

Pre Batalla, Despliegue y preparación

Pre Batalla.

1. Antes de tirar cualquier dado, los jugadores ajustan y definen el terreno en el campo de batalla (Acordar entre ellos o con los organizadores que elementos otorgan cobertura, etc...). Después, eligen Rasgos de Señor de la Guerra, poderes psíquicos, Reliquias y gastar puntos de mando para añadir reliquias u otros rasgos. Estos deberán ser anotados en la hoja de misión.
2. Cada equipo elige un Señor Supremo, que actuará como el Señor de la Guerra a efectos de misiones secundarias.
3. Los jugadores se enseñan mutuamente los atributos del punto anterior, de forma simultánea.

Despliegue y objetivos.

1. Los equipos tiran un dado para el despliegue. Cada jugador del equipo tira 1D6, y se suman los dados de los dos jugadores.
2. El equipo que obtenga la tirada conjunta más alta determina aleatoriamente el mapa de despliegue en las páginas 216-2017 del reglamento de warhamemr 40k, y elige su zona de despliegue.
3. Los jugadores colocan marcadores de objetivo siguiendo las indicaciones de cada misión. Las instrucciones para colocar marcadores son las siguientes:
 - a) Los objetivos deben colocarse siempre en el suelo, a nivel 0, y no pueden situarse dentro de edificios. **Pueden mover el terreno si es necesario.**
 - b) Las distancias se miden desde el punto más cercano de las miniaturas con el objetivo.
4. Cada equipo elige 3 misiones secundarias listadas a continuación. No se pueden repetir las misiones secundarias (sólo una vez cada una). Al acabar, se revelan las misiones simultáneamente.
5. El equipo que ha obtenido la mayor tirada en el paso 1 despliega el conjunto de sus ejércitos (anunciando que unidades se encuentran fuera del campo de batalla para llegar más tarde). Una vez terminado el otro equipo despliega sus ejércitos.

Determinar el primer turno

1. El equipo que ha desplegado primero tiene la iniciativa.
2. El equipo que es elegido para jugar segundo por el equipo oponente puede intentar tomar la iniciativa con un 6+ en una tirada de dado.

Duración del juego, puntuación.

Cada juego debe durar al menos 3 rondas de batalla (los organizadores procurarán controlar el tiempo máximo de cada turno para poder jugar al menos 3), pudiendo durar hasta 6 turnos. Al finalizar el juego el equipo con el mayor total de puntos es el ganador. Si un equipo abdica antes de los 3 turnos gana 0 puntos, y el otro equipo suma su total actual de puntos más 4 puntos adicionales, asumiendo que en el resto de la batalla podría cumplir los objetivos.

Objetivos principales y secundarios

OBJETIVOS PRINCIPALES

Los objetivos principales se van puntuando al final de cada turno de equipo, y ambos equipos puntúan al final de la ronda de batalla.

Objetivo principal: Puntuación en final del turno de equipo.

1. Si el equipo controla uno o más marcadores de objetivo: 1 punto
2. Si al menos una unidad enemiga ha sido destruida o ha huido del todo del campo de batalla durante el turno: 1 punto

Objetivo principal: Puntuación en final de la ronda de batalla.

1. El equipo que ha controlado más marcadores de objetivo durante su turno gana 1 punto.
2. El equipo que ha destruido a más unidades que el rival durante la ronda de batalla gana 1 punto (también cuentan las unidades destruidas en la fase de combate o de acobardamiento del turno del equipo rival).

OBJETIVOS SECUNDARIOS

Cada equipo puede puntuar hasta 4 puntos de victoria por cada uno de los objetivos secundarios hasta un total de 12 (4 por cada uno de los 3 objetivos secundarios elegidos al preparar la batalla). Estos puntos se pueden puntuar en cualquier momento salvo que se especifique lo contrario en la descripción.

() Los objetivos secundarios marcados con asterisco no pueden puntuar varias veces con una misma unidad enemiga. Si una unidad enemiga destruida puede otorgar puntos en varios objetivos secundarios, debes elegir en cuál de ellos puntuará. (P.Ej: si eliges “Marcado para Morir” y “Cazagigantes”, y has marcado un Rhino enemigo, debes decidir para cuál de los dos objetivos secundarios puntuaras cuando lo destruyas)*

*** Cazador de Cabezas:** 1pt por cada PERSONAJE enemigo destruido.

*** Matareyes:** Elige una miniatura de PERSONAJE enemigo.

- Gana 1 punto por cada 2 heridas de daño que pierda, acumulable.

- Para esta misión se puntúan también las heridas perdidas tras recuperarlas o resucitar.

- Si la miniatura elegida tiene la palabra clave VEHÍCULO o MONSTRUO, ganas 1 punto por cada 4 heridas que pierde en vez de 2.

- Si el personaje objetivo es el Señor Supremo de la Guerra enemigo, ganas 1 punto adicional si lo destruyes

(Para esta misión, Celestina y las Geminae cuentan como una miniatura)

*** Marcados para morir:** Elige 4 unidades enemigas con un poder de 7 o más. Ganas 1 punto por cada una de estas miniaturas que destruyes.

- Para puntuar contra unidades que se pueden dividir en múltiples unidades durante la partida, deberás destruir todos los componentes individuales de la unidad. Si una unidad se une a otra durante el juego, para ganar estos puntos debes destruir el conjunto entero.

*** Cazagigantes:** Ganas 1 punto por cada miniatura enemiga destruida con la palabra Monstruo o Vehículo con 7 o más heridas.

*** Cazatitantes:** Por cada 8 heridas perdidas por unidades enemigas con la palabra clave TITÁNICO durante el largo de la batalla ganas 1 punto. Debes decidir cuándo puntuar estos puntos y hacerlo de golpe. Cuando lo hagas, no podrás usar estas miniaturas para otro objetivo secundario. (P.EJ: En el turno 1 infinges 5 de daño a una miniatura Titánica, y en el turno 2 11 en otra, sumando 16 puntos de daño infligidos al empezar el T3. Entonces decides anotar estos 2 puntos en el t3. A partir de entonces, ya no podrás usar estas miniaturas enemigas para puntuar objetivos secundarios durante el resto de la batalla.

El segador: Sumas 1 punto por cada 20 miniaturas destruidas. (Las miniaturas destruidas y que retornan en el campo de batalla pueden puntuar de nuevo si se destruyen)

Reconocimiento: Tener una (al menos parcialmente) en cada cuarto de mesa al final de tu turno. Una unidad solo puede contar en un cuarto. 1 punto por turno.

Tras las líneas enemigas: Si al menos una de tus unidades está enteramente en la zona de despliegue enemiga al principio de tu turno. Otorga 1 punto. (Todas las miniaturas deben estar dentro, aun que parcialmente)

El carnícero: Otorga 1 punto si destruyes dos unidades o más durante tu turno.

Asegurar el terreno: Ganas 1 punto por cada objetivo controlado al final de la última ronda de batalla jugada.

Los Clásicos: Ganas 1 punto por cada uno de los siguientes

- Primera sangre: Una unidad enemiga es destruida en la primera ronda de batalla. (ambos equipos pueden puntuarlo)

- Asesinar al señor de la guerra: Eliminas el Señor Supremo de la Guerra enemigo.

- Rompelíneas: Tienes una de tus miniaturas en la zona de despliegue enemiga al final de la batalla.

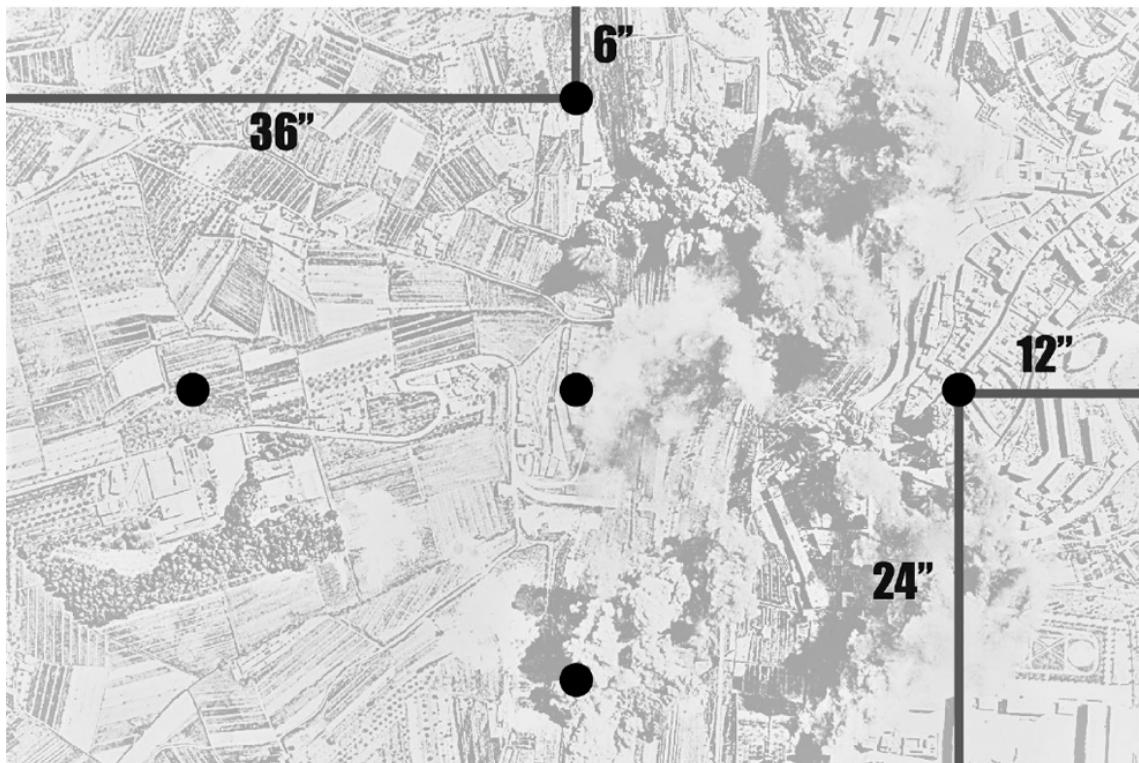
- Último golpe: Una unidad enemiga es destruida durante la última ronda de batalla. (ambos equipos pueden puntuarlo)

Misiones

3. Cruce de héroes

Despliegue: Aleatorio.

5 objetivos colocados como indicado en el mapa:



Cruce de héroes – Objetivo bonus: Si un jugador tiene una miniatura con la palabra clave PERSONAJE a 3" o menos de 3 objetivos diferentes al final de su turno, gana 1 punto.

2. Tomar lo que nos pertenece

Despliegue: Aleatorio.

5 objetivos. 1 objetivo se sitúa en el centro del campo de batalla. Despues, empezando por el equipo que no ha elegido su zona de despliegue, cada equipo coloca 1 objetivo en cualquier lugar del campo de batalla respetando las reglas de colocación de objetivos, y estando a 6" o más del borde del campo de batalla y a 12" de los demás objetivos. Luego colocan 1 objetivo en la zona de despliegue enemiga, a 6" o más del borde del campo de batalla y a 12" de los demás objetivos.

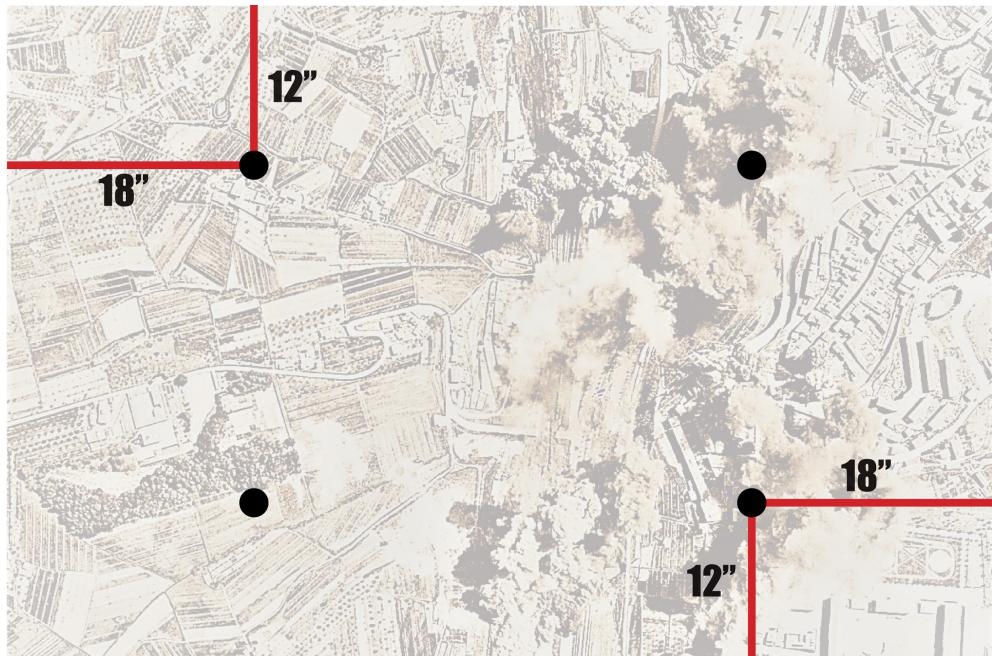


Tomar lo que nos pertenece – Objetivo bonus: Si un equipo controla los 2 objetivos que han colocado durante un turno obtienen un punto adicional (puede puntuarse en el turno del equipo o en el turno del equipo rival)

3. Suministros valiosos

Despliegue: Aleatorio.

4 objetivos situados como indicado en el mapa:



Suministros valiosos – Objetivo bonus: Antes de que el juego empiece, cada equipo elige un Objetivo Prioritario para defender, empezando por el equipo que no eligió la zona de despliegue primero. Tras definir las zonas de despliegue pero antes de empezar a desplegar, cada equipo puede mover su Objetivo prioritario 6" respecto a su posición inicial, siempre y cuando se encuentra a 6" del borde del campo de batalla, a 12" de otro objetivo y respetando las reglas para colocar objetivos.

Si un equipo controla el Objetivo Prioritario del equipo rival al final de su turno, obtiene 1 punto de victoria.

HOJA DE PUNTIACIÓN

PRIMARIO														
TU				ADVERSARIO										
RONDA DE BATALLA 1														
Turno del Jugador	Unidad Eliminada	Objetivo Controlado	Objetivo Bonus	Turno del Jugador	Unidad Eliminada	Objetivo Controlado	Objetivo Bonus							
Final de Ronda	Más unidades destruidas	Más Objetivos	Total 0-5	Turno del Jugador	Más unidades destruidas	Más Objetivos	Total 0-5							
RONDA DE BATALLA 2														
Turno del Jugador	Unidad Eliminada	Objetivo Controlado	Objetivo Bonus	Turno del Jugador	Unidad Eliminada	Objetivo Controlado	Objetivo Bonus							
Final de Ronda	Más unidades destruidas	Más Objetivos	Total 0-5	Turno del Jugador	Más unidades destruidas	Más Objetivos	Total 0-5							
RONDA DE BATALLA 3														
Turno del Jugador	Unidad Eliminada	Objetivo Controlado	Objetivo Bonus	Turno del Jugador	Unidad Eliminada	Objetivo Controlado	Objetivo Bonus							
Final de Ronda	Más unidades destruidas	Más Objetivos	Total 0-5	Turno del Jugador	Más unidades destruidas	Más Objetivos	Total 0-5							
RONDA DE BATALLA 4														
Turno del Jugador	Unidad Eliminada	Objetivo Controlado	Objetivo Bonus	Turno del Jugador	Unidad Eliminada	Objetivo Controlado	Objetivo Bonus							
Final de Ronda	Más unidades destruidas	Más Objetivos	Total 0-5	Turno del Jugador	Más unidades destruidas	Más Objetivos	Total 0-5							
RONDA DE BATALLA 5														
Turno del Jugador	Unidad Eliminada	Objetivo Controlado	Objetivo Bonus	Turno del Jugador	Unidad Eliminada	Objetivo Controlado	Objetivo Bonus							
Final de Ronda	Más unidades destruidas	Más Objetivos	Total 0-5	Turno del Jugador	Más unidades destruidas	Más Objetivos	Total 0-5							
RONDA DE BATALLA 6														
Turno del Jugador	Unidad Eliminada	Objetivo Controlado	Objetivo Bonus	Turno del Jugador	Unidad Eliminada	Objetivo Controlado	Objetivo Bonus							
Final de Ronda	Más unidades destruidas	Más Objetivos	Total 0-5	Turno del Jugador	Más unidades destruidas	Más Objetivos	Total 0-5							
SECUNDARIOS														
Tus Objetivos Secundarios				Objetivos Secundarios del Rival										
Name	1	2	3	4	Name	1	2	3	4					
Name	1	2	3	4	Name	1	2	3	4					
Name	1	2	3	4	Name	1	2	3	4					
TOTAL PUNTOS														
1	2	3	4	5	6	7		1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14		8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21		15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28		22	23	24	25	26	27	28
29	30	31	32	33	34	35		29	30	31	32	33	34	35
36	37	38	39	40	41	42		36	37	38	39	40	41	42