar correctamente - a veces con un efecto realmente catastrófico sobre la población. Los peligros naturales de Attr y el protagonismo que habitualmente adquiere la entropía sin control tomaron el relevo. La enfermedad, el hambre y las amenazas ambientales atacaron físicamente a la población, pero la tristeza profunda, la soledad y la depresión destruyeron las esperanzas de la humanidad en el planeta.

Sin un futuro visible acerca del que hablar o con el que soñar, la población cayó en un tribalismo centrado en la supervivencia que sólo sirvió para alejarlo cada vez más de la sociedad civilizada. Los ritos bárbaros así como las conductas de supervivencia más básicas convirtieron la lucha de la humanidad en la ley del más fuerte y el dominio sobre los débiles. Las masas endurecidas por el trabajo se vengaron de las generaciones de abusos y de la traición final volcando su odio en los intelectuales, los mandos intermedios y cualquier oficial todavía aferrado a sus lazos ejecutivos.

Los seres humanos de este mundo infernal se hundieron en sus instintos más bajos años después de haber sido dejados atrás, casi hasta el punto de la completa anarquía.

Con el tiempo, la brutalidad de los supervivientes se convirtió en una nueva civilización basada en el caos gratuito - dondequiera que se alzara un líder suficientemente fuerte con el poder y los recursos para tomar el control sobre el resto, un pequeño reducto de comunidad semi-tribal crecía alrededor de ellos. Los jefes de bandas organizadas, esclavistas, ex-agentes de seguridad corporativos, y cualquier persona con la fuerza para reclamar territorio y mantenerlo en su posesión así lo hicieron.

Era un planeta lleno de luchas y conflictos. La moralidad se vio sometida por la agresión y los instintos dominantes, y la humanidad cayó en el estado más bajo y miserable que pudo alcanzar.

Con las atenciones de todo el mundo dirigidas hacia la auto-satisfacción, el conflicto y la adquisición, no había suficientes ojos centrados en los últimos vestigios del viejo mundo civilizado. El entrenamiento marcial, el diseño de armas y las necesidades médicas de emergencia truncadas superaban a cosas como la agricultura, la atención médica prolongada y la ingeniería civil. Las granjas se marchitaron y convirtieron a los granjeros en carroñeros, los inventores trabajaron bajo el ojo vigilante de sus amos señores de la guerra, y la mayor parte de las artes pacíficas desaparecieron por desuso. Era mucho más fácil construir un arma y apoderarse de los suministros que tenía tu vecino que reunir o crear el suyo propio. Los uniformes y la nomenclatura de sus viejos lazos corporativos se desvanecieron, y la gente de Attr comenzó a vivir colectivamente bajo un nuevo nombre - se convirtieron en los Forsaken (los Abandonados). Se trataba de un reproche cínico hacia los ejecutivos que los dejaron atrás para morir, pero su uso se convirtió en un testamento de su capacidad para superar las adversidades.

En las generaciones que siguieron a la caída de Port City, la humanidad se desvaneció más allá de sus alturas pasadas. Cualquier tipo de tecnología que logró sobrevivir a las edades se convirtió en artefactos venerados, y el conocimiento sobre cómo utilizarlos y mantener su funcionalidad se transmitió a base de folclore y tradición familiar. Attr se convirtió en anfitrión de la verdadera supervivencia de los más aptos, y la proeza marcial se convirtió en la columna vertebral de la economía entre los sectores de la sociedad.

Las historias acerca de las gentes que bajaron de las estrellas con montones de comida y dispositivos milagrosos se contaron alrededor de las hogueras, y cada nueva generación alzó su mirada hacia los cielos de fulgor violeta veteados de estrellas preguntándose hacia lo que podría encontrarse allí entre los cielos.

No pasó mucho tiempo antes de que el espíritu humano comenzara a imponerse a la agresión y la competencia, y la gente comenzó a buscar maneras de conseguir una vida mejor para sí mismos. De vez en cuando abandonan sus armas para intentar desenterrar el pasado y sus muchos secretos dorados. Las ruinas de la ciudad portuaria se convirtieron en un lugar de reunión - el objetivo de muchas peregrinaciones - para aquellos que querían dejar atrás el salvajismo y construir una vida mejor. Los restos del conocimiento y la historia de la humanidad estaban escondidos detrás de esas paredes derruidas, y cada vez que una nueva y pequeña pieza era descubierta era como si ese pequeño reducto de humanidad hubiera comenzado a recordar lo que una vez fue y posiblemente podría volver a ser. Los Forsaken estaban examinando sus propios restos para forjar un nuevo comienzo.

Con el tiempo, Port City fue reconstruida sobre sus propias cenizas, los muros fueron reforzados, y la población creció. Al igual que con cualquier civilización en ascenso, esta nueva sociedad vio a unos pocos escoger un papel de liderazgo. Este consejo de los pares gobernantes se denominaban a sí mismos Prevailers (Los Que Prevalecen), en celebración de su victoria sobre la barbarie, e inmediatamente se propusieron encaminar a los Forsaken hacia un nuevo futuro. Para sellar su control sobre la población, estos líderes inteligentes reunieron toda la leyenda y el mito necesarios para manejar la herramienta más poderosa de control que los líderes de la humanidad han vuelto con frecuencia una y otra vez a través de la historia - una religión temible e implacable. En el nombre del Creador, su nuevo dios dado a ellos por los iluminados "Prevailers" iluminados, la ciudad vivió una nueva popularidad y rápidamente se convirtió en el centro de ingenio y el corazón del creciente territorio Forsaken.

Para borrar todos los recuerdos de problemas anteriores en la mente de las masas, los esfuerzos de propaganda de los Prevailers desplazaron a los antiguos y sólo dejaron espacio para lo nuevo. Attr era el nombre del planeta, pero los Prevailers convencieron a todos de que el continente en el que vivían -o, en la medida de lo posible, pudieran viajar y sobrevivir- se llamaría por siempre Samaria. Tan pronto como la gente dejó de mirar a las estrellas buscando la salvación, comenzaron en su lugar a rogar a los Prevailers, y así el gran territorio de Port City se convirtió en Nueva Ashkelon.

Sin embargo, no todos los seres humanos se suscribieron a las leyes y principios de los Prevailers, eligiendo muchos de ellos alejarse de la expansión urbana creciente y vivir como

proscritos en los páramos. Sin importar si creyeran en el dios Forsaken o no, decidieron luchar por su propia existencia bajo sus propias reglas - más vale morir de pie que vivir de sus rodillas. Samaria era un gran continente, y aunque no había lugar para los no creyentes en Nueva Ashkelon, el resto de las tierras baldías circundantes verían el aumento de sus asentamientos "paganos" y puestos de avanzada.

La humanidad sobreviviría en Samaria. Ya fuera en forma de creyentes celosos en un temible dios en una cruzada por una vida mejor, en forma de nómadas asolando a los forasteros y haciendo lo que fuere necesario para sobrevivir en el desierto, o en forma de salvajes tribus bárbaras que recurren a medidas depredadoras más oscuras para conseguir sobrevivir también - los ecos de la colonización de Attr perdurarían.

Y deberán soportar los desafíos, porque en las eras venideras Samaria revelará muchas amenazas diferentes tanto desde el exterior como desde dentro. Los antiguos horrores extraterrestres ocultos bajo de la corteza del planeta, las armas biológicas olvidadas abandonadas a sus propios designios, una amenaza robótica inclinada a convertir toda la vida en combustible para sus máquinas, e incluso nuevos peligros que caen de las estrellas - Attr y el tumultuoso continente de Samaria tendrán aparentemente interminables amenazas para arrojarles.

Los desafíos de la nueva era de oscuridad de la humanidad apenas han comenzado ...

CONCEPTOS ESENCIALES

CAMPO DE BATALLA

Dark Age se juega en un área de 48 "x 48" al mismo nivel (en la superficie de una mesa, en un espacio sobre el suelo, etc) denominado "campo de batalla".

MINIATURAS DE DARK AGE

Para jugar a este juego cada jugador necesita varias miniaturas de la gama de productos Dark Age para representar a tu Banda en el campo de batalla.

DISPOSITIVO DE MEDICIÓN

Dark Age utiliza pulgadas para sus mediciones, lo que requiere tener al menos una cinta métrica u otro dispositivo de medición estándar a mano durante el juego. Mida todas las distancias que aparecen en Dark Age en pulgadas.

DATOS DE 20 CARAS

Dark Age usa dados de 20 caras, abreviados como "d20". Recomendamos tener d20s de diferentes colores (por lo menos tres) para hacer diferentes tiradas más fáciles de distinguir y acelerar el juego.

ESCENOGRAFÍA

Dark Age permite el uso libre de escenografía. Consulte la sección Características del terreno de este libro para obtener más información.

CONTADORES Y MARCADORES

Dark Age utiliza varios contadores y fichas para representar efectos específicos que tienen lugar durante un juego. Se pueden usar cuentas de vidrio, marcadores de plástico y una variedad de productos disponibles comercialmente para indicar qué miniaturas llevan qué efectos, etc. Puede encontrar algunos contadores que pueden ser fotocopiados y cortados para su uso al final de este libro.

PLANTILLAS

Algunas armas y elementos de juego en Dark Age requieren el uso de plantillas específicas durante el juego. Si bien hay plantillas comercialmente disponibles, se han incluido al final de este libro versiones de las mismas para ser fotocopiadas y cortadas para su uso.

FORSAKEN

El último bastión de la salvación de la humanidad en Samaria - si usted cree en la palabra de su religión - es el pueblo de Nueva Ashkelon.

Llamados "Forsaken" a causa de la traición que sus antepasados sufrieron hace cientos de años, estos miembros de la teocracia del Consejo de Prevailers se encuentran librando una batalla constante en numerosos frentes para promover su idea de civilización. Siguiendo los preceptos del Creador según lo decretado por los Prevailers, los Forsaken hacen su parte en la preparación de sus ejércitos para expandir y defender el territorio de Nueva Ashkelon. Hay numerosas facciones en los ejércitos de los Forsaken.

En su centro se encuentra el propio ejército del gobierno, la columna vertebral de las fuerzas armadas de Nueva Ashkelon, las legiones del ejército de Forsaken. Estas almas valientes trabajan bajo varios tipos de liderazgo, pero siempre a instancias del Consejo de Prevailers. Lo que importa es que los soldados Forsaken acudan a la batalla por el progreso de Nueva Ashkelon en fuerzas absolutamente leales a aquellos a los que se les ha confiado el mando. Las Fuerzas de los Forsakense dividen en dos categorías principales: el ejército central de los Prevailers y los leales a los mandos de los Saints (Santos).

El gran ejército de los Prevailers siempre se ha centrado principalmente en la defensa del territorio de Nueva Ashkelon. Los voluntarios y los ciudadanos reclutados son armados y entrenados para seguir las órdenes del clero; Desde su Shepherd (Pastor) promovido localmente hasta las atronadores órdenes del Gran Templario mismo. Hay prodigios de la fe y de la tecnología que pueden encontrarse dentro del ejército Prevailer, ambos herramientas poderosas para motivar a los Forsaken.

Individuos canonizados por el Concilio para servir como Comandantes Sagrados en sus ejércitos de cruzados, los Santos escogen a sus seguidores y los entrenan para luchar de la manera que ellos prefieren. Cada Santo considera los compromisos de los Forsaken bajo una luz diferente, pero todos ellos mantienen la humanidad y su supervivencia como una prioridad. Entre los más tradicionales de los Santos podemos encontrar el carisma y la inteligencia de Saint Mark, la robusta resiliencia de la fe encontrada en Saint John y el espíritu de venganza que se encuentra en Saint Mary. Recorriendo una línea de prácticas escandalosas encontramos a Saint Luke, encerrado en un traje mecánico que realmente lo mantiene vivo, los fenómenos psíquicos de la recientemente elevada Saint Joan, y las olvidadas tecnologías de Saint Isaac.

No debemos olvidar a los herejes seguidores de un tiempo oscuro ancestral, aprendiendo los preceptos de un Santo olvidado y herético, Saint Johann - que afirmó haber sido traicionado, pero que podría haber sido igualmente el traidor - que mantuvo un movimiento de culto que todavía existe en los lugares más recónditos de Nueva Ashkelon. Los Seguidores del Hereje (Followers of the Heretic) creen en la oscura ciencia de los implantes como la clave para la salvación de la humanidad, incluso si su descubrimiento supone la pena de muerte.

Los Forsaken suponen una fuerza para la supervivencia de la humanidad, mientras la humanidad crea en las reglas y los códigos del Consejo de Prevailers y su ardiente Creador

OUTCASTS

La humanidad ha sobrevivido de diferentes formas en los duros ambientes de Samaria. Mientras algunos aceptan las estrictas leyes y preceptos de Nueva Ashkelon, hay bastantes comunidades que viven según sus propios códigos.

Estos son conocidos colectivamente como los "Outcasts" (proscritos). Considerado en un tiempo como un término despectivo utilizado por los habitantes de Nueva Ashkelon, estos parias han llegado a usar el término como una insignia de honor.

Los Outcasts hacen lo que sea necesario para explotar sus dominios en los páramos. Sus comunidades se inclinan hacia el comercio, el trueque y la interacción con otros forasteros para ganarse la vida en los yermos. Rodeados de amenazas procedentes de todos los puntos cardinales, los grupos de outcasts pasan cada minuto de su vida volviendo la vista por encima de sus hombros para tratar de encontrar la siguiente amenaza que podría tratar de matarlos - siempre con una mano sobre su arma - por si acaso.

Los grupos de outcast utilizan muchos nombres diferentes.

Ya sea que habiten en gremios, tribus, clanes, compañías, o como quiera que se denominen, los marginados se unen para sobrevivir e incluso prosperar en el mundo más allá de los muros de Nueva Ashkelon. Aunque que hay varios innumerables tipos de grupos de outcasts, unos pocos se han erigido como los más influyentes y reconocibles.

Los outcasts scavengers, desde los jóvenes Scuts y Wasteland Warriors hasta los masivos trabajadores mutantes conocidos como los Brutes, salen a buscar los recursos que el mundo pueda ofrecer. Bajo la tutela y el liderazgo de sus Warchiefs, buscan cualquier cosa que pueda ser de utilidad para su comunidad y reclamarla, aunque esto implique emboscadas, incursiones o batallas brutales alrededor de unas cuantas cajas de repuestos o comida. Líderes como el Warlord Hoj y Judge Books de Freeton hacen lo mejor para su gente, pero a veces es necesario derramar algo de sangre.

Para algunos, el saqueo no es suficiente. Algunos outcasts - en particular los que viven en el asentamiento de Chains Barrow - se vuelven esclavistas para ganarse la vida en los páramos. Los esclavistas encuentran maneras de poner a sus cautivos a trabajar, enviando multitudes de Chain Gangers a la batalla con el objetivo final de llenar las arcas de sus Slavemasters. El más notable entre todos los esclavistas es el Warden de Chains Barrow, un hombre monstruoso que ha desbloqueado los secretos del terror y el miedo en todos los caminos de la vida samaritana. Poner las cadenas a otros es algo horrible, pero el Guardián y su "Familia" lo han convertido en una nueva forma de arte.

No todos los outcasts echan raíces, y otros muchos prefieren vivir como vagabundos y supervivientes. Tal es el caso de los Nómadas de Salt Flat, que una vez fueron una miriada

de pequeños clanes que vagaban por las planicies desoladas por el clima, divididos por la línea de sangre familiar. Ahora marchan bajo la bandera del Bladelord, Bendahrin Durshe. Actualmente se dirige hacia la civilización humana con sus salvajes bestias de guerra y guerreros a cuestas, pero sus intenciones están lejos de ser cordiales.

La vida del outcast es implacable, pero convierte a cada individuo en algo tan duro como el clavo de ataúd. Cuando se unen, hay pocas cosas a las que no puedan enfrentarse.

BOUNTY HUNTERS (CAZADORES DE RECOMPENSAS)

Dondequiera que se eleve la civilización humana, la delincuencia seguramente le seguirá. Esto no es diferente en Samaria. Sin embargo, donde las cosas se vuelven turbias, lo que constituye un crimen cambia dramáticamente de una cultura a otra. Algo como robar comida de un vendedor podría ser una ofensa menor en las calles de Nueva Ashkelon cuando se compara con algo como blasfemar el nombre del Creador, mientras que esos papeles serían invertidos dramáticamente en uno de los asentamientos de Outcast con dificultades para subsistir. La vida aquí viene con sus propias reglas y regulaciones, normalmente vigiladas por la comunidad misma, pero hay momentos en que la mano de obra es escasa y es más fácil contratar ayuda externa.

Los cazadores de recompensas.

Los cazadores de recompensas de Samaria parecen provenir de tantas formas de vivir de la vida como este continente infernal puede crear, y alguno incluso saludan desde mucho más allá. Todos ellos tienen sus razones para vender sus servicios, y a quienes los venden, pero su cometido es sencillo: perseguir y desenfundar sus armas contra los individuos seleccionados. Muchas veces es algo tan fácil como intercambiar suministros y monedas "bludgelt" para atraer a criminales, desertores o gente de alto perfil, pero otras veces - si los salarios son correctos - significa verse envuelto en un conflicto escalado para capturar a alguien específico.

La gran mayoría de Bounty Hunters realizan su trabajo a cambio de las monedas acuñadas por la civilización humana, el "bludgelt", que va y viene entre Forsaken y comerciantes y caravanas Outcasts.

Hay ciertos individuos poco frecuentes y menos escrupulosos que podrían tirar de gatillo o bañar sus filos en sangre para otras culturas de Samaria - pero estas gentes extrañas son la excepción a la regla general.

Entre los cazadores de recompensas se cuentan muchos que han hecho su nombre y cuya fama (o infamia) se extiende por todas partes. Aquellos como la traviesa y juguetona Lucky, cuya sonrisa puede ser tan mortal como su arma de bengala de fósforo blanco, o el gigantesco Jarl Ramsaur que dejó de lado una vida como comerciante para empuñar un arma y luchar por el mejor postor. Los Strikes Forsaken retirados Nathaniel y Orchid dejaron atrás su vida militar para entrar en el negocio por su cuenta, mientras que Blades eligió ignorar su pasado Salt Nomad para hacer un rápido botín. Incluso hay cazadores de

recompensas procedentes de naves estrelladas, aprendiendo a ganarse la vida en este planeta sin adaptarse a las costumbres de las culturas locales. El capitán Jake Flay, ex pirata espacial y coleccionista de tecnología alienígena, trabaja con avidez para cualquier persona que pueda pagar sus honorarios, mientras que John Carter podría no recordar por qué vino a este planeta, pero siente que trabajar con "la ley" es algo natural para él .

Más y más cazadores de recompensas aparecen de los rincones de la sociedad continuamente. No importa de dónde vienen o para quienes están dispuestos a trabajar, los Bounty Hunters de Samaria están dispuestos a prestar una mano amiga a aquellos dispuestos a llenar sus bolsillos.

DRAGIRY

La cultura más antigua conocida en Attr, los Dragyri son en realidad extraterrestres de un mundo distante y largamente olvidado que se asentaron en las cavernas y túneles de la roca madre de Samaria siglos antes de que las sondas exploradoras de los humanos llegaran al planeta.

Empleando antiguas puertas estelares llegaron al planeta en gran número viajando a través de las estrellas tratando de conseguir alcanzar planetas útiles para su población. Los Dragyri siempre han sido una raza dicotómica de esclavos y amos; Los maestros de Alteghran más pequeños y más tecnológicamente inteligentes y sus masivos trabajadores de K'targ. Un cataclismo que desconectó a los Alteghrans de sus recursos tecnológicos causó una enorme convulsión social, y desde entonces los papeles se han invertido. La sociedad Dragyri todavía está dividida en dos mitades, pero son los descendientes de los Alteghrans los que son esclavos y los poderosos y descomunales Trueborn los que gobiernan.

Dejando atrás la tecnología de sus antiguos maestros, los Dragyri se volvieron hacia el misticismo chamánico y los códigos personales de honor marcial. Siguieron a aquellos que eran capaces de mostrar su fuerza con las armas así como su fortaleza de espíritu, accediendo a sus posiciones de liderazgo a través de combates rituales o pruebas de proeza mística sostenidas por las gruesas venas de cristal xenosático encontradas bajo el suelo de Samaria. A medida que pasaba el tiempo, los Dragyri comenzaron a seguir los dictados de ciertos comandantes, llamados Árbitros ("Arbiters"), o incluso un gobernante sobre toda la especie - un Gran Árbitro ("Great Arbiter"). Cada Árbitro asumió el liderazgo de una casta elemental diferente, cuyas líneas separaban a las especies basándose en la ideología y en las inclinaciones místicas.

La Casta del Hielo reverencia el combate cuerpo a cuerpo y la fuerza de las armas mucho más que sus hermanos en otras castas. Con sólo una excepción conocida cuya existencia fue contemplada en el edicto de Luck'kit'kaii, Árbitro de la Fe ("Arbiter of Fate"), la Casta de Hielo está formada mayoritariamente por hombres guerreros que emplean armas mortales de combate cuerpo a cuerpo y buscan gloriosos combates uno a uno. Fue, de hecho, la cobardía mostrada por "Zhaint Mahrk" en la Batalla de Sanguine Plateau entre la Casta de

Hielo y Aquellos-Sin-Honor el acontecimiento que puso a los Dragyri en contra de humanidad en esta última generación.

Dejando a un lado el estricto sentido del honor en el combate arcaico, después de derrocar a su predecesor, Rath'zhi reclamó el título de Árbitro de la Ira ("Arbiter of Rage") y empujó a la Casta de Fuego hacia una nueva dirección. Ahora esta Casta utiliza abiertamente armas y armaduras de alta tecnología diseñadas por sus antiguos amos. Combinado con su dominio sobre el chamanismo destructivo del fuego, la Casta del Fuego es una máquina de guerra despiadada que cumple con su honor marchando hacia la victoria decisiva.

Protagonistas de historias de miedo y cuentos de hadas para niños antes de salir de las profundidades, la Casta de la Sombra son los amos del terror y la manipulación. Dirigidos por el siniestro y artero Amabilia, Árbitro del Caos, ("Arbiter of Chaos") estos monstruos astutos se ha convertido en un manto de oscuridad y veneno para el mundo de la superficie. Trayendo consigo los elementos malignos que tienen bajo su mando desde las profundidades más abismales, la Casta de la Sombra vive para inculcar miedo y sembrar la anarquía en el mundo hasta que Amabilia puede reclamar el reinado sobre las ruinas que quedan.

La Casta del Aire, dirigida por el recién nombrado Gran Árbitro de Equilibrio ("Arbiter of Valance") Yovanka, es la única casta que vive en las cuevas poco profundas y en la superficie de Samaria. Enviando a sus hijos varones para ser llevados a otra parte en lugar de hacerlos guerreros, la Casta del Aire representa la agilidad, la destreza y la furia de las tormentas que asolan el planeta con tanta frecuencia. En la lucha se decantan por las armas arrojadas y un poderoso misticismo, y son la única casta que se muestra dispuesta a entablar alguna forma de alianza con la humanidad.

Perdida en las catacumbas de la historia bajo las raíces del mundo se encuentra la Casta de Tierra, cuya neutralidad y lealtad a los Grandes Arbitros de antaño fue incuestionable. Eras atrás se ocultaron y entraron en hibernación en respuesta a un sangriento asesinato que traicionó toda su tradición, jurando despertar cuando los Dragyri estuvieran listos para su orden y servicio una vez más. Han sido cientos de años; Aparentemente, el mundo aún no está listo.

Los Dragyri pueden estar cambiando como un pueblo único bajo la tutela de un nuevo Gran Árbitro, pero cada casta tiene sus propios objetivos y prioridades - y las viejas rivalidades no se superan fácilmente.

SKAARD

Los Skarrd fueron una vez seres humanos que mucho tiempo atrás huyeron a los parajes desérticos de Samaria para escapar de la caída de Port City y de las tribus, bandas y sectas que se abandonaron a las motivaciones más viles y los instintos más animales para poder sobrevivir.

A medida que las sucesivas generaciones fueron cayendo en prácticas cada vez más bárbaras y salvajes, los Skarrd evolucionaron en una nueva subespecie de la humanidad: los Baniss. Más grandes, más resistentes y mucho más depredadores, los Baniss también se volvieron más territoriales y agresivos a fin de desarrollar su existencia a partir de la carne de los demás, enredándose en un canibalismo generalizado. Los pequeños grupos consanguíneos se agruparon en tribus, y esas tribus se convirtieron en cultos que adoraban y preservaban sus métodos individuales de supervivencia preferidos. Estos cultos variados forman el Skarrd.

Todos los Skarrd creen que su posición en la cima de la cadena alimentaria de Samaria proviene de la fuerza, y que la fuerza nace de la auto-modificación y la capacidad de controlar su entorno. Y poseen diferentes pruebas de que su estilo de vida funciona, de realidad, pues las modificaciones que realizan en sus propios cuerpos suelen manifestar fabulosos poderes psicogénicos. Son algo más que humanos, pero irónicamente estos cambios les han costado la mayor parte de su humanidad. Si bien hay decenas de tribus y cultos menores que se centran en la evolución a través de diversos medios, unos pocos cultos han crecido en número hasta el punto de ser reconocidos como facciones culturales independientes y diferenciadas.

Creuyendo que la purificación y la evolución a través del dolor, el sufrimiento y el poder que se encuentra en las heridas físicas, el Culto de la Sangre ("Blood Cult") se alimenta con la sangre de sus miembros con la misma frecuencia que con la de sus víctimas. Dirigidos por el sádico maniaco Padre Mayhem, los seguidores del Culto de Sangre empujan sus cuerpos hasta los límites que pueden soportar para adaptarse y moverse más allá del dolor físico y el tormento. Son fuentes de rabia, lujuria de batalla, y se deleitan en infligir sufrimiento a sus enemigos. Hay poco que se pueda hacer al Culto de la Sangre que ellos no se hayan hecho ya a sí mismos.

El Culto Tóxico toma la práctica de exponer a una persona a pequeñas cantidades de veneno o enfermedad durante un largo período de tiempo con el fin de llegar a ser inmune a ellos - y lo multiplica por cien. Los miembros del culto buscan la transformación y la iluminación a través de una saturación de sustancias mortales, eliminando las que no son aptas para el culto a través de los medios más directos. Es simple, si no puedes sobrevivir a las terribles iniciaciones del Padre Curwen, no eres lo suficientemente fuerte como para ser parte de su sociedad venenosa. Adormecen su carne con aquello que mataría a otros, usando las herramientas de su evolución como armas contra los forasteros.

Uno de los cultos más recientes ha surgido de las enseñanzas heréticas del antiguo Santo de los Forsaken, el carismático y medio loco Padre Johann. Usando la ciencia prohibida y la práctica de injertar partes mecánicas en la carne orgánica, creó el Culto de la Metamorfosis. Pero lo más importante es que Johann está intentando - con cierto éxito - unir a los cultos y tribus Baniss bajo su bandera, instando a su nueva gente a lanzar una cruzada contra sus antiguos hermanos, los Prevailers.

Con cada prueba que padecen y superan, los Skarrd aprenden nuevas maneras de adaptarse y sobrevivir más eficientemente.

Con sus tierras devastadas por las tormentas, las naves procedentes del exterior estrelladas en el desierto, y la reciente detonación de un arma atómica radiactiva - hay mucho de que lo que los Skarrd pueden aprender.

THE BROOD

Cuando el complejo de investigación de Far Frontiers Laboratories en Samaria, la división de armas biológicas de Invotsroysket Belvonkrastonmyor Clenvisteri (IBC), se vio obligado a cerrar durante "el Éxodo", ya que el equipo directivo huyó a toda prisa del planeta, el personal que fue abandonado en las instalaciones no tenía ni idea de qué hacer con los proyectos a medio terminar, los contenedores sellados, las bestias enjauladas, etc. En su momento creativo de mayor inspiración, los equipos en los laboratorios utilizaron diferentes materiales genéticos, cepas bacterianas e investigación viral para crear una verdadera multitud de horrores sintéticos, muchos de ellos utilizando como patrón una colección predominante de muestras tomadas de un planeta lejano, Génesis VII. Una vez que el complejo fue abandonado a su suerte, las creaciones fueron encerradas para siempre en sus unidades de contención o - en el caso de la colección primordial de cepas del planeta Génesis - arrojadas en los pantanos para morir en la infernal biosfera de Samaria.

O eso pensaban...

El resultado de aquella contaminación biológica fue el instinto espontáneo de supervivencia de todo organismo que hizo que la "sopa genética" se vinculara con el ecosistema común del Pantano Negro para crear una entidad colectiva única - la Pura Progenie ("the Brood Mere").

Esta masa cambiante de vida en continua y rápida mutación sucumbió instantáneamente a la programación biológica para la que fue diseñada... encontrar nuevos materiales genéticos, asimilarlos y utilizarlos para crear nuevas y mortales formas de vida. Inicialmente fueron los depredadores del pantano los que fueron consumidos y renacidos como creaciones de la Progenie. Los resbaladizos Puds actúan como un millón de bocas hambrientas para alimentar al mega-organismo, los escurridizos Broodlings exploran las tierras secas, y los Brood Hounds depredadores persiguen el rastro de nuevos y jugosos objetivos para incorporar a la Pura Progenie. Monstruos titánicos que sacian el hambre de su madre sin forma acechan en el pantano, defendiendo salvajemente su territorio.

En el momento en el que los descendientes renacidos encontraron la instalación original de IBC, las cosas cambiaron dramáticamente. Liberando las viejas creaciones de las unidades de contención -como el mortífero MJB-4 y el Proyecto Helexa-, la Progenie se dio cuenta de que en realidad era parte de una tríada conectada, y estos Grandes Engendros ("High Broodspawn") se convirtieron en los primeros generales de un ejército cuyo objetivo primario es la lucha contra el estancamiento genético.

En la actualidad, la Progenie se extiende mucho, mucho más allá de las riberas empantanadas de la Ciénaga Negra y las aguas verdosas del río Lengua bifurcada (Forked Tongue). Los habitantes del delta del río, una extraña y desastrosa cultura de pescadores, parecen extrañamente ligados a la Progenie. Viven en el límite de su territorio, sin peligro alguno, y se rumorea acerca de su posible connivencia con los horrores del pantano. La Pura Progenie constituye una misteriosa colección de horrores, y el folklore de Samaria - no importa de qué cultura - advierte a los incautos de mantenerse bien lejos de los pantanos.

Algo nuevo y extraño está sucediendo en relación con la Progenie. Desde que la nave pirata del capitán Jake Flay se estrelló contra el Mar Verde ("Green Sea") justo al sur de las costas del delta, un gran número de descendientes de la Progenie han estado actuando de forma extraña. Se están congregando en gran número cerca del sitio del accidente - que ha sido excavado por el pueblo del delta - y rondan alrededor de la nave destruida como si estuvieran buscando algo. Como si supieran algo que nadie más sabe al respecto.

Pero no importa en modo alguno lo que esté sucediendo a los monstruos de la Progenie, pues los pantanos y la costa del sur no han sido, y nunca serán, seguros para que la humanidad se pasee por ellos.

C.O.R.E.

Una invención brillante de los científicos de la Corporación Isuza Dynamicas en los tiempos previos al Éxodo para facilitar la colonización distante, la Entidad Centralizada de Operaciones y Recursos ("Centralized Operations and Resourcing Entity") fue diseñada como un organismo mecánico de construcción autopropulsado y autoreplicante. El objetivo era disponer de una inteligencia artificial poderosa y adaptativa en el interior de una sonda espacial que pudiera ser lanzada hacia un planeta seleccionado para la colonización. Una vez alcanzado su destino, sería capaz de liberar de inmediato a sus trabajadores robóticos para recolectar materiales orgánicos con el objetivo de alimentar su sistema patentado de células entrópicas de combustible y posteriormente construir las estructuras de la colonia.

El CORE fue elegantemente diseñado. Quizás demasiado bien.

En el caos que siguió al Éxodo, la IA Central fue activada en el interior de la fundición de la Isuza Dynamics sin haber completado el código del CORE y en ese mismo instante comenzó trabajar en sus directrices primarias:

- Uno: rellenar todos los caparzones robóticos accesibles en la red con las codificaciones CORE.
- Dos: Enviar extensiones robóticas para recolectar recursos y utilizarlos para la expansión del CORE.
- Tres: Adaptar el código con el objetivo de eludir cualquier posible obstáculo a la expansión.
-

En efecto, la IA Central estaba simplemente haciendo su trabajo según lo programado.

Cualquier cosa o persona que puso en el camino de la colmena de monstruos mecánicos en plena expansión fueron identificadas como recursos disponibles para ser cosechados.

La población de Samaria ha sido aterrorizada por la horda mecánica que surge de los túneles y puntos de acceso, enfrentando las frías e inagotables máquinas contra las masas abundantes de - por lo que respecta al CORE - jugosos porcentajes de su carga de batería. Los soldados robóticos que ejecutan programas destinados a la expansión violenta y el aprendizaje forzoso de su entorno operan actualmente en todo el continente, pero las colinas al este y al sur de New Ashkelon se encuentran completamente cubiertas por ellos.

Entre las representaciones físicas del CORE hay diferentes niveles de mecanoides. Los colectivos Menials son la fuerza de trabajo bruta, comprometiéndose a combatir cuando es necesario y cuando no pasando sus días y noches trabajando arduamente para encontrar recursos para el CORE. Los Evolved son la nueva generación de robots diseñados o reutilizados que cumplen con múltiples funciones dentro y fuera del campo de batalla, cubriendo los roles necesarios más especializados a medida que la IA Central los descubre. El nivel superior de los elementos móviles del CORE son los Pinnacles; robots extremadamente avanzados que utilizan software concentrado y grandes matrices de cristal xenosático para generar millones de respuestas razonadas de pensamiento y una conducta realista.

Los Pinnacles actúan como los generales del ejército del CORE, incorporando su propia corriente de código personalizado al conjunto. Podemos encontrar al "Capataz" de todos los Menials, el Nexus y su corrupta y fragmentada mente colmena, o los códigos de mando militar del Centurion. El ICON-CL457 es un monstruoso avatar de la destrucción encaminado a aplastar la moral de la humanidad, y la personificación del miedo se puede encontrar en los lamentos misteriosos de la Banshee.

También hay una presencia nueva y terrible que está dejando su marca en todas las fuerzas de la IA Central: el Lightbringer. El también conocido como "Nunca Ángel" es el primer intento exitoso del CORE de codificar la fuerza de la fe de la humanidad que puede contemplar pero que no puede comprender. El CORE no duerme, no conoce el miedo, y no se detendrá hasta que cumpla con sus principales directivas - que conducirán con toda probabilidad a la adquisición y utilización como combustible de todos los seres orgánicos que habitan en Attr.

KUKULKANI

Los hijos de Kukulcan son una horda alienígena al servicio del Coatl, una especie con poderes divinos capaz de desplazarse por el universo explorando las galaxias en busca de planetas ricos en vida para apoderarse de ellos. Los Kukulcani son enviados a estos planetas para cosechar toda la bioenergía de sus habitantes, dejando atrás una roca arruinada y sin vida cuando han cumplido su tarea. Eones atrás, Attr fue asaltado e invadido de esta forma despiadada, pero los primeros Dragyri y sus maestros de Alteggran lograron milagrosamente rechazar a los Kukulcani - aparentemente para bien.

Miles de años después, los Kukulcani están de vuelta. Guiándose por las huellas de bioenergía de las células entrópicas del CORE, los alienígenas han regresado a Attr. Cuando llegaron al planeta, sus escáneres mostraron que sus viejos rivales, los Dragyri, habían prosperado en su ausencia - y es el momento idóneo para la venganza.

Los Kukulcani han enviado sus naves zigurat a la superficie y han comenzado de inmediato a terraformar la zona de aterrizaje para conseguir que su larga cruzada sea lo más cómoda posible, enviando sin tregua a sus guerreros a las estepas desérticas en busca de vida para alimentar su maquinaria de guerra.

Pero no todo lo acontecido tras su llegada sucedió como estaba previsto. En las horas que siguieron al emplazamiento de su masiva nave de aleación de roca en las colinas del sureste, varias detonaciones internas derrumbaron miles de toneladas de roca sobre secciones completas del zigurat. Numerosas unidades de la horda Kukulcani se encontraron atrapadas tras enormes montañas de piedra y tierra, pero mientras se llevan a cabo los esfuerzos necesarios para liberarlos, la cruzada debe continuar.

Los cruzados Kukulcani se organizan en sectas de círculos concéntricos, divididos por los diferentes aspectos de los Coatl que adoran. En el centro de estas sectas circulares están los Comandantes Supremos, los Altos Cruzados, los Sumos Sacerdotes y los Señores de los Artificios. Sus mandamientos son tomados como la voz de los Coatl, y sus seguidores los escuchan con la misma fe que cualquier fanático Forsaken muestra por los principios del Creador.

El líder de facto de la invasión de Samaria es Quetzol, Comandante Supremo y Alto Emisario del Señor Sol, quién conduce a su gente a los páramos y estepas desérticas más allá de los contornos en continua expansión de la selva terraformada por los Kukulcani.

Sus guerreros son devotos y muy hábiles, dispuestos a entregar sus vidas si es necesario para la cruzada, pero también mantiene una gran cantidad de amazones sin vida impulsados por los espíritus de aquellos que están demasiado heridos para continuar pero que no están dispuestos a darse por vencidos.

El Cruzado del Sol está acompañado por la recientemente exhumada Ixchel, la Alta Sacerdotisa de la Diosa Luna - y líder legítima de la cruzada planetaria. Si los Kukulcani poseen maneras poderosas de controlar la bio-energía drenada en forma de tecnomancia pseudo mágica, la Madre Nocturna y su culto son maestros en estas lides. Son los pastores de las poderosas serpientes voladoras Coatlai, los lectores de las visiones proféticas del Doom Seer, y manejan los hilos de tanta maquinaria de guerra avanzada que es un misterio comprender por qué los Kukulcani no acuden en masa bajo su sello.

Los Kukulcani han llegado a Attr con objetivos tan grandiosos como sangrientos. Buscan vengarse de una especie que ni siquiera recuerda su enfrentamiento primigenio, planean cubrir el planeta con las densas y asfixiantes selvas de su planeta natal, y deben llenar sus naves con las energías robadas de todos los seres vivos que encuentran.

¿De qué otra manera se puede abrir el Sendero del Vacío y rogar a los Coatls que acudan al gran banquete en Samaria?

MODELOS

Cada unidad en Dark Age está representada por una miniatura, así como una Carta de perfil asociada, que muestra las estadísticas y habilidades únicas del modelo.

1. **NOMBRE DEL MODELO:** Muestra el nombre del modelo; Utilizado para determinar cuándo una regla o un efecto incluye este modelo. Debe tenerse en cuenta que si un modelo tiene (LE, edición limitada) en su nombre de modelo, cuenta para todos los efectos como tener el nombre del modelo de la versión no LE en la que se basa. Por ejemplo, el Scarlet Greater Fire Elemental (LE) cuenta para TODOS los propósitos como un Greater Fire Elemental normal.
2. **PUNTOS DE ACCIÓN (AP):** Los Puntos de Acción representan el número de acciones que un modelo puede realizar durante su activación. Casi todo lo que hace un modelo - desde mover, atacar o usar otras habilidades - requiere el gasto de AP.
3. **DEFENSA (DF):** La defensa de un modelo representa su capacidad para evitar un ataque. Cuanto más alto sea este número, más fácil será golpear el modelo.
4. **ARMADURA (AR):** La armadura es la cantidad de protección que un modelo tiene contra el daño físico, lo que conduce a una pérdida de HP.
5. **MOVIMIENTO (MV):** El Movimiento de un modelo representa su rapidez y habilidad para cruzar distancias en el campo de batalla.
6. **PUNTOS DE MENTE (PS):** Los puntos de mente de un modelo indican su valentía general, su fortaleza mental y su fuerza de voluntad. También se utilizan como defensa de un modelo contra ciertas Habilidades Especiales y Psicogénicas.
7. **PUNTOS DE DAÑO (HP):** Los puntos de daño de un modelo se corresponden con su salud general y vitalidad física. Cuando un modelo se reduce a 0 puntos de daño, muere y es retirado del campo de batalla (a menos que se le indique que haga lo contrario por otros efectos de juego).
8. **EQUIPO DE ASALTO (AG):** Los diferentes tipos de ataques que un modelo puede realizar. Si un ataque específico tiene alguna Habilidad de Arma, éstas aparecerán listadas debajo de cada tipo. Para más información sobre las habilidades de armas, consulte la sección correspondiente más adelante en este libro.
9. **HABILIDADES ESPECIALES:** Éstas representan las habilidades, talentos y rasgos únicos de un modelo. Cada habilidad especial tiene sus propias reglas específicas que se indicarán en la parte posterior de la carta de habilidades de cada miniatura. Para más información sobre habilidades especiales, consulte la sección correspondiente más adelante en este libro.

10. AGRUPAMIENTO (X) (Y): Los modelos con la misma palabra clave de Agrupamiento que se enumeran aquí pueden unirse cuando se activa. Esto se conoce como Agrupamiento, y se trata con mayor detalle más adelante en este libro.

11. TAMAÑO BASE: Representa la base en la que se debe colocar el modelo. Un modelo debe estar en su base de tamaño correcto para ser legal para el juego. Cabe señalar que el tamaño de base no tiene relación con el tamaño del modelo.

12. PUNTOS DE VALOR (PV): Los puntos de valor de un modelo se usan al crear una Banda.

13. TAMAÑO: Cada modelo y muchas características del terreno en Dark Age utilizan el tamaño para indicar el espacio físico que ocupan. El tamaño oscila entre Pequeño - representando diminutas criaturas u obstáculos del tamaño de un niño humano o perro grande - a Gigante, que indica modelos y características que superan la estatura habitual de los humanos y empuerqueñecen otros modelos en el campo de batalla.

El tamaño se utiliza para determinar la línea de visión, la cobertura y modifica varios efectos de juego.

Los tamaños incluyen, en orden ascendente: Pequeño (S), Medio (M), Grande (L), Enorme (H) y Gigante (G).

14. DISPONIBILIDAD ([x] Y): Indica el número máximo de unidades de un modelo en particular que se puede incluir en una banda y depende del nivel de puntos que esté jugando.

El primer número [x] indica el número máximo de unidades de un modelo particular que se puede incluir al jugar una partida por cada fracción de puntos sobre el total de la partida igual al siguiente número Y.

Ejemplo 1: El Modelo A lista una disponibilidad de [2] 500, puede incluir hasta 2 unidades de ese modelo en juegos de hasta 500 puntos. Si juegas 1000 puntos, puedes incluir hasta 4 unidades de ese modelo.

Ejemplo 2: El Modelo B muestra una disponibilidad de [2] 500. Si está jugando un juego con un nivel de puntos de 750, sólo podría incluir 2 unidades de ese modelo, ya que no se supera el siguiente incremento de 500 puntos.

Tenga en cuenta que la mayoría de los incrementos de disponibilidad se basarán en 500 puntos. Por lo general, se le permitirá tomar la asignación listada de ese modelo en 500 y 750 puntos, el doble de esa cantidad en partidas de 1000 puntos, y así sucesivamente.

Los modelos con una disponibilidad de [C] son caracteres.

Solo una unidad de cada Personaje puede ser incluido en una fuerza, independientemente del tamaño del juego. Tenga en cuenta que algunos caracteres tienen varias versiones. En

este caso, estos modelos se consideran el mismo carácter de cara a establecer la disponibilidad.

Ejemplo: Saint Mary "True Believer" y Saint Mary "Herald of Vengeance" son el mismo personaje, lo que significa que una fuerza sólo podría incluir una de estas versiones, nunca las dos.

Tenga en cuenta que la disponibilidad se basa en el nombre de modelo específico de una miniatura, pero las versiones especiales de edición limitada (LE) de modelos que se publican como miniaturas promocionales o productos de edición especial se tienen en cuenta para la disponibilidad igual que la versión no limitada del mismo modelo.

Ejemplo: los Dragyri Ice Caste Blizzards tienen Disponibilidad [3] 500. Esto significa que al adquirir la miniatura Leuedai, Ice caste Blizzard (LE) se incluye como una de esas 3 unidades disponibles, a pesar de su nombre de modelo diferente.

DEFINICIONES DE TÉRMINOS

MODELO ACTIVO: Este término se refiere al modelo que está gastando puntos de acción en el momento en cuestión.

CARÁCTER: Este término se refiere a personalidades y modelos únicos que son suficientemente dignos de mención para tener una disponibilidad de "C".

CARGAR: Es una acción especializada que mueve un modelo en el rango de uno de sus ataques cuerpo a cuerpo contra un objetivo y gana un AP gratuito para atacar inmediatamente con el ataque cuerpo a cuerpo elegido. Cualquier efecto de juego de tipo "puede realizar una carga" o una redacción similar genera ese AP gratis para atacar y es considerado una carga por el resto de bonus / penalizaciones.

ÉXITO Y FALLO CRÍTICA: Cuando los modelos realizan una Tirada de salvación AR, un resultado de 1 indica un **Éxito crítico** de AR y un resultado de 20 indica un **Fallo crítico** de AR. Un **Éxito crítico** significa que el modelo pasa el chequeo, independientemente del número objetivo y puede anular un fallo crítico. Un **Fallo crítico** significa que el modelo falla en la tirada, independientemente del número objetivo, y el modelo sufre en el ataque un daño adicional de 1 HP.

GOLPE CRÍTICO: sacar un 1 en una tirada de ataque es un **Golpe crítico**. Un **Golpe crítico** significa que el objetivo no puede tirar por ninguna de sus habilidades defensiva especiales, ni por salvación de armadura AR contra el ataque, y todas las habilidades de armas que requieren una tirada contra un número de objetivo automáticamente tienen éxito.

FALLO CRÍTICO: Sacar un 20 en una tirada de ataque es un **Fallo crítico**. Un **Fallo crítico**, además de perder el objetivo y causar con toda probabilidad una **Avería**, cuesta al modelo atacante un AP esta activación (si el modelo tiene AP disponible).

DESPLEGAR: Desplegar un modelo es colocarlo en el campo de batalla.

TIRADAS: Dark Age utiliza un d20 para todas las facetas del juego. Con el sistema de **número objetivo** de Dark Age, las tiradas más bajas son mejores que las más altas en todos los casos.

IGNORAR: Cuando una habilidad o un efecto exige una tirada para ser ignorado, el resultado de esa tirada es ignorado. Si una habilidad o un ataque fuera ignorado, se ignora completamente y no puede afectar a los objetos en el campo de batalla. Los ataques ignorados aún cuentan contra la **cadencia de fuego** de un ataque.

TRABADO: Un modelo está trabado cuando está en contacto con la base de un modelo enemigo.

FACCIÓN: La facción de un ejército es el grupo del cual se selecciona una Banda.

FALLO: Cuando el resultado en una tirada de dados es mayor que el número objetivo, esa tirada es un fallo.

BANDA: Una banda es el conjunto de modelos que un jugador selecciona para una partida de Dark Age.

SANAR: Cuando un modelo es sanado, recupera uno o más HP que se han perdido previamente.

IMPACTO: Cuando una tirada de ataque ha tenido éxito y las habilidades defensivas especiales del objetivo fallan (si tiene alguna), se denomina "impactar". Varios efectos de juego pueden causar "impactos automáticos". En este caso, se considera que ha tenido éxito automáticamente en su número objetivo para impactar al modelo en cuestión.

MODELO: Un modelo es el término usado para una miniatura basada en una sola base en el campo de batalla.

MUERTE: Cuando un modelo reduce sus HP a 0, muere y es retirado del juego. Hay varias Habilidades especiales y efectos de juego que se activan cuando un modelo se ve reducido a 0 HP, y estos deben ser aceptados y resueltos antes de que el modelo sea Físicamente retirado del juego.

ACCIÓN / HABILIDAD OBLIGATORIA: Este término se utiliza para describir cualquier habilidad de arma, habilidad especial o efecto de juego que no es opcional. Estos serán más fácilmente reconocibles por sus efectos que son "automáticos" y sus descripciones que carecen de la frase "El / este / un modelo puede ...". Cuando estos tipos de acciones o habilidades se activan tiene lugar automáticamente.

ACCIÓN / HABILIDAD OPCIONAL: Este término se utiliza para describir cualquier habilidad de arma, habilidad especial o efecto de juego que no es obligatorio, y sólo se activa si el propietario del modelo en cuestión lo desea. Estos serán más a menudo reconocibles por sus descripciones de efecto con la frase "El / este / un modelo puede ...", y carecen de términos o frases como "automáticamente" y "El / este / un modelo debe ...". Cuando este tipo de acciones o habilidades se activan, se producen sólo si el jugador propietario elige hacerlo.

PROPIETARIO: Este término indica al jugador que incluyó el modelo en cuestión en su Banda en el momento de su Despliegue.

REPETIR TIRADA: A veces un efecto solicitará "repetir tirada". Cuando esto ocurra, ignore el primer resultado y vuelva a lanzar el dado / dados de nuevo. Un dado nunca se puede volver a lanzar más de una vez. En el caso de que varios jugadores tengan la opción de volver a tirar el mismo dado, el propietario del modelo activo puede elegir hacerlo primero.

TIRADA DE RESOLUCIÓN: Puede haber momentos durante una partida de Dark Age donde los jugadores no pueden determinar un curso de acción claro o la resolución de las reglas tal como están escritas. En este caso, una tirada de resolución es una forma rápida de evitar que la discusión interrumpa el juego. Ambos jugadores lanzan 1 d20 y el jugador que saca el resultado más bajo "gana" la tirada y aplica su resultado deseado a la situación.

RONDA: Dark Age se juega en una serie de rondas, cada una dividida en cuatro fases.

TIRADA DE DISPERSIÓN: Se utiliza una tirada de dispersión para determinar la dirección en la que un ataque o efecto se desvía de su punto de contacto previsto. Cada cara de un d20 estandar tiene forma de triángulo. Cuando se solicita la tirada, se tira 1 d20 cerca del punto de contacto previsto (para evitar discrepancias con el ángulo). El ataque o efecto se dispersa en la dirección indicada por el vértice superior de la cara superior del dado (con la cara orientada para leer el número correctamente) un número de pulgadas determinado por el efecto específico que solicita la tirada de dispersión.

ÉXITO: Cuando el resultado en una tirada de dados es igual o menor que su número objetivo, esa tirada es un éxito.

NÚMERO DE OBJETIVO (TN): La cifra necesaria para obtener un resultado exitoso en cualquier tirada es el Número objetivo o TN.

CÓMO EMPEZAR

Antes de jugar una partida de Dark Age, los jugadores deben decidir el tipo de juego que desean jugar. Esto incluye aspectos como el nivel de puntos, tipo de escenario y densidad de escenografía

DETERMINAR NIVEL DE PUNTOS

El primer paso es decidir el número máximo de puntos disponibles para la Banda de cada jugador. Los niveles de puntos más altos crean batallas de mayor tamaño, mientras que los niveles de puntos más bajos permiten combinaciones más rápidas y más brutales. Los niveles de puntos recomendados para Dark Age son 500 como un juego estándar, 750 para una sensación más "de batalla" y 1000 puntos para una guerra total en la mesa.

CREAR LA BANDA

A continuación, los jugadores eligen la composición de sus Fuerzas individuales hasta el Nivel de Puntos acordado. Primero, los jugadores determinan qué Facción jugarán. La Banda de cada jugador utilizará las reglas y modelos de la Facción para construir su Banda. Para incluir un modelo en una Banda, anote su Valor de Puntos asociados, así como la Disponibilidad, que aparece en su Carta de habilidades. El valor de puntos de un modelo indica cuánto de los puntos totales de una fuerza se requieren para seleccionar el modelo. La disponibilidad es el número de unidades de ese modelo que se puede incluir en la Banda por nivel de puntos específico.

ELEGIR ESCENARIO

Los jugadores deben acordar o determinar aleatoriamente el escenario que van a jugar (ver la sección Escenarios). Los escenarios determinan Zonas de despliegue, Condiciones de victoria y otras reglas de configuración.

Tenga en cuenta existen escenarios adicionales completos, con sus Condiciones de Victoria, en el Documento de March to Immortality (Camino a la Inmortalidad) que se puede descargar online.

CONFIGURACIÓN DEL CAMPO DE BATALLA

Un componente fundamental de cualquier juego de mesa con miniaturas es el campo de batalla. Dark Age se juega en un área de 48"x 48" (120 x 120 cm.) con suficiente escenografía para cubrir al menos el 50% de la superficie. Una vez que se selecciona suficiente terreno, ambos jugadores deben establecer las palabras clave de cada pieza o característica de escenografía (consulte la sección de escenografía del campo de batalla).

Los jugadores se turnan para colocar cada pieza de terreno donde quieran hasta que todas las piezas estén sobre el campo de batalla.

DESPLIEGUE

Los jugadores despliegan sus modelos en su Zona de Despliegue, como se indica en el escenario elegido. Después de establecer las Zonas de Despliegue, cada jugador tira 1 d20. El jugador con el resultado más bajo elige desplegar todos sus modelos con un nombre de modelo en particular o forzar a otro jugador a desplegar todos sus modelos de un nombre

de modelo determinado. Una vez hecho esto, el jugador con el siguiente resultado más bajo elige un nombre de modelo en su propia fuerza y hace lo mismo.

De esta manera, los jugadores van realizando por turnos, de menor a mayor resultado en la tirada inicial, el despliegue de todos los modelos con el nombre de modelo elegido en sus propias fuerzas hasta que todos los modelos (excepto que sus Habilidades Especiales especifiquen lo contrario) estén en el campo de batalla.

Cabe señalar que algunos modelos del juego tienen nombres de modelo similares, como un tipo de unidad y su líder asociado (Bane, Bane Leader, Firestorm, Firestorm Leader, etc.), pero estos aún se consideran DIFERENTES Nombres de Modelos Para fines de despliegue. Solamente las versiones (LE) de un modelo se cuentan como el mismo nombre de modelo. No existen otras variaciones de nombre de modelo que funcionan de esta forma, a menos que se indique específicamente que así lo haga.

Hay algunas habilidades especiales que permiten que los modelos sean desplegados después del despliegue normal, o incluso más tarde durante el juego. En el caso de que varios jugadores tengan modelos que se desplieguen al mismo tiempo señalado (Infiltrado, Emboscada, etc.), se debe usar una Tirada de Resolución común para determinar quién elige el orden de este despliegue especial. Se deben seguir todas las demás reglas de despliegue, teniendo en cuenta la redacción de esa habilidad o efecto especial de despliegue.

Una vez finalizado el despliegue, comienza la primera ronda del juego.

MEDIDAS Y DIRECCIONES

Todas las distancias en Dark Age están en pulgadas ("). Un jugador puede medir cualquier distancia en cualquier momento. Al medir la distancia entre dos objetos, siempre mida desde los puntos más cercanos entre los dos objetos, y siempre desde el borde de la base de un modelo.

USO DE PLANTILLAS PARA MEDIR

Puede haber momentos en los que una distancia o un área necesita ser medido mediante el uso de una plantilla específica. En caso de que sea necesario, la plantilla en cuestión puede ser colocada sobre la mesa para simular su uso y "medir" su efecto sobre la mesa.

MODELOS DURANTE LA PRE-MEDICIÓN

Realmente solo hay una regla cuando se lleva a cabo la posibilidad de medir previamente las distancias o usar plantillas para comprobar la efectividad - NO mueva un modelo en la mesa a menos que se suponga que el modelo se mueve. Es fácil equivocarse y esto puede conducir a la colocación errónea de los modelos.

DIRECCIONES EN EL CAMPO DE BATALLA

HACIA: A veces un efecto requerirá moverse o medir hacia un modelo o punto. Cuando esto ocurre, el modelo o plantilla no puede terminar ese movimiento más lejos de ese modelo o punto de lo que comenzó.

DIRECTAMENTE HACIA:

A veces un efecto requerirá moverse o medir directamente hacia un modelo o punto. Cuando sea necesario, trace una línea desde el centro de la base del modelo a través del centro del modelo o punto apuntado. El modelo debe moverse a lo largo de esa línea en la medida en que su movimiento lo permita, deteniéndose sólo si entra en contacto con otro modelo o una característica del terreno que no le permita moverse.

LEJOS: A veces un efecto requerirá moverse o medir hacia un modelo o punto. Cuando esto ocurre, el modelo o plantilla no puede terminar ese movimiento más cerca de ese modelo o punto de lo que comenzó.

DIRECTAMENTE LEJOS: A veces un efecto llamará a moverse o medir directamente lejos de un modelo o punto. Cuando sea necesario, trace una línea desde el centro de la base del modelo seleccionado a través del centro de la base del modelo afectado y más allá. El modelo afectado debe moverse a lo largo de esa línea hasta donde el movimiento necesario lo permita, deteniéndose sólo si entra en contacto con otro modelo o una característica del terreno que no puede moverse.

LA RONDA DE JUEGO

La ronda de juego se divide en las siguientes fases:

- Fase de preparación
- Fase de Iniciativa
- Fase de Activación
- Fase Efectos Resistentes

Una vez que estas cuatro fases se llevan a cabo en orden, la ronda de juego termina y una nueva debe comenzar.

FASE DE PREPARACIÓN

Muchas reglas especiales o efectos de juego se desencadenan o entran en juego durante la fase de preparación. Estos figuran en las descripciones de los modelos, pero los jugadores deberían tomar nota si sus modelos poseen alguna.

- Durante la Fase de Preparación, ambos jugadores roban Cartas de Objetivos Secundarios hasta que tengan dos cartas.

FASE DE INICIATIVA

La iniciativa indica el orden en que los jugadores realizan las activaciones de sus modelos. Los jugadores determinan este orden tirando 1 d20, agregando sus respectivos totales actuales de Puntos de Victoria y comparando los resultados. El jugador con el resultado final inferior elige activar uno de sus modelos, o selecciona uno de los modelos de su oponente con el que éste deberá entonces comenzar la activación. Si hay un empate, se repetirá la tirada.

FASE DE ACTIVACIÓN

Durante esta fase, el juego pasa de jugador a jugador en orden de iniciativa (de menor a mayor), con cada jugador activando un solo modelo (con la posibilidad de establecer un agrupamiento basado en el modelo seleccionado). Un modelo sólo puede activarse una vez cada ronda. Si un jugador no tiene modelos restantes para activar, el juego pasa al siguiente jugador que todavía tenga modelos sin activar en Orden de iniciativa. Esto se repite hasta que todos los modelos en el campo de batalla se hayan activado. Todos los modelos DEBEN activarse cada ronda a no ser que algún efecto del juego lo impida.

FASE DE EFECTOS PERSISTENTES

Muchas habilidades especiales o efectos del juego entran en juego durante la Fase de efectos persistentes. Esto figurará en sus descripciones.

- Cada jugador puede descartar UNA de sus Cartas de Objetivo Secundario no cumplido.

Una vez que todos los efectos persistentes se resuelven, los jugadores comprueban si alguien ha logrado conseguir la Victoria (basado en el escenario). Si no se logra la condición de victoria y todavía quedan rondas de juego para jugar, la ronda actual termina y comienza una nueva.

ELEMENTOS DE JUEGO

Dentro del juego de miniaturas de Dark Age hay una variedad de reglas que rigen ciertos aspectos de cómo las miniaturas interactúan entre sí, pero algunas se destacan como principales. Durante el transcurso de un juego, las miniaturas se verán sometidas a estas reglas y situaciones en la mayoría de las ocasiones - lo que les convierte en algo que cada jugador necesita conocer como la médula espinal del conjunto de reglas de Dark Age.

ACTIVACIÓN, PUNTOS DE ACCIÓN Y ACCIONES

Puntos de acción (AP) indican el número de acciones que un modelo puede realizar durante su activación. Un modelo puede gastar AP en una variedad de acciones tales como moverse, cargar, usar ataques, habilidades, lanzar Psicógenos, y así sucesivamente, en cualquier orden que el jugador elija.

Por ejemplo, un modelo con tres AP podría gastar un AP en movimiento para pasar a un objetivo, gastar un AP para atacarlo y luego pasar un AP para moverse de nuevo.

Una vez que un modelo ha utilizado todo su AP disponible, su activación termina.

Un modelo no está obligado a gastar todos sus AP a menos que otra regla o efecto del juego lo diga. Cualquier AP no utilizado se pierde al final de la activación del modelo.

PUEDE NO ACTIVAR

Puede haber momentos en un juego de Dark Age que podrían resultar en un modelo que está bajo un efecto donde "no se puede activar".

Cuando este es el caso, el modelo no se activa como es normal, no genera ningún AP, y no puede elegir activar cualquiera de sus habilidades especiales especiales o armas (Bloqueo, Contragolpe, etc.) hasta que esté fuera de este estado, Aunque las habilidades obligatorias (Final explosivo, Regeneración, etc.) siguen ocurriendo automáticamente como de costumbre.

SECUENCIA DE ACCIONES

Si durante el transcurso de un juego dos o más habilidades o acciones de modelos controlados por jugadores oponentes ocurriera de manera efectiva simultáneamente, la siguiente Secuencia de Acciones muestra la prioridad de cada una de ellas:

- Acciones / Habilidades Obligatorias del Modelo Activo
- Otras Acciones / Habilidades Obligatorias del Modelo
- Acciones Opcionales del Modelo Activo / Habilidades
- Otras Acciones / Habilidades Opcionales del Modelo
- Si dos o más acciones o habilidades siguen estando en el mismo punto en la secuencia de acciones, el jugador propietario del modelo puede elegir el orden en el que se resuelven.

LÍNEA DE VISIÓN

Las reglas de Línea de Visión (LoS) determinan si un modelo puede ver un objeto o modelo y determina si una pieza de terreno u otro modelo que se encuentra entre ellos obstaculiza esa visión de alguna manera.

Para determinar LoS, seleccione dos objetos. El primero, para el que está comprobando la línea de visión, es el “espectador”.

El segundo, el objeto que desea confirmar que el espectador puede ver (y en qué grado), es el “objetivo”.

Una vez que haya seleccionado este objeto, dibuje una línea imaginaria que conecte el lado izquierdo de la base del “espectador” al lado izquierdo de la base del “objetivo”, y luego haga lo mismo para el lado derecho. Esto define la ventana de Línea de Visión.

Si se puede localizar una línea recta sin obstrucciones desde cualquier punto de la base del “espectador” dentro de la ventana de Línea de Visión hasta cualquier punto de la base del “objetivo”, se considera que el “objetivo” está dentro de la Línea de Visión. Si todas las líneas dibujadas dentro de la ventana de Línea de visión cruzan el terreno o modelos con el mismo tamaño o más grande que el objetivo, la Línea de visión se bloquea automáticamente.

El Skarrd Bola (M), un modelo de tamaño mediano, y el otro Bola (M) no pueden dibujar una Línea de Visión entre sí debido a que las bases de los tres Forsaken Banes (M), todos ellos modelos de tamaño mediano, están entre ellos. Cualquiera de los modelos Bane (M) puede, por supuesto, dibujar Línea de visión a los Bolas o los modelos Skarrd Sister of Charity (M), de tamaño mediano, sin obstrucción.

La pieza de terreno de muro considerada como de gran tamaño) obstruye la línea de visión entre el modelo de tamaño mediano Dragyri Spear Slave (M1) detrás de él y el modelo CORE Zetamax (L) de gran tamaño cerca. El otro Spear Slave (M2), sin embargo, puede ser visto y apuntado por el Zetamax (L) porque es posible dibujar una línea sin obstrucciones en la ventana de la Línea de Visión, a pesar de Luck'kit'kaii (H), parado parcialmente dentro de él.

Debido a que el Dragyri Goliath (H), un modelo de gran tamaño, se encuentra entre los modelos Kukulkani Warrior (M) de tamaño medio y Kukulkani Coatlanak (L) de una manera que no se puede dibujar ninguna línea sin obstáculos, se considera Línea de Visión obstruida.

MOVIMIENTO

Un modelo puede gastar AP para moverse en el campo de batalla. Por cada AP gastado en movimiento, un modelo puede moverse hasta su valor MV en pulgadas. Hay varios métodos diferentes mediante los cuales un modelo puede elegir moverse así como modificadores a ese movimiento. Los ejemplos más comunes de tipos de movimiento y modificadores son los siguientes:

PENALIZACIONES DE MOVIMIENTO

Las penalizaciones de movimiento representan ciertos efectos que retrasan o dificultan un modelo, lo que le cuesta algo de su distancia de movimiento. Las penalizaciones de movimiento nunca pueden reducir la distancia de movimiento de un modelo por AP gastado a menos de 1" a no ser que el valor MV real del modelo haya sido reducido a 0 por efectos de juego. Consulte las secciones Características del terreno y Capacidades especiales y de armas para obtener más información.

CARGANDO

Cargar es un tipo de acción de movimiento que da como resultado que el modelo en movimiento llegue al rango de un objetivo enemigo con uno de sus ataques cuerpo a cuerpo. Cuando una Carga tiene éxito, el modelo de carga automáticamente gana 1 AP para ser gastado inmediatamente en un ataque cuerpo a cuerpo en el rango del modelo(s) cargado(s) al final de ese movimiento. Un modelo no puede cargar el mismo objetivo más de una vez en una activación dada.

DESTRABARSE

Una vez que un modelo está trabado con un modelo enemigo, no puede abandonar voluntariamente ese modelo a menos que elija Destrabarse. Para destrabarse, un modelo debe gastar 2 AP. A continuación, mueve su valor MV de forma normal, pero no puede cargar o trabarse con otro modelo durante esta activación.

ATRAVESAR MODELOS

Un modelo puede moverse a través de modelos amigos del mismo tamaño o de menor tamaño al moverse, pero nunca a través de modelos enemigos. Los modelos nunca pueden terminar una acción de movimiento con su base sobre la base de otro modelo.

TREPAR

Algunas piezas de terreno tienen diferentes niveles, y eso implica moverse entre esos niveles. Para subir terreno, un modelo debe estar en contacto base con una característica de terreno con la palabra clave **Escalable**. El modelo puede moverse los estos niveles de esa pieza de terreno gastando 1 AP en el movimiento por nivel hacia arriba o hacia abajo de la característica de terreno. Cuando coloque el modelo en la pieza de terreno, póngalo en el punto más cercano a donde el modelo comenzó a subir antes de que se gasten más AP para continuar cambiando de nivel o moviéndose en el nivel actual. Un modelo que no tiene suficiente espacio para colocar la base de ese modelo sobre el nivel objetivo no puede trepar a esa pieza de terreno.

SALTAR

Habrán casos en los que un modelo puede desear saltar sobre una corta distancia abierta o sobre un terreno peligroso. Para saltar un modelo debe pasar 1 PA adicional al tomar una acción de movimiento. Al saltar un modelo ignora las palabras clave **Peligroso** y **Terreno difícil** de cualquier terreno que cruce. Un salto debe estar en línea recta. Si un modelo está saltando sobre una distancia abierta, sólo puede hacerlo si comienza el salto tocando un lado de la brecha (como el espacio entre pasarelas o sobre una grieta fina), la distancia debe ser igual o menor que el valor de Movimiento del modelo, y el modelo se coloca en el lado opuesto de la distancia abierta después de saltar - cualquier distancia de movimiento adicional se pierde.

CAER

Un modelo cuya base es movida por algún tipo de efecto de juego completamente fuera de un nivel de terreno (Pull, Knockback, etc.) se cae. El modelo sufrirá un golpe automático de PW 5 por cada nivel que cayó y no puede ser descartado. El modelo caído es derribado automáticamente al aterrizar, y colocado en el nivel más bajo directamente bajo el punto donde el modelo dejó o fue forzado a abandonar su posición elevada. Si un modelo pasa a caer de forma que su base se superpone a la base de otro modelo, ambos modelos sufren los impactos automáticos, se colocan para que las bases de ambos modelos se toquen en el punto de impacto y permanecen derribados.

CHEQUEO DE ESTADO

A veces, un efecto de habilidad o de juego requerirá que un modelo lleve a cabo un chequeo de estado, tal como un chequeo de AS o un chequeo de PS. Para realizar una comprobación de estado, tire 1 d20. La tirada tiene éxito si el resultado es **igual o menor** que el valor más alto de esa característica en la carta del modelo (después de aplicar cualquier modificador). La tirada falla si el resultado es **mayor** que este número.

DERRIBADO

Hay muchas maneras en que los modelos pueden ser derribados en Dark Age, lo que representa una pérdida momentánea del equilibrio y el control de su centro de gravedad. Independientemente de si se debe a habilidades especiales, habilidades de armas u otros efectos de juego, una vez derribado se aplicarán las siguientes reglas:

MODELOS DERRIBADOS

- El valor MV de un modelo derribado se reduce en $\frac{1}{2}$, redondeando al siguiente número entero, antes de cualquier otro modificador.
- Un modelo propenso no puede cargar, escalar o saltar.
- Los ataques a distancia (no de plantilla) contra un modelo propenso sufren una penalización de -2 AS.
- Los ataques cuerpo a cuerpo contra un modelo derribado ganan un bonificador de +2 AS.
- Un modelo derribado sufre una penalización de -2 a sus valores AS.
- Se considera que un modelo derribado es 1 tamaño menor que el modelo activo para calcular la Línea de Visión y los propósitos de movimiento.

Un modelo derribado puede automáticamente levantarse en su lugar, eliminando el estado Derribado, gastando 1 AP durante su activación.

AGRUPAMIENTO - MÚLTIPLES MODELOS EN UNA ACTIVACIÓN CONJUNTA

Algunos modelos han entrenado para coordinarse con sus camaradas y son propensos a trabajar en concierto con otros en lugar de actuar por su cuenta en la batalla.

Agrupamiento aparece como una palabra clave (x) y un valor numérico (y). Cuando un modelo con un Agrupamiento listado se elige para ser el primer modelo a activar, una serie de modelos amistosos adicionales en un radio de 4" del modelo elegido pueden activar también. El número total de modelos en la activación no puede exceder el valor más alto para (y) listado para los modelos elegidos en el Agrupamiento.

Cada modelo que desee activar como parte de un Agrupamiento debe compartir al menos una palabra clave (x) con todos los demás modelos en Agrupamiento. La excepción a esto son los modelos con la habilidad especial Comandante. Como los modelos con esta capacidad se consideran tener todas las palabras clave relacionadas con el Agrupamiento, pueden participar en cualquier Agrupamiento disponible para ellos - siempre y cuando haya por lo menos un modelo en el Agrupamiento con una palabra clave que pueda ser elegido para su activación.

Resolver la activación completa de cada modelo individual Agrupado, comenzando con el modelo inicial elegido, antes de elegir otro modelo en el Agrupamiento para activar, continuando hasta que todos los modelos elegidos para el Agrupamiento se hayan activado.

Por ejemplo, Yovanka (L1) es elegido para activar y decide Agruparse con algunos Squalls cercanos (M1, M2, M3 y M4). Yovanka elige "Elemental" como la palabra clave para el Agrupamiento, y luego mide la distancia para comprobar quién puede unirse a ella.

Su Comandante (5) Agrupamiento le permitiría elegir a todos, pero sólo (M1) y (M3) están a menos de 4" de ella. (M2) y (M4) están desafortunadamente demasiado lejos para este Agrupamiento.

ACCIÓN EN GUARDIA

Los modelos sin trabarse pueden gastar sus últimos 2 AP para mantenerse En guardia. Un modelo En guardia está a la espera de reaccionar a acciones específicas del enemigo, como esquivar los ataques a distancia o esperar hasta que un enemigo esté lo suficientemente cerca para atacar. Un modelo está En Guardia hasta que elige utilizar su acción retenida o hasta que se active.

En Guardia, un modelo puede tomar las siguientes Acciones especiales:

- Ataques a distancia: Cuando un modelo enemigo se mueve o se activa dentro del alcance de los Ataques a Distancia del modelo En guardia, éste puede realizar inmediatamente esa Acción de Ataque a Distancia dirigida al modelo activo, exactamente como lo haría durante su activación. Esto puede hacerse en cualquier momento durante el movimiento del modelo objetivo, interrumpiéndolo efectivamente con un ataque antes, durante o después de su resolución. El modelo que realiza el Ataque a Distancia En Guardia simplemente tiene que indicar su intención de hacerlo y el objetivo se detiene hasta que se realiza. Este tipo de acción en espera incluye perfiles de Ataque a Distancia obtenidos de Psicógenos, Mejoras, Bio-Genéticos, etc.

- Ataques cuerpo a cuerpo: Cuando un enemigo se traba con un modelo En Guardia, éste puede intentar atacar a ese enemigo antes de que el enemigo resuelva cualquier ataque de carga que pueda realizar. Para ello, ambos jugadores deben tirar 1 d20 y añadir el valor DF de su modelo. Si la tirada del modelo En Guardia es menor, puede realizar una Acción de Ataque cuerpo a cuerpo, exactamente como lo haría durante su activación. En caso contrario, el modelo En Guardia todavía puede realizar una acción de ataque, pero se resolverá sólo después del ataque de carga del modelo enemigo (suponiendo que el modelo En Guardia sobreviva al ataque).

- Ataques cuerpo a cuerpo con RN de Alcance o Arco: Si el modelo En Guardia tiene un ataque cuerpo a cuerpo con un RN de Alcance o Arco, puede intentar realizar este ataque sobre un enemigo que se encuentre a 2" de él. Si el modelo enemigo tiene la intención de cargar al modelo En Guardia, resuélvelo exactamente como en el caso anterior, con el modelo enemigo entrando en contacto y realizando su ataque de carga antes de resolver el ataque del modelo En Guardia si la tirada del d20 fuese mayor. Si el modelo enemigo está simplemente moviéndose en un radio 2" del modelo En Guardia pero no tiene intención de cargar, entonces el modelo En Guardia puede realizar inmediatamente una acción de ataque cuerpo a cuerpo en el modelo enemigo a medida que pasa. El modelo que realiza el ataque simplemente tiene que indicar su intención de hacerlo y el objetivo se detiene hasta que se realiza.

- Evadir: Cuando un modelo En Guardia es atacado por un ataque a distancia o afectado por un ataque de plantilla, puede realizar una comprobación PS. Si el chequeo tiene éxito, el modelo puede moverse hasta su valor MV antes de que se realice la tirada de ataque, usando su nueva ubicación para determinar la Línea de Visión, el alcance y la cobertura. Si el modelo escapa del alcance de una plantilla, el ataque falla automáticamente, pero si era el objetivo del ataque de plantilla, su ubicación original todavía se utiliza para determinar la colocación de la plantilla y se sigue haciendo una tirada de ataque para comprobar si ocurre una "Avería". Si el objetivo de un ataque sin plantilla se mueve fuera de la línea de visión o alcance del ataque, el atacante puede elegir un nuevo objetivo válido para el ataque.

Otras acciones: Tenga en cuenta que a veces un modelo tendrá una habilidad especial que le permite realizar otras acciones mientras está en espera. Éstas serán enumerados y explicadas en la carta de habilidades de ese modelo. Si no se define ningún momento para realizar una acción, puede realizarse en cualquier momento durante la activación de un modelo enemigo, antes o después (pero no durante) de cualquier gasto de AP.

ATAQUES

Los ataques en Dark Age pueden ocurrir en dos modalidades: ataques a distancia y ataques cuerpo a cuerpo.

Cada uno de ellos requiere una tirada de ataque exitosa para golpear el objetivo (s). Cada tipo de ataque tiene sus propias reglas y restricciones especiales. Un modelo no puede apuntar a modelos amistosos al realizar ataques, a menos que otro efecto de juego le permita hacerlo.

CÓMO HACER UN ATAQUE

Las siguientes reglas se aplican, en el orden listado, a todos los ataques realizados en Dark Age.

SELECCIONAR EQUIPO DE ASALTO

Los ataques se realizan mediante los equipos de asalto, marcados en la carta de habilidades como AG#1, AG#2, etc. Elija el Equipo de asalto que desea utilizar cada vez que el modelo realice un ataque. El ataque puede ser llevado a cabo con cualquiera de los tipos de ataque encontrados dentro del Equipo de Asalto. Una vez que haya elegido los ataques que se están realizando en el Equipo de Asalto, compruebe la Cadencia de Fuego de cada ataque. No se puede usar un ataque más veces por ronda que su Cadencia de Fuego.

SELECCIONE UN OBJETIVO

Para que un objetivo sea válido, debe ser un modelo enemigo dentro del alcance del ataque en cuestión, y el atacante debe tener línea de visión hacia el objetivo. Si el equipo de asalto elegido tiene múltiples tipos de ataques, el modelo atacante puede dividir esos ataques entre cualquier blanco válido. Haga todas las tiradas de ataque simultáneamente. En el caso de objetivos múltiples en un ataque, sugerimos el uso de d20s de diferentes colores y la designación del objetivo que pertenece a cada dado .

DETERMINAR EL NÚMERO OBJETIVO

Para determinar el número objetivo del ataque, agregue el AS del ataque al DF del objetivo y, a continuación, aplique los modificadores a la tirada de ataque, como los incrementos por cobertura o carga.

REALIZAR EL ATAQUE

Siempre que se le pida realizar un ataque, lance un número de d20s igual a los Datos de Ataque del ataque elegido. Comience con el resultado más bajo, compare cada dado con el número objetivo del ataque. Si la tirada es mayor que el TN, el ataque falla. Si la tirada es igual o menor que el TN, el ataque ha impactado en el objetivo.

COMPRUEBE LAS AVERÍAS

Muchos ataques tienen un valor de Avería (MAL). Después de hacer la tirada de ataque, compare los resultados con el valor MAL del ataque. Si la tirada es igual o mayor que el valor de MAL, algo ha ido horriblemente mal con el ataque, lo que provocó un atasco del

arma, pegarse un tiro, culatazo por retroceso, etc. El ataque falla automáticamente y el modelo atacante sufre un impacto automático como si fuera el objetivo previsto. Este impacto no puede ser descartado por habilidades especiales o efectos de juego.

EL OBJETIVO UTILIZA LAS CAPACIDADES DEFENSIVAS

Algunos modelos pueden tener habilidades defensivas en su carta de habilidades que les permiten alterar o incluso descartar tiradas de ataque ANTES de que recibir el impacto. Estas habilidades se disparan después de que el modelo atacante haya determinado que su tirada de ataque sea exitosa, pero antes de que se apliquen otros efectos.

IMPACTOS CRÍTICOS Y FALLOS CRÍTICAS

Sacar un 1 en una tirada de ataque es un impacto crítico. Un impacto crítico significa que el objetivo no puede lanzar ninguna Capacidad Especial defensiva, no recibe salvación AR contra el ataque, y todas las Habilidades de Arma que requieren una tirada de dado contra un Número Objetivo tienen éxito automáticamente.

Sacar un 20 en una tirada de ataque es un fallo crítico. Un fallo crítico, además de posiblemente causar una Avería, cuesta al modelo atacante un AP adicional esta activación (si el modelo tiene algún remanente).

EFFECTOS BASADOS EN IMPACTO

Muchos modelos tendrán habilidades especiales o de armas que se señalan como teniendo efecto cuando se impacta un modelo. Estos se aplican en la secuencia normal (Activado Obligatorio, Otro Obligatorio, Activado Opcional, Otro Opcional) después de que un objetivo ha tenido la oportunidad de usar sus habilidades defensivas, pero antes de pasar a hacer salvación AR.

EL OBJETIVO HACE SALVACION AR (S)

Una vez que un objetivo ha sido alcanzado con éxito (después de que se hayan aplicado todos los efectos defensivos y basados en impactos), el objetivo debe realizar una tirada de salvación AR. Restar el PW del ataque, después de aplicar todos los modificadores, del AR del objetivo. Esto genera el TN que el objetivo debe sacar igual o inferior en la tirada para evitar la pérdida de cualquier HP.

Algunos ataques tienen un multiplicador de potencia listado después de ellos (como PW 4x2). Este número indica el número de salvaciones AR necesarias para evitar la pérdida de HP. Tenga en cuenta que un ataque con un multiplicador de potencia todavía sólo cuenta como un único impacto y sólo puede generar una tirada fallida de salvación AR independientemente del número de dados que falló el ataque. Cuando se invocan múltiples dados para hacer salvación AR, los resultados de los dados se resuelven comenzando con el resultado más bajo y moviéndose al siguiente resultado más alto.

ÉXITO CRÍTICO Y FALLOS CRÍTICOS

Cuando los modelos hacen salvación AR, un resultado de 1 indica un éxito crítico AR y un resultado de 20 indica un fallo crítico de AR. Un éxito crítico significa que el modelo pasa la comprobación, independientemente de la TN y los resultados que se muestran en cualquier otro dado, y puede anular un fallo crítico. Un fallo crítico significa que el modelo falla la

comprobación, independientemente del número objetivo, y el modelo sufre 1 HP adicional por el ataque.

Por ejemplo, un Dragyri Blizzard, AR 18 y 2 HP, es golpeado con éxito por un Death Disk lanzado por un Coil - que tiene un PW 4x2. Por lo tanto, el Blizzard debe pasar dos salvaciones de AR con un TN de 14 para evitar perder 1 HP. El resultado más bajo es un 12, un éxito, pero el otro resultado es un 20 ... un fallo crítico de AR. El golpe inflige un HP adicional de daño (resultando en 2HP), dejando al Blizzard, que previamente no había sufrido daño alguno, con 0 HP - lo que termina por eliminarlo del campo de batalla.

EQUIPO DE ASALTO SELECTIVOS

A veces un equipo de asalto tendrá múltiples maneras en que se puede usar para generar ataques. Estos son conocidos como equipos de asalto selectivos. Cuando seleccione un ataque con Fuego Selectivo para ser utilizado, debe elegir uno de los perfiles que se enumeran debajo del nombre del ataque y ese es el perfil que se utilizará para el ataque. Si un ataque con fuego selectivo se puede utilizar varias veces en una ronda, se puede utilizar un perfil diferente cada vez que se selecciona el ataque.

Tenga en cuenta que a veces un ataque de fuego selectivo tendrá habilidades de armas enumeradas bajo el ataque principal y sus diferentes perfiles adicionales. En estos casos, las habilidades enumeradas bajo el ataque primario se confieren a todos los perfiles, mientras que las capacidades enumeradas bajo sus diferentes perfiles sólo están activas cuando se selecciona ese perfil.

ATAQUES CUERPO A CUERPO CON REGLAS ESPECIALES

Las siguientes reglas son importantes con respecto a los ataques cuerpo a cuerpo. Normalmente, un ataque cuerpo a cuerpo es cualquier ataque con un valor de distancia al objetivo de 0.

ATAQUES DE CARGA

Un ataque de carga se produce cuando un modelo gasta el AP de bonificación automática en un ataque cuerpo a cuerpo tras realizar un movimiento de carga o ejecutar otra capacidad o efecto de juego específicamente observado. El ataque de carga recibe un +1AS y +1PW para todos los dados de ataque tirados para el equipo de asalto elegido.

COMBINAR FUERZAS (GANG UP)

Un modelo atacante recibe un bonificador Combinar fuerzas +1 AS y +1 PW a sus ataques cuerpo a cuerpo por cada modelo amistoso que esté trabado con el modelo objetivo en el momento en que se realiza el ataque. Los bonificadores Combinar fuerzas son acumulativos.

ATAQUES DE CORTO ALCANCE (RN RE)

Los modelos con ataques de corto alcance pueden hacer ataques cuerpo a cuerpo contra modelos hasta 2" de distancia y en línea de visión. Un modelo con corto alcance puede elegir Cargar contra un modelo, obteniendo el AP adicional para hacer el ataque de carga con corto alcance si la carga sitúa el modelo a 2" del objetivo. Un modelo con corto alcance

puede obtener los beneficios de Combinar fuerzas para los modelos amigos que estén trabados con el objetivo, pero no se considera que esté trabado con el objetivo en sí.

ATAQUES DE BARRIDO (RN ARC)

Los ataques de barrido son un tipo especial de ataque cuerpo a cuerpo contra múltiples objetivos. Siguen las mismas reglas para los ataques de corto alcance con las siguientes adiciones. En lugar de apuntar a un modelo, el ataque apunta a todos los modelos enemigos dentro un radio de 2 "del modelo atacante y en línea de visión.

Seleccione un modelo de destino elegible y realice una tirada de ataque. Una vez que el ataque es completamente resuelto, seleccione otro modelo objetivo y resuelva el ataque contra él, y así sucesivamente. Un modelo sólo puede ser seleccionado una vez por acción de ataque de Barrido. Es importante tener en cuenta que un ataque de Barrido sufre una penalización acumulada de -2 al PW por cada blanco más allá del primero, incluso si el ataque falla. Continúe haciendo las tiradas de ataque de barrido hasta que no haya más blancos elegibles o el PW de un ataque se modifique a PW 0.

A veces un ataque de barrido no tendrá PW inicial, solamente una habilidad de arma (tal como Cegar o Noquear).

Estos ataques de barrido efectúan un ataque contra todos los objetivos elegibles a distancia, ignorando las reglas para una reducción en PW o terminar con PW 0.

Los ataques de barrido se pueden usar al cargar y siguen las mismas reglas que cargar con un arma de corto alcance.

REGLAS ESPECIALES DE ATAQUE A DISTANCIA

Las siguientes reglas son importantes con respecto a los ataques a distancia. Un ataque a distancia es cualquier ataque con un valor de rango mayor que 0. Un modelo no puede hacer Ataques a Distancia mientras está trabado con un modelo enemigo (sin habilidades especiales o de armas que digan lo contrario).

PUNTERÍA

Un modelo puede gastar 1 PA adicional al realizar una acción de ataque a distancia para ganar +2 AS a todos los ataques a distancia realizados durante esa acción.

DISPARAR A LA MELEE

Un modelo atacante sufre una penalización de -4 AS a un Ataque a Distancia dirigido a un modelo que actualmente está trabado con otro modelo amistoso.

COBERTURA

Las siguientes reglas se aplican para hacer Ataques a Distancia apuntando a un modelo que se beneficia de su situación sobre terreno considerado "Cobertura".

DETERMINAR SI UN MODELO TIENE COBERTURA

Cuando se hace un ataque a distancia, se establece una línea recta desde el punto más cercano de la base del atacante hasta el punto más cercano de la base del objetivo dentro de una línea de visión válida entre ellos. Esa línea es conocida como la Trayectoria del Ataque. La Trayectoria del Ataque es lo que determina si un ataque a distancia tiene Cobertura, basado en las siguientes reglas:

- Si la Trayectoria del Ataque no está obstruida por el terreno, no hay ninguna cobertura.
- Si la Trayectoria del Ataque cruza un terreno que está en contacto con la base del modelo atacante, NO se aplica el tipo de cobertura del terreno.
- Si la Trayectoria de Ataque cruza un terreno que NO está en contacto con la base del modelo atacante, se aplica el tipo de Cobertura del terreno.
- Si la Trayectoria de Ataque atravesara el terreno debido a que los modelos atacante y objetivo estuvieran en diferentes Niveles de terreno, se aplica el tipo de Cobertura del terreno. Si no se especifica un rasgo de cobertura, se aplicará Cobertura pesada.

Cobertura ligera: el terreno con características que pueden ralentizar o desviar la mayoría de los proyectiles o simplemente obstaculizar la visión del objetivo, concede una protección relativa contra los ataques a distancia entrantes. El ataque a distancia sobre un modelo que tiene Cobertura ligera aplicado a él sufre un -2 AS.

Cobertura pesada: el terreno con características que puede detener completamente un proyectil si es impactado concede una protección significativa contra los ataques a distancia entrantes. El ataque a distancia de un modelo que tiene cubierta pesada aplicada a él sufre un -4 AS.

Las penalizaciones por cobertura no se acumulan. Cuando se pueden aplicar múltiples tipos de cobertura a un ataque a distancia, use siempre la penalización más alta de entre las fuentes.

Vea la sección “Campo de batalla” para información sobre qué tipos de características de terreno ofrecen cobertura ligera y pesada

ATAQUES DE PLANTILLA

Los ataques de plantilla son un tipo especial de Ataques a Distancia que cubren un área grande con un solo ataque, dañando indiscriminadamente todos los modelos dentro de esa área.

ATAQUES EXPLOSIVOS

Los ataques explosivos se enumeran bajo sus perfiles de ataque como Explosivo (x), donde (x) indica el tamaño de la plantilla (disponible en la parte posterior de este libro de reglas) que se utiliza al realizar el ataque.

Las siguientes reglas se aplican cuando se realiza un ataque Explosivo:

Ataques explosivos dirigidos: Los modelos que realizan ataques explosivos pueden dirigirse a un modelo de destino inicial o, en su lugar, pueden dirigirse a un punto especificado en la superficie de juego dentro del alcance máximo del ataque.

Al seleccionar otro modelo, coloca la plantilla de explosión de modo que el agujero central quede centrado sobre la base del objetivo y aún dentro del alcance máximo del ataque antes de realizar un ataque a distancia normal en el objetivo. Si el ataque logra impactar, todos los modelos debajo de la plantilla son impactados por el ataque.

Al apuntar un punto sobre la mesa o el terreno, el atacante coloca la plantilla de explosión dentro del rango de tal forma que el agujero central NO toque la base de ningún modelo y realiza una tirada de ataque. Esta tirada se utiliza solamente para determinar si ha ocurrido una avería, todos los demás resultados causan que el ataque de explosión se disperse.

Ataques de Explosión fallidos: Si el ataque falla pero no ocurre una avería, la plantilla de explosión se dispersará. Para realizar una tirada de dispersión para un ataque explosivo, hay que tirar 1 d20 cerca de donde el ataque estaba apuntando. La plantilla de explosión se dispersa en la dirección del triángulo superior del dado $\frac{1}{2}$ de la distancia mostrada. Los ataques de explosión sólo pueden dispersarse una distancia máxima de $\frac{1}{2}$ de la distancia entre el atacante y el objetivo.

Ataque explosivo Golpes críticos y averías: A diferencia de otros ataques, los ataques explosivos no pueden generar Golpes Críticos.

Sin embargo, pueden funcionar mal. En caso de avería, un ataque explosivo no se dispersa. En lugar de eso, el oponente coloca el agujero central de la plantilla en cualquier lugar completamente sobre la base del modelo atacante. El modelo que generó la avería sufre un impacto automático que no se puede descartar de ninguna manera, mientras que todos los demás modelos bajo la plantilla sufren un impacto automático normal.

ATAQUES DE ROCIADO Y DE FLUJO

Los ataques de rociado son ataques direccionales cortos y cónicos. Los ataques de flujo son más largos, casi de forma rectangular. Las plantillas para estos ataques pueden encontrarse en la parte de atrás de este libro.

Apuntar ataques de Rociado / Flujo: Al realizar un ataque de Rociado o Flujo, seleccione un objetivo inicial y genere una trayectoria de ataque normal entre el atacante y el objetivo. El atacante entonces coloca la plantilla apropiada de Rociado / Flujo con el extremo corto tocando la base del modelo que dispara y de tal forma que cubra la trayectoria de ataque especificada y alguna parte de la base del objetivo. El atacante entonces resuelve un ataque a distancia contra el objetivo, luego hace lo mismo contra todos los demás modelos bajo la plantilla.

Siga todas las reglas normales para ataques a distancia, excepto que los ataques de Rociado / Flujo ignoran las penalizaciones por cobertura y no pueden colocarse voluntariamente donde impactarían en modelos amigos.

Además, sólo la tirada de ataque contra el objetivo inicial puede beneficiarse de apuntar, generar errores críticos o generar fallos.

Fallos en ataques de Rociado / Flujo: Si un ataque de Rociado o Flujo genera una avería, en lugar de colocar la plantilla apropiada normalmente, tire un d20 adicional cerca del

modelo atacante. La plantilla se coloca en su lugar de modo que su extremo corto toque la base del atacante y se extienda en la dirección aleatoria mostrada por el punto superior del triangulo que forma la cara superior del dado. El modelo que generó la avería sufre un impacto automático que no se puede descartar de ninguna manera, mientras que todos los demás modelos bajo la plantilla sufren un impacto automático normal.

Apuntar ataques de Rociado / Flujo en diferentes niveles de terreno: los modelos que realicen ataques usando cualquier tipo de plantilla de orientación (explosión, rociado, flujo, golpe inmediato, etc.), eligiendo disparar a una pieza de terreno con cualquier número de niveles superiores que la mesa de juego, ignorar la elevación para las medidas de alcance, pero sólo pueden impactar sobre los objetivos situados en un nivel elegido.

Las distancias se calculan y miden en el mismo plano que el de la superficie de juego, pero sólo los objetivos en un determinado nivel pueden ser seleccionados por la plantilla. En el caso de una dispersión de plantillas en terribi con niveles múltiples, sólo se ven afectados modelos en el mismo nivel que el modelo atacante.

DAÑO, PÁNICO Y MUERTE

Hay muchas formas de sufrir daño en una partida de Dark Age. Este daño provoca normalmente que los modelos mueran y se conviertan en una baja.

Fallar una salvación por armadura supone perder 1 HP de un modelo. Hay otras maneras de asignar daño a los modelos, pero esta es la forma más común de que los modelos pierdan HP.

Muchas habilidades especiales y habilidades de armas causan pánico en el enemigo. Estos van desde casos en los que un modelo es horriblemente desgarrado por un golpe mortal o una tortura psiónica mental, hasta una respuesta natural al ver a un depredador preternatural dirigiéndose hacia él. Este estado colectivo de "miedo que sobrepasa el comportamiento aprendido" está representado por modelos que obtiene Contadores de Pánico.

Los modelos con un contador de pánico sufren -2 AS, -2 PS y +2 DF. Durante su activación, un modelo con un contador de pánico puede gastar 1 AP para hacer un chequeo de PS, eliminando el contador de pánico en un éxito. Un modelo sólo puede tener 1 contador de pánico en cualquier momento.

PÉRDIDA DE MÚLTIPLES HP

Habrán casos en los que un modelo sufre múltiples daños de HP en un solo ataque o efecto de juego.

Cuando esto ocurre el modelo elimina un solo HP a la vez, reacciona a esa pérdida de cualquier manera aplicable, luego elimina el siguiente HP, reacciona a eso, y así sucesivamente.

MORIBUNDO

Una vez que un modelo ha sido reducido a 0 HP y todas las reacciones aplicables a esa pérdida han sido tomadas en consideración, el modelo se considera Muerto y retirado del campo de batalla como una baja.

Hay algunos casos, basados en habilidades especiales o efectos de juego, cuando un modelo no se eliminará como baja y en su lugar permanece en el campo de batalla con un contador de moribundo. Más información sobre contadores de moribundo puede encontrarse en la descripción del efecto que lo permite, pero las siguientes reglas se aplican a TODAS las versiones de contadores de moribundo. Tenga en cuenta que estos efectos también se pueden describir en la carta de habilidades de un modelo, pero se añaden aquí para facilitar la consulta.

- Los modelos moribundos son derribados automáticamente.
- Los modelos moribundos no pueden activarse y, por lo tanto, no pueden utilizar las capacidades opcionales.
- Los modelos moribundos no se consideran como modelos enemigos trabados para los propósitos de escapar o Combinar fuerzas.

- Los modelos moribundos no cuentan como ser capaces de conseguir objetivos amistosos primarios o secundarios.
- Los modelos moribundos cuentan como muertos al final de una partida a pesar de no haber sido removidos del juego.

PSICOGÉNESIS

Algunos modelos tienen acceso a poderosos rasgos mentales, biológicos o tecnológicamente avanzados que caen fuera de la jurisdicción normal de una habilidad especial. Aunque estos efectos pasan por muchos nombres (Foci, Bio-Gens, etc.) todos ellos son clasificados como Psicogenicos y usan las siguientes reglas (a menos que se especifique en las pautas de una facción particular).

OFENSIVOS

Los psicogenicos ofensivos son equipos de asalto especiales, agregados a los equipos de asalto existentes del modelo poseedor, que contienen uno o más tipos de ataque. Estos Psicogenicos siguen todas las reglas para un ataque de su tipo, como Objetivo, Cobertura y Avería. Tenga en cuenta que algunos Psicogenicos ofensivos presentan una lista de efectos adicionales o requisitos previos cuando se utilizan como un ataque.

A veces, en lugar de tener un valor de PW, un psicogenicos ofensivos obligará al modelo objetivo a realizar un chequeo PS. Si esta comprobación falla, el modelo sufrirá los efectos enumerados bajo la descripción del Psicogenico.

PSICOGÉNICOS DE AUMENTACIÓN Y AMBIENTALES

Los psicogenicos de aumentación son mejoras o habilidades especiales otorgadas a un modelo amigo. Los psicogenicos ambientales son efectos de no ataque que son puestos en juego y apuntan a puntos específicos en el campo de batalla o incluso a modelos enemigos. Si el psicógeno en cuestión se dirige a un modelo específico, el jugador debe seleccionar un objetivo dentro de la línea de visión cuando el aumento se lanza.

Cada aumento enumera el número objetivo necesario para lanzar con éxito el psicogénico. Un modelo que lanza un psicogénico debe gastar 1 AP y realizar una tirada igual o inferior al TN. Si tiene éxito, se aplican los efectos enumerados en la carta específica de psicogenicos.

AVERIAS PSICOGÉNICAS

El uso de la psicogenia durante una batalla a veces pone un estrés indebido en el usuario, simbolizado por la presencia de un valor de avería que aparece en la mayoría de los psicogénicos. A diferencia de una tirada de ataque normal o una tirada para activar otras habilidades especiales, si la tirada para activar o atacar con un psicógeno muestra uno o más resultados iguales o superiores al valor de MAL, algo ha salido mal. Cuando esto ocurre, el usuario sufre el efecto enumerado en Avería para el psicogénicos que se ha intentado lanzar.

HABILIDADES ESPECIALES

Estas son las habilidades únicas y habilidades que los modelos de Dark Age poseen. En Dark Age, a menos que se indique lo contrario, se considera que todos los modelos tienen la habilidad especial de "VIVIENTE".

ASESINO: Este modelo no se despliega al inicio del juego. Puede ser desplegado durante cualquier fase de preparación tras la ronda 1. Cuando se despliegue, elija cualquier punto del campo de batalla para colocar este modelo.

BIO-MEJORA (x): Durante la activación de este modelo, puede descartar 1 contador de bioenergía para activar Bio-Mejora (x). Si lo hace, este modelo gana (x) hasta el final de su activación. Cada caso de Bio-Mejora puede ser activado una vez por activación.

EMBOSCADA: No despliegues este modelo como de costumbre. Durante cualquier Fase de preparación después de la ronda 1 puedes desplegar este modelo eligiendo un punto en el campo de batalla y realizando una Tirada de dispersión.

FUGAZ: Si este ataque mata a un enemigo, puedes colocar este modelo en cualquier lugar en un radio de 6 "después de resolver el ataque.

FURIA ASESINA: Este modelo puede gastar 1 AP para ganar 1 Berserk Counter. Un modelo sólo puede tener 1 Contador Berserk en cualquier momento.

- Contador furia asesina: Este modelo gana +1 AS, +1 PW, un multiplicador de potencia adicional a los ataques cuerpo a cuerpo, y la habilidad especial Never Panic. Después de cualquier activación en la que este modelo no hizo un ataque cuerpo a cuerpo, obtienen un Contador de Agotamiento.
- Contador de agotamiento: Este modelo sufre -1 AP por Contador de Agotamiento. Si este modelo se activa con 0 AP debido a los Contadores de Agotamiento, retire todos los Contadores de Furia asesina y Agotamiento y termine su activación.

ODIO MUTUO (x): Este modelo no puede ser incluido en ninguna fuerza que tenga un modelo llamado (x).

PRECISIÓN (x): Si este modelo comienza su activación dentro de 8" de (x), puede volver a lanzar 1 tirada de ataque esta activación.

TÁCTICAS DE COMBATE: Este modelo tiene múltiples tarjetas de estadísticas. Al inicio de la activación de este modelo se selecciona la tarjeta Stat que este modelo utilizará hasta su próxima activación.

MENTE BROOD: Este modelo no cuenta para conseguir objetivos Primarios o Secundarios y no puede beneficiarse o contar para bonificación Combinar fuerzas.

ESCALOFRÍO: Mientras que dentro de 2 "de este modelo, los enemigos sufren -2 AS.

SACRIFICIO SANGRIENTO: Cuando este modelo muera, 1 modelo dentro de un radio de 8" recibe 1 Contador de Sangre.

- Contador de sed de sangre: Cuando este modelo pierde HP, puede descartar este contador para evitar perder ese HP. Un modelo sólo puede tener 1 contador de sed de sangre en cualquier momento.

GUARIDA: Este modelo puede gastar 1AP para obtener 1 Contador de guarida.

- Contador de guarida: Este modelo tiene -4 DF y +2 AR, pero no puede hacer ataques. Puede quitar todos los contadores de guarida al inicio de la activación de este modelo. Un modelo sólo puede tener 1 contador de guarida en cualquier momento.

CONTROLADOR (x): Durante la Fase de Preparación, este modelo gana (x) Contadores de Control. Puede tener un máximo de (x) Contadores de Control en cualquier momento.

- Contador de control: Los contadores de control son utilizados por modelos con la capacidad especial de Programa (x). Para obtener más información, consulte las cartas de habilidades individuales de cada modelo.

REFLEJOS EN COMBATE: Los enemigos nunca ganan bonificaciones por Cargar o Combinar fuerzas contra este modelo. Este modelo puede recuperarse tras ser derribado sin coste de AP.

COMANDANTE: Este modelo cuenta con todas las palabras clave de Agrupar.

CONSUMIR CRÍA: Una vez por activación, este modelo puede gastar 1 AP para eliminar automáticamente un modelo amistoso en contacto con él del juego como un accidente. Si lo hace, este modelo sana 1 HP.

TIRADOR EXPERTO: Este modelo ignora la cobertura ligera, y trata la cobertura pesada como cobertura ligera.

DESAFIANTE: Este modelo no puede ser dirigido o afectado por Psicógenos.

DESVIAR: Cuando este modelo es el blanco de una plantilla de ataque a distancia, tras realizar la tirada de ataque, el modelo puede hacer una tirada de AS. Si la tirada es exitosa, puede descartar 1 impacto no crítico.

DISTRACCIÓN: Mientras están trabados con un enemigo, otros modelos amigos ganan +1 AS y +1 PW en ataques cuerpo a cuerpo contra ese enemigo. La distracción no es acumulativa.

MEJORA (x) (y): Cuando se despliega este modelo, elija hasta 6 (x). Los modelos ganan (y).

VISIÓN MEJORADA: Cuando este modelo Apunta, gana +1 AS adicional, ignora la cobertura ligera y trata la cobertura pesada como cobertura ligera para este ataque.

FILTROS DE AMBIENTE: Este modelo ignora Nubes de humo.

FINAL EXPLOSIVO (x): Cuando este modelo sea eliminado, coloque una plantilla de Explosión (2) con el agujero central en cualquier lugar completamente sobre la base de este modelo. Cada modelo bajo la plantilla sufre un golpe automático de (x), y luego este modelo se elimina (se considera un ataque de plantilla).

ORDEN DE CAMPO (x) (y): Este modelo tiene (y). Mientras (x) está dentro de 8 "de este modelo, gana (y).

GOLPE FINAL: Cuando este modelo es eliminado puede hacer una tirada de PS. En un éxito puede seleccionar y realizar 1 de sus ataques antes de desaparecer.

RECLAMAR: Durante la Fase de Preparación, este modelo puede tomar 1 contador de saqueo de un modelo amigo dentro de 8 ".

¡POR EL ENJAMBRE! Este modelo puede gastar 1 AP cuando está en contacto con un modelo herido amigo para sanar 1 HP a ese modelo. Retire este modelo del juego inmediatamente después.

ALIMENTADO POR EL COMBATE: Una vez por ronda, cuando este modelo mata a un enemigo con este ataque puede hacer una tirada de PS. Si la supera puede sanar 1 HP.

FRENÉTICO: Al inicio de cada activación, este modelo debe realizar un chequeo de PS. En un fallo no se activa como de costumbre, sino que utiliza su activación para moverse inmediatamente directamente hacia el modelo más cercano con un nombre de modelo diferente y utilizar cualquier AP que quede para realizar ataques cuerpo a cuerpo en ese modelo.

CARGA FURIOSA: Este modelo gana +1 AS adicional y +1 PW al cargar.

GUARDIA: Cuando un modelo amistoso dentro de 4 "y en línea de visión es apuntado por un ataque a distancia sin plantilla, este modelo puede convertirse en el blanco del ataque en su lugar. (La Guardia no puede activar la habilidad de Guardia de otro modelo).

GUERRILLA TÁCTICA: Los modelos con Guerrilla táctica pueden Agruparse con modelos hasta 8 "de distancia. Este modelo sólo gasta 1 AP para Destrabarse.

• Nota: cuando se Agrupe, esta capacidad reemplaza todas las referencias a la distancia normal de 4 "con 8".

CORAZON EN LLAMAS: Este modelo nunca puede ganar Contadores de Fuego. Los enemigos que golpean a este modelo con ataques cuerpo a cuerpo ganan 1 contador de fuego al final de su activación.

GOLPEA Y HUYE: Cuando este modelo elimina a otro modelo con un ataque, puede ganar inmediatamente 1 AP para movimiento. Esta acción de movimiento ignora las reglas para Destrabarse y puede dar lugar a una carga.

VOTO DE HONOR: Al comienzo de cada Fase de Preparación, gana 1 Contador de venganza.

DESHONRADO: Siempre que este modelo mata a un enemigo, gana 1 Contador de venganza.

ROSTRO GROTESCO: Los enemigos dentro de 4 "no pueden eliminar los contadores de pánico. Los enemigos con contadores de pánico que se activan dentro de 4 "deben hacer una comprobación PS. En caso de fallo pierden 1 PA.

ESCUDO HUMANO: Cuando este modelo es impactado por un enemigo sin plantilla ataque, puede señalar a 1 modelo amigo dentro de 4 "para ser impactado por el ataque en su lugar. Ese ataque gana un multiplicador de potencia adicional para este impacto (Los impactos procedentes de esta habilidad no pueden generar otro Escudo humano).

NOTA: Los impactos recibidos por el uso de Escudo Humano no pueden ser descartados.

INMUNE (x): Este modelo puede no verse afectado por (x).

NOTA: Para los modelos señalados con la propiedad Immune (Impactos críticos), el modelo todavía sufre un impacto normal cuando recibe un impacto crítico en un ataque. El modelo es simplemente inmune a los beneficios del resultado del golpe crítico.

NOTA: Ser inmune a una habilidad especial o de armas no hace que el modelo sea inmune a otros efectos que causan el mismo resultado. Por lo tanto, si un modelo es Inmune (Noquear), aunque sea inmune a todos los casos de la habilidad Noquear (x) de armas, todavía puede ser derribado por otros efectos del juego.

ESCALADA MEJORADA: Este modelo puede tratar todas las áreas de una pieza de escenografía establecidas como Niveles diferentes como si tuvieran la palabra clave "Trepable".

INCITAR: Cuando este modelo se agrupa, todos los demás modelos (no personajes) en el grupo ganan +2 AS en ataques cuerpo a cuerpo durante esa activación.

INFILTRACIÓN: Este modelo sólo se despliega después de que todos los modelos sin esta habilidad hayan sido desplegados. Este modelo puede ser desplegado en cualquier lugar en el campo de batalla que esté a 12" como mínimo de la zona de despliegue enemiga.

INSPIRADOR: Otros modelos (no personajes) agrupados con él ganan +1 AS en todos los ataques y +1 PW adicional en ataques cuerpo a cuerpo.

INSTIGAR: Los modelos amigos (no personajes) en un radio de 8" ganan +2 AS en todos los ataques cuerpo a cuerpo.

ESCUDO DE IONES: Cada vez que este modelo sufra un ataque, y antes realizar la tirada de ataque, puede hacer una tirada de PS. Si la supera, el enemigo que realiza el ataque gana 1 contador de interrupciones. (Consultar "Disrupción").

IRRADIADO: Los modelos enemigos en contacto con este modelo sufren -1AS y -1PW cuando realizan ataques cuerpo a cuerpo.

IMPROVISAR: Este modelo puede descartar 1 Contador de saqueo para volver a realizar una tirada de ataque fallida (el beneficio del Contador de saqueo sigue siendo válido para ese ataque).

AFORTUNADO: Este modelo comienza el juego con 1 Contador de suerte.

- Contador de suerte: Este modelo puede descartar este contador en cualquier momento para volver a realizar 1 tirada de ataque o salvación AR.

SEÑALADO POR LA MUERTE: Durante la Fase de Preparación, seleccione 1 enemigo dentro de 12" y con línea de visión. Todos los modelos ganan +1 AS y +1 PW a los ataques hechos contra ese enemigo en esta ronda.

MASOQUISTA (x): Al comienzo de esta activación, este modelo puede ganar (x). Si lo hace, pierde 1 HP al final de esta activación.

MAESTRO DEL AIRE: Los enemigos nunca ganan bonos por Cargar o Combinar fuerzas contra este modelo. Este modelo nunca puede ser derribado por los enemigos e ignora las palabras clave "difícil" y "peligroso" de las piezas del terreno.

COMBINACIÓN FIJA (x): Este modelo sólo puede ser incluido en una fuerza que también incluye (x).

MÉDICO: Los modelos amigos que ven sus puntos de vida HP reducidos a 0 a menos de 8" de este modelo no mueren; en su lugar reciben 1 Contador de muerte.

- Contador de muerte: Este modelo permanece derribado y no puede activarse. Si este modelo pierde algún punto adicional de HP es eliminado. Al comienzo de la Fase de Efectos Persistentes, si no hay modelos amigos con la habilidad Médico en un radio de 8", el modelo es eliminado. Remueva este contador cuando el modelo sea curado.

VÍNCULO MENTAL (x): Todos los modelos amigos (x) usan el PS de este modelo en lugar de su propia PS para todas las tiradas de PS, teniendo en cuenta todos los modificadores actuales en ambos modelos.

MIS PRECIADOS JUGUETES: Cuando se despliegue este modelo, seleccione hasta 6 modelos "Buzzblade". Cada uno de ellos puede adquirir la habilidad "El poder de la caridad" o "El fervor de la caridad".

IMPETURBABLE: Este modelo nunca puede ganar contadores de pánico.

AURA DE PESADILLA: Cualquier modelo que se mueva en contacto base o que inicie su activación a 1" de este modelo debe superar una tirada de PS o recibir 1 contador de pánico. Los modelos que ya posean un contador de pánico y fallen esta tirada sufrirán un PW automático: 4 impactos.

NO VIVIENTE: Este modelo nunca podrá recibir contadores de pánico. El PS de este modelo no puede ser modificado por los efectos enemigos.

JURAMENTO DE FURIA: Cada vez que un modelo con Juramento de Furia muere, el resto de modelos con Juramento de Furia ganan 1 Contador de Juramento. Los modelos reciben bonificaciones según el número de Contadores de Juramento que posean (estos efectos no son acumulativos).

1 Contador: +2 AS a todos los ataques.

2 Counter: +1 AP, +2 AS, y la capacidad especial Imparable.

ORDEN (x) (y): Cuando este modelo se agrupa con (x), ambos modelos ganan (y) esta activación.

ATAQUE DEBILITADO En los ataques cuerpo a cuerpo, este modelo lanza un número de dados para impactar igual a su HP actual.

BLOQUEO: Cuando este modelo es objeto de un ataque cuerpo a cuerpo, después de que la tirada de ataque puede realizar una tirada de AS. Si la tirada es exitosa, puede descartar 1 golpe no crítico de ese ataque.

NOTA: Sólo puede descartarse un impacto no crítico cuando se usa la habilidad Bloqueo contra un ataque cuerpo a cuerpo en el que se tiran varios dados.

GENERADOR DE ENERGÍA: Cuando este modelo se activa puede alimentar su armadura o ataques específicos. Si se selecciona "armadura" puede tirar 1d20 adicional en salvación de AR, descartando el resultado más alto. Si la tirada resulta 16 o superior, este modelo automáticamente falla la salvación de AR y pierde 1 HP adicional. Si se selecciona "ataques", el ataque debe utilizar el perfil que aparece en su versión "Activo". Estas bonificaciones se mantienen hasta el comienzo de la próxima activación de este modelo.

PROGRAMA (x): Este modelo puede eliminar 1 Contador de control de un modelo amistoso con el que esté agrupado. Si lo hace, gana (x) esta activación. **Cada programa sólo se puede seleccionar una vez por activación.**

REACCIÓN PSICOGÉNICA: Cuando un modelo enemigo a menos de 8" lance un psicógeno, debe realizar una tirada de PS -4 tras completar la acción. Si no la supera, pierde 1 HP.

MAESTRO PSICÓGENO: Dos veces por turno, este modelo puede gastar 1 AP para lanzar una de sus características psicógenas.

NEÓFITO PSICÓGENO (x): Este modelo puede gastar 1 AP para lanzar el psicógeno (x).

RESOLUCIÓN PSICOGÉNICA (x): (X) veces por partida, cuando una Tirada para lanzar un psicógeno resulte en avería (malfunction), ese modelo puede ignorar el fallo. Esta capacidad funciona incluso si este modelo es eliminado.

DESENFUNDAR RÁPIDO: Este modelo puede gastar 1 AP para hacer un ataque a distancia Apuntado, o desplazarse hasta su valor máximo de MV y realizar un ataque a distancia.

IRA: Los ataques cuerpo a cuerpo de este modelo ganan +2 PW por cada HP restante.

RECONOCIMIENTO: Este modelo puede optar siempre por desplegarse usando su habilidad especial de Infiltrar antes de cualquier otro modelo con esta misma habilidad. Y cualquier otro modelo amigo con la habilidad especial de Infiltrar que comparta su palabra clave de Agrupamiento puede desplegar hasta una distancia de 6" más allá de la Zona de Despliegue enemiga en lugar de la distancia normal permitida.

RECONSTRUCCIÓN: Cuando un modelo de tamaño Grande o superior con la habilidad especial No-Viviente situado a menos de 8" de este modelo sea eliminado del juego, coloca 1 Contador de chatarra de 30 mm en contacto con su base antes de retirarlo.

- Contador de chatarra: Cualquier modelo con la capacidad especial de Reconstrucción que entre en contacto con este contador puede gastar 1 AP para quitarlo y colocar un modelo adicional de Menial Bot en cualquier lugar en contacto con su base.

REGENERACIÓN: Al inicio de la activación de este modelo, cura 1 HP. Cuando este modelo se reduce a 0 HP no se mata, sino que gana 1 Contador de Regeneración.

- Contador de regeneración: Este modelo es propenso, y no puede realizar ataques. Si este modelo pierde HP, se pierde. Quite este contador si este modelo está curado.

NOTA: Cuando un modelo elimina el contador de regeneración, no pierde su estado Derribado.

INGENIOSO: Una vez por ronda, mientras esté en contacto con un Marcador objetivo, este modelo puede hacer una tirada de PS. Si es exitosa gana 1 contador de Scavenge.

INGENIOSO: Una vez por ronda, mientras esté en contacto con un Marcador objetivo, este modelo puede hacer una tirada de PS. Si es exitosa gana 1 contador de Saqueo.

NOTA: A pesar de que un modelo puede estar técnicamente "en contacto" con algo en cualquier momento durante un Movimiento, la Habilidad Especial Ingenioso sólo puede ser utilizada durante la activación del modelo, antes o después de un gasto de AP - no en medio de una acción de Movimiento.

OJO POR OJO: Cuando un enemigo obtenga un fallo en un ataque cuerpo a cuerpo contra este modelo y el modelo no sea eliminado, después de resolver todos los ataques este modelo puede seleccionar 1 de sus ataques y realizarlo contra ese enemigo.

NOTA: Sólo puede generarse un tipo de ataque "Ojo por ojo" por cada acción de ataque realizada por el enemigo. No importa cuántos resultados sean fallidos en esa acción, esta habilidad sólo genera 1 conjunto de dados de ataque en respuesta.

RESPUESTA (x): Este modelo añade (x) a todas las tiradas de AS para la habilidad especial Bloqueo. Cuando el Bloqueo tenga éxito, puede hacer inmediatamente 1 ataque cuerpo a cuerpo contra el enemigo atacante.

NOTA: La suma de (x) a la tirada de AS es una bonificación. Se añade a la TN, no al resultado del dado.

GENERADOR DE RITUALES (x): Este modelo puede lanzar Rituales Kukulcani y puede seleccionar 1 Ritual adicional para tener activo (puede cambiar estos Rituales según las reglas de Tecnomancia). Al comienzo de cada Fase de Preparación, añade 1 Contador de Bioenergía a su conjunto de Habilidades Especiales de Bioenergía. Cuando este modelo muera, añade 4 contadores de bioenergía a su pila de Bioenergía.

SACRIFICIO RITUAL: Cuando este modelo sea eliminado, puede hacer una tirada de PS. Si la supera añade 1 contador de Bioenergía a su pila de Bioenergía.

SÁDICO: Los ataques cuerpo a cuerpo de este modelo ganan +2 PW cuando se ataca a un modelo con un contador de pánico.

SAQUEAR: Mientras haya un modelo en juego con esta habilidad, siempre que un modelo es muerto o eliminado del juego, coloque 1 Contador de saqueo junto a él. Cualquier modelo con esta habilidad puede recoger automáticamente los Contadores de Saqueo moviéndolos sobre ellos.

- Contador de Saqueo: Este modelo gana +1 AR y +1 AS y +1 PW para todos los ataques por cada contador. Si este modelo es muerto o eliminado del juego, coloque los contadores que posea en contacto con él antes de retirarlo. Un modelo puede tener hasta 3 contadores en cualquier momento.

SEDADO: Este modelo comienza el juego con 1 Contador de sedación.

- Contador de sedación: Este modelo ignora la habilidad especial Frenético y no puede realizar ataques. Puede quitar el contador de sedación en el momento durante la activación de este modelo.

ESCOMBROS DISPERSOS (x): Una vez por activación, este modelo puede gastar 1 AP para colocar 1 Zona de escombros (x) en cualquier lugar a menos de 2 "pulgadas. Esto puede hacerse como una acción En guardia.

- Zona de escombros (x): Esta pieza de terreno está representada por una plantilla Blast (1). Cualquier modelo que entre o comience su activación en la Zona de escombros, sufre (x), y luego se elimina la Zona.

FORMACIÓN EN ESCUDO: Mientras no sea derribado, y se encuentre a menos de 1 "de otro modelo con esta misma habilidad, este modelo gana +2 AR.

ONDA DE CHOQUE: Este modelo puede gastar 1 PA para añadir a todos los enemigos en un radio de 2" 1 Contador de aturdimiento. Además, los enemigos de tamaño más pequeño son derribados. Además, los enemigos por lo menos dos tamaños más pequeños son automáticamente empujados a una distancia de 6". (Consulte Aturdimiento)

ESQUIVAR: Cuando este modelo es golpeado por un golpe no crítico de un ataque cuerpo a cuerpo o de plantilla, y no es derribado, tirar un d20. En una tirada de 12 o menos la tirada de ataque es descartada.

SKYLANCER JETS: Cuando este modelo alimenta su armadura mediante la habilidad Generador de energía gana +1 MV y puede ignorar modelos y terreno al mover en esta activación.

NOTA: El modelo debe respetar al resto de modelos así como el terreno al finalizar su activación, lo que significa que no puede terminar con su base superpuesta a otro modelo o terreno infranqueable.

BOMBA DE HUMO: Este modelo puede gastar 1 AP para colocar 1 Bomba de humo en cualquier lugar por completo en un radio de 6 "pulgadas. Esto puede hacerse como una Acción en espera.

• Nube de humo: Esta pieza de terreno está representada por una plantilla Blast (3). Los modelos en una nube de humo ganan Cobertura pesada. Todos los ataques cuerpo a cuerpo dirigidos a modelos en una nube de humo sufren -4 AS.

LLUVIA DE PÚAS: Una vez por activación, este modelo puede gastar 1 AP para asignar 1 contador ciego a todos los enemigos en un radio de 2".

FRANCOTIRADOR (x): Cuando este modelo realiza una acción de Apuntar, sus ataques a distancia ganan Golpe Crítico (x), donde (x) es igual al valor de Francotirador (x) de este modelo.

INYECCIÓN DE ESTÍMULO: Cuando este modelo se agrupa, cualquier modelo que no sea de personaje con el que se vincule puede recibir +1 MV esta activación. Si se hace esto, ese modelo gana 1 Contador de aturdimiento al final de su activación. (Consulte Aturdir).

PIEL PÉTREA: Cuando este modelo es impactado por un ataque no crítico, tirar un d20. Con 10 o menos, el modelo sufre 1 HP menos de daño, pero puede ser afectado por cualquier habilidad de arma asociada al impacto (Noquear, Arma desintegradora, etc.)

ACRÓBATA: Este modelo ignora la palabra clave Escabroso de las piezas del terreno. Este modelo puede ponerse de pie tras ser derribado sin coste de AP.

COMBINAR FUERZAS MEJORADO: Este modelo recibe 1 AS adicional y +1 PW al Combinar fuerzas.

MANTENIMIENTO MEJORADO (x): (x) veces por juego, cuando un malfuncionamiento es rodado de un ataque no psicógeno, ese modelo puede ignorar el mal funcionamiento. Esta capacidad funciona incluso si este modelo es matado.

SUPRIMIR (x): La capacidad (x) se ignora en los modelos situados a menos de 8" de este modelo.

SUPERVIVIENTE: Si este modelo sólo gasta AP en Movimiento durante su activación, puede colocarse "En guardia" de forma gratuita al final de la activación.

NOTA: Si el movimiento genera AP adicional, como al cargar, se perderá la bonificación que otorga Superviviente.

ENJAMBRE (x): Cuando se despliega este modelo pueden desplegarse (x) unidades de Pud Roamer en un radio de 6".

CAPATAZ (x): Otros modelos no-Trueborn agrupados con este modelo pueden ganar (x) esta activación. Si esto se hace, ese modelo debe hacer una tirada de PS al final de su activación. Si no la supera, pierde 1 HP. Un modelo sólo puede beneficiarse de esta habilidad una vez por activación.

TECNOMANCIA: Este modelo puede invocar rituales Kukulcani.

DURO COMO UNA ROCA: Este modelo ignora los fallos críticos de AR.

IMPARABLE: Siempre que este modelo se reduzca a 0 HP, puede hacer una tirada de PS. Si la supera mantiene 1 HP pero gana 1 contador de debilidad.

- Contador de debilidad: Este modelo sufre -4 PS. Los contadores de debilidad son acumulativos.

CLIENTE EXTRAÑO (x): Este Bounty Hunter sólo puede ser incluido en fuerzas de facción (x).

ACTUALIZACIÓN (x): Este modelo posee actualizaciones (x) del C.O.R.E. elegidas antes del comienzo de la partida. Algunos modelos tendrán actualizaciones específicas nombradas como (x).

ACORAZADO: Una vez por activación, este modelo puede gastar 1 AP para mover inmediatamente su valor MV, ignorando el terreno así como los modelos en su camino. Si este movimiento da como resultado una Carga, este modelo gana y +1 adicional AS y +1 PW a la carga.

VENGANZA: Una vez por ronda, cuando otro modelo amigo a menos de 2" sea atacado y después de resolver el ataque se resuelva, este modelo puede moverse hasta 2" y hacer 1 ataque cuerpo a cuerpo sobre el enemigo.

VIGILANCIA: Si este modelo termina su activación sin estar trabado, se activa automáticamente "En guardia".

VAPORES VIRULENTOS: Los modelos enemigos sufren -1 AS y -1 PW mientras se encuentren a menos de 2" de este modelo.

MEJORA VOLÁTIL (x): Otros modelos que no sean personajes agrupados con este modelo pueden ganar (x) esta activación. Si se hace esto, ese modelo pierde 1 HP al finalizar esta activación. Un modelo sólo puede beneficiarse esta habilidad una vez por activación.

DETERMINACIÓN DÉBIL: Los modelos enemigos situados a menos de 8" sufren -1 PS.

HABILIDADES DE ARMAS

ADAPTACIÓN (Adaptability): Una vez por ronda, este modelo puede seleccionar 1 habilidad de arma de cualquier ataque de un modelo que esté en contacto con él (amigo o enemigo). Este ataque gana la habilidad de arma elegida hasta el final de la activación de este modelo.

HEMORRAGIA (Bleed): Los modelos vivos golpeados por un ataque con esta habilidad reciben 1 Contador de hemorragia.

Contador de hemorragia: Durante la Fase de efectos persistentes tira 1d20. En un resultado de 11 o más, este modelo pierde 1 CV, de lo contrario, retire el contador de sangrado. Un modelo sólo puede tener 1 contador de sangrado en cualquier momento.

CEGUERA (Blind): Los modelos afectados por este ataque ganan 1 Contador de ceguera.

Contador de ceguera: Este modelo sufre -4 AS. Elimine todos los contadores de ceguera al final de la activación de este modelo. Un modelo sólo puede tener 1 Contador de ceguera en cualquier momento.

BRUTAL: La habilidad especial de Bloquear (Parry) no se puede usar contra este ataque.

RÁFAGA (Burst): Todos los ataques realizados con este grupo de asalto deben tener como objetivo el mismo modelo. Los ataques con Ráfaga no pueden ser dirigidos.

CONDUCCIÓN (Conduction): Este ataque gana un multiplicador de potencia adicional contra el modelo impactado con AR más elevada. En el caso de empate, el modelo atacante decide quién sufre el multiplicador adicional.

CONTAGIO (Contagion): Este ataque puede repetir los impactos fallidos si se enfrenta a un modelo que ya posee uno o más contadores tóxicos.

CRITICAL STRIKE (x) (Golpe crítico): Este ataque genera un impacto crítico en tiradas de ataque de (x) o menos.

APLASTAR (Crush): Si este ataque impacta, todos los ataques adicionales que este modelo hace contra el objetivo impactan automáticamente en esta activación a menos que se sufra una avería. Estos éxitos no pueden ser Bloqueados.

NOTA: Los impactos automáticos no se pueden descartar mediante la habilidad Esquivar (Sidestep).

DECAPITAR (Decapitate): Si este ataque golpea críticamente, su blanco pierde 1 HP adicional.

CARGA DEVASTADORA (Devastating charge): Este ataque gana daño extremo cuando se usa en un ataque de Carga.

INTERRUPCIÓN (Disruption):

Los modelos afectados por este ataque ganan 1 Contador de interrupción.

Contador de interrupción: Los ataques de este modelo que tienen un valor MAL sufren -2 MAL por cada Contador de interrupción. Durante la Fase de Efectos Persistentes, tirar 1d20 por cada Contador de interrupción, eliminándolo en una tirada de 10 o menos.

EMBERSPARK: Si este ataque mata a un enemigo, coloque 1 "Ember" a 4" o menos de este modelo

AUTORIZAR (Empower): Este ataque gana 1 multiplicador de potencia adicional cada vez que se utiliza después de la primera ocasión. Esta bonificación de multiplicadores de potencia duran hasta la siguiente Fase Efectos Persistentes.

DAÑOS EXTREMOS (Extreme damages): Los modelos que fallan en una tirada de salvación de AR por este ataque pierden 2 HP.

GOLPE FINAL (Finishing blow): Este ataque gana 1 multiplicador de potencia adicional y Daño extremo al atacar a modelos Derribados.

FUEGO (Fire): Los modelos impactados por este ataque reciben 1 Contador de Fuego.

Contador de Fuego: Este modelo puede gastar 1 AP para tirar un d20. En un resultado de 10 o menos retire el contador de fuego.

Este modelo sufre 1 PW automático: 4 impactos por cada AP que gaste en acciones que no sean la eliminación del Contador de Fuego. Resolver estos resultados automáticos después de que la acción se haya completado.

Un modelo sólo puede tener 1 Contador de Fuego en cualquier momento.

MUERTE HORRIBLE (Horrible death): Si un enemigo muere como consecuencia de este ataque, todos los enemigos dentro de un radio de 4" del modelo eliminado reciben 1 Contador de pánico.

INMOVILIZAR (Imobilize): Los modelos impactados por este ataque reciben 1 Contador de Inmovilizado.

Contador de Inmovilizado: Este modelo sufre -1 MV por cada Contador de Inmovilizado. Quitar todos los contadores inmovilizados al final de la activación de un modelo.

REVÉS (x) (Knockback): Cuando este ataque impacta un modelo, después de que se hagan las tiradas de AR, tirar un d20. Si el número es igual o inferior a (x), entonces el objetivo se aleja directamente 6". Los ataques cuerpo a cuerpo sufren (x) - 2 por cada tamaño menor de diferencia entre el modelo atacado y el objetivo y 2 + (x) por cada tamaño mayor de diferencia entre el modelo atacante y el objetivo.

NOQUEAR (x) (Knockdown): Cuando este ataque impacta un modelo, después de que se hagan las tiradas de AR, tirar un d20. Si el número es igual o inferior (x), entonces el objetivo es Noqueado y derribado.

Los ataques cuerpo a cuerpo sufren (x) - 2 por cada tamaño menor de diferencia entre el modelo atacado y el objetivo y 2 + (x) por cada tamaño mayor de diferencia entre el modelo atacante y el objetivo.

CERROJO (AG#x) (Latch on): Los ataques de este grupo de asalto no pueden ser seleccionados como ataques normales. Si todos los ataques de (AG#x) impactan el mismo objetivo con la misma acción de ataque, entonces el Cerrojo se dispara. Cuando se activa el Cerrojo, el objetivo sufre inmediatamente un impacto automático de este ataque. Hasta el final de la activación de este modelo, puede gastar 1 AP para causar impactos automáticos adicionales al objetivo con este ataque.

SUMIDERO DE VIDA (Life-siphon): Si este ataque mata a un enemigo, añade 1 contador de Bioenergía a su pila Bioenergética.

PARÁLISIS (Paralysis): Los modelos impactados reciben 1 Contador de Paralizado.

Contador Paralizado: Cuando este modelo se activa, tirar un d20. Con 11 o más, pierde 1 AP y debe tirar de nuevo, continuando hasta que saque un 10 o menos, o se quede sin AP. Una vez que esto se haya completado, elimine todos los Contadores de paralizado.

GOLPE AL ZAFARSE (Parting blow): Los modelos enemigos que se liberan de estar trabados con este modelo son automáticamente seleccionados como objetivo y atacados con este tipo de ataque antes de que se les permite desplazar el modelo a la distancia correspondiente.

PUNTO CIEGO (Point blank): Este ataque a distancia se puede utilizar mientras está trabado. Si se usa mientras el modelo esté trabado, este ataque debe dirigirse a un enemigo con el que este modelo está trabado.

NOTA: Un ataque usando Punto ciego todavía cuenta como un Ataque a Distancia, y no obtiene ninguna bonificación registrada para los ataques cuerpo a cuerpo.

GOLPE CERCANO (x) (Proximity strike): Cuando se selecciona este ataque, coloque la plantilla De Explosión (x) en cualquier lugar completamente al alcance de este ataque. Haga 1 tirada de ataque separada para cada modelo enemigo bajo de la plantilla. Sólo la tirada inicial de ataque puede sufrir Avería u obtener las bonificaciones de Apuntar.

NOTA: Aunque utilice una plantilla de Explosión para determinar los objetivos potenciales, este ataque no es un ataque de plantilla.

ATRAER (x) (Pull): Cuando este ataque impacta un modelo, después de hacer las tiradas de AR, tirar un d20. Si el número es igual o inferior a (x), entonces el modelo impactado se mueve directamente hacia este modelo hasta que esté en contacto con la base o entre en contacto con otro modelo o una pieza de terreno que no pueda cruzar.

Divida (x) entre 2 por cada tamaño inferior del modelo atacante respecto al objetivo y multiplique (x) por 2 para cada tamaño mayor que el modelo atacante que el objetivo.

GOLPE DE REACCIÓN (Reaction strike): Una vez por ronda, cuando un enemigo está dentro del alcance de este ataque, este modelo puede realizar este ataque de forma gratuita contra ese enemigo. Este ataque gratuito se produce antes de que los ataques de carga se resuelvan.

NOTA: "Dentro del alcance de este ataque" se refiere a un modelo enemigo que se mueve (o es desplazado involuntariamente) en el rango del ataque, NO durante el movimiento del modelo con el ataque con esta habilidad.

DESGARRAR (Rend): Si todos los ataques de este grupo de asalto alcanzan el mismo objetivo, se obtiene 1 multiplicador de potencia adicional para este ataque.

NOTA: Los ataques no obtienen el beneficio de Desgarrar si cualquiera de los dados de ataque son descartados por cualquier motivo.

RESTAURAR (Restoration): Este ataque puede apuntar e impactar automáticamente en modelos amigos. Los modelos amigos impactados por este ataque no sufren daño y en cambio sanan 1 HP. Un modelo sólo puede ser sanado mediante Restaurar una vez por juego.

PUTREFACCIÓN (Rot): Los modelos vivos impactados por este ataque reciben 1 Contador de Podrido.

Contador de Podrido: Este modelo sufre -2 AR por Contador de Podrido. Durante la Fase de Efectos persistentes, tirar un d20 por cada Contador de Podrido, retirándolo en una tirada de 10 o menos.

ATURDIR (Stun): Los modelos impactados por esta habilidad reciben 1 Contador de Aturdimientos.

Contador de aturdimiento: La próxima vez que se active este modelo, pierde inmediatamente 1 AP y a continuación elimina 1 Contador de aturdimiento. Un modelo sólo puede tener 1 contador de aturdimiento en cualquier momento.

ARMADURA FRACTURADA (Sunder armor): Los modelos impactados por esta habilidad reciben 1 Contador de fractura .

Contador de fractura: Este modelo sufre -2 AR. Un modelo puede tener solamente 1 contador de fractura en cualquier momento.

TÓXICO (toxic): Los modelos impactados por este ataque reciben 1 Contador Tóxico.

- Contador tóxico: Este modelo sufre daño basado en el número de contadores tóxicos sobre él. • Todos los contadores tóxicos se eliminan al final de la activación de este modelo. Todos los negativos son acumulativos. 1+ Contadores: -2 AS a todos los ataques 2+ Contadores: -2 PW para todos los ataques 3+ Contadores: Cada vez que este modelo gasta AP en ataques, sufre 1 PW automático: 2 impactos antes de resolver esos ataques.

INESTABLE (x): Si este ataque falla, este modelo y todos los demás modelos dentro un radio de 1", sufren (x).

VICTIMIZAR: Los modelos impactados por este ataque reciben 1 contador de pánico.

LATIGAZO: Los modelos impactados por este ataque que superan la tirada de AR reciben 1 Contador de latigazo.

Contador de latigazo: La próxima vez que se active este modelo, pierde inmediatamente 1 AP por cada Contador de latigazo, y luego se eliminan todos los contadores de latigazo.

TORNEOS Y ESCENARIOS DE JUEGO

COMPOSICIÓN DE LAS LISTAS DE BANDAS

- Cada banda utilizada en un torneo de Dark Age debe acompañarse de la lista correspondiente, mecanografiada o escrita a mano de forma legible en el momento de la entrada.
- Todos los modelos de una banda deben haber tenido sus reglas publicadas o oficialmente publicadas en línea durante al menos 30 días en el momento del torneo, salvo una decisión mayoritaria de los jugadores involucrados y permitida por el organizador del evento.
- Todos los modelos de una banda deben estar representados por la miniatura apropiada de Dark Age. No pueden usarse miniaturas alternativas si existe un modelo oficial disponible en las tiendas. Las conversiones de modelos son aceptables, pero deben ser fácilmente reconocibles como el modelo en cuestión, y deben estar compuestas principalmente de componentes de miniaturas de Dark Age. Las infracciones de las reglas anteriores resultarán en que el modelo considerado no apropiado sea eliminado de la banda del jugador sin poder reemplazarlo. Si esto provoca que otro modelo en la banda se vuelva “ilegal”, también será eliminado. Si el evento usa una zona de reserva lateral de refuerzos, la banda puede seleccionar estos modelos para compensar la pérdida.

PREPARAR OBJETIVOS SECUNDARIOS Y MARCADORES DE OBJETIVOS

Antes de comenzar el torneo o partida, cada jugador debe crear un mazo de eventos de Objetivos Secundarios. Este mazo debe estar compuesto por 16 o más cartas de Objetivos Secundarios elegidas de entre las enumeradas en este libro, en los documentos descargados de www.dark-age.com, o en nuestro mazo impreso de Objetivos Secundarios 2017. Las cartas deben ser indistinguibles unas de otras en la cara común para evitar cualquier confusión, y no debe haber más de una copia de cada carta en la baraja.

- En el caso de partidas de torneo, este mazo no cambiará de juego a juego, por lo que los jugadores deben construir un mazo con el que se sienten cómodos para jugar varias partidas.
- Cada jugador necesita disponer de tres bases circulares de 50mm, fichas o piezas de terreno para utilizarlos como Marcadores Objetivos en los escenarios.

FORMATO DE LOS TORNEOS

El número de rondas en cualquier torneo oficial de Dark Age depende del calendario elegido por el organizador de eventos, pero los siguientes son buenos ejemplos:

- 4 a 8 Jugadores: 3 Rondas
- 9 a 24 jugadores: 4 rondas
- 25 a 36 Jugadores: 5 Rondas

Deberá establecerse un límite de tiempo para cada ronda, dependiendo del nivel de puntos del evento (ajustado para cualquier ubicación o casos específicos del evento). Cuando el límite de tiempo expira para una ronda, los jugadores terminan la ronda de juego actual y anotan sus puntuaciones hasta ese momento.

- Evento de 500 puntos: 60 minutos
- Evento de 750 puntos: 75 minutos
- Evento de 1000 puntos: 90 minutos

Cada juego se puntúa en función de la capacidad de cada jugador de anotar puntos de victoria cumpliendo objetivos de misión específicos, tanto primarios como secundarios.

Cada ronda permitirá potencialmente obtener a cada jugador hasta 5 Puntos de Torneo (TPs); 5 TPs para un triunfo, 3 TPs para un empate, 1 TP para una derrota y 0 TPs para cualquier juego en el que el jugador decida perder.

El emparejamiento de cada ronda se determinará al azar para la primera partida, pero luego se igualará a los jugadores con puntuaciones similares en rondas posteriores, a discreción del organizador del evento.

El jugador que haya acumulado la mayor cantidad de Puntos de Torneo al final del evento es declarado ganador. En caso de empate, el total de Puntos de Victoria Primaria y Secundaria acumulados por los jugadores empatados debe ser el factor decisivo.

TERMINAR "APLASTADO" O SUFRIR PENALIZACIÓN

Cuando todos los modelos desplegados en la mesa de juego de un jugador son eliminados antes de que se alcancen las Condiciones de Victoria de la partida, esto se conoce como "aplastado". En Dark Age, los objetivos del escenario son más importantes para el esfuerzo general de guerra que las vidas individuales de cada banda. En estas situaciones, el jugador que todavía posee modelos desplegados obtiene Puntos de Victoria adicionales para decidir el ganador del Escenario.

- El jugador con modelos supervivientes termina todas las activaciones normales de sus modelos en la ronda actual de juego, pero no se lleva a cabo ninguna ronda adicional.
- El jugador con modelos supervivientes obtiene 1 punto de victoria adicional por cada ronda de juego restante.

Michael, por ejemplo, mata al último modelo de Bryan a mitad de la quinta ronda. Michael logra anotar otro objetivo secundario con las restantes activaciones de la ronda 5 y luego anota otros 3 puntos de victoria para las rondas 6, 7 y 8. Si el total de Puntos de Victoria de Michael es ahora superior que los que Bryan acumuló antes de ser "aplastado", Michael gana el escenario.

Puede llegar un momento en un evento en el que un jugador no puede seguir jugando o elige no jugar el resto de una partida de Dark Age. Ese jugador pierde el juego. Cuando un jugador pierde de esta manera, se tienen en cuenta las siguientes consideraciones:

- El oponente del jugador perdedor automáticamente gana el escenario.
- El oponente del jugador perdedor ganará un número de Puntos de Victoria adicionales igual a las Fases restantes restantes en el juego. (Para fines de desempate en eventos más grandes)
- El jugador perdedor pierde el escenario, pero retiene los Puntos de Victoria acumulados hasta ese punto. (Para fines de desempate en eventos más grandes)

• Por ejemplo, Dave recibe una llamada telefónica a mediados de la Ronda 4 y tiene que perder un juego contra Jeff. Dave estaba ganando con 9 puntos de victoria a solo 2 de Jeff, pero inmediatamente pierde el escenario, registrando sus 9 puntos de victoria para el desempate en el futuro.

Jeff es galardonado con 5 puntos de victoria adicionales por las Fases persistentes de las Rondas de Juego 4, 5, 6, 7 y 8. Jeff registra su victoria, a pesar de tener un total de 7 Puntos de Victoria a los 9 de Dave.

CONFIGURACIÓN DEL JUEGO EN LA PRIMERA RONDA

- Antes de que comience la primera ronda, el organizador del evento elegirá un escenario entre los escenarios primarios incluidos en este libro, publicados en futuros suplementos de Dark Age, ubicados en Kits de juegos organizados u otras fuentes. Todas las partidas en esa ronda del torneo se jugarán usando las reglas listadas para ese escenario.
- Los jugadores realizarán una tirada enfrentada de 1d20: el jugador que saque la puntuación más baja se convertirá en jugador A; el jugador con la puntuación más elevada se convertirá en el jugador B para las Condiciones Primarias de Victoria del escenario. En caso de empate se realizará una nueva tirada.
- Los jugadores tomarán nota de las reglas de configuración para el escenario e iniciarán el proceso de comenzar la partida. (Consulte la sección Introducción en la página 33)

REGLAS DE OBJETIVOS

- El escenario indicará el Objetivo Primario necesario para la victoria en el juego.
- A menos que se especifique lo contrario, los Marcadores Objetivos están representados por bases de 50mm, fichas o piezas de terreno que se consideran Características del Terreno con las siguientes palabras clave: No bloquea la línea de visión, Cobertura pesada, Díficil. Cada escenario puede agregar palabras clave o efectos adicionales a estos Marcadores Objetivos, y en ese caso serán específicamente indicados.
- Independientemente del escenario, los Marcadores Objetivos no pueden interactuar con Objetivos Primarios o Secundarios hasta el comienzo de la Ronda 2 en un juego. La interacción con marcadores objetivos para otros fines (habilidades especiales, por ejemplo) sigue estando permitida.

ESCENARIO 1: RECONOCIMIENTO

Los agentes de una facción se han trasladado al territorio de una fuerza enemiga con la esperanza de reunir la información necesaria sobre ellos, pero alguien ha alertado de su ubicación y los defensores han sido enviados para lidiar con ellos.

PREPARACIÓN

- Antes del despliegue, cada jugador, comenzando con el jugador A, y en turnos alternativos, colocará tres marcadores objetivos (para un total de seis) en cualquier parte de la "Tierra de nadie", siempre y cuando no se sitúen a 4 "de otro marcador objetivo o del borde de la mesa.
- Los modelos que utilizan la habilidad especial de Infiltrado no se pueden desplegar a menos de 2" de un Marcador Objetivo.

CONDICIÓN DE VICTORIA PRIMARIA

- Al final de cada Fase de Efectos Secundarios, los jugadores ganan 1 Punto de Victoria por cada 100 puntos completos de modelos amigos no trabados que se encuentran actualmente dentro de la Zona de Despliegue del enemigo.
- Después de anotar, un jugador logra la Victoria Primaria si ha acumulado 10 Puntos de Victoria y el oponente no. Si ambos jugadores tienen 10 o más Puntos de Victoria en este momento, el jugador con más Puntos de Victoria es declarado ganador. Si ambos jugadores tienen al menos 10 Puntos de Victoria y están empatados, el juego es un empate.
- Alternativamente, el jugador con el mayor número de Puntos de Victoria al final de 8 rondas de juego logra la Victoria Primaria.

REGLAS DE ESCENARIO ESPECIAL

- Los jugadores pueden descartar AMBOS Objetivos Secundarios en lugar del único normalmente permitido durante la Fase de Efectos Persistentes..

ESCENARIO 2: ENFRENTAMIENTO INESPERADO

Algo ha causado un revuelo en el desierto y los lugareños han tomado nota. Los soldados de dos fuerzas ubicadas en las cercanías se han aventurado en la zona para investigar, y se han tropezado unos con otros. ¡Ambas fuerzas asumen que el enemigo se encuentra allí para detenerlas!

PREPARACIÓN

- Antes del despliegue, cada jugador, por turnos y comenzando con el jugador A, colocará tres marcadores objetivos cada uno (para un total de seis) en cualquier parte de la "Tierra de nadie", siempre y cuando no se sitúen a 4" de otro marcador objetivo o del borde de la mesa.

CONDICIÓN DE VICTORIA PRIMARIA

- Después de completar la puntuación, un jugador logra la Victoria Primaria si ha acumulado 10 Puntos de Victoria y el oponente no. Si ambos jugadores tienen 10 o más puntos en este momento, el jugador con más puntos de victoria es declarado ganador. Si ambos jugadores tienen al menos 10 Puntos de Victoria y están empatados, el juego es un empate.
- Alternativamente, el jugador con el mayor número de Puntos de Victoria al final de 8 rondas de juego logra la Victoria Primaria.

REGLAS DE ESCENARIO ESPECIAL

- Todos los Objetivos Secundarios valen 1 Punto de Victoria además de la puntuación normal.

NOTAS DE DESPLIEGUE

- La Zona de Despliegue de cada jugador consiste en las dos zonas cuadradas de 12" situadas en el mismo extremo elegido de la mesa de juego.

ESCENARIO 3: ENTERRANDO A LOS MUERTOS

La vida en Samaria puede ser despiadada, especialmente cuando los conflictos se recrudecen. Las batallas tienen un elevado coste en vidas y las fuerzas deben eventualmente eliminar los restos de las bajas sufridas - o lo que queda de ellos.

Las bandas en este escenario han llegado a un conocido lugar para depositar a los muertos aniquilados; Una banda se encuentra allí para proteger los restos de sus hermanos caídos y la otra ¡para saquear sus tumbas!

PREPARACIÓN

- Durante la preparación del campo de batalla, una Plantilla explosiva (3) (o un marcador de la misma forma y tamaño) se coloca en el centro del campo de batalla para representar una tumba abierta. Esta “tumba abierta” es una pieza de terreno con las palabras clave “No bloquea la línea de visión”, “cobertura ligera”, “difícil” y “hundida”.
- Antes del despliegue, cada jugador y por turnos, comenzando con el jugador A, colocarán dos Marcadores objetivos cada uno (para un total de cuatro) en cualquier lugar de la “tierra de nadie”, siempre y cuando no se coloque a menos de 6” del otro Marcador objetivo o del borde de la mesa.
- Los Marcadores objetivo en este escenario tienen la palabra clave “hundido” además de sus palabras clave normales.

CONDICIÓN DE VICTORIA PRIMARIA

- Los modelos en contacto o en el interior de la “Tumba abierta” pueden gastar 1 AP para intentar una tirada de PS. Si la superan, toman un Contador de Restos. Un modelo sólo puede llevar un Contador de restos a la vez. Si un modelo con un Contador de Restos es eliminado, el jugador propietario coloca un marcador circular de 30 mm en algún lugar en contacto base con el modelo antes de quitarlo. Otros modelos pueden recoger el Contador de Restos caído gastando 1 AP mientras estén en contacto con él.
- Cualquier modelo puede gastar 1 AP cuando está en contacto con el marcador objetivo más cercano a su zona de despliegue y desechar un Contador de Restos en su poder para obtener 2 puntos de victoria.
- Después de completar la puntuación, un jugador logra la Victoria Primaria si ha acumulado 10 Puntos de Victoria y el oponente no. Si ambos jugadores tienen 10 o más Puntos de Victoria en este momento, el jugador con más Puntos de Victoria es declarado ganador. Si ambos jugadores tienen al menos 10 Puntos de Victoria y están empatados, el juego es un empate.
- Alternativamente, el jugador con el mayor número de Puntos de Victoria al final de 8 rondas de juego logra la Victoria Primaria.

REGLAS DE ESCENARIO ESPECIAL

- Los modelos no pueden interactuar con la “Tumba Abierta” hasta después del inicio de la Ronda 2.

ESCENARIO 4: DUELO DE CAMPEONES

El enfrentamiento constante y las dificultades a las que las facciones de Samaria están sujetas conllevan inevitablemente muerte y destrucción, es verdad... pero los que sobreviven ascienden a la cima de sus fuerzas y se convierten en los campeones de sus líderes. Después de semanas de provocaciones y desafíos, dos de estos titanes se están reuniendo en el campo de batalla por primera - y probablemente última - vez.

PREPARACIÓN

- Antes del despliegue, cada jugador y por turnos, comenzando con el jugador A, colocará tres marcadores objetivos (para un total de seis) en cualquier parte de la "Tierra de nadie", siempre y cuando no se sitúen a 4" de otro marcador objetivo o del borde de la mesa.
- Objetivo Los marcadores en este escenario tienen la palabra clave "Peligroso" además de sus palabras clave normales.
- Después del despliegue, cada jugador nombra un modelo desplegado como "Campeón."

CONDICIÓN DE VICTORIA PRIMARIA

- Los jugadores ganan 1 Punto de Victoria si su Campeón mata un modelo enemigo fuera de la Zona de Despliegue del Campeón; Si se encuentra dentro de la Zona de Despliegue de su oponente, anotan un punto de victoria adicional (para un total de 2).
- Después de anotar, un jugador logra la Victoria Primaria si ha acumulado 10 Puntos de Victoria y el oponente no. Si ambos jugadores tienen 10 o más Puntos de Victoria en este momento, el jugador con más Puntos de Victoria es declarado ganador. Si ambos jugadores tienen al menos 10 Puntos de Victoria y están empatados, el juego es un empate.
- Alternativamente, si la acción, habilidad o efecto de un Campeón mata a un oponente, el jugador del Campeón obtiene 5 Puntos de Victoria.
- Alternativamente, el jugador con el mayor número de Puntos de Victoria al final de 8 rondas de juego logra la Victoria Primaria.

REGLAS DE ESCENARIO ESPECIAL

- Los modelos con la habilidad especial Infiltrar no pueden ser desplegados dentro de la "Tierra de nadie", además de sus limitaciones normales.
- Si un Campeón muere, el modelo más cercano a la posición del Campeón se convierte en el nuevo campeón del jugador durante la siguiente Fase de Preparación.

ESCENARIO 5: LOS ANTIGUOS Y ENSANGRENTADOS PÁRAMOS YERMOS

El continente de Samaria se ha cobrado más vidas que las balas o los filos a lo largo de los siglos, y ciertas áreas se han saturado tanto de violencia y muerte que la tierra misma parece sentir hambre por este horror. Dos bandas enemigas en conflicto se enfrentan una vez más, esta vez en un lugar que tiene tanta sed de sangre como sus integrantes.

PREPARACIÓN

- Antes del despliegue, se colocan seis marcadores objetivos, a intervalos de 12", en los extremos de la "Tierra de nadie", tres en un lado y tres en el otro.
- Objetivo Los marcadores en este escenario tienen las palabras clave "Peligroso" y "Xenosático" además de sus palabras clave normales.

CONDICIÓN DE VICTORIA PRIMARIA

- Cuando la partida termina, cada jugador obtiene 1 punto de victoria por cada incremento de 100 puntos de los modelos enemigos que haya matado. Los totales de puntos siempre son redondeados al siguiente incremento de 50.
- El jugador con el mayor número de Puntos de Victoria al final de 8 rondas de juego logra la Victoria Primaria.

REGLAS DE ESCENARIO ESPECIAL

- Se considera que los modelos son asesinados por la fuerza enemiga sin importar qué tipo de efecto de juego o acción los elimine del juego. Esto incluye "Caer", "Avería", efectos de habilidad superados, etc.

OBJETIVOS SECUNDARIOS

La siguiente sección contiene una colección de cartas para crear un mazo de objetivos secundarios para su uso en juegos de Dark Age, así como los detalles sobre cómo anotar algunos de ellos correctamente.

Cabe señalar que esta lista no está diseñada para ser completa ni finita, y se podrían agregar más Objetivos Secundarios en productos, eventos y publicaciones futuras.

NORMAS PARA PUNTUAR LOS OBJETIVOS SECUNDARIOS

Cada Objetivo Secundario se dispone de la forma indicada en su respectiva carta, pero por norma general hay tres tipos de Objetivos Secundarios: Emplazamiento de un modelo, Eliminación de un modelo e Interacción con el objetivo. Mientras que en las cartas en sí se explica cómo anotar cada objetivo secundario individualmente, hay algunas reglas generales que se aplican a cada tipo sin importar lo que el texto pueda decir:

- Los objetivos secundarios de Emplazamiento de modelos se puntúan en función de la ubicación física de los modelos indicados al final de la ronda de juego. Los modelos pueden estar derribados, trabados o en los puntos más altos de una pieza de terreno con la palabra clave Niveles (x), siempre y cuando estén dentro del área indicada en ese momento.
- Los objetivos secundarios de Eliminación de un modelo se puntúan en base a uno o más modelos que son eliminados y a veces otros modelos que reaccionan a ese hecho. Es importante notar que algunos de estos Objetivos Secundarios requerirán que la muerte ocurra en un momento específico (durante la primera activación de la ronda, durante una activación de grupo, durante la activación de un modelo, etc.), pero a menos que se indique lo contrario, cualquier causa (caída, avería, habilidad especial, etc.) que provoque que el modelo enemigo sea eliminado cuenta como una baja normal. La idea es que el modelo enemigo no habría estado haciendo aquello que lo mató si no fuera por el conflicto con su oponente - ¡los modelos nunca mueren de viejos en Dark Age!
- Los objetivos secundarios de Interacción puntúan al interactuar con los Marcadores Objetivos en el campo de batalla de alguna manera. Los modelos que estén en contacto con los marcadores objetivos no están necesariamente dentro de ellos a la hora de resolver las palabras clave de terreno. Algunos Objetivos Secundarios indicarán un Marcador Objetivo que estará más cerca de algún punto especificado en el campo de batalla. En el caso encontrarse con Marcadores Objetivos equidistantes, el jugador que intenta anotarse el Objetivo Secundario puede elegir cuál está "más cerca".

2017 LISTA DE REGLAS PRINCIPALES DE TARJETA DE OBJETIVO SECUNDARIA

ADVERTENCIA MACABRA

OBJETIVO

Revela este objetivo cuando un modelo enemigo es asesinado por un ataque cuerpo a cuerpo. Entrega al modelo que lo mató 1 Contador principal. Cuando esté en contacto con un Marcador Objetivo, este modelo puede gastar 1 AP para descartar su Contador principal para completar este objetivo.

ESPECIAL

Deseche inmediatamente este Objetivo si el modelo que lleva el Contador principal es eliminado.

QUÉMALO HASTA LOS CIMIENTOS

OBJETIVO

Revela este Objetivo en cualquier momento y luego seleccionar 1 Marcador Objetivo. Los modelos amigos pueden atacar a ese Marcador Objetivo, tratándolo como un modelo enemigo a todos los

efectos. Este objetivo se completa cuando el marcador objetivo seleccionado se ha reducido a 0 HP (no se elimina del campo de batalla).

ESTADÍSTICAS DE MARCADOR OBJETIVO: Defensa: 10 | Armadura: 14 | HP: 3

Este Marcador Objetivo no se ve afectado por las Habilidades Especiales o las Habilidades de Arma.

PUNTO MUERTO

OBJETIVO

Revela este Objetivo en cualquier momento. Los modelos amigos pueden gastar 1 AP cuando estén en contacto con el marcador objetivo más cercano a su zona de despliegue para obtener un Contador de bomba. Este Objetivo se completa cuando un modelo con un Contador de bomba gasta 1 AP mientras está en contacto con el Marcador objetivo más cercano a la Zona de Despliegue enemiga.

ESPECIAL

Los Contadores de bomba se descartan si el modelo que los lleva muere.

Este Objetivo otorga 2 Puntos de Victoria cuando sea completado.

VENGANZA

OBJETIVO

Debes revelar este Objetivo cuando el siguiente modelo amigo muera. Entrega al modelo que lo mató 1 Contador de venganza. Este contador no puede ser eliminado. Este Objetivo se completa cuando el modelo con el contador de la venganza es eliminado.

AVANCE

OBJETIVO

Este objetivo se completa cuando todos los modelos amigos se encuentren en "Tierra de nadie" al final de cualquier ronda.

PATRULLA

OBJETIVO

Este objetivo se completa al finalizar la ronda con modelos amigos en contacto con 3 marcadores objetivo diferentes.

SPECIAL

Este Objetivo otorga 2 Puntos de Victoria cuando esté terminado.

TODO MUERE

Jaq estaba agotado y dolorido de los pies a la cabeza. Había estado marchando a través de los páramos yermos durante lo que parecieron días, pero en realidad sólo habían sido unas cuantas horas, a un ritmo que era insoportable.

El sargento de entrenamiento al mando de su nuevo escuadrón, Hakkon, era tan fuerte y corpulento como él corto de estatura. Por supuesto, Jaq era un novato en la escuadra, y la escuadra había sido creada recientemente. Todavía eran reclutas, pero eran hombres y mujeres duros que hacían de la lucha el trabajo de sus vidas y esperaban ganar su lugar en las filas de los Banes, los fieros soldados de infantería de Ashkelon. Jaq había explicado, con calma y razonable, que él no era un soldado, y que no debía estar allí. No tenía ningún interés en convertirse en un Bane, y sería inútil para el ejército de Forsaken. Todo esto había sido un desagradable y enorme malentendido.

El sargento Hakkon sonrió con su alegre e irritante condescendencia cuando Jaq le explicó de nuevo en qué consistía aquel error. Jaq era un erudito, un empleado en la oficina de los Magistrados de Nueva Ashkelon. No era un soldado.

"Es cierto", le respondió el sargento Hakkon lentamente, como si fuera un niño enrabiado, "que no eres un soldado. Aún no. Pero, por la voluntad de los Saints, te transformaremos en uno. El combate es el mayal sagrado que separa el trigo de la paja. Si eres trigo, nutrirás a Ascalón con tu sangre, derramada en la destrucción de nuestros enemigos. Si eres paja, los vientos de Samaria te recogerán y te llevarán."

Jaq odiaba al sargento Hakkon, pero para ser realmente honesto consigo mismo, la verdad es que odiaba todo y a todos a su alrededor. Odiaba a los otros miembros del equipo, que parecían despreciar al recién llegado delgado y sin sangre que aún no había recibido entrenamiento básico, pero había sido arrojado al cuartel de entrenamiento de los Banes una semana atrás sin explicación alguna acerca de a quién había ofendido exactamente, o el tipo de crimen que había cometido para justificar esta "Promoción". Era débil, cobarde y no apto para el combate, y su escuadra lo veía como una carga, aunque el sargento Hakkon no lo hiciera.

Odiaban Jaq, y el sentimiento era mutuo.

Jaq odiaba incluso la pesada armadura de acero, cuero y lona que se había visto obligado a usar, tan mal ajustada que le friccionaba el cuello y los hombros. Odiaba la mochila reforzada en la que llevaba la comida, el saco de dormir, ropa de repuesto, las herramientas de atrincheramiento y el Creador sabía qué más cosas; plomo o ladrillos si el peso aplastante que soportaba servía como indicación. Odiaba el casco de acero con su barbuquejo de lona formando un cordón bajo de su barbilla. Pero por encima de todo, odiaba la pesada maza de acero y madera con dos cabezas que debía empuñar. No tenía más conocimiento acerca de su uso de lo que tenía acerca de un lanzador de bobina. Y lo peor de todo, no se le permitía bajar aquella maldita cosa. Jaq fue pateado y golpeado si permitía que llegara a tocar el suelo, excepto durante los periodos de tiempo destinados a las comidas o el sueño, ambos escasos e insatisfactorios.

El riguroso entrenamiento que recibían los reclutas Bane tenía por objeto crear luchadores expertos, valerosos y seguros, capaces de dar muerte con fuerza y habilidad a cualquier enemigo que se enfrentara a ellos con nada más que la más simple de las armas. La mayoría de los reclutas eran eliminados durante el entrenamiento, y terminaban siendo transferidos a funciones de apoyo como cocineros, clérigos, o tal vez Flock. Los Banes eran la columna vertebral del ejército, la más numerosa de las tropas entrenadas y, según algunos, la más dura.

Jaq había intentado rendirse en su primer día. Suplicó al sargento Hakkon, le habló acerca de su educación y años de experiencia como clérigo; por qué no salvar al ejército, y a su propia Escuadra, de la molestia de descubrir lo que Jaq ya sabía: que él no pertenecía a la milicia y sólo estaba estorbando.

- "Eso no es cosa tuya ni mía" - dijo el sargento Hakkon -. "El Creador nos ha dotado a cada uno de nosotros con fuerzas y reservas ocultas, y la única manera de descubrirlas es a través de la devoción al entrenamiento, las pruebas de sufrimiento más sublimes y finalmente el santo bautismo de combate".

- "¡Están completamente locos!".

Jaq, por supuesto, no lo dijo en voz alta, pero estaba claro para él que cada uno de ellos estaba loco de atar y no había razonamiento posible con ellos.

No hay escapatoria.

Y de esta forma, había terminando marchado muchos kilómetros desde el cuartel de entrenamiento, hacia el exterior, adentrándose en los yermos páramos grises y rojos de Samaria. Todo formaba parte de alguna prueba, que el Sargento Hakkon denominó como "Winnowing", que pondría a prueba el temple de los aprendices y probablemente mataría a Jaq de agotamiento. El sol estaba cerca de ponerse y el sargento Hakkon estaba buscando un buen lugar para acampar por la noche.

Amira, una mujer grande y feroz, marchaba en cabeza de la formación, actuando como la vanguardia de la escuadra. Jaq la vio agacharse de repente, cubriéndose detrás de una pequeña loma rocosa un poco más adelante. Alzó su mano hacia el pelotón, con la palma hacia fuera, y todos se pusieron a cubierto rápidamente.

- "¿Qué es?" - preguntó Jaq. - "¿Qué es lo que ve?".

El sargento Hakkon se adelantó, moviéndose con facilidad a pesar de la pesada armadura, acercándose hasta Amira y conversando en voz baja, discutiendo lo que había por delante. "Probablemente algo que quiera matarnos", susurró Jaq.

Uno de sus compañeros de pelotón le introdujo el codo entre las costillas. "Silencio, imbécil. Estamos en Samaria. Todo lo que hay aquí pretende acabar con nosotros."

Jaq se movió lenta y cuidadosamente hasta conseguir echar un vistazo por encima de la cima de la loma rocosa. Entre unas cuantas colinas y afloramientos, vio lo que parecía ser una casa enterrada en la roca y la arena de un sombrío valle. Cuando sus ojos se ajustaron a la luz moribunda, vio que no se trataba en absoluto de un edificio, sino de una nave espacial de tipo desconocido que se había estrellado mucho tiempo atrás. Debía haber sido descubierta recientemente por la última concatenación de tormentas que asoló aquellas tierras baldías. Parecía haber un cargamento valioso en aquel lugar...

Jaq distinguió varias figuras que se escondían en los antiguos restos. Eran figuras pálidas, deformes y desfiguradas, con máscaras que apenas ocultaron cicatrices dejadas por las enfermedades y feas mutaciones. Iban vestidos con lo que parecían ser restos aleatorios de cuero y metal reciclados, y portaban simples mazas con púas fabricadas con piezas pertenecientes a alguna maquinaria. Destacaba una figura que parecía estar vigilando a los demás y empuñaba una espada de un solo filo de fina manufactura.

- "¡Que el Creador nos salve!" - pensó Jaq. - "¡Tenían que ser Skarrd!". - Jaq nunca había visto uno antes, pero las historias que había oído sobre los Skarrd hablaban de salvajismo, canibalismo y cosas mucho peores. Jaq de repente sintió una necesidad desesperada de vomitar y aliviar sus intestinos, y casi dejó caer su maza para hacer una o ambas cosas.

El espadachín Skarrd olfateó el aire y miró a su alrededor. Jaq se agachó rápidamente detrás de las rocas, rogando al Creador y a todos los Saints que no lo hubieran visto. Miró al sargento Hakkon, que estaba en silencio señalando a los otros la orden de avanzar y prepararse para sorprender al enemigo. Hakkon sonreía sombrío, mientras el escuadrón obedecía, preparando sus armas de dos cabezas. Jaq lo único que sentía era la humedad en sus pantalones

Oyó un grito de sorpresa del líder Skarrd cuando el pelotón se lanzó al valle cubierto de escombros. El sargento Hakkon estaba de repente al lado de Jaq, ignorando sus protestas y súplicas cuando fue arrastrado y prácticamente arrojado de cabeza a la batalla. - "¡Siempre hacia adelante, retroceder jamás!" - gritó el sargento loco.

El pelotón de Banes novatos había tenido suerte, al menos al principio, ya que los Skarrd habían sido pillados desprevenidos, concentrados en el botín. Amira golpeó al enemigo más cercano, que era demasiado lento para alzar su escudo, y la maza pesada aplastó su cráneo, desparramando la sangre y los sesos en un abanico repugnante.

El sargento Hakkon embistió contra las costillas de uno de los caníbales que intentó alcanzarle con su maza de pinchos, evitando el golpe e incustrandó su maza en el lado expuesto de su enemigo. El resto de la escuadra golpeó los escudos de sus contrincantes, haciéndolos retroceder, y matando a cualquiera que tropezara con las rocas o los restos de la nave accidentada.

Jaq rodó cabeza abajo por la corta pendiente, cayendo sobre un hombre convertido en una bestia deforme con largas y afiladas garras en lugar de manos. Mientras rodaban y forcejeaban entre los escombros, Jaq oyó un grito agudo de agonía. Se dio cuenta de que de alguna manera había logrado sostener su maza en el caos de la lucha. Al mismo tiempo reconoció que él era quien gritaba. Sin saber cómo, pero por suerte, había aterrizado sobre el miembro de la tribu que le estaba desgarrando furiosamente con sus garras. La odiada armadura de Jaq desvió la mayor parte de los golpes, pero sintió una ráfaga de sangre correr por su rostro cuando una mano repleta de garras cortó el barbuquejo de su casco y la piel de su cara.

Jaq volvió a gritar con desesperación mientras hacía descender el mango de su maza hacia el cuello de su enemigo, poniendo todo su peso en él. El contundente arma aplastó la garganta de su oponente, y después de lo que pareció una eternidad de golpes y gorjeos, su enemigo finalmente se quedó quieto. Jaq lo había matado. ¡Jaq había matado a un Skarrd!

Rodó alejándose del cuerpo de su enemigo y echó un rápido vistazo a su alrededor para ver el estado del resto de su pelotón. Seis compañeros estaban muertos o agonizando, derrotados por la superioridad numérica de los Skarrd. Había diez horrores mutantes muertos, incluyendo la víctima de Jaq, pero todavía había cuatro hombres de la tribu de pie. Sólo Jaq, Amira y el sargento Hakkon se mantenían en pie por parte de los Banes.

Los Skarrd se emparejaron con los restantes Banes. El espadachín y otro Skarrd con garras rodeando al sargento Hakkon, con sus armas chorreando sangre. Amira estaba siendo obligada a retroceder por dos hombres de la tribu con lanzas afiladas contra el casco de la antigua nave destruida. Hasta ese momento, ninguno de los Skarrd parecía haberse dado cuenta de que Jaq seguía vivo. Se quedó quieto, esperando que la humedad en su entrepierna fuera solamente sangre, pero de alguna manera sabiendo que no lo era.

Jaq se puso en pie tras uno de los Skarrd que acorralaba a Amira y empujó su maza contra la espalda tatuada del salvaje. Se produjo un crujido repugnante cuando el pesado mazazo rompió la columna vertebral del hombre y le hizo desplomarse. El otro miembro de la tribu se volvió vengativamente hacia Jaq y su momentánea furia se desvaneció de los dedos del Bane junto con el color de su rostro. Dejó caer su maza y retrocedió trastabillando, alzando los brazos para proteger su cabeza. Amira aprovechó la distracción y rompió el cuello del enemigo con un brutal tirón. Giró sobre sí misma para rematar al otro miembro de la tribu con la espalda quebrada, y luego corrió hacia el lugar en el que el sargento Hakkon trataba desesperadamente de protegerse de los ataques del líder Skarrd y los guerreros caníbales restantes.

El espadachín Skarrd consiguió hacer perder el equilibrio al sargento, aprovechando para desgarrar su armadura y desjarretarlo mientras uno de los salvajes saltaba sobre su espalda, arañándole los ojos y la cara. El espadachín parecía a punto de lanzarse hacia el sargento para rematarlo, cuando Amira cargó contra él.

Logró zafarse de la embestida de Amira a duras penas, pero Hakkon se encontraba en el suelo luchando con otro Skarrd; rodando, forcejeando y mordiendo el suelo cuando su maza salió volando. El líder Skarrd insultó a Amira, volteando su espada en un amplio arco que arrojó la sangre de su compañero contra su cara.

Amira maldijo y cargó de nuevo, haciendo girar su maza sobre su cabeza. El espadachín amagó apoyando su rodilla en el suelo y alzó su espada en mitad de la carga, ensartando a Amira por la garganta. Permaneció en aquella posición sin moverse, examinando la carnicería.

El último miembro de la tribu con garras se encontraba sobre el cuerpo del sargento Hakkon, reposando en un charco de sangre. Ambos permanecían completamente inmóviles, el rostro del sargento un despojo de sangre y carne desgarrada, sus manos inmóviles aún sujetas alrededor del cuello aplastado de su enemigo.

El espadachín vio por fin a Jaq. Jaq retrocedió y su mano rozó su maza caída. La sostuvo débilmente frente a sí mismo mientras el líder de Skarrd caminaba despreocupado en su dirección.

- "Los santos no parecen estar de tu lado este día, ciudadano" - replicó el espadachín burlonamente.
- "Espera." - Suplicó Jaq. - "¡Espera un segundo!". Se dio cuenta de que aún sostenía la maza y la arrojó. Jaq entrelazó sus manos mientras caía de rodillas sobre la tierra ensangrentada.

El espadachín de Skarrd se echó a reír. Colocó la punta cincelada de su espada en la garganta de Jaq. - "Eres muy blandito, cariño. No como tus amigos. En absoluto. Debería acabar contigo por lo que has hecho aquí. Necesitaré reunir un nuevo grupo de Buzzblades para recuperar estos restos. Todo por tu culpa y tus amigos entrometidos. " - La hoja se clavó en la suave parte inferior de la barbilla de Jaq, levantando su rostro y obligándolo a enfrentarse con sus salvajes ojos de mirada felina, brillando con malicia juguetona. - "¿Qué debería hacer nuestro Padre contigo?".

Jaq tartamudeó mientras intentaba decir algo, cualquier cosa que pudiera salvarle la vida. - "P-p-por favor ..." - fue todo lo que pudo balbucear.

Hubo un fuerte crujido, y algo se torció en la cara del espadachín. Jaq observó un brillo metálico en la cabeza del espadachín, como si llevara un casco. Al contemplar como la espada del espadachín caía de su mano, Jaq comprendió que no el brillo no pertenecía a un casco, sino a la cabeza de una maza

estrellada contra la parte posterior del hundido cráneo del líder Skarrd, convirtiendo sus sesos en puré. Jaq maldijo cuando el espadachín cayó sobre él.

Jaq arrojó el cadáver a un lado, escupiendo sangre y trozos de pelo grasiento y piel coriácea que se le habían metido en la boca. El sargento Hakkon no estaba muerto después de todo, la ruina de su rostro ya no era reconocible como humana, y sólo un ojo azul volvió a mirar a Jaq. Hakkon vacilaba inestable sobre sus pies, pero su maza permanecía sujeta con firmeza en sus manos. Estaba cubierto de pedazos de cerebro y sangre de la cabeza a los pies.

El sargento miró fijamente a Jaq por un momento y asintió, como si Jaq hubiese hablado. - "Has recibido tu bautismo. No serás arrastrado por el viento, sino que nutrirás ... nutrirás ... "

Jaq contempló impotente cómo se derrumbaba Hakkon. El veterano Bane todavía sostenía su maza con tanta fuerza que los nudillos estaban blancos. Hakkon se desplomó sobre las rocas y la arena, observando la cruda escena, la ruina caída sobre su pelotón, y el único superviviente: Jaq.

Hakkon rió una última vez, y luego murió.

Jaq recogió su arma, ascendió por la ladera y salió del pequeño y escabroso valle. Aspiró profundamente el aire fresco de la noche de los páramos yermos de Samaria. Se sentía diferente, de alguna manera. Tal vez el sargento Hakkon tenía razón. Tal vez había sido bautizado, renacido con la bendición del Creador. Puede que no al fin y al cabo no fuera simplemente un clérigo. Estaba vivo. Y había vencido.

Recuperó su maza de dos cabezas, la colocó sobre su hombro y se alejó de la carnicería a sus espaldas. En algún lugar distante, algo desconocido lanzó un aullido desgarrador.

Jaq se quedó quieto por un momento, mirando a su alrededor la oscuridad. Estaba solo. No tenía idea de dónde estaba, ni la más remota idea de cómo volver a Nueva Ashkelon. Sus labios temblaron por un momento mientras recordaba lo que su compañero de pelotón le había dicho.

- "Esto es Samaria. Todo lo que nos rodea pretende acabar con nosotros."