RONDA 1 PLY FOR INFORMATION

Jugador:

Facción:

Puntuación: (VP)

Estrategia
Ply for Information

Intriga 1

Intriga 2

Total Propio: /10

Banda Completamente Pintada

Rival:

Facción:

Puntuación: (VP)

Estrategia
Ply for Information

Intriga 1

Intriga 2

Total Rival: /10

Banda Completamente Pintada

Estrategia (Ply for Information)

En cualquier turno tras el primero, las miniaturas No-Peón pueden realizar una (1) acción de interactuar, tomando como objetivo una miniatura con la que estén trabada que no tenga aún la condición "Acumulando Información", para ganar la siguiente condición hasta el final de la partida.

"Acumulando información": Esta condición es retirada si esta miniatura sufre Daño Severo.

No se puede ganar esta condición de otra manera que no sea la descrita en la estrategia.

Puntos de Victoria:

Al final de cada turno tras el primero, la banda con más miniaturas amigas con la condición "Acumulando Información" consigue 1 PV. Después, elimina la condición "Acumulando Información" de todas las miniatura en juego.

Intrigas (Escoge 2)

Surround Them

Esta intriga no puede empezar revelada.

Al final de la partida, esta banda gana 1 PV si tiene un marcador de intriga a no más de 6" de una esquina en la zona de despliegue enemiga.

Al final de la partida, esta banda gana 1 PV por cada otra esquina con un marcador de intriga amigo a no más de 6" (hasta un máximo de 2 PV). Sólo puede contar una de las esquinas en la zona de despliegue amiga para esta intriga.

Dig their Graves

Esta intriga no puede empezar revelada. Revélala una vez esta banda haya conseguido algún *VP* mediante esta intriga.

Una vez por turno, después de que esta Banda mate o sacrifique una miniatura enemiga No-Peón a no más de 4" de un Marcador de Intriga amigo de esta Banda, gana *1 VP*, después tu rival puede retirar un Marcador de Intriga amigo de tu Banda a no más de 4" de la miniatura asesinada (o sacrificada).

Undercover Entourage

Esta intriga no puede empezar revelada.

Cuando se selecciona esta intriga, anota el nombre de un Henchmann o Master de tu Banda. Al final de la partida, si la miniatura escogida está en la mitad de la mesa correspondiente al oponente gana 1 PV.

Si está en la zona de despliegue enemiga al final de la partida, gana 1 PV adicional.

Si la miniatura elegida está en la mitad del enemigo al final de la partida y tiene la mitad o más de sus heridas, esta banda gana 1 PV adicional.

Inescapable Trap

Esta intriga no puede empezar revelada. Revélala una vez esta banda haya conseguido algún *VP* mediante esta intriga.

Al final de cada turno después del primero, esta banda gana 1 PV si hay dos o más miniaturas No-Peón enemigas que estén a no más de 3" de un marcador de intriga amigo de esta Banda. Después, retira uno de los marcadores de intriga que cumpla la condición.

Show of Force

Esta intriga no puede empezar revelada. Revélala una vez esta banda haya conseguido algún *VP* mediante esta intriga.

Al final de cada turno tras el primero, cuenta el número de Upgrades boca arriba con un coste superior a 0 unidos a una miniatura No-Master a no más de 6" del centro de la mesa. Los Upgrades que comienzan el juego unidos a un Máster no cuentan para el total.

Si la banda tiene al menos un Upgrade que puede contar y tiene un número total de Upgrades legales para la intriga superiores a los de la banda enemiga, esta banda logra 1 PV.

RONDA 2 SUPPLY WAGONS

Jugador:

Facción:

Rival:

Facción:

Puntuación: (VP)

Estrategia
Supply Wagons

Intriga 1

Intriga 2

Total Propio: /10

Banda Completamente Pintada

Puntuación: (VP)

Estrategia
Supply Wagons

Intriga 1

Intriga 2

Total Rival: /10

Banda Completamente Pintada

Estrategia (Supply Wagons)

Antes de que los jugadores desplieguen sus miniaturas, comenzando con el segundo jugador, cada jugador coloca un marcador amigo de Vagón de suministros en cualquier lugar dentro de su zona de despliegue. Este marcador es de 50mm, altura 3, cobertura solida, impasables y bloquean línea de visión.

Especial:

Las miniaturas No-Peón en contacto con el marcador pueden tomar una (1) acción de interactuar para empujar (push) el marcador en cualquier dirección, ignorando miniaturas intermedias.

Si este marcador entrase en contacto con terreno impasable, se detiene en contacto peana con peana con el terreno. Si el terreno era un Marcador de Terreno, retira ese marcador y continua con el push. El marcador no puede finalizar el push en contacto con la base de otra miniatura.

La distancia del push dependerá del tamaño de la base de la miniatura que realiza el push:

30 mm: hasta 2" | 40 mm: hasta 3"" | 50 mm: hasta 4"

Puntos de Victoria:

Al final de cada turno tras el primero, una banda gana 1 VP si tiene un marcador de Vagón de suministros amigo al menos parcialmente en el lado de la mesa correspondiente al oponente.

Intrigas (Escoge 2)

Guarded Treasure

Esta intriga no puede empezar revelada. Revélala una vez esta banda haya conseguido algún *VP* mediante esta intriga.

Al final de cada turno tras el primero, si esta banda tiene al menos dos marcadores de intriga a no más de 2"de la línea central, que estén al menos a 8" el uno del otro, con al menos una miniatura No-Peón ó No-Minion a no más de 3" de cada marcador de intriga, esta banda gana 1 PV y retira todos los marcadores de intriga amigos a 2" del centro.

Covert Breakthrough

Esta intriga no puede empezar revelada.

Al final de la partida, esta banda gana 1 PV por cada marcador de intriga a no más de 6" de la zona de despliegue enemiga.

Hold Up Their Forces

Esta intriga no puede empezar revelada. Revélala una vez esta banda haya conseguido algún *VP* mediante esta intriga.

Al final de cada turno después del primero, esta banda logra 1 PV si tiene al menos una miniatura No-Peón trabado con al menos dos miniaturas enemigas que no estén trabadas con otras miniaturas amigas.

Take Prisoner

Esta intriga no puede empezar revelada.

Cuando seleccionas esta intriga, anota una miniatura enemiga. Al final del juego, si esta banda tiene al menos una miniatura No-Peón trabada con esta miniatura, esta banda logra 2 PV.

Si la banda consige VP con esta intriga y no hay otras miniaturas enemigas a 3" de la miniatura anotada, esta banda logra 1 PV adicional.

Inescapable Trap

Esta intriga no puede empezar revelada. Revélala una vez esta banda haya conseguido algún *VP* mediante esta intriga.

Al final de cada turno después del primero, esta banda gana 1 PV si hay dos o más miniaturas No-Peón enemigas que estén a no más de 3" de un marcador de intriga amigo de esta Banda. Después, retira uno de los marcadores de intriga que cumpla la condición.

RONDA 3 PUBLIC EXECUTION

Jugador:

Facción:

Puntuación: (VP)

Estrategia
Public Execution

Intriga 1

Intriga 2

Total Propio: /10

Banda Completamente Pintada

Rival:

Facción:

Puntuación: (VP)

Estrategia
Public Execution

Intriga 1

Intriga 2

Total Rival: /10

Banda Completamente Pintada

Estrategia (Public Execution)

En cualquier turno *después del primero*, cuando una miniatura No-Peón mate o sacrifique a una miniatura No Peón que considere enemiga, gana la siguiente condición hasta el final de la partida.

"Derramar sangre": al final de la activación de esta miniatura, elimina la condición si no hay miniaturas enemigas en línea de visión con esta miniatura.

No se puede ganar esta condición de otra manera que no sea la descrita en la estrategia.

Puntos de Victoria:

Al final de cada turno tras el primero, si una banda tiene más miniaturas en juego que tengan la condición "Derramar sangre" gana 1 PV. Después, retira la condición "Derramar sangre" de todas las miniaturas en juego.

Intrigas (Escoge 2)

Eliminate the Leadership

Esta intriga no puede empezar revelada. Revélala una vez esta banda haya conseguido algún *VP* mediante esta intriga.

La primera vez que el líder enemigo es reducido a menos de la mitad de sus heridas iniciales, esta banda gana 1 PV.

La primera vez que el líder enemigo es reducido a 0 heridas, matado, o sacrificado esta banda gana 1 PV.

Si no hay un líder enemigo en juego al final de la partida, esta banda gana 1 PV.

Covert Breakthrough

Esta intriga no puede empezar revelada.

Al final de la partida, esta banda gana 1 PV por cada marcador de intriga a no más de 6" de la zona de despliegue enemiga.

Set Up

Esta intriga no puede empezar revelada.

Cuando eliges esta intriga, anota una miniatura enemiga Master, Henchman o Enforcer.

Una vez por partida, al final de cualquier turno, esta banda puede revelar esta intriga para ganar un número de PV igual al número de marcadores de intriga amigos que estén a 4" de la miniatura enemiga. Después, retira todos los marcadores de intriga amigos a 4" de la miniatura enemiga anotada.

Recover Evidence

Esta intriga no puede empezar revelada. Esta intriga se puede revelar al inicio de cualquier turno. Tras revelar esta intriga, el enemigo elige 5 de sus miniaturas en juego (o todas sus miniaturas en juego si tiene menos de 5).

Pon un marcador de evidencia enemigo en contacto con la peana de las miniaturas elegidas por el rival.

Las miniaturas de esta banda pueden utilizar una (1) acción de interactuar para retirar un marcador de evidencia enemigo en contacto con él. Si lo hace, esta banda gana 1 PV.

Public Demonstration

Esta intriga no puede empezar revelada.

Cuando se selecciona esta intriga, selecciona 3 minion de esta banda con un coste total de al menos 15 SS.

Una vez por partida, al final de cualquier turno, esta banda puede revelar esta intriga para ganar 1 PV por cada miniatura a no más de 4" y con línea de visión a un Máster, Henchman o Enforcer enemigo.

RONDA 4 SYMBOLS OF AUTHORITY

Jugador:

Facción:

Rival:

Facción:

Puntuación: (VP)

Estrategia
Symbols of Authority

Intriga 1

Intriga 2

Total Propio: /10

Banda Completamente Pintada

Puntuación: (VP)

Estrategia
Symbols of Authority

Intriga 1

Intriga 2

Total Rival: /10

Banda Completamente Pintada

Estrategia (Symbols of Authority)

Antes de que los jugadores desplieguen sus miniaturas, comenzando con el segundo jugador, cada jugador coloca 3 marcadores de estrategia. Estos marcadores son de 50 mm, altura 5, cobertura solida, impasables y bloquean línea de visión. Tienen que estar completamente colocados en la mitad del tablero correspondiente al jugador, fuera de su zona de despliegue y al menos a 10" entre ellos. Estos marcadores, no pueden ser puestos en contacto con terreno impasable.

Especial:

Cualquier turno tras el primero, las miniaturas No-Peón pueden realizar una **(1) acción de interactuar** con un marcador de estrategia a no más de 1" en el lado del tablero correspondiente a su enemigo para retirarlo del juego.

Puntos de Victoria:

Al final de cada turno tras el primero, una banda gana 1 VP si ha conseguido retirar uno o más marcadores de estrategia durante el turno en juego. Al final de la partida, la banda gana 1 PV si tiene algún marcador de estrategia en su zona del tablero..

Intrigas (Escoge 2)

Punish the Weak

Esta intriga no puede empezar revelada. Revélala una vez esta banda haya conseguido algún *VP* mediante esta intriga.
Al final de cada turno tras el primero, si al menos una miniatura enemiga Peón o Minion fuese asesinada por un Henchman o Máster de esta banda, gana 1 VP.
Al final de cada turno tras el primero, si la banda enemiga no tiene Minions o Peones fuera de su zona de despliegue, esta banda gana 1 VP. No se puede ganar más de 1 VP por turno con esta intriga.

Show of Force

Esta intriga no puede empezar revelada. Revélala una vez esta banda haya conseguido algún *VP* mediante esta intriga.
Al final de cada turno tras el primero, cuenta el número de Upgrades boca arriba con un coste superior a 0 unidos a una miniatura No-Master a no más de 6" del centro de la mesa. Los Upgrades que comienzan el juego unidos a un Máster no cuentan para el total.
Si la banda tiene al menos un Upgrade que puede contar y tiene un número total de Upgrades legales para la intriga superiores a los de la banda enemiga, esta banda logra 1 PV.

Take Prisoner

Esta intriga no puede empezar revelada.
Cuando seleccionas esta intriga, anota una miniatura enemiga. Al final del juego, si esta banda tiene al menos una miniatura No-Peón trabada con esta miniatura, esta banda logra 2 PV.
Si la banda consige VP con esta intriga y no hay otras miniaturas enemigas a 3" de la miniatura anotada, esta banda logra 1 PV adicional.

Vendetta

Esta intriga no puede empezar revelada. Revélala una vez esta banda haya conseguido algún *VP* mediante esta intriga.
El jugador Intrigante, anota una de sus miniatura No-Líder, No-Peón con un coste en SS superior a 0 y una miniatura enemiga con un coste en SS igual o superior a la miniatura amiga seleccionada.
Si el primer ataque de la miniatura amiga seleccionada es contra la miniatura enemiga seleccionada, gana 1 PV y revela este esquema.
Si la miniatura enemiga no está en juego al final de la partida y esta intriga ha sido revelada, gana 1 PV adicional.
Si la miniatura enemiga es matada por la miniatura amiga seleccionada, gana 3 VP en total.

Set Up

Esta intriga no puede empezar revelada.
Cuando eliges esta intriga, anota una miniatura enemiga Master, Henchman o Enforcer.
Una vez por partida, al final de cualquier turno, esta banda puede revelar esta intriga para ganar un número de PV igual al número de marcadores de intriga amigos que estén a 4" de la miniatura enemiga. Después, retira todos los marcadores de intriga amigos a 4" de la miniatura enemiga anotada.

RONDA 5

OURS

Jugador:

Facción:

Puntuación: (VP)

Estrategia **Ours**	
Intriga 1	
Intriga 2	
Total Propio:	/10
Banda Completamente Pintada	

Rival:

Facción:

Puntuación: (VP)

Estrategia **Ours**	
Intriga 1	
Intriga 2	
Total Rival:	/10
Banda Completamente Pintada	

Estrategia (Ours)

Divide el tablero en 4 cuadrantes de 18" por 18".

Puntos de Victoria:

Al final de cada turno tras el primero, cuenta el número de SS de todas las miniaturas amigas No-Peón en cada cuadrante, sin tener en cuenta las miniaturas invocadas, que esten parcialmente en otro cuadrante o que estén a no más de 6" del centro. La banda con el mayor número de coste en SS en el cuadrante, lo controla. Para esta estrategia los Masters y las miniaturas no masters de coste 0, cuentan como si tuviesen un valor de 10 SS.

Si una banda controla al menos dos cuadrantes, esta banda gana 1 PV.

Intrigas (Escoge 2)

Guarded Treasure

Esta intriga no puede empezar revelada. Revélala una vez esta banda haya conseguido algún *VP* mediante esta intriga.

Al final de cada turno tras el primero, si esta banda tiene al menos dos marcadores de intriga a no más de 2"de la línea central, que estén al menos a 8" el uno del otro, con al menos una miniatura No-Peón ó No-Minion a no más de 3" de cada marcador de intriga, esta banda gana 1 PV y retira todos los marcadores de intriga amigos a 2" del centro.

Covert Breakthrough

Esta intriga no puede empezar revelada.

Al final de la partida, esta banda gana 1 PV por cada marcador de intriga a no más de 6" de la zona de despliegue enemiga.

Hold Up Their Forces

Esta intriga no puede empezar revelada. Revélala una vez esta banda haya conseguido algún *VP* mediante esta intriga.

Al final de cada turno después del primero, esta banda logra 1 PV si tiene al menos una miniatura No-Peón trabado con al menos dos miniaturas enemigas que no estén trabadas con otras miniaturas amigas.

Take Prisoner

Esta intriga no puede empezar revelada.

Cuando seleccionas esta intriga, anota una miniatura enemiga. Al final del juego, si esta banda tiene al menos una miniatura No-Peón trabada con esta miniatura, esta banda logra 2 PV.

Si la banda consige VP con esta intriga y no hay otras miniaturas enemigas a 3" de la miniatura anotada, esta banda logra 1 PV adicional.

Take One For the Team

Esta intriga no puede empezar revelada. Revélala una vez esta banda haya conseguido algún *VP* mediante esta intriga.

Cuando selecciones esta intriga, anota una de las miniaturas No-Peón y No-Líder que será el "pringado". Si el "pringado" es matado o sacrificado por una miniatura enemiga, esta banda logra 1 PV.

Si la miniatura enemiga tiene un coste superior en SS al "pringado" o fue un Master, esta banda logra 1 PV adicional. Aquellos Henchman cuyo coste en SS sea de 0, cuentan como si su valor fuese de 13 SS menos su caché.

Si esta intriga es revelada durante o después del turno 4, esta banda logra 1 PV adicional.