# RONDA A PUBLIC ENEMIES

**Jugador:**

**Facción:**

**Rival:**

**Facción:**

## Puntuación: (VP)

Estrategia
**Public Enemies**

Intriga 1

Intriga 2

**Total Propio:** /8

## Puntuación: (VP)

Estrategia
**Public Enemies**

Intriga 1

Intriga 2

**Total Rival:** /8

### Estrategia (Public Enemies)

Despues de que una miniatura elimine a una miniatura enemiga, gana una cantidad de Bounty Tokens dependiendo del Coste de la miniatura enemiga:

- 1-6: 1
- 7-8: 2
- 9+: 3

Si una miniatura es eliminada por una miniatura controlada por un amigo o una Condición, el rival puede otorgarle los Bounty Tokens a una miniatura en LdV de la miniatura eliminada.

Al final de cada Turno, una Banda puede descartar todos los Bounty Tokens de cualquier cantidad de miniaturas amigas en juego. Después esa Banda consigue 1 PV si no quedan miniaturas enemigas en juego o si se descartó de las menos X Bounty Tokens, donde X es igual a los PV ganados por esta Estrategia, más 2.

### 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 4" y LdV 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 igual o superior.

Reveal

Al finalizar la Activación de la miniatura amiga escogida, 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.

#### 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" y LdV 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.

#### Catch and Release

Al comienzo de la partida, escoge en secreto un Minion amigo.

Reveal

Al final del Turno, si la miniatura escogida está a no más de 1" y LdV de un Master o Henchman enemigo y no está trabada por ninguna otra miniatura enemiga, gana 1 PV.

End

Al final de la partida, si la miniatura escogida sigue en juego en la mitad enemiga de la mesa y no esta trabada, gana 1 PV.

# RONDA 8 SYMBOLS OF AUTHORITY

**Jugador:**

**Facción:**

**Rival:**

**Facción:**

## Puntuación: (VP)

Estrategia
**Symbols of Authority**

Intriga 1

Intriga 2

**Total Propio:** /8

## Puntuación: (VP)

Estrategia
**Symbols of Authority**

Intriga 1

Intriga 2

**Total Rival:** /8

### Estrategia (Symbols of Authority)

Antes de Desplegar, empezando por el Defensor, los jugadores se alternan Creando cuatro Marcadores de Estrategia en su Mitad de la Mesa, al menos a 8" de distancia de otro Marcador de Estrategia y que no este en la Zona de Despliegue de ningún jugador.

Los Marcadores de Estrategia son Concealing e Impassable.

Una miniatura controlada por un amigo con su peana en contacto con un Marcador de Estrategia enemigo puede realizar la Accion de Interactuar para quitar el Marcador de Estrategia.

Al final de cada Turno, una Banda gana 1 PV si eliminó un Marcador de Estrategia enemigo ese Turno.

### Intrigas (Escoge 2)

**Take Prisoner**

Al comienzo de la partida, escoge en secreto un Minion o Enforcer enemigo.

Reveal

Al final del Turno, si tienes una miniatura amiga trabada con la miniatura escogida y no hay más miniaturas enemigas a no más de 4" y LdV de la miniatura escogida, puedes revelar esta 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.

**Hidden Martyrs**

Al comienzo de la partida, escoge en secreto dos miniaturas amigas no-Líder cuyo coste conjunto sea igual o inferior a 13.

Reveal

Al final del Turno, si exactamente una de las miniaturas escogidas fue eliminada por una miniatura controlada por el enemigo este Turno, gana 1 PV.

End

Al final de la partida, si exactamente una de las miniaturas escogidas está trabada por una miniatura enemiga de Mayor Coste y la miniatura escogida tiene más de la mitad del máximo de su Vida, gana 1 PV.

**Sabotage**

Al comienzo de la partida, escoge en secreto una pieza de escenografía a no más de 3" de la Zona de Despliegue enemiga.

Reveal

Al final del Turno, si tienes dos o más Marcadores de Intriga amigos a no más de 2" de la pieza de escenografía escogida, en la Mitad de la Mesa enemiga, y que no se encuentre a 3" o menos y LdV de una miniatura enemiga, puedes retirar dos de esos Marcadores de Intriga para ganar 1 PV.

End

Al final de la partida, si la pieza de escenografía escogida no tiene Marcadores de Intriga enemigos a 2" o menos y tiene al menos un Marcador de Intriga amigo a no más de 2" en la Mitad de La Mesa enemiga, puedes retirar uno de esos Marcadores de Intriga para ganar 1 PV.

**Let Them Bleed**

Reveal

Al final del Turno, si hay dos miniaturas enemigas en juego que tienen (o están empatadas por) el Coste más alto y ambas miniaturas están a la mitad o menos de su Vida máxima, gana 1 PV. Los Líderes y miniaturas con Summon Upgrades son ignoradas para revelar esta Intriga.

End

Al final de la partida, si no hay más de una miniatura enemiga sin Summon Upgrade cuya Vida sea igual a su Vida máxima, gana 1 PV.

**Leave Your Mark**

Reveal

Al final del Turno, si tienes un Marcador de Intriga amigo a no más de 1" del Punto Central de la Mesa y el rival no lo tiene, puedes retirar ese Marcador de Intriga para ganar 1 PV.

End

Al final de la partida, si tienes tres o más Marcadores de Intriga amigos a no más de 4" del Punto Central de la Mesa, puedes retirar tres de esos Marcadores de Intriga para ganar 1 PV.

# RONDA C CORRUPTED LEY LINES

**Jugador:**

**Facción:**

**Rival:**

**Facción:**

## Puntuación: (VP)

Estrategia
**Corrupted Ley Lines**

Intriga 1

Intriga 2

**Total Propio:** /8

## Puntuación: (VP)

Estrategia
**Corrupted Ley Lines**

Intriga 1

Intriga 2

**Total Rival:** /8

### Estrategia (Corrupted Ley Lines )

Antes de Desplegar, Suelta un Marcador de Estrategía Neutral en el centro de cada cuadrante de la mesa, despues Suelta otro Marcador de Estrategía Neutral en el Punto Central.

Los Marcadores de Estrategía son Ht 5, Blocking, Impassable.

Despues de Desplegar, cada Banda coloca un Lodestone Token en una miniatura amiga en juego. Las miniaturas con Lodestone Tokens no pueden ser Colocadas.

Miniaturas controladas por un amigo a no más de 1" de una miniatura amiga con un Lodestone Token pueden realizar la Acción de Interactuar para pasarle ese Lodestone Token a otra miniatura amiga a no más de 6" y en LdV.

Antes de que una miniatura con Lodestone Token se retirase de la mesa (eliminada, Enterrada, etc.), mueve su Lodestone Token a la miniatura amiga más cercana (ignorando LdV).

Al final de cada Turno, una Banda puede reclamar cualquier Marcador de Estrategía en contacto con la peana de una miniatura amiga con Lodestone Token (Los Marcadores de Estrategía pueden ser reclamados por varias Bandas). Despues, una Banda gana 1PV si tiene más Marcadores de Estrategía reclamados que PV ganados por esta Estrategía.

### 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" y LdV 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.

#### Research Mission

Reveal

Al final del Turno, si tienes una miniatura amiga a no más de 4" y LdV de tres o más tipos de Marcadores distintos en la Mitad de la Mesa enemiga, incluyendo Marcadores de Estrategía, gana 1 PV.

End

Al final de la partida, si tienes tres o más miniaturas amigas cada una a no más de 2" y LdV de un tipo de Marcador distinto en la Midad de la Mesa enemiga, incluyendo Marcadores de Estrategía, gana 1 PV.

#### Spread Them Out

Reveal

Al final del Turno, si tienes tres o más Marcadores de Intriga amigos en la Mitad de la Mesa enemiga cada uno de ellos al menos 10" de los otros, puedes retirar tres de esos Marcadores de Intriga para ganar 1 PV.

End

Al finalizar la partida, si tienes tres o más Marcadores de Intriga amigos en la Mitad de la Mesa enemiga cada uno de ellos al menos 10" de los otros, puedes retirar tres de esos Marcadores de Intriga para ganar 1 PV.

#### Runic Binding

Reveal

Al final del Turno, si tienes tres o más Marcadores de Intriga amigos a no más de 10" entre ellos que tengan tres o más miniaturas enemigas dentro de la zona formada entre los Marcadores, puedes retirar todos los Marcadores de Intriga que cumplan las condiciones para puntuar esta Intriga y ganar 1 PV.

End

Al final de la partida, si tienes tres o más Marcadores de Intriga a no más de 5" de la misma miniatura enemiga, puedes retirar tres de esos Marcadores de Intriga para ganar 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.