RONDA 1 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)

Después de elegir las Zonas de Despliegue, coloca un Marcador de Estrategia Neutral en el centro de cada cuarto de la mesa y coloca otro Marcador de Estrategia Neutral en el Centro de la mesa.

Los Marcadores de Estrategia tienen Altura 5 y son **Blocking** e **Impassable**.

Después del Despliegue, cada Banda coloca una Ficha de Magnetita en una miniatura aliada en juego. Las miniaturas con Fichas de Magnetita no pueden ser Reubicadas.

Las miniaturas Aliadas con una Ficha de Magnetita o a 1" de una miniatura Aliada con una Ficha de Magnetita pueden realizar la acción Interactuar para mover esa Ficha de Magnetita a otra miniatura Aliada en un radio de 6".

Antes de que una miniatura con una Ficha de Magnetita sea eliminada de la mesa (muere, es Enterrada, etc.), mueve su Ficha de Magnetita a la miniatura aliada más cercana (ignorando LdV).

Al final de cada turno, una Banda puede reclamar cualquier Marcador de Estrategia en contacto base con una miniatura Aliada con una Ficha de Magnetita (los Marcadores de Estrategia pueden ser reclamados por varias Bandas). Entonces, una Banda gana 1 VP si ha reclamado más Marcadores de Estrategia que PV obtenidos por esta Estrategia..

Intrigas (Escoge 2)

Breakthrough

Reveal

Al final del Turno, si tienes uno o más Marcadores de Intriga aliados y una miniatura aliada en la Zona de Despliegue enemiga, y no hay miniaturas enemigas a 4" y LdV de esa miniatura, puedes revelar esta Intriga y retirar uno de esos Marcadores de Intriga para ganar 1 VP.

End

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

Detonate charges

Reveal

Al final del Turno, si tienes dos o más Marcadores de Intriga aliados a 2" de una misma miniatura enemiga, puedes revelar esta Intriga y retirar dos de esos Marcadores de Intriga para ganar 1 VP.

End

Al final de la partida, si tienes dos o más Marcadores de Intriga aliados a 2" de la misma miniatura enemigo, puedes retirar dos de esos Marcadores de Intriga para ganar 1 VP.

Hidden Martyrs

Al inicio de la partida, elige en secreto dos miniaturas aliadas con un coste combinado total de 13 o menos (excepto al Líder).

Reveal

Al final del Turno, si una de las miniaturas elegidas fue asesinada por una miniatura controlada por el enemigo este Turno, ganas 1 VP.

End

Al final de la partida, si una de las miniaturas elegidas está trabada con una miniatura enemiga de mayor Coste y esa miniatura elegida tiene más de la mitad de su salud máxima ganas 1 VP.

Spread them out

Reveal

Al final del Turno, si tienes tres o más Marcadores de Intriga aliados en la mitad de la mesa enemiga cada uno al menos a 10" de distancia de los demás, puedes retirar tres de estos Marcadores de Intriga para ganar 1 VP.

End

Al final de la partida, si tienes tres o más Marcadores de Intriga aliadas en la mitad de la mesa enemiga cada uno al menos 10" de distancia de los demás, puedes retirar tres de estos Marcadores de Intriga para ganar 1 VP.

Catch and release

Al inicio de la partida, elige en secreto un Secuaz aliado.

Reveal

Al final del Turno, si la miniatura elegida a de 1" y en LdV de un Maestro o Lugarteniente enemigo y no está trabada por otra miniatura enemiga, gana 1 VP.

End

Al final de la partida, si la miniatura elegida está en juego, en la mitad de la mesa enemiga y no está trabada, gana 1 VP.

RONDA 2 BREAK THE LINE

Jugador:

Facción:

Rival:

Facción:

Puntuación: (VP)

Estrategia
Break the line

Intriga 1

Intriga 2

Total Propio: /8

Puntuación: (VP)

Estrategia
Break the line

Intriga 1

Intriga 2

Total Rival: /8

Estrategia (Break the line)

Después de que se elijan las Zonas de Despliegue, comenzando por el jugador Defensor, cada jugador se alterna para colocar dos Marcadores de Estrategia centrados en la Línea Central de la mesa, al menos a 6" de distancia de otro Marcador de Estrategia.

Los Marcadores de Estrategia son **Concealing** e **Impassable**.

Las miniaturas Aliadas en contacto con peana con un Marcador de Estrategia pueden realizar la Acción **Interactuar** para Reubicar ese Marcador de Estrategia en cualquier lugar en LdV y a 2" de su posición actual.

Al final de cada Turno, una Banda gana 1 VP si hay más Marcadores de Estrategia completamente en la mitad de la mesa enemiga que los VP que ha ganado con esta Estrategia.

Los Marcadores de Estrategia que estén a 8" o más de la Línea Central cuentan como dos.

Intrigas (Escoge 2)

Detonate charges

Reveal

Al final del Turno, si tienes dos o más Marcadores de Intriga aliados a 2" de una misma miniatura enemiga, puedes revelar esta Intriga y retirar dos de esos Marcadores de Intriga para ganar 1 VP.

End

Al final de la partida, si tienes dos o más Marcadores de Intriga aliados a 2" de la misma miniatura enemigo, puedes retirar dos de esos Marcadores de Intriga para ganar 1 VP.

Assassinate

Reveal

Al final del turno, si el Líder enemigo sigue en la partida y le quedan la mitad o menos de su salud máxima, puedes revelar este esquema para ganar 1 VP.

End

Al final de la partida, gana 1 VP si el Líder enemigo no sigue en el juego.

Claim jump

Al inicio de la partida, elige en secreto una miniatura aliada (excepto al Líder).

Reveal

Al final del turno, si no hay miniaturas enemigas a 3" y LdV de la miniatura elegida en secreto, y esa miniatura está en un radio de 2"del Punto Central, puedes revelar esta Intriga para ganar 1 VP.

End

Al final de la partida, si la miniatura elegida en secreto está a 2" del Punto Central y le quedan la mitad o más de su salud máxima, ganas 1 VP.

Let them Bleed

Reveal

Al final del Turno, si tienes dos o más Marcadores de Intriga aliados a 2" de una misma miniatura enemiga, puedes revelar esta Intriga y retirar dos de esos Marcadores de Intriga para ganar 1 VP.

End

Al final de la partida, si tienes dos o más Marcadores de Intriga aliados a 2" de la misma miniatura enemigo, puedes retirar dos de esos Marcadores de Intriga para ganar 1 VP.

Spread them out

Reveal

Al final del Turno, si tienes tres o más Marcadores de Intriga aliados en la mitad de la mesa enemiga cada uno al menos a 10" de distancia de los demás, puedes retirar tres de estos Marcadores de Intriga para ganar 1 VP.

End

Al final de la partida, si tienes tres o más Marcadores de Intriga aliadas en la mitad de la mesa enemiga cada uno al menos 10" de distancia de los demás, puedes retirar tres de estos Marcadores de Intriga para ganar 1 VP.

RONDA 3 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)

Después de elegir las Zonas de Despliegue, coloca un Marcador de Estrategia Neutral en el centro de cada cuadrante de la mesa y coloca otro Marcador de Estrategia neutral en el Centro nde la mesa.

Los Marcadores de Estrategia tienen Altura 5 y son **Blocking** e **Impassable**.

Los Marcadores de Estrategia pueden ser aliados, neutrales o enemigos. Un Marcador de Estrategia aliado para un jugador es enemigo para el otro (y viceversa). Una miniatura controlada por ti puede realizar la Acción Interactuar en contacto con peana con el Marcador de Estrategia para cambiar el Marcador de Estrategia de enemigo a neutral o de neutral a aliado.

Cuando una miniatura aliada mata a una miniatura enemiga, puede cambiar un Marcador de Estrategia en el mismo cuadrante de la mesa que la miniatura eliminada de enemigo a neutral, si es posible (el Marcador en el centro se considera que está en todos los cuadrantes de la mesa).

Si una miniatura está en más de un cuadrante de la mesa, la miniatura que lo mató puede decidir en qué cuadrante de la mesa estaba la miniatura asesinada.

Al final de cada turno, una Banda gana 1 VP si tiene más Marcadores de Estrategia aliados de los VP anotados con esta Estrategia.

Intrigas (Escoge 2)

Death beds

Al inicio de la partida, elige en secreto un tipo de Marcador (excepto de Intriga).

Reveal

Después de matar una miniatura enemiga a 2" de uno o más Marcadores de Intriga aliados y uno o más de los Marcadores elegidos en secreto, puedes revelar este esquema y retirar uno de esos Marcadores de Intriga para ganar 1 VP.

End

Al final de la partida, si tienes dos o más Marcadores de Intriga diferentes en un radio de 2" de un Marcador diferente del tipo elegido en la mitad de la mesa enemiga, puedes retirar dos de esos Marcadores de Intriga para ganar 1 VP.

Breakthrough

Reveal

Al final del Turno, si tienes uno o más Marcadores de Intriga aliados y una miniatura aliada en la Zona de Despliegue enemiga, y no hay miniaturas enemigas a 4" y LdV de esa miniatura, puedes revelar esta Intriga y retirar uno de esos Marcadores de Intriga para ganar 1 VP.

End

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

Let them Bleed

Reveal

Al final del Turno, si tienes dos o más Marcadores de Intriga aliados a 2" de una misma miniatura enemiga, puedes revelar esta Intriga y retirar dos de esos Marcadores de Intriga para ganar 1 VP.

End

Al final de la partida, si tienes dos o más Marcadores de Intriga aliados a 2" de la misma miniatura enemigo, puedes retirar dos de esos Marcadores de Intriga para ganar 1 VP.

Research mission

Reveal

Al final del turno, si tienes una miniatura aliada a 4" y LdV de tres o más tipos diferentes de Marcadores en la mitad de la mesa enemiga, ganas 1 VP.

End

Al final de la partida, si tienes tres o más miniaturas aliadas cada una a 2" y LdV de un tipo diferente de Marcador en la mitad de la mesa enemiga, ganas 1 VP.

Claim jump

Al inicio de la partida, elige en secreto una miniatura aliada (excepto al Líder).

Reveal

Al final del turno, si no hay miniaturas enemigas a 3" y LdV de la miniatura elegida en secreto, y esa miniatura está en un radio de 2"del Punto Central, puedes revelar esta Intriga para ganar 1 VP.

End

Al final de la partida, si la miniatura elegida en secreto está a 2" del Punto Central y le quedan la mitad o más de su salud máxima, ganas 1 VP.