

**Gran Lord del Imperio
y su Séquito**

- 1 Unidad de Gran Lord del Imperio
- 1 Unidad de Caballeros del Imperio
- 1 Unidad de Infantería
- 2 Unidades de Arqueros
- 1 Unidad de Ballesteros
- 1 Gran Cañón

47 Puntos

*Incluido en la caja de Refuerzos de Guerreros del Caos.

Regimiento de Infantería Imperial

- 2 Unidades de Infantería
- 2 Unidades de Arqueros
- 1 Unidad de Ballesteros
- 1 Gran Cañón

35 Puntos

Caballero del Imperio y su Compañía

- 1 Unidad de Caballeros del Imperio
- 1 Unidad de Infantería
- 1 Unidad de Arqueros

18 Puntos

JUEGA A BATTLE MASTERS CON TUS REFUERZOS

El objetivo del juego permanece igual que en *Battle Masters*: vencer a tu oponente eliminando su Ejército del campo de batalla. Juega de la misma forma, dando la vuelta a las Cartas de Batalla para determinar quién será el próximo en atacar. Podrás mover tu nueva figura de Gran Lord del Imperio en cualquier turno de una Carta de Batalla de Lord Imperial.

**Lords de Caos y sus
Guerreros**

- 2 Unidades de Lords de Caos*
- 4 Unidades de Hombres Bestia
- 2 Campeones Ogro

48 Puntos

Guardia de Doom

- 2 Unidades de Guerreros de Caos
- 2 Unidades de Arqueros de Caos
- 1 Unidad de Campeones de Caos
- 1 Campeón Ogro

35 Puntos

Horda Goblin

- 2 Unidades de Goblins
- 2 Unidades de "Cabalga lobos"

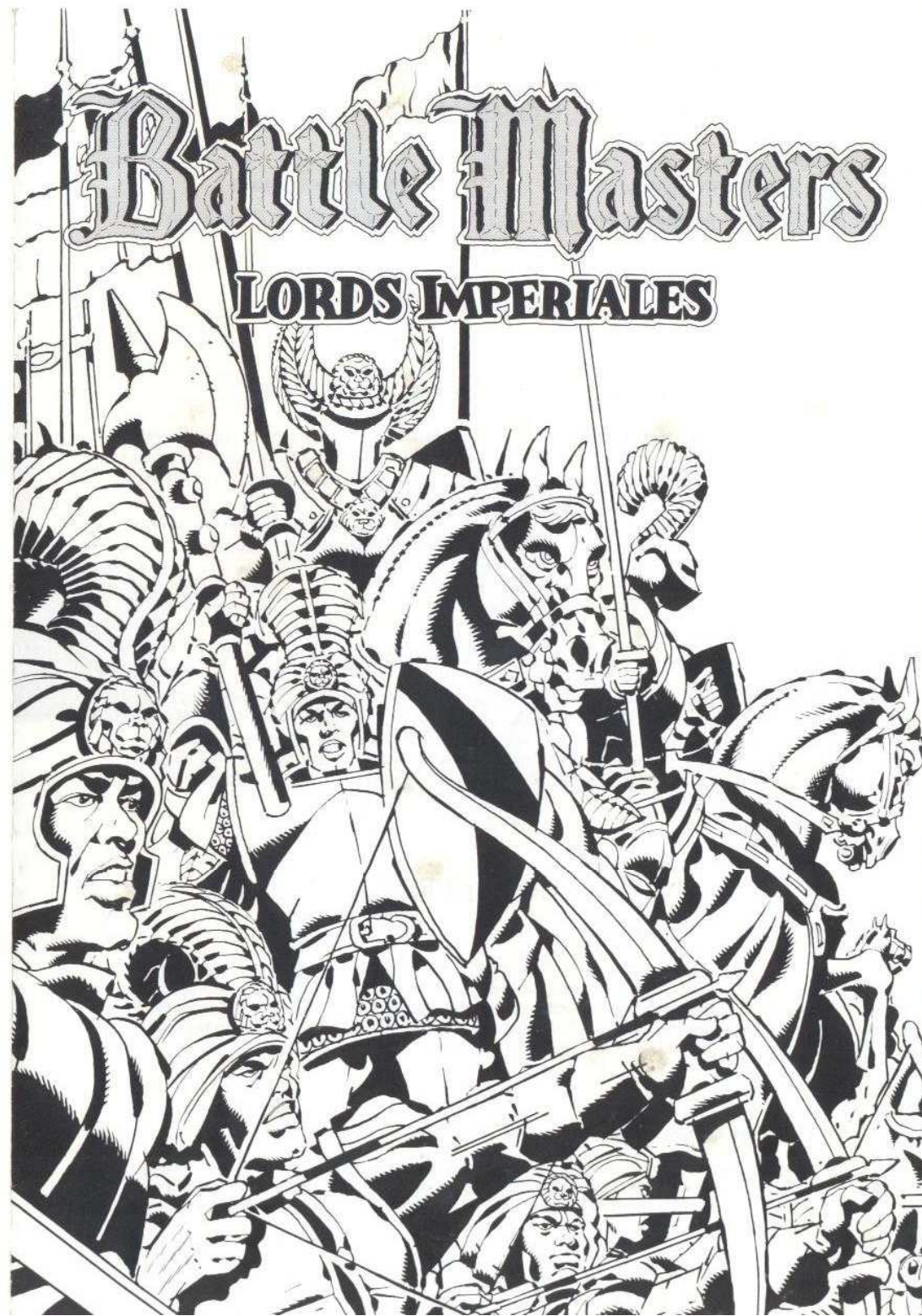
18 Puntos

MB
JUEGOS
04066E892

© 1992 Hasbro International Inc.
Todos los derechos reservados.
Distribuido en España por MB España S.A.,
Avda. Real Monasterio St^a M^a Poblet 22,
46930 Quart de Poblet, Valencia, España.
N.I.F. A-46156444; R.I. 6170.

Desarrollado en conjunto con
GAMES WORKSHOP

La marca Citadel es propiedad de
Games Workshop Limited



CONTENIDO

1 Gran Lord del Imperio, montado	5 Ballesteros Imperiales
3 Caballeros del Imperio, montados	1 Gran cañón, con dos artilleros
5 Soldados de Infantería	7 Bases
10 Arqueros imperiales	1 Hoja de adhesivos

INSTRUCCIONES DE MONTAJE

Monta las unidades de la misma forma que lo hiciste en el juego *Battle Masters*. Los diagramas del juego te muestran como montar los diferentes tipos de figuras. La figura del Gran Lord del Imperio incluida en esta caja de refuerzos, deberá ser situada en una base, completamente sola.

En la caja se muestra mediante ilustraciones, cómo combinar las figuras con los adhesivos, bandera y nombres, para completar las siete unidades.

INTRODUCCION

Por todo el Imperio, se ha extendido el llamamiento para aumentar el contingente del Ejército Imperial. De todos los rincones del Reino, los Grandes Lords del Imperio acumularán un séquito de Caballeros del Imperio, soldados de Infantería, Arqueros y Ballesteros. A estos bravos hombres que le deben su lealtad, cada Gran Lord del Imperio debe añadir un Gran Cañón con dos artilleros, para reconstruir la artillería Imperial.

ACERCA DE TUS REFUERZOS

El Gran Lord del Imperio

La caja de refuerzos contiene un Gran Lord del Imperio y su séquito. La figura del Gran Lord del Imperio tiene un Valor de Combate de cinco y opera de la misma forma que un Lord Imperial. **La única diferencia estriba en que el Gran Lord del Imperio tiene una sola vida, y no tres.** Por tanto, si pierde una vida en combate, el Gran Lord del Imperio es eliminado y debe ser retirado del juego.

El Séquito del Gran Lord del Imperio

Estas tropas operan de la misma forma que las del juego *Battle Masters*. Cuando son desplegados para la batalla, los refuerzos no deben ser colocados en el tapete cerca del Gran Lord del Imperio. El jugador del Imperio podrá colocar estas unidades donde crea conveniente.

AÑADIENDO REFUERZOS AL EJERCITO

Los refuerzos de *Battle Masters* te proporcionan dos posibilidades de juego.

Opción 1—Añadir refuerzos a los dos ejércitos

Se dispone por separado también de un refuerzo del Ejército de Caos. Esto permite igualar ambos ejércitos y conseguir una fuerza más numerosa.

Opción 2—Añadir refuerzos a un solo ejército

Se puede añadir un sólo ejército al juego *Battle Masters*. Para conseguir que el balance de fuerzas permanezca relativamente igualado, basta con seguir estas reglas sencillas:

Antes de desplegar las fuerzas, ambos jugadores deben seleccionar unidades, de modo que ambos ejércitos tengan la mismas oportunidades de ganar la batalla.

Para conseguir esto, se han asignado valores de combate a cada unidad que se muestran debajo. Los jugadores deben acordar el número máximo de puntos que utilizarán para construir cada ejército. Entonces, uniendo varias figuras, los jugadores formarán su ejército dentro del máximo permitido. No es preciso que ambos ejércitos tengan el mismo valor total de combate, pero los jugadores deberían igualar al máximo posible los valores de ambos ejércitos.

Por ejemplo: se podría acordar formar ejércitos de 30, 46 ó 52 puntos cada uno. Puedes formar un ejército utilizando los valores de combate de la siguiente tabla.

Valores de Combate

Ejército Imperial

Soldados de Infantería	4
Ballesteros	5
Arqueros	6
Caballeros del Imperio	8
Lords Imperiales	9
Gran Cañón	10
Gran Lord del Imperio	8

Ejército de Caos

Goblins	4
Hombres Bestia	4
Arqueros de Caos	4
Orcs	5
Guerreros de Caos	5
Jinetes 'Cabalgas lobos'	5
Campeón Ogro	8
Campeones de Caos	9
Lord de Caos*	8

*Incluido en la caja de Refuerzos de Guerreros del Caos.

Ejemplos

Utilizar alternativamente una de las siguientes combinaciones:

COMBINACIONES DEL EJERCITO IMPERIAL

Ejército Imperial estándar

1 Unidad de Lords Imperiales
3 Unidades de Caballeros del Imperio
3 Unidades de Infantería
2 Unidades de Arqueros
1 Unidad de Ballesteros
1 Gran Cañón

72 Puntos

COMBINACIONES DEL EJERCITO DE CAOS

Ejército de Caos estándar

1 Unidad de Campeones de Caos
2 Unidades de Guerreros de Caos
2 Unidades de Arqueros de Caos
2 Unidades 'Cabalgas lobos'
2 Unidades de Goblins
2 Unidades de Orcs
2 Unidades de Hombres Bestia
1 Campeón Ogro

71 Puntos

Lords of Chaos and the Warband

2 Chaos Lord units
4 Beastmen units
2 Ogre Champions

48 points

*Included with Imperial Lords Reinforcement pack.

Chaos Ogre Regiment

3 Ogre Champions
2 Orc units
2 Goblin units

42 points

Beastmen Horde

6 Beastmen units

24 points

Imperial Lord and his retinue

1 Imperial Lord unit*
1 Imperial Knights unit
1 Men-at-Arms unit
2 Archer units
1 Crossbowmen unit
1 Mighty Cannon

47 points

Imperial Vanguard

1 Crossbowmen unit
2 Archer units
1 Mighty Cannon
2 Imperial Knight units

43 points

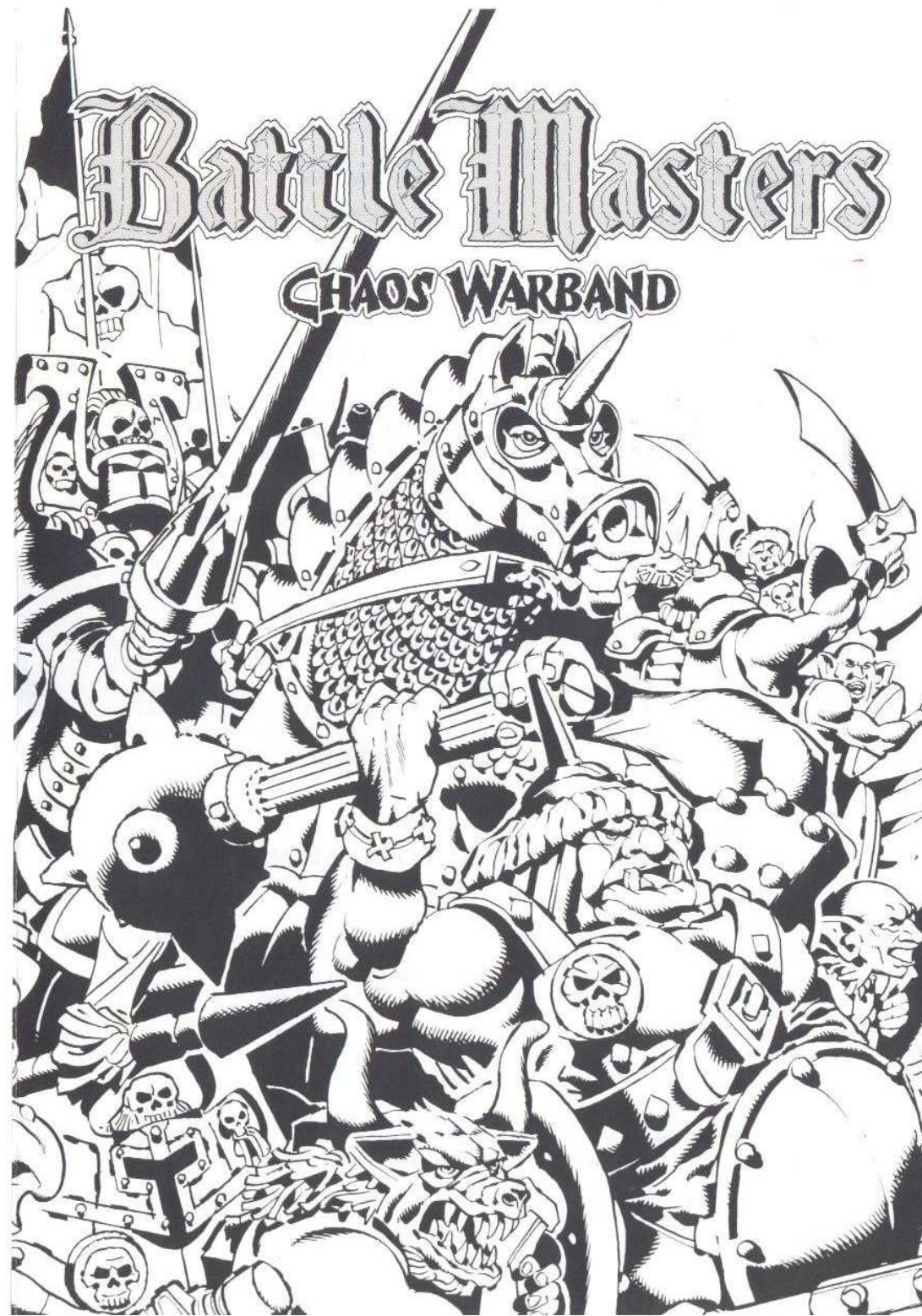
Imperial Company

3 Men-at-Arms units
1 Archer unit
1 Crossbow unit

23 points

PLAYING BATTLE MASTERS WITH YOUR REINFORCEMENTS

The object of the game remains the same as a normal game of *Battle Masters*: to vanquish your opponent by eliminating all his forces from the battlefield. Play the game in the same way, turning Battle cards over to determine who moves and attacks next. Your new Chaos Lord miniature moves on any turn of any Champions of Chaos Battle Card.



**MB
GAMES**

04067GB892

© 1992 Hasbro International Inc.
All rights reserved.
Distributed in the UK by Hasbro UK Ltd.,
Caswell Way, Newport, Gwent NP9 0YH.

Developed with
GAMES WORKSHOP

The name 'Citadel' is the property of
Games Workshop Limited

Contents

2 Chaos Lords	1 Decal Sheet
20 Beastmen	8 Bases
2 Ogre Champions	

Assembly Instructions

Assemble the units in the same way as you did for the main *Battle Masters* game. The diagrams on the main game's inside lid show you how to assemble the different types of figure. The Imperial Lord miniature included with this Reinforcement Pack should be placed onto a base on its own.

Around the base of this box are colour illustrations showing how to combine the right figures with the right self-adhesive shields, flags and name labels to complete each of the seven units.

Introduction

The Army of Chaos has again been summoned to its foul banner. The captains of darkness have assembled their dreaded legions and are once more on the march. Within their ranks ride the Lords of Chaos who have called to them powerful allies: Mighty Ogres from the Black Mountains and hordes of Beastmen from the Forests of Doom.

About Your Reinforcements

The Chaos Lords

This Reinforcement Pack gives you two Chaos Lords and their minions. Each Chaos Lord miniature has a Combat Value of five and operates in the same way as a Champions of Chaos unit. **The only difference is that a Chaos Lord only has one life, not three.** Therefore, if he loses a life in combat, the Chaos Lord is eliminated and must be removed from the game.

Beastmen and Ogres

These troops operate in exactly the same way as those included with the main game of *Battle Masters*. When deploying for battle, the reinforcements do not have to be placed on the mat near the Chaos Lords. The Chaos player is free to use these units as he chooses.

When an Ogre Battle Card is drawn from the Battle pack, the Chaos player moves each Ogre in turn, re-shuffling the Ogre Champions's Move and Attack cards in between.

Adding Reinforcements to Your Army

Battle Masters reinforcements give you two possibilities of play:

Option 1—Adding reinforcements to each army

A separate *Battle Masters* Reinforcement Pack "*Imperial Lords*" is available for the Imperial Army. This allows you to build up the numbers of each army equally for an even more titanic game.

Option 2—Adding reinforcements to one army

You can add to the fun of *Battle Masters* with just one set of reinforcements. To make sure that the balance of power remains fair, when you add reinforcements to just the Chaos Army, follow these simple rules of play:

Before deploying their forces, both players must select units in such a way that each army will have an equal chance of winning at the outset of battle.

To do this, point values have been assigned to each type of unit and are shown below. Players agree on the maximum number of points they will use to make up each army. Then by matching various figures together, players assemble their armies within the set maximum. The two armies don't have to have exactly the same total points value, but players should make sure their armies' strengths are as close as possible.

For example, you might agree to assemble armies worth up to 30, 46 or 52 points each. You can then create your own army using the point values given for each unit in the table below.

Point Values

Chaos Army		Imperial Army	
Goblins	4	Men-at-Arms	4
Beastmen	4	Crossbowmen	5
Chaos Bowmen	4	Archers	6
Orcs	5	Imperial Knights	8
Chaos Warriors	5	Lord Knights	9
Wolf Riders	5	Mighty Cannon	10
Ogre Champion	8	Imperial Lord*	8
Champions of Chaos	9		
Chaos Lord	8		

*Included with Imperial Lords Reinforcement Pack.

Examples

Alternatively, use one of the following set piece combinations:

CHAOS ARMY COMBINATIONS

Standard Chaos Army
1 Champions of Chaos Unit
2 Chaos Warrior units
2 Chaos Bowmen units
2 Wolf Rider units
2 Goblin units
2 Orc units
2 Beastmen units
1 Ogre Champion

71 points

IMPERIAL ARMY COMBINATIONS

Standard Imperial Army
1 Lord Knights unit
3 Imperial Knights units
3 Men-at-Arms units
2 Archer units
1 Crossbowmen unit
1 Mighty Cannon

72 points