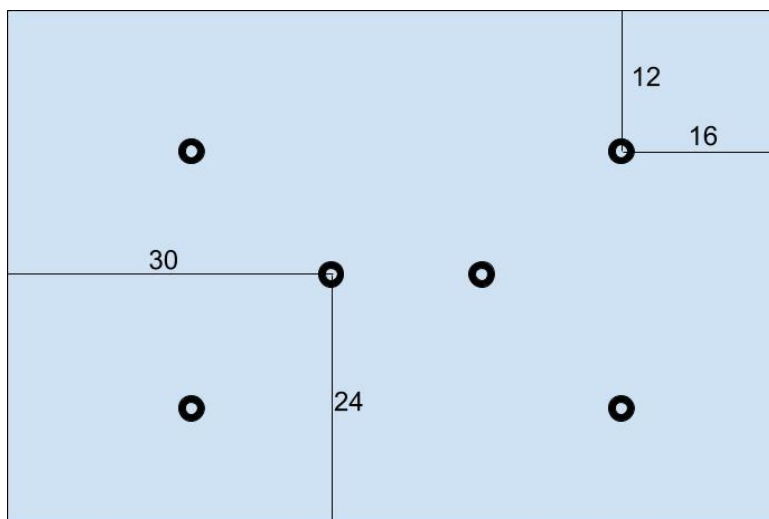


## **Secuencia de despliegue**

- 1- Cada bando tira un dado, el ganador tendrá la iniciativa
- 2- El jugador con la iniciativa elige la zona de despliegue
- 3- El jugador con la iniciativa elige quien va a empezar a desplegar
- 4- Cuando ambos jugadores hayan desplegado todas sus tropas tiran un dado, sumando +1 al resultado quien haya terminado de desplegar primero. Esta tirada no se puede repetir con punto de mando.  
El ganador de esta tirada decide quién empieza el primer turno

## Escenario 1

## Consolidar el terreno



### Zona de despliegue

Bordes Largos con 6 objetivos desplegados tal cual indica el esquema.

### Turnos:

Al final del 5to turno el jugador que lleve la iniciativa tira un dado, con un resultado de 4+ se jugará un 6to turno sin posibilidad de usar punto de mando para repetir la tirada.

### Puntos de victoria

Al final de cada turno de jugador este suma tantos puntos en función de los objetivos que tenga controlados.

Los objetivos se controlan de la forma habitual según el reglamento

Los objetivos de su propia zona de despliegue suman +1PV

Los objetivos del centro de la mesa suman +2PV

Los objetivos de la zona de despliegue rival suman +3PV

Los PV son acumulativos y van sumando turno tras turno.

Además sumará 1PV extra por primera sangre, matar al señor de la guerra y rompelineas

La primera sangre consiste en matar una unidad el primer turno de cada jugador, por lo que ambos pueden conseguirlo

### Condiciones de victoria.

El jugador que más puntos de victoria tenga al final del último turno, gana la partida

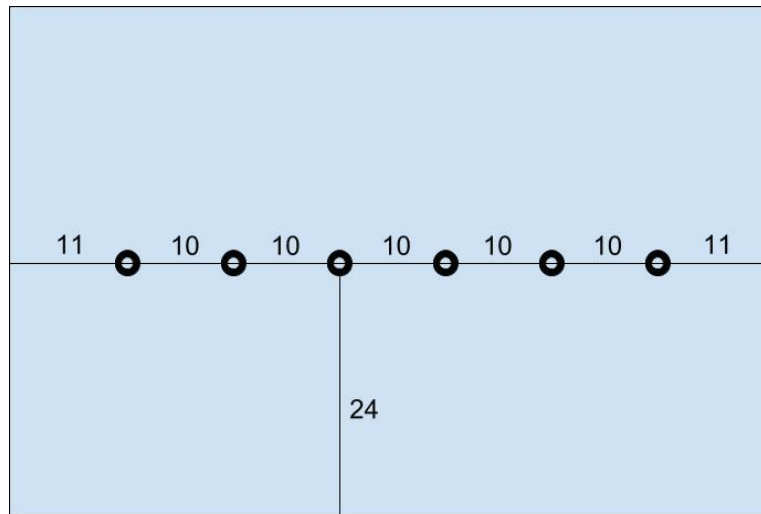
### Extras

Al inicio de cada ronda de batalla el jugador que menos puntos de victoria tenga tira 1 dado, El resultado indica que objetivo NO aporta puntos de victoria para esa ronda. Se podrá usar un punto de mando para repetir esa tirada, teniendo que aceptar el segundo resultado.

En la primera ronda tirará el jugador que haya perdido la iniciativa.

## Escenario 2

## Minería Extrema



### Zona de despliegue

Bordes Largos con 6 objetivos desplegados tal cual indica el esquema. Los objetivos ordenados de forma ascendente de un extremo a otro.

### Turnos:

Al final del 5to turno el jugador que lleve la iniciativa tira un dado, con un resultado de 4+ se jugará un 6to turno sin posibilidad de usar punto de mando para repetir la tirada.

### Puntos de victoria

Al final de cada turno de jugador este suma tantos puntos en función de los objetivos que tenga controlados.

Los objetivos se controlan de la forma habitual según el reglamento

Los objetivos 1 y 2 suman +3PV. Los objetivos 3 y 4 suman +2PV. Los objetivos 5 y 6 suman +1PV

Los PV son acumulativos y van sumando turno tras turno.

Además sumará 1PV extra por primera sangre, matar al señor de la guerra y rompelíneas

Una misma unidad sólo puede controlar o disputar un único objetivo al mismo tiempo

### Condiciones de victoria.

El jugador que más puntos de victoria tenga al final del último turno, gana la partida

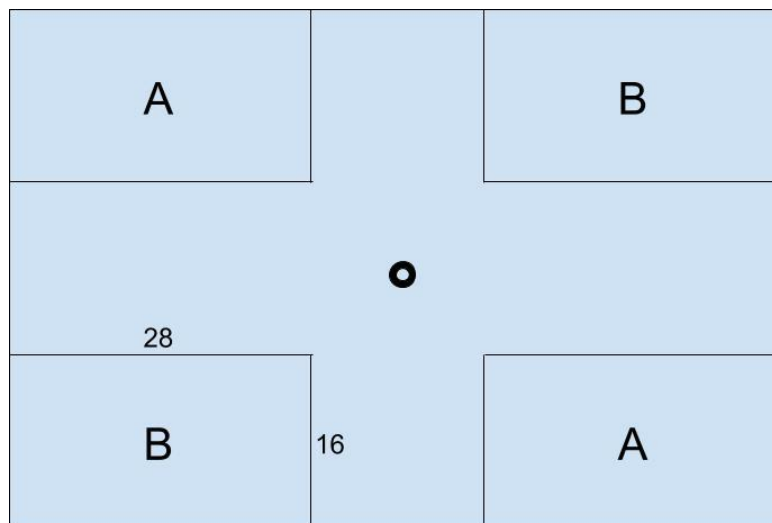
### Extras

Los objetivos están formados por un material extremadamente valioso y volátil y la situación climática los está haciendo explotar. Al final del turno 2, el objetivo 1 explota provocando 1d3 heridas mortales a todas las unidades a 3" de él. Al final del turno 3, el objetivo 2 explota. Al final del 4 explota el 3 y así sucesivamente.

Cuando un objetivo explota se retira de la mesa.

## Escenario 3

## Reliquia



### Zona de despliegue

En cuadrantes. Un equipo en la zona A, el otro en la zona B. Todas las minis de un jugador deben estar en su cuadrante sin poder usar la zona de su aliado. Si no caben miniaturas se quedarán en reservas especiales, pudiendo desplegar a 6" de su borde de tablero y dentro del cuadrante al final de la fase de movimiento del turno 1. Contarán como que han movido.

El orden del despliegue es el tradicional de una unidad por jugador, exceptuando que al haber dos jugadores por bando, cada jugador coloca una unidad cada vez que les toque desplegar

### Turnos:

Al final del 5to turno el equipo que lleve la iniciativa tira un dado, con un resultado de 4+ se jugará un 6to turno sin posibilidad de usar punto de mando para repetir la tirada.

### Condiciones de victoria.

Gana el equipo que controle el marcador de reliquia al final del último turno.

### Puntos de victoria

De cara a desempates, la pareja de jugadores sumará 1PV por cada unidad enemiga destruida.

### Extras

-La reliquia representa la estatua de una antigua deidad, está fabricada con Blackstone por lo que tiene un valor incalculable y propiedades desconocidas.

-La estatua representa a un Dios de la paz, por lo que cada vez que una unidad combata o dispare a 6" o menos de ella, sufrirá una herida mortal después de haber realizado todos sus disparos o ataques.

-En cambio incentiva la paz, por lo que una unidad <INFANTERÍA> a 6" que pueda disparar y decida no hacerlo podrá curar una herida en caso de miniaturas con múltiples heridas o revivir una mini que previamente haya muerto en caso de no poder curar. Las minis revividas aparecen con 1h restante.

-El material afecta a las energías psíquicas de la zona, por lo que los psíquicos que intenten lanzar un poder psíquico a 6" o menos de la estatua tendrán un penalizador de -1 en la tirada.