

SAGAS Z: LIBRO DE REGLAS BÁSICO (VERSIÓN 0.5 antes de testear)

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Contenido

1. INTRODUCCIÓN	2
RESUMEN DEL JUEGO.....	2
COMPONENTES DEL JUEGO	2
2 CONCEPTOS FUNDAMENTALES	3
PRIORIDADES DE LAS REGLAS	3
MINIATURAS INDIVIDUALES COMO UNIDADES.....	3
TAMAÑO DE LAS PEANAS.....	3
CARTAS, CUALIDADES Y EFECTOS.....	4
DADOS DE COMBATE.....	4
TERRENO Y COBERTURA.....	5
3. PREPARATIVOS DE UNA PARTIDA.....	5
CREAR UN EJÉRCITO.....	5
LÍMITE DE PUNTOS Y MODOS DE JUEGO.....	5
COMPOSICIÓN LIBRE DE EJÉRCITO Y ROL DE LAS CATEGORÍAS	5
CREAR UNA MANO DE CARTAS DE MANDO	6
ESTABLECER EL CAMPO DE BATTLE.....	6
DESPLIEGUE DE UNIDADES	6
4. MECÁNICAS DE JUEGO: LA RONDA	7
FASE DE MANDO	7
FASE DE ACTIVACIÓN	7
FASE FINAL.....	7
5. REGLAS AVANZADAS.....	8
EL COMBATE: SECUENCIA DE ATAQUE	8
4. APLICAR COBERTURAS Y ESQUIVAS:	9
EL MOVIMIENTO EN DETALLE	10
6. APÉNDICE: REGLAS ESPECIALES Y GLOSARIO.....	11
A. SISTEMA DE ESTADO CRÍTICO "AL LÍMITE"	11
B. VUELO TÁCTICO.....	12
C. DAÑO COLATERAL (IMPACTO ARRASADOR).....	12
D. GLOSARIO DE CUALIDADES DE UNIDADES	13

1. INTRODUCCIÓN

RESUMEN DEL JUEGO

Sagas Z es un juego de miniaturas táctico para dos jugadores ambientado en las épicas batallas del universo Dragon Ball. Los jugadores reúnen, pintan y lideran ejércitos compuestos por los héroes y villanos más icónicos de la saga. Cada miniatura representa a un poderoso guerrero con reglas y habilidades únicas que los jugadores utilizarán para cumplir los objetivos de la misión y alcanzar la victoria.

Este reglamento se basa en la estructura del sistema de juego de *Star Wars: Legion*, desarrollado por Atomic Mass Games, pero ha sido modificado en profundidad para reflejar la dinámica, el poder y la narrativa de Dragon Ball.

COMPONENTES DEL JUEGO

Para jugar a Sagas Z, necesitarás los siguientes componentes:

- **Miniaturas:** Representan a los guerreros en el campo de batalla.
- **Cartas:** Incluyen Cartas de Unidad, de Mejora, de Mando y de Batalla (Misión, Despliegue, Condición).
- **Dados:** Tres tipos de dados de ataque (rojo, negro, blanco) y dos de defensa (rojo, blanco).
- **Regla de Alcance y Plantillas de Movimiento:** Para medir distancias y mover las unidades.
- **Fichas e Indicadores:** Para representar los distintos estados y efectos del juego.

FICHAS DE SAGAS Z

Además de las fichas estándar, Sagas Z utiliza las siguientes fichas personalizadas:

- **Ficha de Al Límite:** Se coloca sobre una unidad cuando sufre un número de heridas igual a su umbral. Indica que está en estado crítico.
- **Ficha de Vuelo:** Indica que una unidad se encuentra en "Estado Aéreo" debido a la mecánica de **Vuelo Táctico**.
- **Ficha de Inmovilización:** Reduce la Velocidad de una unidad. Se pierden al final de su activación.
- **Ficha de Veneno:** Causa heridas al final de la activación a unidades de infantería.

- **Ficha de Energía:** Se usa para mecánicas de carga de poder, como en las cartas Genkidama o Carga de Ki.
 - **Ficha de Objetivo (Bolas de Dragón):** Fichas especiales utilizadas en la misión "Reunir las Bolas de Dragón".
 - **Fichas Tácticas (Verdes):** Incluyen **Ataque apuntado** (volver a tirar dados de ataque), **Esquiva** (cancelar impactos) e **Incremento** (modificar resultados de dados). Se retiran en la Fase Final, a menos que se indique lo contrario.
-

2 CONCEPTOS FUNDAMENTALES

PRIORIDADES DE LAS REGLAS

Este reglamento contiene las reglas básicas. Las habilidades especiales, cualidades o textos de las cartas pueden contradecir estas reglas. **Cuando esto ocurra, la regla de la carta siempre tiene prioridad.** Si una regla dice que algo "puede" suceder y otra que "no puede", la regla "no puede" prevalece.

MINIATURAS INDIVIDUALES COMO UNIDADES

A diferencia de otros juegos de miniaturas, en Sagas Z **cada miniatura individual es una unidad completa.** No existen escuadrones con múltiples miniaturas. Esto significa que todas las reglas que se aplican a una "unidad" se aplican a una única miniatura en el campo de batalla.

TAMAÑO DE LAS PEANAS

Para garantizar la coherencia en las mediciones y el posicionamiento, todas las miniaturas en **Sagas Z** deben montarse en peanas circulares del tamaño apropiado. El tamaño de la peana se determina por la escala y el tipo de miniatura que representa. Los tamaños estándar son:

- **Peana de 25mm (Pequeña):** Reservada para miniaturas de tamaño reducido.
 - **Ejemplos:** Chaoz (Contrapartida de Tenshinhan), Gohan (Niño).
- **Peana de 32mm (Estándar):** Es el tamaño estándar para la gran mayoría de los personajes de infantería, tanto Comandantes como Agentes y Fuerzas Especiales.
 - **Ejemplos:** Goku, Vegeta, Piccolo, Capitán Ginyu.
- **Peana de 40mm (Grande):** Utilizada para personajes de infantería de mayor tamaño o aquellos con posturas de ataque muy dinámicas que requieren más espacio.
 - **Ejemplos:** Nappa, Recoome.

- **Peana de 75mm (Gigante):** Destinada a miniaturas de un tamaño considerablemente mayor que el resto, como transformaciones monstruosas.

- **Ejemplo:** Ōzaru y Cold.

CARTAS, CUALIDADES Y EFECTOS

- **Cartas:** Presentan las reglas de las unidades, sus mejoras y los efectos de juego.
- **Cualidades:** Palabras clave en negrita (ej. **Vuelo 1**, **Regeneración 1**) que representan habilidades especiales. Sus reglas completas se encuentran en el Apéndice.
- **Efectos Simultáneos:** Si varios efectos ocurren a la vez, el jugador con la prioridad resuelve los suyos primero. Si la prioridad está empatada, el jugador azul resuelve primero.

DADOS DE COMBATE

Se usan cinco tipos de dados: de ataque (rojo, negro, blanco) y de defensa (rojo, blanco).

- **Símbolos de Ataque:** Impacto (A), Impacto Crítico (B), Incremento de Ataque (C).
- **Símbolos de Defensa:** Bloqueo (D), Incremento de Defensa (E).

MEDICIONES Y PLANTILLAS

- **Regla de Alcance:** Segmentada del 1 al 4, se usa para medir el alcance de armas y habilidades. El alcance siempre se mide por la distancia horizontal más corta entre las peanas.
- **Plantillas de Movimiento:** Hay tres plantillas (Velocidad 1, 2 y 3) que determinan la distancia que una unidad puede moverse.

TERRENO Y COBERTURA

El terreno puede proporcionar cobertura, que ayuda a las unidades a defenderse de ataques a distancia. También puede ser infranqueable, bloqueando el movimiento y la línea de visión. Los jugadores deben acordar las propiedades de cada pieza de terreno antes de la partida. Una unidad puede moverse verticalmente para subir a un elemento de terreno si la plantilla de movimiento se lo permite y termina su movimiento de forma estable sobre él.

3.PREPARATIVOS DE UNA PARTIDA

CREAR UN EJÉRCITO

Antes de jugar, cada jugador debe crear un ejército siguiendo estas reglas.

LÍMITE DE PUNTOS Y MODOS DE JUEGO

- **Escaramuza Táctica:** El valor total del ejército no puede exceder los **750 puntos**.
- **Batalla Campal:** El valor total del ejército no puede exceder los **1000 puntos**.

COMPOSICIÓN LIBRE DE EJÉRCITO Y ROL DE LAS CATEGORÍAS

- **Requisito de Comandante:** Tu ejército debe incluir **al menos una unidad** con la categoría de **Comandante (P)**.
- **Libertad de Composición:** Más allá del requisito de Comandante, eres libre de incluir **cualquier combinación de unidades** de tu facción (Agentes, Fuerzas Especiales, etc.) siempre que no excedas el límite de puntos.
- **Rol de las Categorías:** Las categorías (P, O, N, Q, M, R) no son una restricción, sino una **etiqueta táctica**. Su función es interactuar con las reglas de las Cartas de Mando, las misiones y las cualidades de las unidades.
- **Regla de Personajes Únicos:** Un ejército no puede incluir más de una unidad que comparta el mismo nombre de personaje, independientemente de los subtítulos que lo acompañen (por ejemplo, "Primera Forma", "Príncipe de los Saiyan", etc.). Cada personaje es único.

Cartas de mejora:

Después de seleccionar las unidades para tu ejército, puedes personalizarlas equipándoles cartas de Mejora.

- La "**Barra de Mejoras**" en cada carta de unidad indica las **categorías de mejora** que puede equipar (ej. Mando | Entrenamiento | Fuerza).

- **Cada categoría listada en la barra representa una única ranura de mejora.**
- Solo puedes equipar una carta de Mejora si su **categoría**, coincide con una de las categorías listadas en la barra de la unidad.
- Una unidad no puede equipar más cartas de Mejora que el número de categorías disponibles en su barra.

CREAR UNA MANO DE CARTAS DE MANDO

Cada jugador reúne una mano de exactamente siete cartas:

- Dos cartas de prioridad 1 (•).
- Dos cartas de prioridad 2 (••).
- Dos cartas de prioridad 3 (•••).
- La carta "Órdenes Vigentes" de prioridad 4 (••••). Si incluyes un Comandante con cartas de mando específicas (ej. Goku, Vegeta), sus cartas **reemplazan a las cartas genéricas de la misma prioridad** en tu mano. No puedes tener más de dos cartas de cada nivel de prioridad.

ESTABLECER EL CAMPO DE BATTLE

Se juega sobre una superficie de 90 x 90 cm. Los jugadores colaboran para colocar el terreno sobre el campo de batalla.

DISPONER LA MISIÓN

1. **Designar Jugador Azul:** Cada jugador tira cinco dados negros. El que obtenga más impactos críticos (B) es el jugador azul.
2. **Definir la Batalla:** Los jugadores eligen (o seleccionan al azar) una **Carta de Misión** (el objetivo principal), una **Carta de Despliegue** (las zonas de inicio) y una **Carta de Condición** (una regla especial para toda la partida)
3. **Resolver Efectos de Preparación:** Se resuelven los efectos de las cartas de batalla y de las unidades que se apliquen durante la preparación.

DESPLIEGUE DE UNIDADES

Empezando por el jugador azul, los jugadores se turnan para desplegar una unidad cada vez dentro de su zona de despliegue designada en la Carta de Despliegue.

4. MECÁNICAS DE JUEGO: LA RONDA

Una partida dura un máximo de cinco rondas. Cada ronda se divide en tres fases:

FASE DE MANDO

1. **Seleccionar y Jugar Cartas de Mando:** Cada jugador elige en secreto una carta de mando de su mano y la coloca boca abajo. Luego, ambos las revelan a la vez.
2. **Determinar la Prioridad:** El jugador cuya carta tenga menos "puntitos" (menor prioridad) tiene la iniciativa y actuará primero durante toda la ronda. En caso de empate, se desempata con un dado.
3. **Resolver Efectos de la Carta de Mando:** Se resuelven los efectos descritos en las cartas de mando. Estos efectos suelen durar hasta el final de la ronda, a menos que se indique lo contrario

FASE DE ACTIVACIÓN

Los jugadores se turnan para activar sus unidades, empezando por el que tiene la iniciativa.

1. **Activaciones Alternas:** Empezando por el jugador que tiene la iniciativa, los jugadores se turnan para elegir y activar **una de sus unidades que aún no se haya activado en esta ronda**.
2. **Activar una Unidad:** La unidad elegida realiza sus acciones (hasta dos, o una si está "Al Límite" y a superado su tirada de resistencia)
3. **Fin de la Activación:** Una vez que la unidad ha terminado, se marca como activada (por ejemplo, girando su carta de unidad o colocándole una ficha de "activación completa"). El turno pasa al otro jugador.
4. **Fin de la Fase:** La fase termina cuando todas las unidades de ambos jugadores han sido activadas.

FASE FINAL

1. **Anotarse Puntos de Victoria:** Los jugadores comprueban las condiciones de la Carta de Misión y anotan los PV correspondientes.
2. **Descartar Cartas de Mando:** La carta de mando jugada en esta ronda se descarta y no puede volver a usarse (excepto "Órdenes Vigentes").
3. **Quitar Fichas:** Los jugadores retiran todas las fichas de Ataque apuntado, Esquiva e Incremento de sus unidades.

4. **Adelantar el Indicador de Ronda:** El indicador de ronda avanza un espacio. Si era la ronda 5, la partida termina. El jugador con más PV gana. En caso de empate, gana el jugador que haya perdido menos puntos de ejército.

5. REGLAS AVANZADAS

EL COMBATE: SECUENCIA DE ATAQUE

Cuando una unidad realiza una acción de Ataque, sigue esta secuencia:

1. **Declarar Defensor:** El atacante elige una unidad enemiga a alcance y con línea de visión.
2. **Reunir Reserva de Ataque:** El atacante elige un arma y reúne los dados de ataque correspondientes. Solo las miniaturas con línea de visión al defensor pueden contribuir.
3. **Lanzar Dados de Ataque:** El atacante lanza los dados. Puede gastar fichas de **Ataque apuntado** para volver a tirar dados(hasta dos dados por ficha). Luego, convierte los incrementos de ataque (C) según la barra de incrementos de su carta.

Efecto de la Ficha de Ataque Apuntado

Cuando realizas un ataque, durante el paso de "Lanzar Dados de Ataque", puedes gastar una o más fichas de Ataque apuntado que tenga tu unidad.

¡Tres Formas de Usar el Incremento (C)! Recuerda que hay tres maneras de convertir un resultado de Incremento de Ataque (C) en un impacto:

1. **Automáticamente:** Por la barra de incrementos de la carta de unidad (ej. C : A o C : B).
2. **Gastando Fichas:** Gastando una **Ficha de Incremento** para cambiar un (C) por un impacto normal (A).
3. **Por Cualidad de Arma:** Usando la cualidad **Impacto X**, que convierte hasta X resultados (C) en impactos (A) sin coste. Esto es común en técnicas especiales como la *Supernova* de Rey Cold (Impacto 2) o la mejora *Aumento de Poder* (Impacto 1).

- **Por cada ficha que gastes, puedes volver a tirar hasta dos de tus dados de ataque.** No estás limitado a dados "fallidos"; puedes volver a tirar cualquier dado para intentar mejorar su resultado.
- Puedes gastar varias fichas en un mismo ataque. Por ejemplo, si tienes dos fichas, podrías volver a tirar hasta cuatro dados de ataque

4. Aplicar coberturas y esquivas:

¿Cómo Funciona la Cobertura? Si tu unidad tiene cobertura contra un ataque a distancia, durante el paso de "Aplicar cobertura y esquivas", puedes tirar **un dado de defensa blanco**.

- **Anulas un impacto (A) si sacas un bloqueo (D).**
- La cobertura **no puede anular impactos críticos (B).**

¿Cómo se Usan las Fichas de Esquiva?

Durante la secuencia de un ataque, en el paso de "**Aplicar esquivas y cobertura**" y siempre después de haber resuelto los efectos de la cobertura, la unidad defensora puede gastar una o más de sus fichas de Esquiva.

- **Efecto principal: Por cada ficha de Esquiva que gastes, anulas un resultado de impacto normal (A) de la reserva de ataque del enemigo.**

Las fichas de Esquiva se retiran de la unidad durante la Fase Final de cada ronda, a menos que un efecto indique lo contrario

5. Modificar Dados de Ataque: Los jugadores aplican efectos de cualidades que modifican los dados (ej. Perforante X).

6. Lanzar Dados de Defensa: El defensor tira un dado de su color

7. Modificar Dados de Defensa: El defensor convierte sus incrementos de defensa (E) y puede gastar fichas de **Incremento** para ello. Luego se aplican efectos de cualidades.

8. Comparar Resultados: El defensor anula un impacto o crítico por cada bloqueo (D) que tenga.

9. **Sufrir Heridas:** La unidad defensora sufre 1 herida por cada impacto (A) o crítico (B) que no haya sido anulado. Si una unidad acumula un número de heridas igual a su umbral, entra en el estado **"Al Límite"**.

10. **Resolver Daño Colateral:** Si el ataque tenía la cualidad Impacto Arrasador y cumplió las condiciones, se resuelven sus efectos ahora.

EL MOVIMIENTO EN DETALLE

Para realizar un movimiento, elige una plantilla de movimiento cuyo valor sea igual o inferior a tu Velocidad. Coloca un extremo de la plantilla en contacto con cualquier punto de la peana de tu miniatura. Luego, mueve la miniatura y sitúala en contacto con cualquier otro punto de la plantilla sin atravesar otras miniaturas. Recuerda que el terreno difícil reduce la velocidad en 1 y que las unidades con **Vuelo** ignoran el terreno

MINIATURAS TRABADAS EN CC

Cuando una unidad realiza un movimiento que la pone en contacto peana con peana con una unidad enemiga, ambas se consideran **trabadas en combate**.

- **Retirada (Acción I):** Una unidad trabada puede gastar una acción (I) para realizar una acción de movimiento normal y separarse del combate. A esta acción se la conoce como "Retirada".

- **Ataque de Represalia:** Inmediatamente después de que una unidad declare una acción de "Retirada", y antes de que se mueva la miniatura, la unidad enemiga con la que estaba trabada puede realizar un **Ataque de Represalia**.

- **Este ataque consiste en una única tirada de ataque con 1 dado negro (●).**

- La unidad que se retira puede realizar una tirada de defensa normal contra este ataque. Después de que se resuelva el ataque, completa su movimiento.

- **Habilidades de Separación Segura:** Las habilidades que permiten separarse de un combate sin realizar una acción de "Retirada" (como **Ascender** de Vuelo Táctico o el movimiento forzado de Onda de Ki) **no provocan un Ataque de Represalia**.

- **Libertad de Acciones:** Tras realizar una acción de "Retirada", una unidad puede usar sus acciones restantes con normalidad.

Atacar a distancia a una unidad que está trabada en combate es arriesgado y puede tener consecuencias imprevistas.

- **Regla de Fuego Amigo:** Si declaras un ataque a distancia contra una unidad enemiga que está trabada en combate cuerpo a cuerpo con una unidad aliada, se aplica la siguiente regla:
 - Por cada **cara vacía** obtenida en tu tirada de dados de ataque, la unidad **aliada** que está trabada sufre 1 impacto normal (A).
 - La unidad aliada puede realizar una **tirada de defensa normal** contra estos impactos sufridos por fuego amigo.
 - Los resultados de Impacto (A), Impacto Crítico (B) e Incremento de Ataque (C) de tu tirada se aplican al objetivo enemigo original como es habitual.
-

6. APÉNDICE: REGLAS ESPECIALES Y GLOSARIO

A. SISTEMA DE ESTADO CRÍTICO "AL LÍMITE"

Esta mecánica reemplaza por completo el sistema de Acobardamiento del reglamento base. El atributo "Aplomo" se llama "**Entereza**".

- **Entrar en Estado "Al Límite":** Cuando una unidad sufre un número de heridas igual a su Umbral de Heridas, no es derrotada. En su lugar, entra en el estado "**Al Límite**" y gana 1 ficha de "Al Límite".
 - Cualquier daño sobrante del ataque que provocó la entrada a este estado no tiene efectos adicionales.
- **Efectos del Estado "Al Límite":**
 1. **Límite de Acciones:** Una unidad en este estado **solo puede realizar 1 acción** durante su activación.
 2. **Supervivencia Crítica:** Mientras una unidad esté "Al Límite", su valor de **Entereza** funciona como una segunda barra de vida. **Cada vez que sufra 1 herida por cualquier motivo, en lugar de ganar una ficha de Herida, reduce su valor de Entereza en 1.** Cuando el valor de Entereza de una unidad se reduce a 0, es derrotada.
- **Tirada de Resistencia:** Al comienzo de la activación de una unidad que esté "Al Límite", debe realizar una **Tirada de Resistencia**. Para ello, tira un dado de defensa de su color nativo:

- **Éxito (resultado D o E):** La unidad consigue sobreponerse al dolor y puede realizar su única acción con normalidad.
- **Fallo (Cara vacía):** La unidad sucumbe al agotamiento durante un instante y **no puede realizar acciones durante esta activación.**
- **Salir del Estado "Al Límite":** Si una unidad "Al Límite" recupera heridas (por ejemplo, mediante la habilidad **Curación Namekiana**) y su número total de fichas de Herida desciende por debajo de su Umbral de Heridas, inmediatamente se quita la ficha de "Al Límite" y deja de estar en este estado, volviendo a actuar con 2 acciones en sus futuras activaciones.

B. VUELO TÁCTICO

Las unidades con la cualidad **Vuelo** pueden alternar entre un estado de **Tierra** y **Aéreo**.

- **Vuelo 1 (Cualidad):** Permite ignorar terreno y miniaturas al moverse. Otorga acceso a las acciones de Vuelo Táctico:
 - **Ascender (Acción I):** Si estás en estado de Tierra, gastas una acción para entrar en el **Estado Aéreo**. Ganas 1 Ficha de Vuelo.
 - **Descender (Acción I):** Si estás en Estado Aéreo, gastas una acción para volver al estado de Tierra. Retiras tu Ficha de Vuelo.
- **Vuelo 2 (Cualidad):** Otorga los beneficios de Vuelo 1 y además la habilidad **Descenso Rápido**.
 - **Descenso Rápido:** Puedes realizar la acción de Descender como una **acción gratuita** al inicio de cualquier acción de movimiento.
- **Efectos del Estado Aéreo (mientras tienes una Ficha de Vuelo):**
 - Tus armas a distancia ganan la cualidad **Deflagración**.
 - No puedes beneficiarte de la cobertura al defenderte.
 - Solo puedes trabarte en combate cuerpo a cuerpo con otras unidades que también estén en Estado Aéreo.

C. DAÑO COLATERAL (IMPACTO ARRASADOR)

La cualidad de arma **Impacto Arrasador** activa efectos de destrucción del entorno.

- **Condiciones de Activación:**

- **Ataque Cuerpo a Cuerpo:** Se activa si el ataque inflige al menos 1 herida al defensor.

- **Ataque a Distancia:** Se activa si el ataque **no** inflige ninguna herida al defensor.

- **Efecto:**

- En un ataque cuerpo a cuerpo, si hay un elemento de **escenografía destructible** en contacto o a Alcance 1 detrás del defensor, este se destruye y el defensor gana 1 ficha de **Inmovilización**.

- En un ataque a distancia, la primera pieza de **escenografía destructible** en la trayectoria del ataque (detrás del objetivo) es destruida.

- **Escenografía Destructible:** Los jugadores deben acordar antes de la partida qué elementos de terreno son destructibles. Un elemento destruido se retira y se reemplaza por terreno difícil.

D. GLOSARIO DE CUALIDADES DE UNIDADES

- **Impacto Arrasador:**

La cualidad de arma **Impacto Arrasador** activa efectos de destrucción del entorno bajo dos condiciones específicas:

A. Combate Cuerpo a Cuerpo (Efecto "Estampida")

- **Activación:** Se activa si un ataque cuerpo a cuerpo con esta cualidad inflige **al menos 1 herida** al defensor.

- **Efecto:** Si hay una pieza de escenografía destructible en contacto o a **Alcance 1** directamente detrás del defensor, esa escenografía se destruye y el defensor gana **1 ficha de Inmovilización**.

B. Ataques a Distancia (Efecto "Rayo Perdido")

- **Activación:** Se activa si un ataque a distancia con esta cualidad **no inflige ninguna herida** al defensor.

- **Efecto:** La primera pieza de escenografía destructible en la trayectoria del ataque (detrás del objetivo) es destruida.

Los jugadores deben acordar qué elementos son "destructibles" antes de la partida. Un elemento destruido se reemplaza por terreno difícil

- **Lento y Constante:** Debes realizar una acción de Ataque apuntado antes de poder atacar con esta arma.
- **Perforante X:** Anula hasta X resultados de bloqueo (D) del defensor.
- **Veneno X:** Una unidad de infantería herida por esta arma gana X fichas de Veneno. Sufre 1 herida por cada ficha al final de su activación.