

PLAN DE BATALLA

OBJETIVOS CAMBIANTES

Para tener éxito, un general debe aprender a reaccionar con velocidad a las condiciones cambiantes de la batalla, golpeando con toda su fuerza en una dirección y luego en otra para asegurar la victoria.

BATALLA CAMPAL

Usa las reglas de Batalla campal de las páginas 48-49.

DESPLIEGUE

Los jugadores tiran un dado y el que obtiene el resultado más alto decide qué territorio usará cada bando. Los territorios se muestran en el mapa inferior.

A continuación los jugadores despliegan una unidad cada vez alternándose, empezando por el jugador que ganó la tirada. Las unidades deben desplegarse completamente dentro de su propio territorio.

Sigue desplegando unidades hasta que ambos jugadores hayan desplegado su ejército. Si un jugador acaba antes, el jugador opuesto despliega el resto de las unidades de su ejército una tras otra.

OBJETIVOS

Esta batalla se libra para controlar tres objetivos. Están situados en el área entre los territorios de los jugadores tal y como muestra el mapa.

OBJETIVOS PRINCIPAL Y SECUNDARIO

Al inicio de cada ronda de batalla, antes de determinar quién tiene el primer turno, tira 1D3. El objetivo con el número correspondiente es el objetivo principal durante esa ronda de batalla y los otros son los objetivos secundarios durante esa ronda de batalla.



VICTORIA GLORIOSA

El jugador con más puntos de victoria al final de la quinta ronda de batalla (o cuando acabe el tiempo asignado a la batalla) obtiene una **victoria mayor**.

Si los jugadores están empatados en puntos de victoria al final de la partida, cada jugador sumará el valor en puntos de cualquier unidad enemiga que haya sido destruida durante la batalla (excluyendo nuevas unidades que se añadieran a los ejércitos después de que la batalla empezara). Si un jugador tiene un total mayor, obtiene una **victoria menor**.

PUNTOS DE VICTORIA

Cada jugador obtiene puntos de victoria por cada objetivo que controla al final de cada uno de sus turnos tal y como sigue:

Si el jugador controla el objetivo principal, obtiene 3 puntos de victoria.

Por cada objetivo secundario que controle el jugador, obtiene 1 punto de victoria.



PLAN DE BATALLA

BATALLA POR EL PASO

Muchos lugares en los Reinos Mortales están separados por cadenas montañosas que sólo pueden atravesarse mediante pasos estrechos. Esto desfiladeros son de vital importancia y se han librado muchas batallas sangrienta para controlarlos.

BATALLA CAMPAL

Usa las reglas de Batalla campal de las páginas 48-49.

DESPLIEGUE

Los jugadores tiran un dado y el que obtiene el resultado más alto decide qué territorio usará cada bando. Los territorios se muestran en el mapa inferior.

A continuación los jugadores despliegan una unidad cada vez alternándose, empezando por el jugador que ganó la tirada. Las unidades deben desplegarse completamente dentro de su propio territorio a más de 12" de territorio enemigo.

Sigue desplegando unidades hasta que ambos jugadores hayan desplegado su ejército. Si un jugador acaba antes, el jugador opuesto despliega el resto de las unidades de su ejército una tras otra.

OBJETIVOS

Esta batalla se libra para controlar cuatro objetivos. Dos se sitúan en el centro del territorio de cada jugador. Los otros dos se sitúan en los bordes entre territorios de jugador, tal y como muestra el mapa.

VICTORIA GLORIOSA

El jugador con más puntos de victoria al final de la quinta ronda de batalla (o cuando acabe el tiempo asignado a la batalla) obtiene una **victoria mayor**.

Si los jugadores están empatados en puntos de victoria al final de la partida, cada jugador sumará el valor en puntos de cualquier unidad enemiga que haya sido eliminada durante la batalla (excluyendo nuevas unidades que se añadieran a los ejércitos después de que la batalla empezara). Si un jugador tiene un total mayor, obtiene una **victoria menor**.

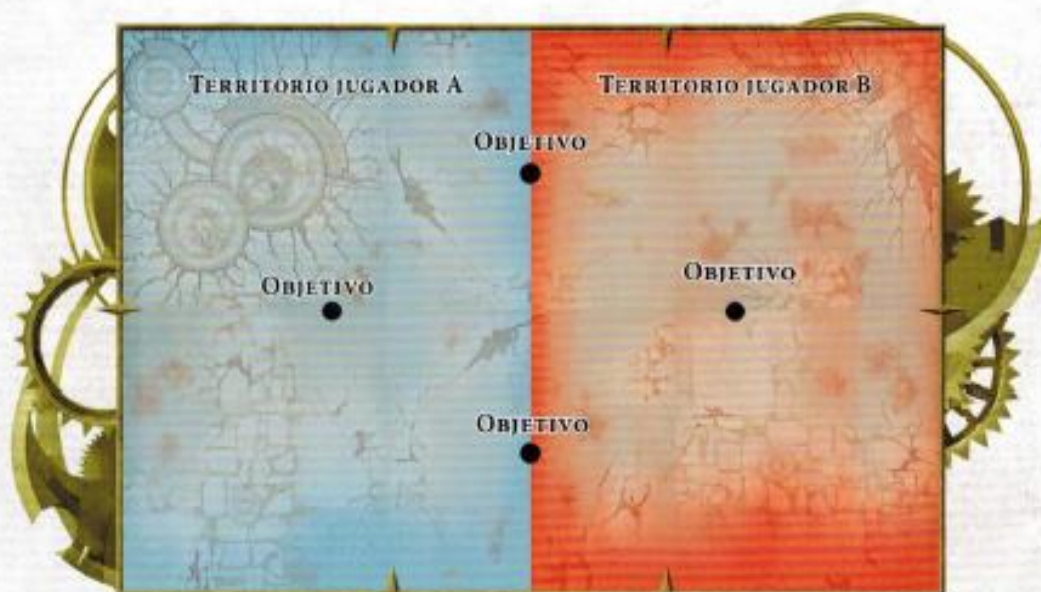
PUNTOS DE VICTORIA

Cada jugador obtiene puntos de victoria al final de su turno por cada objetivo que controle, tal y como sigue:

Por cada objetivo que el jugador controle en su propio territorio, obtiene 1 punto de victoria.

Por cada objetivo que el jugador controle en las fronteras entre ambos territorios, obtiene 2 puntos de victoria.

Por cada objetivo que el jugador controle en territorio de su oponente, obtiene 4 puntos de victoria.



PLAN DE BATALLA

DUALIDAD DE MUERTE

Dos puntos de fabuloso poder se encuentran uno junto al otro. Cada lugar puede servir a un héroe o una bestia monstruosa para alzarse sobre él y utilizar su poder increíble, pero sólo si puede derrotar a los enemigos que quieren conseguir el lugar para sí mismos.

BATALLA CAMPAL

Usa las reglas de Batalla campal de las páginas 48-49.

DESPLIEGUE

Los jugadores tiran un dado y el que obtiene el resultado más alto decide qué territorio usará cada bando. Los territorios se muestran en el mapa inferior.

A continuación los jugadores despliegan una unidad cada vez alternándose, empezando por el jugador que ganó la tirada. Las unidades deben desplegarse completamente dentro de su propio territorio.

Sigue desplegando unidades hasta que ambos jugadores hayan desplegado su ejército. Si un jugador acaba antes, el jugador opuesto despliega el resto de las unidades de su ejército una tras otra.

OBJETIVOS

Esta batalla se libra para controlar dos objetivos. Cada uno se sitúa en la línea central, uno en la mitad izquierda del campo de batalla y el otro en la mitad derecha del campo de batalla, tal y como muestra el mapa.

En esta batalla no se usan las reglas normales de controlar objetivos. En su lugar, un jugador controla un objetivo si un **HÉROE** o Behemot de su ejército se encuentra a 3" o menos del objetivo al final de cualquier tipo de movimiento, excepto un movimiento de retirada. El jugador pierde el control del objetivo si el **HÉROE** o **MAGO** acaba un movimiento posterior a más de 3" del objetivo.

Sólo un **HÉROE** o Behemot puede controlar cada objetivo a la vez; si más de uno es elegible, el primero en llegar lo controla. Si un **HÉROE** o Behemot mata a un **HÉROE** o Behemot enemigo que controla un objetivo, obtiene el control del mismo inmediatamente si se encuentra a 3" o menos de él.

VICTORIA GLORIOSA

El jugador con más puntos de victoria al final de la quinta ronda de batalla (o cuando acabe el tiempo asignado a la batalla) obtiene una **victoria mayor**.

Si los jugadores están empatados en puntos de victoria al final de la partida, cada jugador sumará el valor en puntos de cualquier unidad enemiga que haya sido eliminada durante la batalla (excluyendo nuevas unidades que se añadieran a los ejércitos después de que la batalla empezara). Si un jugador tiene un total mayor, obtiene una **victoria menor**.

PUNTOS DE VICTORIA

Cada jugador obtiene puntos de victoria al final de su turno por cada objetivo que controle. La cantidad de puntos de victoria es igual a la cantidad de turnos consecutivos que el jugador haya controlado el objetivo: 1 el turno en que obtiene el control, 2 al final del segundo turno, etc.

