

JUEGO EN EQUIPO

EJÉRCITOS

En el juego por equipos, los ejércitos de ambos jugadores se consideran independientes entre sí, a nivel de destacamentos y puntos de mando. No obstante, sí que se aplican las restricciones del número de veces que se puede repetir una misma hoja de datos en el conjunto del equipo. Para ello se tendrá en cuenta el número total de puntos del equipo.

Además, solo se puede usar una sola vez una misma hoja de dato de personaje nombrado por equipo.

Un jugador puede cederle hasta 20 puntos de ejército o 2 puntos de poder a su compañero. Para acabar de cuadrar las listas de ejército.

PUNTOS DE MANDO

Cada jugador genera sus propios puntos de mando, que no puede compartir con el compañero de equipo.

De la misma manera, si una habilidad específica que un jugador puede recuperar puntos de mando cuando el o su rival gasta puntos de mando, también se aplica con el compañero de equipo. No se aplica cuando la habilidad específica que se recuperan estos puntos de mando sólo cuando el propio jugador gasta el punto de mando.

PERSONAJES

En caso de que ambos jugadores de un mismo equipo jueguen la misma facción, no podrán usar ambas las mismas reliquias.

TURNOS

Ambos jugadores de un mismo equipo juegan simultáneamente, en el mismo turno, como si fueran un mismo jugador.



MISIONES

MISIONES PRIMARIAS

Las misiones primarias se puntúan por equipo.

Misión primaria de turno

Cada equipo puntúa al final de su turno si se reúnen las siguientes condiciones:

1. Controlar 1 o más objetivos: 1 punto
2. Una unidad enemiga ha sido destruida: 1 punto

Misión primaria de ronda

Los equipos puntúan al final de la ronda de batalla si reúnen las siguientes condiciones:

1. Si un equipo controla más objetivos que el oponente: 1 punto
2. Se han destruido más unidades enemigas que aliadas en esta ronda de batalla: 1 punto

MISIONES SECUNDARIAS

Antes de realizar la tirada para definir el despliegue, cada jugador deberá elegir 2 Misiones secundarias. Los jugadores de un mismo equipo no pueden elegir una misma misión secundaria. Puede puntuar hasta 4 puntos por cada una de las siguientes Misiones secundarias (hasta un máximo de 8 puntos al completar ambas misiones). Se pueden puntuar estos puntos en cualquier momento salvo que se especifique lo contrario en sus respectivas descripciones.

Las misiones secundarias marcadas con asterisco (*) son acumulables y pueden puntuarse junto con otras misiones secundarias. Una vez una unidad enemiga es elegida para otorgar puntos de misiones secundarias no puede otorgar puntos a otra misión secundaria del mismo equipo salvo que sea marcada con asterisco. En el caso de las misiones que implican destruir una unidad, debe ser el propio jugador el que destruya la unidad, y no el compañero de equipo, pese a que este puede ayudar infligiendo daño. Se considera pues que el jugador debe infligir las heridas que destruyan la unidad. En caso de acobardamiento, el jugador que ha elegido la misión debe haber causado al menos la mitad de las bajas de la unidad acobardada, redondeando hacia arriba.

ESTRATEGEMA

COORDINACIÓN TÁCTICA (1PM)

Puedes usar este estrategema cuando otro jugador de tu equipo realiza alguna acción que te permitiría puntuar en una misión secundaria que has elegido. Puntura como si tu realizaras dicha acción.

A - Cazador de cabeza: El jugador obtiene 1 punto por cada <PERSONAJE> que haya destruido.

B - Matareyes: El jugador debe elegir una miniatura que sea un <PERSONAJE>.

- Recibe 1 punto por cada 2 heridas que le haga perder. Es acumulativo.
- En el caso de que un <PERSONAJE> pueda regenerar heridas o resucitar durante la partida, se puntúa en base al total perdido a lo largo de la partida, incluidas las heridas recuperadas.
- Si la miniatura elegida que es un <PERSONAJE> y tiene la palabra clave <MONSTRUO> o <VEHÍCULO>, se obtiene 1 punto por cada 4 heridas que le inflija en vez de cada 2.
- Si el <PERSONAJE> elegido es un Warlord oponente, se obtiene 1 punto adicional si es destruido (sin superar el límite de 4 puntos por la secundaria).

C - Marcados para morir: El jugador elige a cuatro unidades enemigas con un Nivel de Poder de 7 o superior. Y obtiene 1 punto por cada una de estas unidades destruidas.

- Para obtener los puntos contra una unidad que se hubiera dividido en dos durante la partida, debes destruir cada una de los componentes de la unidad inicial. Si una unidad se une a otra, se deben destruir completamente.

D - Cazatitanes: Se obtiene 1 punto por cada 8 heridas infligidas a una unidad enemiga con la palabra clave <TITÁNICO> durante la partida (Incluidas heridas perdidas recuperadas). El jugador puede decidir en cualquier momento hacer esos puntos, pero cuando lo haga, no podrá usar estas miniaturas para otras misiones secundarias.

E - Cazarecompensas: Se obtiene 1 punto por cada 6 heridas infligidas a unidades conformadas por miniaturas con 3 heridas o más. Las unidades con la palabra clave <ENJAMBRE> no cuentan.

F - Cazagigantes: Se obtiene 1 punto por cada miniatura enemiga con la palabra clave <MONSTRUO> o <VEHÍCULO> de 7 o más heridas destruida.

G - Priorizar amenazas: El jugador elige cuatro de entre las siguientes palabras clave: <PSÍQUICO>, <VOLAR>, <MOTO>, <VEHÍCULO>, <MONSTRUO>, <TITÁNICO>. No se puede elegir una más de una vez. Por cada palabra clave elegida, el jugador nombra una unidad enemiga con esta palabra clave. No se puede nominar una unidad para más de una palabra clave. Se obtiene 1 punto por cada unidad nominada destruida.

H - Carnicero: Se obtiene 1 punto por destruir a más de dos unidades enemigas en el mismo turno.

I - *Segador: Se obtiene 1 punto por cada 20 miniaturas destruidas.

- Se cuenta cada miniatura al ser destruida. Si alguna vuelve tras ser destruida durante la partida, se cuenta de nuevo si vuelve a ser destruida.
- Las miniaturas usadas para puntuar son compatibles con las demás misiones pese a no tener asterisco (*) salvo Marcados para Morir.

J - *Reconocimiento: Se obtiene 1 punto al tener una unidad al menos parcialmente en cada cuadrante de la mesa al final del turno del jugador. Una unidad solo puede puntuar para un cuadrante (aún que esté en dos).

K - *Tras las líneas enemigas: Se obtiene 1 punto al tener al menos una unidad completamente dentro de la zona de despliegue enemiga al inicio del turno del jugador. (todas las miniaturas deben estar al menos parcialmente en la zona de despliegue)

L - *Toma de Tierra: Se obtiene 1 punto por cada objetivo controlado al final de la última ronda de batalla. Si ambos jugadores de un mismo equipo controlan un objetivo, debe haber al menos una unidad del jugador que ha elegido la misión.

M - *Rey de la colina: Se obtiene 1 punto al final de cada ronda de batalla si el jugador que ha elegido esta misión tiene dos unidades multiminiaturas completamente a 6" del centro del campo de batalla. Las unidades que puntúan esta secundaria no pueden puntuar en reconocimiento, Toma de Tierra o Ingenieros. Se consideran unidades multiminiaturas aquellas que empiezan el juego con más de una miniatura.

N - *Ingenieros: El jugador elige a dos unidades de su ejército que no sean ni <PERSONAJES> ni <FORTIFICACIONES> para que sean Ingenieros. Empezando por la segunda ronda de batalla, si alguna de estas unidades empieza y acaba el turno del jugador a 3" de un marcador de objetivo controlado y no ha realizado ningún ataque ni intento de manifestar un poder psíquico, se obtiene un punto al final de dicho turno. Si una de esta unidad se une a otra o se divide, ya no pueden puntuar esta secundaria. Los ingenieros nunca se pueden beneficiar de alguna regla que les impida ser objetivos de ataques.

O - *Clásicas: Se obtiene 1 punto por cada uno de los siguientes objetivos completados:

- Primera Sangre: El jugador ha destruido una unidad enemiga durante la primera ronda de batalla.
- Matar al señor de la guerra: Un señor de la guerra enemigo es destruido.
- Rompelíneas: Tener a una miniatura en la zona de despliegue enemiga al final de la partida.
- Último golpe: El jugador ha destruido una unidad enemiga durante la última ronda de batalla.

MISIÓN 1: NEXO DE CONTROL

EL CAMPO DE BATALLA

Los jugadores deben situar 5 marcadores de objetivos como mostrados a continuación.

DESPLIEGUE

Cada jugador tira un dado y se suma el resultado de los dos jugadores de cada equipo. El equipo que obtenga el total mayor tira un dado para determinar el despliegue. Una vez elegido el despliegue eligen su zona de despliegue. El equipo oponente usará la otra zona de despliegue.

Uno de los jugadores que no ha elegido zona de despliegue despliega todo su ejército. A continuación uno de los jugadores del otro equipo despliega todo su ejército, siguiendo con el segundo jugador del equipo que no ha elegido zona de despliegue y acabando con el segundo jugador del otro equipo.

PRIMER TURNO

El equipo que acabó de desplegar primero elige quien tiene el primer turno. Si eligen tener el primer turno, el equipo oponente puede intentar robar la iniciativa, tirando un dado y obteniendo un 6.

REGLA ESPECIAL: SUPERVISIÓN

En esta misión los PERSONAGES tienen la regla "Objetivo Asegurado" o similares. Además, si una unidad esta completamente a 6" o menos d'un objetivo controlado por un PERSONAJE suman +1 a su atributo de Liderazgo

CONDICIONES DE VICTORIA

La partida acaba automaticamente al final de la cuarta ronda de combate.

Se usará el sistema de puntuación ITC para determinar el ganador, aplicando misiones secundarias, puntos por muertes y por objetivos controlados.

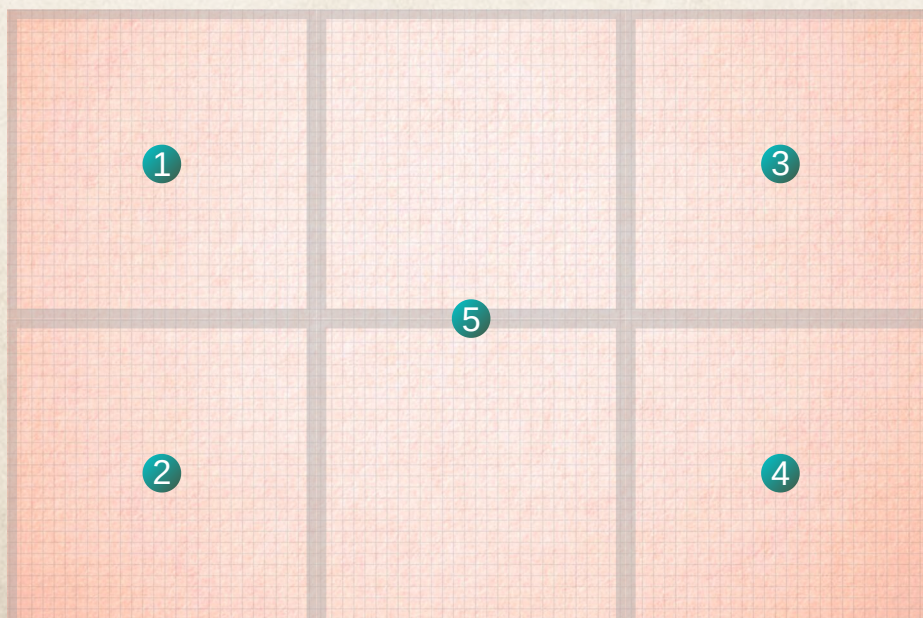
FRAGMENTOS DE PIEDRA NEGRA

Uno de los objetivos contiene un fragmento de piedra negra. Al final de la partida, uno de los jugadores tira un dado para determinar en que objetivo se encuentran.

Resultados:

- 1: Objetivo 1 4: Objetivo 4
- 2: Objetivo 2 5-6: Objetivo 5
- 3: Objetivo 3

Controlar el objetivo que contiene los fragmentos de piedra negra otorga 6 puntos de victoria adicionales.



MISIÓN 2: LÍNEA DE FRENTE

EL CAMPO DE BATALLA

Los jugadores deben situar 4 marcadores de objetivos como mostrados a continuación.

DESPLIEGUE

Cada jugador tira un dado y se suma el resultado de los dos jugadores de cada equipo. El equipo que obtenga el total mayor tira un dado para determinar el despliegue. Una vez elegido el despliegue eligen su zona de despliegue. El equipo oponente usará la otra zona de despliegue.

El equipo que no ha elegido la zona de despliegue empieza desplegando una unidad. A continuación, el otro equipo despliega una unidad y siguen alternando así hasta que todas las unidades esten desplegadas (o en reserva).

PRIMER TURNO

El equipo que acabó de desplegar primero elige quien tiene el primer turno. Si eligen tener el primer turno, el equipo oponente puede intentar robar la iniciativa, tirando un dado y obteniendo un 6.

REGLA ESPECIAL: VAPORES

En el primer turno, una miniatura que esté completamente a 6" o menos del centro del objetivo se considera estando a cubierto.

A partir de la segunda ronda, se tira un dado. Si el resultado es inferior a número de la subsiguiente ronda, esta regla especial ya ni se aplica.

ESTRATEGEMA: COMBUSTIÓN [1CP]

En tu fase de movimiento, una miniatura a 6" de un objetivo con la regla Vapores puedes combustionarlo. Hasta tu siguiente fase de movimiento, una unidad que se encuentre a 6" del objetivo al final de la fase de movimiento recibe 1D3 Heridas Mortales

CONDICIONES DE VICTORIA

La partida acaba automáticamente al final de la cuarta ronda de combate.

Se usará el sistema de puntuación ITC para determinar el ganador, aplicando misiones secundarias, puntos por muertes y por objetivos controlados.

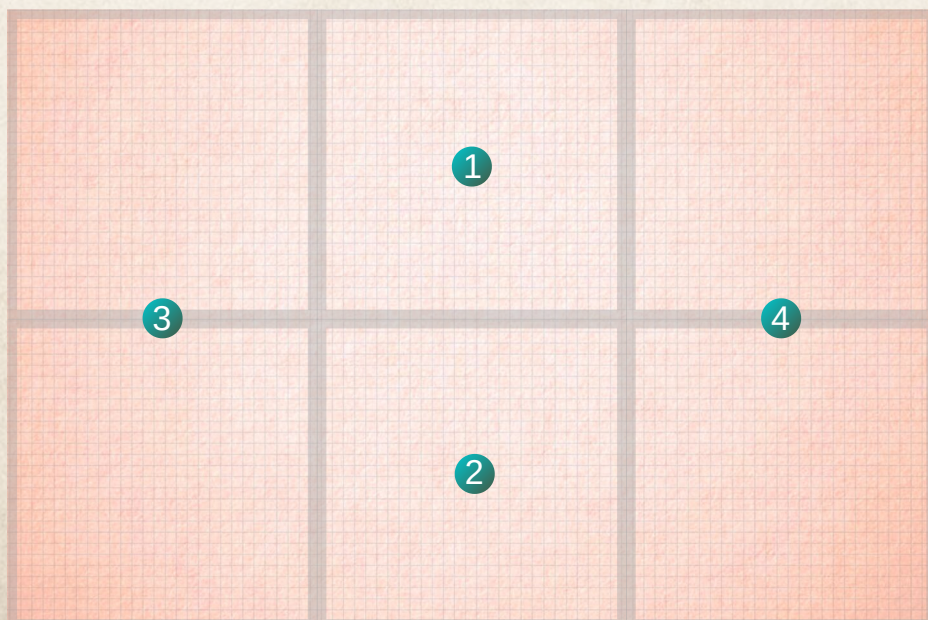
FRAGMENTOS DE PIEDRA NEGRA

Uno de los objetivos contiene un fragmento de piedra negra. Al final de la partida, uno de los jugadores tira un dado para determinar en que objetivo se encuentran.

Resultados:

- 1: Objetivo 1 3 y 5: Objetivo 3
- 2: Objetivo 2 4 y 6: Objetivo 4

Controlar el objetivo que contiene los fragmentos de piedra negra otorga 6 puntos de victoria adicionales.



MISIÓN 3: ÚLTIMO ALIENTO

EL CAMPO DE BATALLA

Los jugadores deben situar 3 marcadores de objetivos como mostrados a continuación.

DESPLIEGUE

Cada jugador tira un dado y se suma el resultado de los dos jugadores de cada equipo. El equipo que obtenga el total mayor tira un dado para determinar el despliegue. Una vez elegido el despliegue eligen su zona de despliegue. El equipo oponente usará la otra zona de despliegue.

El equipo que no ha elegido la zona de despliegue empieza desplegando los ejércitos de ambos jugadores. A continuación, el otro equipo despliega sus ejércitos.

PRIMER TURNO

El equipo que acabó de desplegar primero elige quien tiene el primer turno. Si eligen tener el primer turno, el equipo oponente puede intentar robar la iniciativa, tirando un dado y obteniendo un 6.

REGLA ESPECIAL: ANSIA DE COMBATE

En la primera ronda de batalla, todas las unidades pueden sumar 2 UM a su atributo de movimiento. Además, si una unidad empieza su fase de movimiento a 3" de un objetivo, puede mover 2 UM adicionales.

REGLA ESPECIAL: PRECISIÓN LETAL

Una unidad completamente a 3" o menos del objetivo añade 2" al alcance de sus armas de disparo.

CONDICIONES DE VICTORIA

La partida acaba automáticamente al final de la cuarta ronda de combate.

Se usará el sistema de puntuación ITC para determinar el ganador, aplicando misiones secundarias, puntos por muertes y por objetivos controlados.

FRAGMENTOS DE PIEDRA NEGRA

Uno de los objetivos contiene un fragmento de piedra negra. Al final de la partida, uno de los jugadores tira un dado para determinar en que objetivo se encuentran.

Resultados:

1: Objetivo 1	6: Medio fragmento en el
2: Objetivo 2	Objetivo 1 y medio fragmento
3-5: Objetivo 3	en el Objetivo 2

Controlar el objetivo que contiene los fragmentos de piedra negra otorga 6 puntos de victoria adicionales. Controlar medio fragmento de piedra negra otorga 3 puntos.

