

## ESCENARIO DE TORNEO

Debido a esto, se recomienda usar los siguientes principios generales cuando se prepare el terreno para partidas de torneo. No son reglas fijas, pero si se usan se asegurará una partida equilibrada sin importar el tipo de ejército o unidades utilizadas.

-Se recomienda el uso de elementos de escenografía en preferencia al terreno modular.

-Los elementos de terreno pueden ser de cualquier tipo pero deberían tener entre 15 y 30cm de diámetro o longitud. Las colinas pueden ser de hasta el doble de estas medidas.

-Divide la mesa en bloques de aproximadamente 60 por 60 cm. El número total de elementos de escenografía colocados debería ser igual al doble del número de bloques. Por ejemplo, si se juega en una mesa de 120 por 180cm, se tendrían seis bloques y se deberían colocar doce elementos.

-Dentro de los límites anteriores, coloca entre 0 y 4 elementos en cada bloque.

-El terreno puede incluir un río. Éstos cuentan como un elemento por cada bloque por el que discurren. Tienen que entrar por un lado de la mesa y salir por otro, y no deberían ser más largos que el menor de los lados de la mesa. Por ejemplo, en una mesa de 120 por 180cm, el río no debería ser mayor de 120cm. Debería haber un puente o un vado por cada 30cm de río.

-Las carreteras pueden añadirse una vez que todos los elementos de terreno se han colocado. Se puede usar cualquier número de carreteras, y tienen que entrar por un lado del campo de batalla y salir por otro o acabar en un elemento de terreno.

#### 4.- Colocar Objetivos

Por turnos, empezando por el jugador con el factor de estrategia mayor, se colocan objetivos en el campo de batalla. Si ambos bandos tienen el mismo factor de estrategia se hace una tirada para ver quien coloca el primer objetivo.

El primer objetivo que coloca un jugador debe colocarse en su propio borde de la mesa. Los dos objetivos restantes deben colocarse en la mitad de la mesa del oponente, a más de 30cm de su borde y de cualquier otro objetivo ya colocado.

Sigue colocando objetivos hasta llegar a un total de seis. Puedes usar cualquier tipo de marcador como objetivo pero se sugiere que sean elementos modelados para poder representarlos mejor. Luchar por un bunker o depósito de suministros es más emocionante que ver a tus tropas vender sus vidas por un marcador de cartón.

Se captura un objetivo si tienes una unidad a 15cm de él en la fase final, y tu enemigo no tiene ninguna. Un objetivo está disputado si ambos bandos tienen unidades a 15cm o menos de él en la fase final. Las unidades de formaciones desmoralizadas o que se hayan reorganizado en esa fase final no pueden capturar o disputar objetivos. Las aeronaves que hayan aterrizado no pueden capturar un objetivo en el mismo turno en el que aterrizan, sin embargo, una aeronave que haya aterrizado puede inmediatamente disputar un objetivo.

Comprueba al final de cada turno cuantos objetivos controla cada bando. Los objetivos no tienen 'memoria' y se pierde su control si no hay unidades amigas a 15cm o menos de ellos al final de cualquier turno sucesivo.

#### 5.- Preparar Naves Espaciales y Guarniciones

Si ambos jugadores usan naves espaciales se despliegan antes que cualquier otra unidad (ver 4.3). Las unidades que entran vía descenso planetario o *planetfall* deberán colocarse a un lado por el momento (ver 4.4).

Las unidades guarnecidas (*garrison units*) se despliegan después de que las naves espaciales hayan sido colocadas. Los siguientes tipos de formaciones pueden desplegarse en la mesa como 'guarniciones' (*garrisons*) al principio de la partida:

- Formaciones donde la mitad o más de las unidades son exploradores (scouts) **O**
- Formaciones donde no más de una de las unidades tiene una velocidad mayor de 15cm, y donde ninguna de las unidades es una máquina de guerra **O**
- Cualesquiera formaciones que incluyen unidades con una velocidad de 0 (cero).

Los jugadores se turnan para colocar una guarnición a la vez, empezando por el jugador con el mayor factor de estrategia. Las guarniciones deben colocarse de manera que tengan al menos una unidad a 15cm o menos de un objetivo situado en la mitad propia de la mesa. Ninguna unidad puede ser desplegada en la mitad de la mesa del oponente o en terreno impasable. Las unidades pueden colocarse en terreno peligroso (se supone que se toman su tiempo para colocarse en posición para hacerlo de forma segura).

Cada jugador puede comenzar con hasta dos de sus formaciones guarnecidas en overwatch. Estas formaciones representan a centinelas desplegados para proporcionar seguridad a los objetivos. Se supone que han entrado en overwatch en su fase de acción previa. Este overwatch es “llevado” al primer turno.

## 6.- Desplegar Formaciones Restantes

Todas las formaciones restantes de los ejércitos deben colocarse a 15cm o menos de su propio borde de la mesa o ser mantenidas 'en reserva'. Los jugadores se turnan para desplegar estas formaciones una a la vez, empezando por el jugador con el factor de estrategia mayor.

Las formaciones que se mantienen en reserva deben ser aeronaves, o unidades que entrarán en juego en aeronaves de transporte o por teletransporte. Las formaciones de reserva que entrarán en juego en aeronaves o por teletransporte deberán ser colocadas a un lado junto con las unidades que entrarán vía descenso planetario(*planetfall*). Estas formaciones no son 'secretas' y tu oponente puede inspeccionarlas en cualquier momento.

Las unidades transportadas deben empezar la partida ya montadas en el vehículo de transporte que las traerá a la partida (como una aeronave o unidad con la habilidad *planetfall*).

Las formaciones que entran en juego en aeronaves o naves espaciales pueden hacerlo en cualquier turno, siguiendo las reglas de aeronaves de transporte y *planetfall* (ver 4.2.5 y 4.4). Las formaciones en reserva no pueden llevar a cabo ninguna función o usar habilidades especiales.

## 7.- Condiciones de victoria

Debes comprobar si algún jugador ha ganado al final del tercer y cuarto turno. Si ningún jugador ha ganado al final del cuarto turno se usa la regla '*tiebreaker*'(rompe-empates) para determinar el ganador.

Cada jugador intenta lograr cinco cosas conocidas como *goals*(metas). Se gana si se han conseguido dos de estas metas en la fase final de los turnos tres o cuatro, y se han logrado más metas que el oponente.

Las cinco metas son: *Blitzkrieg*(Ataque Relámpago), *Break Their Spirit*(Quebrar su Espíritu), *Defend the Flag*(Defender la Bandera), *Take And Hold*(Tomar y Mantener), y *They Shall Not Pass*(No Pasarán).

***Blitzkrieg*(Ataque Relámpago):** alcanzas esta meta capturando el objetivo desplegado en el borde del oponente al principio de la partida (el primer objetivo que coloca cada jugador).

***Break Their Spirit*(Quebrar su Espíritu):** se alcanza esta meta destruyendo (no desmoralizando) a la formación de más puntos del ejército contrario. Si hay varias formaciones empatadas en puntos, se alcanza esta meta destruyendo cualquiera de ellas.

***Defend the Flag*(Defender la Bandera):** se consigue esta meta si controlas los tres objetivos de tu mitad de la mesa.

***Take And Hold*(Tomar y Mantener):** alcanzas esta meta capturando un total de dos objetivos de la mitad de la mesa del oponente.

***They Shall Not Pass*(No Pasarán):** consigues esta meta si no hay formaciones enemigas no-desmoralizadas en tu mitad de la mesa.

Si ningún jugador ha ganado al final del cuarto o siguientes turnos entonces ambos jugadores tiran un D6 para ver si la batalla continua otro turno o acaba en un *tiebreak*(rompe-empate).

Si ambos jugadores sacan el mismo resultado entonces la partida sigue otro turno y se debe tirar de nuevo al final del siguiente turno para ver si la batalla acaba o continúa.

Si los jugadores sacan resultados diferentes entonces la partida termina en un *tiebreak*(rompe-empate). Cada jugador gana un número de puntos de victoria igual al valor en puntos de cualquier formación enemiga completamente destruida, más el valor en puntos de cualquier formación enemiga desmoralizada que haya sido reducida a la mitad o menos de sus unidades, más la mitad del valor en puntos de cualquier formación enemiga a la mitad o menos de sus unidades pero que no está desmoralizada, más la mitad del valor en puntos de cualquier formación enemiga desmoralizada pero con más de la mitad de sus unidades. El que consiga el mayor número de puntos de victoria es el ganador. A efectos de esta regla, los DC restantes de una máquina de guerra se cuentan como unidades restantes de una formación.

## ESCENARIO: ROMPER EL CERCO

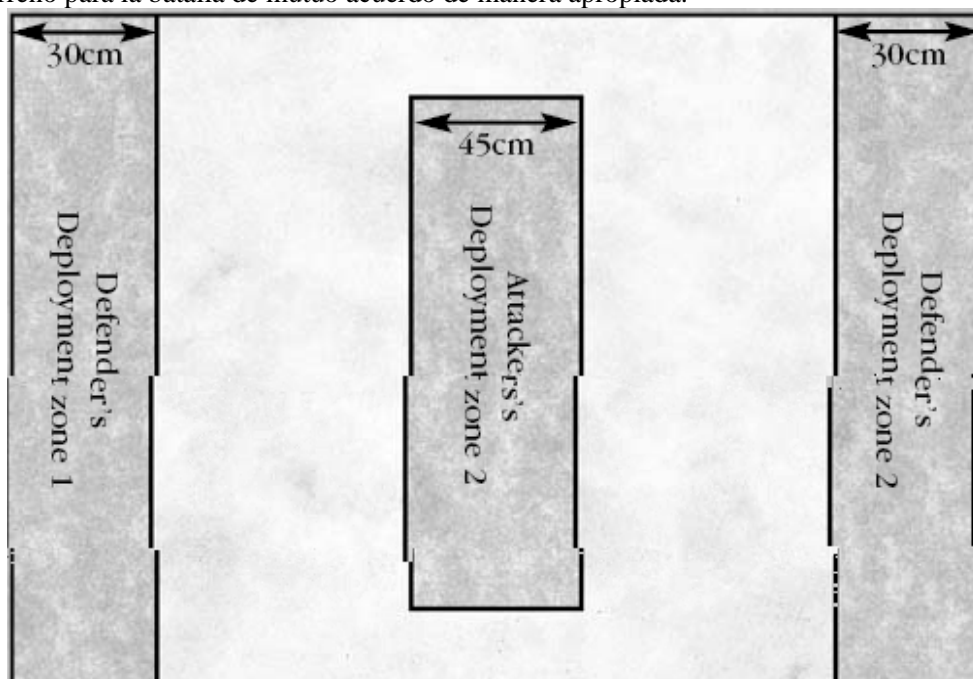
Una fuerza de combate es cogida por sorpresa y rodeada por todas partes. En vez de permanecer en el sitio y morir, su comandante decide avanzar a través de las líneas enemigas y reunir sus fuerzas con el grueso del ejército.

### Fuerzas

Ambos jugadores seleccionan ejércitos de una cantidad de puntos pactada entre 2000 y 5000 puntos usando las listas de ejército correspondientes. Decide cual de los jugadores será el defensor (que mantiene el cerco) y cual el atacante (que intenta romperlo) por trasfondo o mediante una tirada de estrategia (el ganador de la tirada escogerá ser atacante o defensor).

### Área de juego

Prepara el terreno para la batalla de mutuo acuerdo de manera apropiada.



### Despliegue

El jugador defensor debe dividir sus fuerzas en dos partes, una para cada área de despliegue (ver diagrama). Cada fuerza debe incluir solamente formaciones completas, no pueden ser divididas entre las dos zonas de despliegue. Después de que el defensor haya desplegado, el atacante desplegará su ejército en la zona de despliegue central.

### Reglas Especiales y Condiciones de victoria

Las formaciones del bando atacante pueden dejar el campo de batalla por cualquiera de los bordes cortos de la mesa (es decir, los bordes donde despliega el defensor). Todas las unidades supervivientes de la formación deben abandonar la mesa en el mismo turno – es todo o nada, no se puede dejar a parte de la formación atrás.

El jugador atacante debe conseguir sacar de la mesa a la mitad o más de sus formaciones para ganar. Cualquier formación reducida a la mitad de sus efectivos o menos solamente cuenta como media formación para esta regla.

## ESCENARIO: EMBOSCADA

Un ejército que avanza para realizar una ofensiva cae en una emboscada tendida por una fuerza enemiga inesperada. Los defensores deben aprovechar la ventaja de la sorpresa para rodear y aniquilar a las formaciones del ejército atacante sorprendido. Por su parte, los atacantes intentan maniobrar para rechazar la emboscada antes de ser aniquilados en un fuego cruzado.

### Fuerzas

Ambos jugadores seleccionan ejércitos de una cantidad de puntos pactada entre 2000 y 5000 puntos usando las listas de ejército correspondientes. Decide cual de los jugadores será el defensor (que hace la emboscada) y el atacante por trasfondo o mediante una tirada de estrategia (el ganador escogerá si es atacante o defensor).

### Área de juego

Prepara el terreno para la batalla de mutuo acuerdo de manera apropiada. Si un jugador prepara el terreno entonces su oponente puede escoger donde desplegar. Si se prepara el terreno de manera conjunta entonces el jugador con el factor de estrategia mayor puede escoger el lado del campo de batalla en el que desplegará. Si ambos jugadores tienen el mismo factor de estrategia entonces se realiza una tirada para ver quien escoge lado. Se debe escoger uno de los bordes largos de la mesa para realizar el despliegue, el oponente dispondrá del lado contrario. Las formaciones que realizan la emboscada entrarán en juego por los bordes cortos de la mesa.

### Despliegue

El jugador defensor escoge al menos la mitad de sus formaciones (sin contar formaciones que contengan aeronaves) para realizar la emboscada, dejándolas como refuerzos, y despliega el resto en cualquier lugar a 30cm o menos de su borde de la mesa (todas las formaciones del jugador defensor desplegadas empiezan la batalla en *Overwacht*). A continuación el atacante despliega todas sus formaciones en cualquier lugar a 30cm o menos de su borde.

### Refuerzos

Todas las formaciones restantes del ejército del jugador defensor se supone que avanzan por los flancos para realizar la emboscada tan rápido como les es posible. Al principio de cada turno, el defensor puede desplegar una o más formaciones, como se explica a continuación.

#### - Llegadas en el primer turno

Cualquier formación donde la unidad más lenta tiene una velocidad superior a 30cm.

#### - Llegadas en el segundo turno

Cualquier formación donde la unidad más lenta tiene una velocidad superior a 15cm.

#### - Llegadas en el tercer turno

Cualquier formación restante.

#### - Cualquier turno

Aeronaves, naves espaciales, formaciones que se pueden teleportar, y formaciones que se despliegan desde la órbita (sigue las reglas normales para desplegar estas unidades).

Las formaciones deben desplegar en su turno de llegada, colocando una unidad de cada formación en cualquiera de los bordes cortos de la mesa. La unidad muestra por donde entrarán en juego el resto de unidades durante el turno.

Si varias formaciones quieren entrar por el mismo punto (por una carretera, por ejemplo) simplemente coloca las unidades en fila una delante de la otra, y mide su movimiento desde la unidad más atrasada de la fila. Si prefieres puedes colocar marcadores o fichas en lugar de unidades, siempre y cuando esté claro qué marcador o ficha corresponde a cada formación.

Las formaciones entrarán en la mesa en la fase de acción. Las formaciones que fallen su chequeo de iniciativa deben escoger mover como su acción Hold, y entrarán en juego con un marcador de explosión por haber fallado el chequeo. Todas las formaciones deben entrar en juego en su turno de llegada.

### **Condiciones de victoria**

Al final del quinto turno calcula los puntos de victoria para ver quien ha ganado. Cada jugador gana un número de puntos de victoria igual al valor en puntos completo de cualquier formación enemiga que haya sido completamente destruida, más el valor en puntos completo de cualesquiera formaciones desmoralizadas(broken) que hayan sido reducidas a la mitad de efectivos o menos, más la mitad del valor en puntos de cualquier formación que haya sido reducida a la mitad o menos de efectivos pero no esté desmoralizada, más la mitad del valor en puntos de cada formación por encima de la mitad de efectivos que esté desmoralizada.

Quien quiera que lograra el mayor número de puntos de victoria es el ganador. En lo que concierne a esta regla, el número de efectivos de una formación es igual al número de unidades de la formación más la capacidad de daño (restante) de cualquier máquina de guerra.

## ESCENARIO: COMBATE CRECIENTE

Dos patrullas enemigas tropiezan mientras tantean un sector debilitado de la línea del frente. Según el combate continúa, ambos bandos solicitan refuerzos adicionales para mantener el ataque.

### Fuerzas

Ambos jugadores seleccionan ejércitos de una cantidad de puntos pactada entre 2000 y 5000 puntos usando las listas de ejército correspondientes.

### Área de juego

Prepara el terreno para la batalla de mutuo acuerdo de manera apropiada. Si un jugador prepara el terreno entonces su oponente puede escoger donde desplegar. Si se prepara el terreno de manera conjunta entonces el jugador con el factor de estrategia mayor puede escoger el lado del campo de batalla en el que desplegará. Si ambos jugadores tienen el mismo factor de estrategia entonces se realiza una tirada para ver quien escoge lado. Se puede escoger uno de los bordes largos o una esquina (desde la esquina hasta la mitad de cada uno de los bordes largo y corto). El oponente dispondrá del lado contrario.

### Despliegue

Cada jugador comienza con una formación desplegada en la mesa. Debe ser la formación con el menor coste en puntos del ejército, sin incluir ninguna formación que incluya máquinas de guerra, aeronaves, o un comandante supremo. La formación puede ser colocada en cualquier lugar a 45cm o menos de su borde de la mesa.

### Refuerzos

Todas las formaciones restantes de los ejércitos de los jugadores se supone que avanzan hacia su borde de la mesa tan rápido como les es posible. Al principio de cada turno, cada jugador puede desplegar una o más formaciones, como se explica a continuación.

#### - Llegadas en el primer turno

Cualquier formación donde la unidad más lenta tiene una velocidad superior a 30cm.

#### - Llegadas en el segundo turno

Cualquier formación donde la unidad más lenta tiene una velocidad superior a 15cm.

#### - Llegadas en el tercer turno

Cualquier formación restante.

#### - Cualquier turno

Aeronaves, naves espaciales, formaciones que se pueden teleportar, y formaciones que se despliegan desde la órbita (sigue las reglas normales para desplegar estas unidades).

Las formaciones deben desplegar en su turno de llegada. Para decidir por donde llegarán las formaciones los jugadores se turnan, empezando por el jugador con el factor de estrategia menor, para colocar una unidad de cada formación en su borde de la mesa. La unidad muestra por donde entrarán en juego el resto de unidades durante el primer turno. Si varias formaciones quieren entrar por el mismo punto (por una carretera, por ejemplo) simplemente coloca las unidades en fila una delante de la otra, y mide su movimiento desde la unidad más atrasada de la fila. Si prefieres puedes colocar marcadores o fichas en lugar de unidades, siempre y cuando esté claro qué marcador o ficha corresponde a cada formación.

Las formaciones entrarán en la mesa en la fase de acción. Las formaciones que fallen su chequeo de iniciativa deben escoger mover como su acción Hold, y entrarán en juego con un marcador de explosión por haber fallado el chequeo. Todas las formaciones deben entrar en juego en su turno de llegada; no se pueden dejar formaciones en "reserva".



**Condiciones de victoria**

Al final del quinto turno calcula los puntos de victoria para ver quien ha ganado. Cada jugador gana un número de puntos de victoria igual al valor en puntos completo de cualquier formación enemiga que haya sido completamente destruida, más el valor en puntos completo de cualesquiera formaciones desmoralizadas(broken) que hayan sido reducidas a la mitad de efectivos o menos, más la mitad del valor en puntos de cualquier formación que haya sido reducida a la mitad o menos de efectivos pero no esté desmoralizada, más la mitad del valor en puntos de cada formación por encima de la mitad de efectivos que esté desmoralizada.

Quien quiera que lograra el mayor número de puntos de victoria es el ganador. En lo que concierne a esta regla, el número de efectivos de una formación es igual al número de unidades de la formación más la capacidad de daño (restante) de cualquier máquina de guerra.

## ESCENARIO: BATALLA CAMPAL

Las vanguardias de ambos ejércitos chocan con gran ímpetu. Ambos bandos tienen disponibles todas sus fuerzas y deberán intentar aplastar completamente al enemigo.

### 1.- Fuerzas

Ambos jugadores seleccionan ejércitos de una cantidad de puntos pactada entre 2000 y 5000 puntos usando las listas de ejército correspondientes. Es perfectamente posible jugar partidas con más o menos puntos de los indicados, pero hay que tener en cuenta que las listas de ejército han sido balanceadas asumiendo que los ejércitos estarán en ese rango, y puede que partidas mayores o menores estén un poco descompensadas.

### 2.- Preparación

Prepara el terreno para la partida de cualquier manera de mutuo acuerdo. Si un jugador coloca y prepara el terreno entonces su oponente puede elegir el lado en el que desplegará. Si el terreno es colocado y preparado conjuntamente o de forma neutral entonces el jugador con el mayor factor de estrategia puede escoger el lado de la mesa en el que desplegará. Si ambos ejércitos tienen el mismo factor de estrategia, entonces se hace una tirada para ver quien elige. Puedes escoger uno de los lados largos o una esquina (hasta la mitad de cada uno de los lados corto y largo, zona de despliegue con forma de "L"). El oponente desplegará en el lado o esquina contraria.

Las reglas han sido diseñadas para jugar en mesas de entre 90 y 150cm de ancho por entre 150 y 240 de largo. El tamaño ideal es alrededor de 120cm por 180cm. Es posible hacer partidas en mesas más anchas o estrechas que estas, pero se favorecerá a ciertos ejércitos y puede llevar a partidas descompensadas.

### 3.- Los Cinco Minutos de Calentamiento

Los wargames de miniaturas no son una ciencia exacta. La línea de tiro despejada para una persona puede estar bloqueada para otra, algunos quieren pre-medidas y otros las odian, etc. Debido a esto, después de que se haya colocado el terreno se deben pasar unos cinco minutos repasando algunos conceptos de juego como el funcionamiento de las líneas de tiro, el cómo se tratan los diversos tipos de terreno, etc. Éstas son algunas de las cosas que se pueden discutir:

- Miniaturas que 'cuentan como' otras unidades (proxies)
- Líneas de visión y de tiro
- Arcos de tiro de las unidades
- Pre-medidas
- Plantillas y unidades que caen 'dentro o fuera'
- Terreno y elementos de escenografía: como encajan en la tabla de terreno, cuando una unidad está 'dentro' del terreno
- Como se muestra (marcadores y demás) que una unidad está desmoralizada, en overwatch o que ha marchado

### 4.- Colocar Objetivos

Por turnos, empezando por el jugador con el factor de estrategia mayor, se colocan objetivos en el campo de batalla. Si ambos bandos tienen el mismo factor de estrategia se hace una tirada para ver quien coloca el primer objetivo. Los objetivos pueden colocarse en cualquier punto de la mesa, pero a más de 30cm de cualquier borde y de cualquier otro objetivo ya colocado. Sigue colocando objetivos hasta llegar a un total de cuatro.

Puedes usar cualquier tipo de marcador como objetivo pero se sugiere que sean elementos modelados para poder representarlos mejor. Luchar por un bunker o depósito de suministros es más emocionante que ver a tus tropas vender sus vidas por un marcador de cartón.

Se captura un objetivo si tienes una unidad a 15cm de él en la fase final, y tu enemigo no tiene ninguna. Un objetivo está disputado si ambos bandos tienen unidades a 15cm o menos de él en la fase final. Las unidades de formaciones desmoralizadas o que se hayan reorganizado en esa fase final no pueden capturar o disputar objetivos. Las aeronaves que hayan aterrizado no pueden capturar un objetivo en el mismo turno en el que aterrizan, sin embargo, una aeronave que haya aterrizado puede inmediatamente disputar un objetivo.

Comprueba al final de cada turno cuantos objetivos controla cada bando. Los objetivos no tienen 'memoria' y se pierde su control si no hay unidades amigas a 15cm o menos de ellos al final de cualquier turno sucesivo.

## 5.- Preparar Naves Espaciales y Guarniciones

Si ambos jugadores usan naves espaciales se despliegan antes que cualquier otra unidad (ver 4.3). Las unidades que entran vía descenso planetario o *planetfall* deberán colocarse a un lado por el momento (ver 4.4). Las unidades guarnecidas (*garrison units*) se despliegan después de que las naves espaciales hayan sido colocadas. Los siguientes tipos de formaciones pueden desplegarse en la mesa como 'guarniciones'(*garrisons*) al principio de la partida:

- Formaciones donde la mitad o más de las unidades son exploradores(*scouts*) **O**

- Formaciones donde no más de una de las unidades tiene una velocidad mayor de 15cm, y donde ninguna de las unidades es una máquina de guerra **O**

- Cualesquiera formaciones que incluyen unidades con una velocidad de 0 (cero).

Los jugadores se turnan para colocar una guarnición a la vez, empezando por el jugador con el mayor factor de estrategia. Las guarniciones deben colocarse de manera que tengan al menos una unidad a 15cm o menos de un objetivo situado en la mitad propia de la mesa. Ninguna unidad puede ser desplegada en la mitad de la mesa del oponente o en terreno impasable. Las unidades pueden colocarse en terreno peligroso (se supone que se toman su tiempo para colocarse en posición para hacerlo de forma segura). Cada jugador puede comenzar con hasta dos de sus formaciones guarnecidas en overwatch. Estas formaciones representan a centinelas desplegados para proporcionar seguridad a los objetivos. Se supone que han entrado en overwatch en su fase de acción previa. Este overwatch es "llevado" al primer turno.

## 6.- Desplegar Formaciones Restantes

Todas las formaciones restantes de los ejércitos deben colocarse a 15cm o menos de su propio borde de la mesa o ser mantenidas 'en reserva'. Los jugadores se turnan para desplegar estas formaciones una a la vez, empezando por el jugador con el factor de estrategia mayor.

Las formaciones que se mantienen en reserva deben ser aeronaves, o unidades que entrarán en juego en aeronaves de transporte o por teletransporte. Las formaciones de reserva que entrarán en juego en aeronaves o por teletransporte deberán ser colocadas a un lado junto con las unidades que entrarán vía descenso planetario(*planetfall*). Estas formaciones no son 'secretas' y tu oponente puede inspeccionarlas en cualquier momento. Las unidades transportadas deben empezar la partida ya montadas en el vehículo de transporte que las traerá a la partida, como una aeronave o una unidad con la habilidad descenso planetario(*planetfall*).

Las formaciones que entran en juego en aeronaves o naves espaciales pueden hacerlo en cualquier turno, siguiendo las reglas de aeronaves de transporte y descenso planetario(*planetfall*), (ver 4.2.5 y 4.4). Las formaciones en reserva no pueden llevar a cabo ninguna función o usar habilidades especiales.

## 7.- Condiciones de victoria

Cada jugador intenta lograr puntos de victoria para ganar. Debes comprobar si algún jugador ha ganado al final del cuarto turno. Si ningún jugador ha ganado al final del cuarto turno se usa la regla '*tiebreaker*'(rompe-empates) para determinar el ganador.

Se gana si se han conseguido al menos dos puntos de victoria en la fase final del turno cuatro, y se han logrado más que el oponente. Se obtiene un punto de victoria por cada objetivo capturado, también se obtiene un punto de victoria destruyendo (no desmoralizando) a la formación de más puntos del ejército contrario. Si hay varias formaciones empatadas en puntos, se obtiene este punto destruyendo cualquiera de ellas. Si ningún jugador ha ganado al final del cuarto o siguientes turnos entonces ambos jugadores tiran un D6 para ver si la batalla continua otro turno o acaba en un *tiebreak*(rompe-empate). Si ambos jugadores sacan el mismo resultado entonces la partida sigue otro turno y se debe tirar de nuevo al final del siguiente turno para ver si la batalla acaba o continúa.

Si los jugadores sacan resultados diferentes entonces la partida termina en un *tiebreak*(rompe-empate). Cada jugador gana un número de puntos de victoria igual al valor en puntos de cualquier formación enemiga completamente destruida, más el valor en puntos de cualquier formación enemiga desmoralizada que haya sido reducida a la mitad o menos de sus unidades, más la mitad del valor en puntos de cualquier formación enemiga a la mitad o menos de sus unidades pero que no está desmoralizada, más la mitad del valor en puntos de cualquier formación enemiga desmoralizada pero con más de la mitad de sus unidades. El que consiga el mayor número de puntos de victoria es el ganador. A efectos de esta regla, los DC restantes de una máquina de guerra se cuentan como unidades restantes de una formación.

## ESCENARIO: ASALTO AL AMANECER

Una poderosa fuerza enemiga lanza un ataque sobre un ejército menor, pero bien atrincherado en posiciones defensivas. Los atacantes deben asaltar las posiciones fortificadas mientras los defensores tratan de resistir a toda costa.

### Fuerzas

El defensor selecciona un ejército de una cantidad de puntos pactada entre 2000 y 3000 puntos usando las listas de ejército correspondientes. Entonces el atacante escoge un ejército hasta un total 50% mayor del tamaño del ejército defensor. Por ejemplo, si el defensor tiene un ejército de 2000 puntos, el atacante podrá llevar hasta 3000 puntos. El defensor puede escoger además un 25% adicional de puntos para gastar en fortificaciones. Estos puntos son un extra que solamente puede ser usado para comprar fortificaciones y es adicional a los puntos que se gastan en tropas. Continuando con el ejemplo anterior, el defensor con un ejército de 2000 puntos podrá seleccionar hasta 500 puntos de la lista de fortificaciones.

### Área de juego

Prepara el terreno para la batalla de mutuo acuerdo de manera apropiada. Entonces los jugadores harán una tirada de estrategia, el ganador escogerá uno de los bordes cortos de la mesa para que el defensor despliegue. El atacante despliega en el lado contrario.

### Despliegue

El atacante coloca un objetivo en contacto con el borde de la mesa del defensor, y dos objetivos más en la zona de despliegue del defensor. Deben estar al menos a 30cm de la mitad de la mesa y de cualquier borde, y al menos a 30cm uno del otro.

El defensor despliega sus formaciones en su zona de despliegue, que se extiende desde su borde hasta la mitad del campo de batalla. Puede dejar cualquier formación fuera de la mesa, que podrá llegar por teleportación o como reserva. El defensor podrá traer las reservas cualquier turno después del primero desde su borde de la mesa.

El atacante despliega ahora sus fuerzas en su zona de despliegue, que se extiende 15cm desde su borde corto del campo de batalla. Las formaciones que consistan en unidades con la habilidad Exploradores(*Scouts*) podrán desplegarse como guarniciones. El atacante puede mantener cualquier formación fuera de la mesa, que podrá llegar como reservas, teleportación, descenso orbital(*planetfall*), etc., podrán entrar en juego cualquier turno.

El atacante gana la tirada de estrategia el primer turno automáticamente.

### Condiciones de victoria

La batalla durará de 4 a 6 turnos. El atacante gana si al final de los turnos 4, 5 o 6 ha alcanzado las metas Blitzkrieg y Tomar y Mantener(*Take and Hold*) mientras que el defensor solamente ha alcanzado una o menos de sus metas. El defensor gana si al final de los turnos 4, 5 o 6 ha alcanzado las metas Defender la Bandera(*Defend the Flag*) y Quebrar su Espíritu(*Break Their Spirit*), siempre y cuando el atacante haya alcanzado una o menos de sus metas. Cualquier jugador puede vencer por victoria marginal si al final del turno 6 ha alcanzado al menos una meta y el oponente ninguna. Cualquier otro resultado al final del turno 6 es un empate.

### Posiciones Fortificadas

El defensor ha tenido tiempo suficiente para fortificar su posición, haciendo el avance de las fuerzas enemigas mucho más difícil, y dando a las tropas protección extra.

Aunque las siguientes reglas describen fortificaciones de estilo Imperial, cada ejército puede adaptar su propia versión, con el mismo efecto y coste en puntos. Por ejemplo, una fuerza de Tiránidos puede usar minas espora como campos de minas, tentáculos espinados que atrapan a la infantería como alambre de espino, y madrigueras enterradas en vez de trincheras.

Terreno	Infantería	Vehículos	Máquinas de Guerra
Trincheras	Cobertura 4+	Peligroso	Sin Efecto
Emplazamiento	Cobertura 4+	Cobertura 5+	Sin Efecto
Bunker	Cobertura 3+	Peligroso	Impasable
Alambre de espino	Peligroso	Sin Efecto	Sin Efecto
Campo de minas	Peligroso	Peligroso	Peligroso
Trampas para tanques	Cobertura 6+	Impasable	Impasable

**Trincheras:** las trincheras pueden alojar una unidad de infantería por cada 4cm de longitud, los vehículos Deslizadores(*Skimmers*) pueden mover por encima de las trincheras sin verse afectados. La infantería Montada(*Mounted*) trata las trincheras como vehículos.

**Emplazamientos:** los emplazamientos pueden alojar una unidad, y confieren a los vehículos una tirada de salvación por cobertura que funciona de la misma manera que las salvaciones por cobertura de la infantería (ver 1.8.3), no afectan a los vehículos Deslizadores(*Skimmers*). La infantería Montada(*Mounted*) trata los emplazamientos como vehículos.

**Bunkers:** los Bunkers se consideran fortificaciones (ver 1.8.4) y pueden alojar dos unidades. La infantería Montada(*Mounted*) trata los bunkers como vehículos.

**Alambre de espino:** los Vehículos Ligeros tratan el alambre de espino como terreno peligroso. Los vehículos con la habilidad Caminante(*Walker*) tratan el alambre de espino como si fueran infantería (y reciben normalmente su repetición de tirada para chequeos de terreno peligroso). La infantería Montada(*Mounted*) aún cuenta como infantería y es afectada por el alambre de espino. La infantería con Dispositivos de Salto(*Jump Packs*) pueden saltar por encima del alambre de espino al moverse, pero si contactan con él se trata como infantería normal.

**Campo de minas:** los vehículos Deslizadores(*Skimmers*) y la infantería con Dispositivos de Salto(*Jump Packs*) pueden mover por encima de los campos de minas sin verse afectados. Cada baja causada por un campo de minas coloca un marcador de explosión en la formación.

**Trampas para tanques:** las máquinas de guerra del tipo de los titanes, que pueden pasar por encima del terreno, no se ven afectadas por las trampas para tanques. Las trampas para tanques tampoco tienen efecto sobre vehículos Deslizadores(*Skimmers*) o Caminantes(*Walkers*), ni sobre infantería.

Las posiciones fortificadas deben desplegarse justo después de los objetivos, y podrán colocarse en cualquier terreno que no sea impasable para vehículos en la mitad de la mesa del defensor. Se pueden dividir los conjuntos de fortificaciones como se desee, siempre y cuando se respeten las reglas de coherencia de formaciones. Por ejemplo, podrías dividir las trincheras en diferentes líneas, siempre y cuando haya conexiones de 5cm entre las diferentes partes de la posición. Las posiciones fortificadas cuentan con una velocidad de cero, y una vez desplegadas pueden ser usadas por unidades de cualquier bando.

Trincheras: 5 puntos por cada 10cm

Alambre de espino: 5 puntos por cada 10cm (no puede tener una anchura mayor a 2cm)

Emplazamiento: 10 puntos

Bunker: 15 puntos

Campo de minas: 20 puntos por cada área de 10x10cm

Trampas para tanques: 10 puntos por cada 10cm (no puede tener una anchura mayor a 2cm)