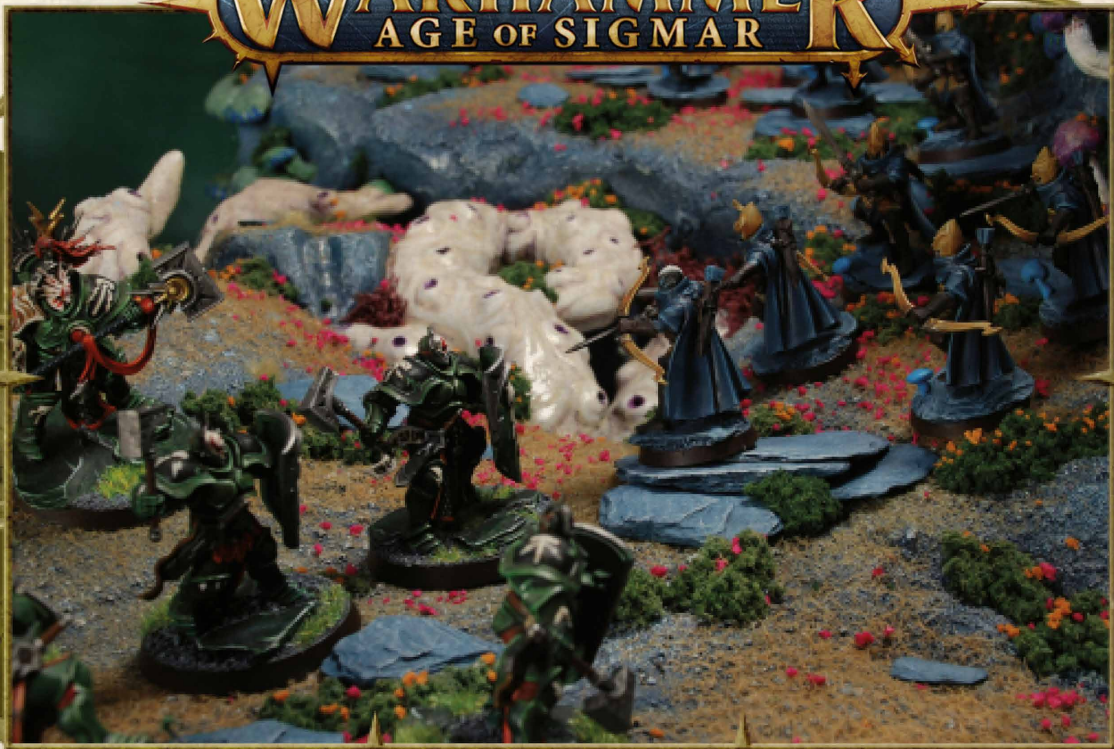




TORNEIG A 1000 PUNTS

WARHAMMER
AGE OF SIGMAR



**DIUMENGE 27 DE GENER
A PARTIR DE LES 9.30H**

**PREU INSCRIPCIÓ: 10€
PREMIS SEGONS PARTICIPACIÓ**



PROPÓSITOS SECRETOS

En ciertas batallas, hay objetivos claros y evidentes para ambos combatientes: Conquistar un puesto, destruir un artefacto... Pero a menudo, los generales involucrados tienen propósitos secretos que sólo comparten con sus lugartenientes de mayor confianza.

Antes de empezar una batalla (antes del despliegue). Ambos jugadores deberán elegir un propósito principal, que les otorgará 4 puntos, y 3 propósitos secundarios, que les otorgará 2 puntos cada uno. Deben mantenerlos secretos.

1-Misión secreta: Completas este propósito al final de cualquier fase de acobardamiento si un héroe de tu ejército está completamente en territorio enemigo, a 1" del borde del campo de batalla y a más de 12" de cualquier unidad enemiga. El héroe es retirado inmediatamente al completar este propósito.

2-Reliquias de antaño: Completas este propósito al final de la batalla si al menos un héroe enemigo equipado con un artefacto de poder es destruido mientras los héroes de tu ejército con artefactos de poder siguen en pie.

3-Aniquilar a distancia: Completas este propósito si destruyes por completo al menos 2 unidades una misma fase de disparo.

4-Baño de sangre: Completas este propósito si destruyes al menos 2 unidades en una misma fase de combate.

5-Aterrorizar: Completas este propósito si dos unidades enemigas son destruidas tras fallar un test de acobardamiento. Se puntúa al ser destruida la segunda unidad.

6-Invadir: Completas este propósito al final de la batalla si hay al menos 10 miniaturas completamente en la zona de despliegue del equipo rival.

7-Tomar tierra: Completas este propósito al final de la batalla si hay al menos una unidad de tu ejército en cada uno de los cuadrantes del campo de batalla (hay 6 cuadrantes de 60x60cm).

8-Defender las posiciones: Completas este propósito al final de la batalla si no hay ninguna unidad enemiga completamente dentro de tu zona de despliegue

9-Asesinato: Completas este propósito si consigues matar al héroe del equipo enemigo con el mayor valor en puntos que este presente desde el inicio de la primera ronda de batalla. Si dos héroes cumplen este requisito, mata cualquiera de los dos.

10-Matareyes: Completas este propósito si conseguís matar al general enemigo.

11-Rompelíneas: Completas este propósito si todas las unidades de Línea (Battleline) del enemigo que hayan empezado sobre el campo de batalla son destruidas al final de la última ronda de batalla.

12-Diezmar al enemigo: Completas este propósito al final de la batalla si al menos la mitad de las unidades enemigas presentes al inicio de la batalla son destruidas o han salido del campo de batalla.

13-Maestros arcanos: Completas este propósito si tu ejército ha conseguido lanzar al menos un hechizo cada turno y los magos han tenido más éxitos que fracasos o disipaciones cada turno.

14-Azote de magos: Completas este propósito al final de la batalla si has conseguido disipar al menos un hechizo por ronda de batalla.

15-Tomar el centro: Completas este propósito si al final de la batalla tienes al menos una unidad en el área central del mapa y no hay ninguna unidad enemiga (una área de 12" de radio desde el punto central del mapa).

16-Sacrificio Heroico: Completas este propósito inmediatamente si el héroe con el mayor número de heridas de tu ejército que no sea un general o tenga la palabra clave Behemoth muere a manos de un ataque realizado por un Héroe o Monstruo enemigo. Tu héroe debe estar presente en el campo de batalla desde el inicio de la batalla.

GIROS DE BATALLA

A veces, condiciones especiales afectan el transcurso de la batalla, sea por voluntad de los dioses, por condiciones atmosféricas o por el estado de ánimo de las tropas. Tras elegir los propósitos secretos, uno de los jugadores tira un dado. Compara el resultado con la tabla a continuación. Los efectos descritos se aplicarán a la batalla.

1- No hay Giro: No se aplican reglas especiales en la batalla.

2- A medianoche. El alcance máximo de cualquier ataque o hechizo es 12". Tira un dado al inicio de cada ronda de batalla después de la primera. Cada vez que obtengas un 4+, suma 6" al alcance máximo permitido para ataques y hechizos.

3- Descarga el rayo. Cada jugador tira 3 dados al inicio de cada una de sus fases de héroe. Por cada 6, escoge una unidad enemiga distinta y inflige 1D3 heridas mortales.

4- Deseoso de combatir. Suma 2" al atributo Movimiento de todas las miniaturas y suma 1 a todas las tiradas de correr y cargar.

5- Brisa curativa. Cada jugador puede escoger una miniatura amiga al inicio de cada una de sus fases de héroe. Cura 1D3 Heridas que se le hayan asignado.

6- Caprichos del destino. Ignora el atributo rend equivalente a la ronda de batalla en curso.

PRIMERA BATALLA

EL PORTAL ANCESTRAL

DESPLIEGUE

Los dos jugadores tiran un dado, y el que saque el resultado más alto decide qué territorio usará cada bando. Los territorios se muestran en el mapa de abajo.

Ambos jugadores se van alternando para desplegar unidades de una en una, empezando por el que ganó la tirada para determinar los territorios. Las unidades con el rol de combate Línea de Batalla deben ser desplegadas completamente dentro de su propio territorio, y a más de 12" del territorio enemigo, las que sean behemoth o artillería deben desplegar a 20" y las demás a 16". Se siguen colocando unidades de este modo hasta que ambos jugadores han desplegado todo su ejército. Si un jugador acaba antes, el oponente despliega el resto de unidades de su ejército una tras otra. En esta batalla, ambos jugadores realizan una tirada para ver quien tiene el primer turno. El jugador que haya acabado de desplegar primero suma 1 a esta tirada (si obtienen un empate con este modificador y deben volver a tirar, se sigue aplicando este modificador).

OBJETIVOS

Controlar los objetivos: Esta batalla se libra para el control de tres objetivos. Los objetivos son localizados en el borde entre los territorios de cada jugador, uno en medio del campo de batalla, y los demás a 12" de cada esquina, como mostrado en el mapa de abajo. Los jugadores puntúan 1 punto de victoria por cada objetivo que controlan al final de su turno. Si un jugador ha controlado más objetivos que el equipo rival al final de la ronda de batalla, puntúa 1 punto adicional. Para controlar un objetivo, las miniaturas deben estar a 6" o menos de este.

Aniquilar el enemigo: Si un jugador consigue eliminar una unidad enemiga durante su turno, puntúa 1 punto. Al final de la ronda, el jugador que haya destruido más unidades enemigas obtiene 1 punto de victoria adicional.

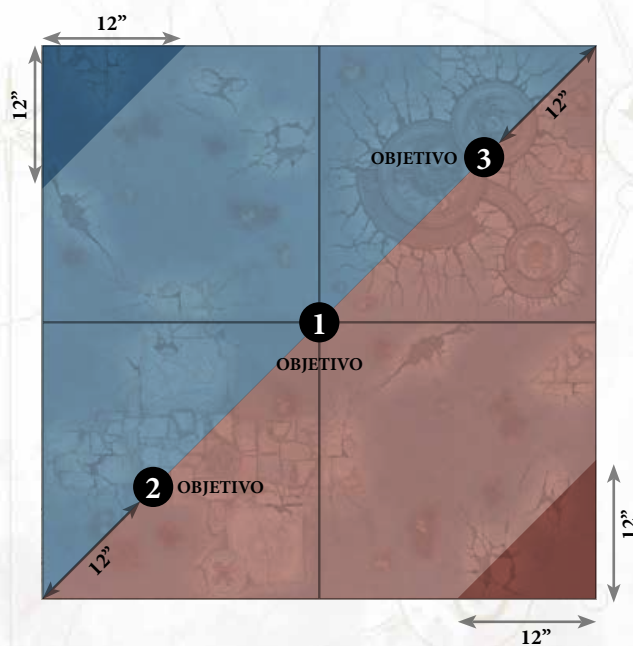
Tras las líneas enemigas: Se establece una área triangular a 12" de la esquina de la zona de despliegue de cada jugador. Esta zona se considera la zona de control de cada jugador. Al final de cada turno de un jugador, si este tiene al menos una miniatura en la zona de control enemiga, obtiene 1 punto de victoria. Si esta miniatura tiene la palabra clave HÉROE, obtiene 3 puntos de victoria.

GIROS DE BATALLA

Se aplican los Giros de Batalla

VICTORIA GLORIOSA

El jugador que obtenga más puntos de victoria consigue un resultado de **Victoria Menor**, pero en caso de obtener una victoria por más de 9 puntos se considerará una **Victoria Mayor**. Si los jugadores obtienen los mismos puntos, el resultado se considerará un **Empate**



OBJETIVO DE BATALLA

RONDA DE BATALLA 1

TU EJÉRCITO	Eliminar unidad enemiga (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Eliminar más unidades enemigas (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Control objetivo (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Más objetivos (1pto.)	<input type="checkbox"/>
EJÉRCITO RIVAL	Eliminar unidad enemiga (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Eliminar más unidades enemigas (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Control objetivo (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Más objetivos (1pto.)	<input type="checkbox"/>

RONDA DE BATALLA 2

TU EJÉRCITO	Eliminar unidad enemiga (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Eliminar más unidades enemigas (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Control objetivo (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Más objetivos (1pto.)	<input type="checkbox"/>
EJÉRCITO RIVAL	Eliminar unidad enemiga (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Eliminar más unidades enemigas (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Control objetivo (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Más objetivos (1pto.)	<input type="checkbox"/>

RONDA DE BATALLA 3

TU EJÉRCITO	Eliminar unidad enemiga (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Eliminar más unidades enemigas (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Control objetivo (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Más objetivos (1pto.)	<input type="checkbox"/>
EJÉRCITO RIVAL	Eliminar unidad enemiga (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Eliminar más unidades enemigas (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Control objetivo (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Más objetivos (1pto.)	<input type="checkbox"/>

RONDA DE BATALLA 4

TU EJÉRCITO	Eliminar unidad enemiga (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Eliminar más unidades enemigas (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Control objetivo (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Más objetivos (1pto.)	<input type="checkbox"/>
EJÉRCITO RIVAL	Eliminar unidad enemiga (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Eliminar más unidades enemigas (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Control objetivo (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Más objetivos (1pto.)	<input type="checkbox"/>

RONDA DE BATALLA 5

TU EJÉRCITO	Eliminar unidad enemiga (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Eliminar más unidades enemigas (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Control objetivo (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Más objetivos (1pto.)	<input type="checkbox"/>
EJÉRCITO RIVAL	Eliminar unidad enemiga (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Eliminar más unidades enemigas (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Control objetivo (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Más objetivos (1pto.)	<input type="checkbox"/>

OBJETIVOS BONUS.

RONDA 1 RONDA 2 RONDA 3 RONDA 4 RONDA 5

--	--	--	--	--

PROPÓSITOS SECRETOS

Prioritario (4 puntos)

TU EJÉRCITO					EJÉRCITO RIVAL						
PROPOSITO		RONDA			PROPOSITO		RONDA				
		1	2	3	4			1	2	3	4

Secundario (2 puntos)

TU EJÉRCITO					EJÉRCITO RIVAL				
PROPOSITO	RONDA				PROPOSITO	RONDA			
	1	2	3	4		1	2	3	4
	1	2	3	4		1	2	3	4
	1	2	3	4		1	2	3	4

PUNTUACIÓN

TU EJÉRCITO															EJÉRCITO RIVAL														
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90

GIRO

--

SEGUNDA BATALLA

FRAGMENTOS DE PIEDRA MALDITA

DESPLIEGUE

Los dos jugadores tiran un dado, y el que saque el resultado más alto decide qué territorio usará cada bando. Los territorios se muestran en el mapa de abajo.

Ambos jugadores se van alternando para desplegar unidades de una en una, empezando por el que ganó la tirada para determinar los territorios. Las unidades deben ser desplegadas completamente dentro de su propio territorio, y a más de 12" del territorio enemigo. Se siguen colocando unidades de este modo hasta que ambos jugadores han desplegado todo su ejército. Si un jugador acaba antes, el oponente despliega el resto de unidades de su ejército una tras otra. El jugador que acaba antes elige quien juega el primer turno.

OBJETIVOS

Caen los meteoritos: Dos meteoritos de piedra de la disformidad caen en el campo de batalla en la segunda ronda de batalla, una cayendo en el territorio de cada jugador. Cada jugador tira un dado en su segunda fase de héroe, y un meteorito cae en el centro del cuadrante en el territorio del jugador que tenga el número correspondiente, o cae en medio de su territorio de despliegue. Los meteoritos son tratados como un objetivo y otorgan una cantidad de puntos de victoria igual al número de ronda de batalla correspondiente. (Por ejemplo, en la ronda de batalla 3, los meteoritos otorgan 3 puntos de victoria cada uno). Si un jugador ha controlado ambos meteoritos en un turno y su rival no, al final de la ronda de batalla puntúa 2 puntos adicionales. Para controlar un meteorito, las miniaturas deben estar a 6" o menos de este.

Poseídos por energías impías: Los marcadores de objetivo de los meteoritos son considerados como terreno maldito. Al inicio de tu fase de héroe, puedes elegir una unidad amiga a 1" o menos de un meteorito para hacer un sacrificio; ésta sufre 1D3 heridas mortales, pero puedes repetir sus tiradas para impactar de 1 hasta tu próxima fase de héroe. Eliminar a una unidad que esté bajo estos efectos otorga 1 punto de victoria adicional.

Aniquilar el enemigo: Si un jugador consigue eliminar una unidad enemiga durante su turno, puntúa un punto. Al final de la ronda, el jugador que haya destruido más unidades enemigas obtiene 1 punto de victoria adicional.

GIROS DE BATALLA

Se aplican los Giros de Batalla

VICTORIA GLORIOSA

El jugador que obtenga más puntos de victoria consigue un resultado de **Victoria Menor**, pero en caso de obtener una victoria por más de 9 puntos se considerará una **Victoria Mayor**.

Si los jugadores obtienen los mismos puntos, el resultado se considerará un **Empate**.



OBJETIVO DE BATALLA

RONDA DE BATALLA 1

TU EJÉRCITO	Eliminar unidad enemiga (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Eliminar más unidades enemigas (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Control objetivo (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Más objetivos (1pto.)	<input type="checkbox"/>
EJÉRCITO RIVAL	Eliminar unidad enemiga (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Eliminar más unidades enemigas (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Control objetivo (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Más objetivos (1pto.)	<input type="checkbox"/>

RONDA DE BATALLA 2

TU EJÉRCITO	Eliminar unidad enemiga (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Eliminar más unidades enemigas (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Control objetivo (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Más objetivos (1pto.)	<input type="checkbox"/>
EJÉRCITO RIVAL	Eliminar unidad enemiga (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Eliminar más unidades enemigas (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Control objetivo (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Más objetivos (1pto.)	<input type="checkbox"/>

RONDA DE BATALLA 3

TU EJÉRCITO	Eliminar unidad enemiga (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Eliminar más unidades enemigas (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Control objetivo (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Más objetivos (1pto.)	<input type="checkbox"/>
EJÉRCITO RIVAL	Eliminar unidad enemiga (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Eliminar más unidades enemigas (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Control objetivo (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Más objetivos (1pto.)	<input type="checkbox"/>

RONDA DE BATALLA 4

TU EJÉRCITO	Eliminar unidad enemiga (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Eliminar más unidades enemigas (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Control objetivo (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Más objetivos (1pto.)	<input type="checkbox"/>
EJÉRCITO RIVAL	Eliminar unidad enemiga (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Eliminar más unidades enemigas (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Control objetivo (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Más objetivos (1pto.)	<input type="checkbox"/>

RONDA DE BATALLA 5

TU EJÉRCITO	Eliminar unidad enemiga (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Eliminar más unidades enemigas (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Control objetivo (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Más objetivos (1pto.)	<input type="checkbox"/>
EJÉRCITO RIVAL	Eliminar unidad enemiga (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Eliminar más unidades enemigas (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Control objetivo (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Más objetivos (1pto.)	<input type="checkbox"/>

OBJETIVOS BONUS.

RONDA 1 RONDA 2 RONDA 3 RONDA 4 RONDA 5

--	--	--	--	--

PROPÓSITOS SECRETOS

Prioritario (4 puntos)

TU EJÉRCITO					EJÉRCITO RIVAL								
PROPOSITO			RONDA		PROPOSITO			RONDA					
			1	2	3	4				1	2	3	4

Secundario (2 puntos)

TU EJERCITO					EJÉRCITO RIVAL				
PROPOSITO	RONDA				PROPOSITO	RONDA			
	1	2	3	4		1	2	3	4
	1	2	3	4		1	2	3	4
	1	2	3	4		1	2	3	4

PUNTUACIÓN

TU EJÉRCITO															EJÉRCITO RIVAL														
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90

GIRO

TERCERA BATALLA

TRINIDAD DE SANGRE

DESPLIEGUE

Los dos jugadores tiran un dado, y el que saque el resultado más alto decide qué territorio usará cada bando. Los territorios se muestran en el mapa de abajo.

Ambos jugadores se van alternando para desplegar unidades de una en una, empezando por el que ganó la tirada para determinar los territorios. Las unidades deben ser desplegadas completamente dentro de su propio territorio, y a más de 12" del territorio enemigo. Se siguen colocando unidades de este modo hasta que ambos jugadores han desplegado todo su ejército. Si un jugador acaba antes, el oponente despliega el resto de unidades de su ejército una tras otra. El jugador que acaba antes elige quien juega el primer turno.

OBJETIVOS

Portales y reliquias: Se sitúan dos marcadores de objetivo en el centro del territorio de cada jugador, a 9" del borde del campo de batalla, como se muestra en el mapa de abajo.

Además, se colocan 3 reliquias sobre el borde entre los territorios de los jugadores, una en el centro, y las otras dos a 12" de cada extremo.

Capturar las reliquias: Una miniatura puede capturar una reliquia en cualquier momento durante la fase de movimiento. Para ello debe estar a menos de 1" de la reliquia. El jugador deberá indicar de alguna forma clara para ambos jugadores qué miniatura lleva la reliquia. El portador de la reliquia verá su valor de movimiento reducido a 4" mientras la lleve (si forma parte de una unidad deberá mantener la coherencia). Si una miniatura que lleva la reliquia es eliminada, la recoge la miniatura más cercana. Si hay varias miniaturas del mismo jugador, este elige cual recoge la reliquia. Si hay varias miniaturas de ambos jugadores, ambos tiran un dado y suman el número de miniaturas que estén a menos de 1" del portador, y el jugador que obtenga el resultado más alto puede elegir cual de sus miniaturas recoge la reliquia y se retira el portador difunto. Portar una reliquia otorga 1 punto de victoria cada turno. Y al final de la ronda, si un jugador ha controlado más reliquias durante ambos turnos, obtiene 1 punto adicional.

Asegurar la reliquia: Si un portador de reliquia se encuentra a menos de 1" del portal de su territorio y no hay miniaturas enemigas a 3" de dicho portal, el portador puede decidir dejar la reliquia en el portal para enviarla a su reino. Si lo hace, obtiene 4 puntos de victoria adicionales, y ni en este turno ni en los siguientes puntuará por controlar la reliquia. La miniatura puede volver a moverse con normalidad.

Aniquilar el enemigo: Si un jugador consigue eliminar una unidad enemiga durante su turno, puntúa un punto. Al final de la ronda, el jugador que haya destruido más unidades enemigas obtiene 1 punto de victoria adicional.

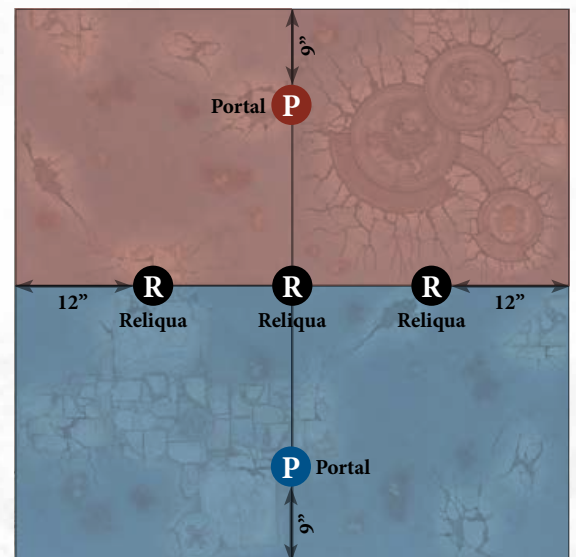
GIROS DE BATALLA

Se aplican los Giros de Batalla

VICTORIA GLORIOSA

El jugador que obtenga más puntos de victoria consigue un resultado de **Victoria Menor**, pero en caso de obtener una victoria por más de 9 puntos se considerará una **Victoria Mayor**.

Si los jugadores obtienen los mismos puntos, el resultado se considerará un **Empate**



OBJETIVO DE BATALLA

RONDA DE BATALLA 1

TU EJÉRCITO	Eliminar unidad enemiga (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Eliminar más unidades enemigas (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Control objetivo (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Más objetivos (1pto.)	<input type="checkbox"/>
EJÉRCITO RIVAL	Eliminar unidad enemiga (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Eliminar más unidades enemigas (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Control objetivo (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Más objetivos (1pto.)	<input type="checkbox"/>

RONDA DE BATALLA 2

TU EJÉRCITO	Eliminar unidad enemiga (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Eliminar más unidades enemigas (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Control objetivo (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Más objetivos (1pto.)	<input type="checkbox"/>
EJÉRCITO RIVAL	Eliminar unidad enemiga (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Eliminar más unidades enemigas (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Control objetivo (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Más objetivos (1pto.)	<input type="checkbox"/>

RONDA DE BATALLA 3

TU EJÉRCITO	Eliminar unidad enemiga (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Eliminar más unidades enemigas (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Control objetivo (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Más objetivos (1pto.)	<input type="checkbox"/>
EJÉRCITO RIVAL	Eliminar unidad enemiga (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Eliminar más unidades enemigas (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Control objetivo (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Más objetivos (1pto.)	<input type="checkbox"/>

RONDA DE BATALLA 4

TU EJÉRCITO	Eliminar unidad enemiga (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Eliminar más unidades enemigas (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Control objetivo (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Más objetivos (1pto.)	<input type="checkbox"/>
EJÉRCITO RIVAL	Eliminar unidad enemiga (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Eliminar más unidades enemigas (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Control objetivo (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Más objetivos (1pto.)	<input type="checkbox"/>

RONDA DE BATALLA 5

TU EJÉRCITO	Eliminar unidad enemiga (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Eliminar más unidades enemigas (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Control objetivo (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Más objetivos (1pto.)	<input type="checkbox"/>
EJÉRCITO RIVAL	Eliminar unidad enemiga (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Eliminar más unidades enemigas (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Control objetivo (1pto.)	<input type="checkbox"/>	Más objetivos (1pto.)	<input type="checkbox"/>

OBJETIVOS BONUS.

RONDA 1 RONDA 2 RONDA 3 RONDA 4 RONDA 5

--	--	--	--	--

PROPÓSITOS SECRETOS

Prioritario (4 puntos)

TU EJÉRCITO					EJÉRCITO RIVAL						
PROPOSITO		RONDA			PROPOSITO		RONDA				
		1	2	3	4			1	2	3	4

Secundario (2 puntos)

TU EJERCITO					EJÉRCITO RIVAL				
PROPOSITO	RONDA				PROPOSITO	RONDA			
	1	2	3	4		1	2	3	4
	1	2	3	4		1	2	3	4
	1	2	3	4		1	2	3	4

PUNTUACIÓN

TU EJÉRCITO															EJÉRCITO RIVAL														
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45
46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90

GIRO



@kekstealer

✉ kekstealer.cult@gmail.com

🌐 www.kekstealer.com