# RONDA 1 TURF WAR

**Jugador:**

**Facción:**

**Rival:**

**Facción:**

## Puntuación: (VP)

| | |
|---|---|
| Estrategia<br>Turf War | |
| Intriga 1 | |
| Intriga 2 | |
| **Total Propio:** | /8 |

## Puntuación: (VP)

| | |
|---|---|
| Estrategia<br>Turf War | |
| Intriga 1 | |
| Intriga 2 | |
| **Total Rival:** | /8 |

### Estrategia (Turf War)

Divide la mesa en cuatro cuartos. En el centro de cada cuarto, Suelta un Marcador de Estrategia neutral. Suelta otro Marcador de Estrategia en el centro de la mesa. Los Marcadores de Estrategia son Impasables.

Los Marcadores de Estrategia pueden ser amigos, neutrales o enemigos. Un Marcador de Estrategia amigo para un jugador es enemigo para el otro (y vice versa). Una miniatura puede realizar la Accion de Interactuar teniendo como objetivo un Marcador de Estrategia en contacto con su peana para cambiar su alineamiento de enemigo a neutral o de neutral a amigo.

Cuando una miniatura amiga mata a una miniatura enemiga, puede cambiar un Marcador de Estrategia situado en el mismo cuarto que la miniatura matada de enemigo a neutral, si fuera posible (el Marcador del centro de la mesa se considera que esta en los cuatro cuartos).

Si una miniatura esta en varios cuartos, la miniatura que lo mato puede decidir en cual de los cuartos estaba la miniatura matada.

Al final de cada Turno, una Banda gana 1 PV si tiene más Marcadores de Estrategia amigos que PVs se tienen en esta Estrategia.

### Intrigas (Escoge 2)

#### Assassinate

Reveal

Al final del Turno, si el Líder enemigo esta en juego y tiene la mitad o menos que su Salud máxima, puedes revelar esta Intriga para ganar 1 PV.

End

Al final de la partida, si el Líder enemigo no esta en juego, ganas 1 PV.

#### Breakthrough

Reveal

Al final del Turno, si tienes uno o más Marcadores de Intriga amigos y una miniatura amiga en la Zona de Despliegue enemiga, y no hay miniaturas enemigas a no más de 3" de esa miniatura, puedes revelar esta Intriga y retirar uno de esos Marcadores de Intriga para ganar 1 PV.

End

Al final de la partida, si tienes 3 o más Marcadores de Intriga amigos en la Zona de Despliegue enemiga, puedes retirar tres de esos Marcadores de Intriga para ganar 1 PV.

#### Vendetta

Al comienzo de la partida, escoge en secreto una miniatura amiga no-Totem y una miniatura enemiga no-Lider con un Coste superior.

Reveal

Al finalizar la Activación de la miniatura amiga, si consigio dañar a la miniatura enemiga escogida en secreto y la miniatura enemiga tiene la mitad o menos de su Salud máxima (pero sigue en juego), puedes revelar esta Intriga para ganar 1 PV.

End

Al final de la partida, si la miniatura amiga sigue en juego y la miniatura enemigo no sigue en juego, gana 1 PV.

#### Dig their Graves

Reveal

Tras matar a una miniatura enemiga a no más de 1" de uno o mas Marcadores de Intriga, puedes revelar esta Intriga y retirar uno de esos Marcadores de Intriga para ganar 1 PV.

End

Al final de la partida, si tienes 3 o más Marcadores de Intriga diferentes a no más de 1" de tres Marcadores de Cadáver o Chatarra diferentes, puedes retirar 3 Marcadores de Intriga entre esos para ganar 1 PV.

#### Harness the Leiline

Reveal

Al final del Turno, si tienes 3 o más Marcadores de Intriga amigos en la linea central, puedes revelar esta Intriga y retirar 3 de esos Marcadores de Intriga para ganar 1 PV.

End

Al final de la partida, si tienes 3 o más Marcadores de Intriga amigos en la linea central, puedes retirar 3 de esos Marcadores de Intriga para ganar 1 PV.

# RONDA 2 CORRUPTED IDOLS

**Jugador:**

**Facción:**

**Rival:**

**Facción:**

## Puntuación: (VP)

Estrategia
**Corrupted Idols**

Intriga 1

Intriga 2

**Total Propio:** /8

## Puntuación: (VP)

Estrategia
**Corrupted Idols**

Intriga 1

Intriga 2

**Total Rival:** /8

### Estrategia (Corrupted Idols)

Al inicio de cada Turno, tras decidir que jugador tiene la Iniciativa, Suelta un Marcador de Estrategia centrado en la linea central. La posición del Marcador de Estrategia es determinada por el palo del Volteo de Iniciativa del jugador con Iniciativa (y la dirección se calcula desde la perspectiva del jugador):

: 8" desde donde la linea central toca el borde derecho de la mesa.

: 8" desde donde la linea central toca el borde izquierdo de la mesa.

: En el punto central.

: Donde la linea central tocal el borde de la mesa (el jugador con Iniciativa decide que borde).

**Joker:** Voltear de nuevo.

Si el Marcador de Strategia tendría que Soltarse encima de otro Marcador de Estrategia, Terreno Impasable, o una miniatura, el jugador con Iniciativa Suelta el Marcador de Estrategia equitativamente en la linea central, tocando pero no solapando el otro Marcador de Estrategia, Terreno Impasable o miniatura. Si esto no fuese posible, no se Suelta el Marcador de Estrategia.

Una miniatura en contacto peana con peana con un Marcador de Estrategia puede realizar la Acción de Interactuar y sufrir hasta 3 de daño irreducible, ignorando Hard to Kill. Una miniatura no puede sufrir más daño que su Salud actual.

Suelta el Marcador de Estrategia en cualquier sitio a no más de X" de su posición actual, sin estar en contacto con la peana de una miniatura o Terreno Impassable, donde X es igual a la cantidad de daño sufrido por la miniatura que Interactuó (incluso si fue matada por el daño sufrido).

Al final de cada Turno, una Banda gana 1 PV si hay más Marcadores de Estrategia completamente en la mitad de la mesa del oponente que PVs tiene en la Estrategia.

### Intrigas (Escoge 2)

**Power Ritual**
Reveal
Al final del Turno, si tienes un Marcador de Intriga a no más de 3" de una esquina de la mesa que no pertenezca a tu Zona de Despliegue, puedes revelar esta Intriga y retirar el Marcador de Intriga para ganar 1 PV.
End
Al final de la partida, si tienes tres o más Marcadores de Intriga a no más de 3" de tres esquinas de la mesa distintas, con no más de una esquina que pertenezca a tu Zona de Despliegue, puedes retirar esos Marcadores de Intriga para ganar 1 PV.

**Dig their Graves**
Reveal
Tras matar a una miniatura enemiga a no más de 1" de uno o mas Marcadores de Intriga, puedes revelar esta Intriga y retirar uno de esos Marcadores de Intriga para ganar 1 PV.
End
Al final de la partida, si tienes 3 o más Marcadores de Intriga diferentes a no más de 1" de tres Marcadores de Cadáver o Chatarra diferentes, puedes retirar 3 Marcadores de Intriga entre esos para ganar 1 PV.

**Harness the Leiline**
Reveal
Al final del Turno, si tienes 3 o más Marcadores de Intriga amigos en la linea central, puedes revelar esta Intriga y retirar 3 de esos Marcadores de Intriga para ganar 1 PV.
End
Al final de la partida, si tienes 3 o más Marcadores de Intriga amigos en la linea central, puedes retirar 3 de esos Marcadores de Intriga para ganar 1 PV.

**Outflank**
Reveal
Al final del Turno, si tienes dos miniaturas, cada una a no más de 3" de donde la linea central se encuentra con una esquina o borde de la mesa, puedes revelar esta Intriga para ganar 1 PV.
End
Al final de la partida, si tienes dos miniaturas, cada una a no más de 3" de donde la linea central se encuentra con una esquina o borde de la mesa, gana 1 PV.

**Search The Ruins**
Reveal
Al final del Turno, si tienes dos o más Marcadores de Intriga amigos en la mitad enemiga de la mesa, cada uno en contacto con una pieza de escenografía distinta, puedes revelar esta Intriga y quitar 2 de esos Marcadores de Intriga para ganar 1 PV.
End
Al final de la partida, si tienes tres o más Marcadores de Intriga en la mitad enemiga de la mesa, cada una en contacto con una pieza de escenografía distinta, puedes quitar tres de esos Marcadores de Intriga para ganar 1 PV.

# RONDA 3 PLANT EXPLOSIVES

**Jugador:**

**Facción:**

**Rival:**

**Facción:**

## Puntuación: (VP)

Estrategia
**Plant Explosives**

Intriga 1

Intriga 2

**Total Propio:** /8

## Puntuación: (VP)

Estrategia
**Plant Explosives**

Intriga 1

Intriga 2

**Total Rival:** /8

### Estrategia (Plant Explosives )

Después de Desplegar, empezando por el jugador con la Iniciativa, los jugadores se alternan colocando Tokens de Explosivos en sus miniaturas desplegadas, hasta que cada jugador tenga cinco Tokens de Explosivos en sus miniaturas.

Los Minions pueden tener un máximo de un Token de Explosivos colocados en ellos, mientras que los no-Minion pueden tener un máximo de dos Tokens de Explosivos colocados en ellos.

Una miniatura con uno o mas Tokens de Explosivos puede realizar la Acción de Interactuar para descartarse de un Token de Explosivos y Soltar un Marcador de Estrategia en contacto peana con peana. Los Marcadores de Estrategia no se pueden Soltar a menos de 6" de otro Marcador de Estrategia amigo.

Una miniatura en contacto con un Marcador de Estrategia puede realizar la Acción de Interactuar para descartar el Marcador de Estrategia y conseguir un Token de Explosivos.

Si una miniatura con uno o más Tokens de Explosivos es matada, una miniatura de la Banda enemiga que este a no más de 3" de la miniatura matada puede ganar los Tokens de Explosivos de la miniatura matada. De no ser asi, son descartados.

Al final de cada Turno, una Banda gana 1 PV si hay mas Marcadores de Estrategia en la mitad enemiga de la mesa que PVs se tienen en esta Estrategia. Los Marcadores de Estrategia en la linea central cuentan como si estuviesen en ambas mitades de la mesa.

### Intrigas (Escoge 2)

**Claim Jump**

Al comienzo de la partida, escoge en secreto una miniatura amiga no-Lider.

Reveal

Al final del Turno, si no hay miniaturas enemigas a no más de 3" de tu miniatura escogida en secreto y la miniatura escogida en secreto esta a no más de 2" del punto central de la mesa, puedes revelar esta intriga para ganar 1 PV.

End

Al final de la partida, si la miniatura escogida en secreto sigue en juego con la mitad o más del máximo de su Vida y a no más de 2" del punto central de la mesa, gana 1 PV.

**Assassinate**

Reveal

Al final del Turno, si el Líder enemigo esta en juego y tiene la mitad o menos que su Salud máxima, puedes revelar esta Intriga para ganar 1 PV.

End

Al final de la partida, si el Líder enemigo no esta en juego, ganas 1 PV.

**Hold Up their Forces**

Reveal

Al final del Turno, si tienes dos o más miniaturas amigas, cada una trabada con un enemigo distinto de un coste superior al suyo, puedes revelar esta Intriga para ganar 1 PV.

End

Al final de la partida, si tienes dos o mas miniaturas amigas, cada una trabada con un enemigo distinto de un coste superior al suyo, gana 1 PV.**Power Ritual**

Reveal

Al final del Turno, si tienes un Marcador de Intriga a no más de 3" de una esquina de la mesa que no pertenezca a tu Zona de Despliegue, puedes revelar esta Intriga y retirar el Marcador de Intriga para ganar 1 PV.

End

Al final de la partida, si tienes tres o más Marcadores de Intriga a no más de 3" de tres esquinas de la mesa distintas, con no más de una esquina que pertenezca a tu Zona de Despliegue, puedes retirar esos Marcadores de Intriga para ganar 1 PV.

**Outflank**

Reveal

Al final del Turno, si tienes dos miniaturas, cada una a no más de 3" de donde la linea central se encuentra con una esquina o borde de la mesa, puedes revelar esta Intriga para ganar 1 PV.

End

Al final de la partida, si tienes dos miniaturas, cada una a no más de 3" de donde la linea central se encuentra con una esquina o borde de la mesa, gana 1 PV.

# RONDA 4 RECKONING

**Jugador:**

**Facción:**

**Rival:**

**Facción:**

## Puntuación: (VP)

| Estrategia Reckoning | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Intriga 1 | | | | |
| Intriga 2 | | | | |

**Total Propio:** /8

## Puntuación: (VP)

| Estrategia Reckoning | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Intriga 1 | | | | |
| Intriga 2 | | | | |

**Total Rival:** /8

### Estrategia (Reckoning)

Al final de cada Turno, una Banda gana 1 PV si se han matado más enemigos ese Turno que PVs se tienen en esta Estrategia, o si no quedan más miniaturas enemigas en juego.

Para esta Estrategia, los Lideres y Masters enemigos cuentan como 3 miniaturas cuando se les mata y los Henchman enemigos cuentan como 2 miniaturas cuando se les mata.

### Intrigas (Escoge 2)

#### Deliver a Message

Al comienzo de la partida, escoge en secreto un Lider o Master enemigo.

Reveal

Durante su Activación, una miniatura amiga a no más de 1" de la miniatura escogida en secreto puede realizar una Acción de Interactuar con la miniatura escogida en secreto como objetivo (la miniatura escogida en secreto no se considera estar trabando a la miniatura amiga para esta Acción de Interactuar). Si realiza la Acción, revela esta Intriga para ganar 1 PV.

End

Al final de la partida, si la miniatura escogida en secreto sigue en juego y a no más de 2" de un Marcador de Intriga amiga; o si tras revelar esta Intriga, la miniatura escogida en secreto fue matada por una miniatura que considerase amiga, gana 1 PV.

#### Dig their Graves

Reveal

Tras matar a una miniatura enemiga a no más de 1" de uno o mas Marcadores de Intriga, puedes revelar esta Intriga y retirar uno de esos Marcadores de Intriga para ganar 1 PV.

End

Al final de la partida, si tienes 3 o más Marcadores de Intriga diferentes a no más de 1" de tres Marcadores de Cadáver o Chatarra diferentes, puedes retirar 3 Marcadores de Intriga entre esos para ganar 1 PV.

#### Vendetta

Al comienzo de la partida, escoge en secreto una miniatura amiga no-Totem y una miniatura enemiga no-Lider con un Coste superior.

Reveal

Al finalizar la Activación de la miniatura amiga, si consigio dañar a la miniatura enemiga escogida en secreto y la miniatura enemiga tiene la mitad o menos de su Salud máxima (pero sigue en juego), puedes revelar esta Intriga para ganar 1 PV.

End

Al final de la partida, si la miniatura amiga sigue en juego y la miniatura enemigo no sigue en juego, gana 1 PV.

#### Hold Up their Forces

Reveal

Al final del Turno, si tienes dos o más miniaturas amigas, cada una trabada con un enemigo distinto de un coste superior al suyo, puedes revelar esta Intriga para ganar 1 PV.

End

Al final de la partida, si tienes dos o mas miniaturas amigas, cada una trabada con un enemigo distinto de un coste superior al suyo, gana 1 PV.

#### Search The Ruins

Reveal

Al final del Turno, si tienes dos o más Marcadores de Intriga amigos en la mitad enemiga de la mesa, cada uno en contacto con una pieza de escenografía distinta, puedes revelar esta Intriga y quitar 2 de esos Marcadores de Intriga para ganar 1 PV.

End

Al final de la partida, si tienes tres o más Marcadores de Intriga en la mitad enemiga de la mesa, cada una en contacto con una pieza de escenografía distinta, puedes quitar tres de esos Marcadores de Intriga para ganar 1 PV.

# RONDA 5 TURF WAR

**Jugador:**

**Facción:**

**Rival:**

**Facción:**

## Puntuación: (VP)

Estrategia
**Turf War**

Intriga 1

Intriga 2

**Total Propio:** /8

## Puntuación: (VP)

Estrategia
**Turf War**

Intriga 1

Intriga 2

**Total Rival:** /8

### Estrategia (Turf War)

Divide la mesa en cuatro cuartos. En el centro de cada cuarto, Suelta un Marcador de Estrategia neutral. Suelta otro Marcador de Estrategia en el centro de la mesa. Los Marcadores de Estrategia son Impasables.

Los Marcadores de Estrategia pueden ser amigos, neutrales o enemigos. Un Marcador de Estrategia amigo para un jugador es enemigo para el otro (y vice versa). Una miniatura puede realizar la Accion de Interactuar teniendo como objetivo un Marcador de Estrategia en contacto con su peana para cambiar su alineamiento de enemigo a neutral o de neutral a amigo.

Cuando una miniatura amiga mata a una miniatura enemiga, puede cambiar un Marcador de Estrategia situado en el mismo cuarto que la miniatura matada de enemigo a neutral, si fuera posible (el Marcador del centro de la mesa se considera que esta en los cuatro cuartos).

Si una miniatura esta en varios cuartos, la miniatura que lo mato puede decidir en cual de los cuartos estaba la miniatura matada.

Al final de cada Turno, una Banda gana 1 PV si tiene más Marcadores de Estrategia amigos que PVs se tienen en esta Estrategia.

### Intrigas (Escoge 2)

**Outflank**

Reveal

Al final del Turno, si tienes dos miniaturas, cada una a no más de 3" de donde la linea central se encuentra con una esquina o borde de la mesa, puedes revelar esta Intriga para ganar 1 PV.

End

Al final de la partida, si tienes dos miniaturas, cada una a no más de 3" de donde la linea central se encuentra con una esquina o borde de la mesa, gana 1 PV.

**Assassinate**

Reveal

Al final del Turno, si el Líder enemigo esta en juego y tiene la mitad o menos que su Salud máxima, puedes revelar esta Intriga para ganar 1 PV.

End

Al final de la partida, si el Líder enemigo no esta en juego, ganas 1 PV.

**Hold Up their Forces**

Reveal

Al final del Turno, si tienes dos o más miniaturas amigas, cada una trabada con un enemigo distinto de un coste superior al suyo, puedes revelar esta Intriga para ganar 1 PV.

End

Al final de la partida, si tienes dos o mas miniaturas amigas, cada una trabada con un enemigo distinto de un coste superior al suyo, gana 1 PV.

**Dig their Graves**

Reveal

Tras matar a una miniatura enemiga a no más de 1" de uno o mas Marcadores de Intriga, puedes revelar esta Intriga y retirar uno de esos Marcadores de Intriga para ganar 1 PV.

End

Al final de la partida, si tienes 3 o más Marcadores de Intriga diferentes a no más de 1" de tres Marcadores de Cadáver o Chatarra diferentes, puedes retirar 3 Marcadores de Intriga entre esos para ganar 1 PV.

**Deliver a Message**

Al comienzo de la partida, escoge en secreto un Lider o Master enemigo.

Reveal

Durante su Activación, una miniatura amiga a no más de 1" de la miniatura escogida en secreto puede realizar una Acción de Interactuar con la miniatura escogida en secreto como objetivo (la miniatura escogida en secreto no se considera estar trabando a la miniatura amiga para esta Acción de Interactuar). Si realiza la Acción, revela esta Intriga para ganar 1 PV.

End

Al final de la partida, si la miniatura escogida en secreto sigue en juego y a no más de 2" de un Marcador de Intriga amiga; o si tras revelar esta Intriga, la miniatura escogida en secreto fue matada por una miniatura que considerase amiga, gana 1 PV.