

WARCROW



TEMPORADA I BIRTH OF THE FLAME V1.0



CONTENIDO

Birth of the Flame	3	Escenarios	9
Reglas de torneo	4	Tomar posiciones.....	10
¿Qué es un torneo?.....	4	Amplitud.....	11
¿Qué necesito para participar?	4	Zonas de influencia	12
Compañía	4	Botín.....	13
Organización del evento	5	Avance consolidado	14
Formato del torneo	5	Cuadrantes.....	15
Rankings.....	6	Hazañas.....	16
Prioridad de reglas	6	Rastrear	16
Perfiles de unidad	6	Decapitación	17
Información oculta	7	La brecha.....	17
Preparación de partida	7	Estandarte	18
Fichas de mando	7	Recursos.....	19
Final de Partida.....	7		
Objetivos	7		
Reglas adicionales	8		

BIRTH OF THE FLAME

Ismail se ajusta el abrigo y se cuelga la bolsa del hombro. Apenas pesa, ya que no necesita mucho equipaje allá adonde va. Bajo la atenta mirada de Parisa, termina de ordenar los papeles sobre su escritorio, da una última vuelta por su habitación y, finalmente, le hace un gesto a su guardiana. Ella sale un momento, a comprobar que no queda nadie fisgoneando por los pasillos del Observatorio.

Mientras espera, Ismail juega con el hirz de su hermano mayor para calmar los nervios, sin éxito. Echa un vistazo al espejo de la pared y, con voz temblorosa, llama:

— Kinan, ya estoy listo.

Del otro lado del espejo brota una mariposa azul envuelta en llamas. El insecto da unas vueltas junto a Ismail, formando con su estela ardiente un portal que muestra la más absoluta oscuridad. Para entonces, Parisa ha regresado. Ismail carraspea y dice:

— El salvoconducto de la Alianza de Mercaderes me da el estatus de embajador, así que nadie podrá hacerme daño. Y, si me meto en problemas, Kinan y sus hermanos me ayudarán. Tres de ellos, al menos —comenta, como si fuese un chiste. Parisa solo asiente, e Ismail continúa—: Tanto movimiento militar en las demás naciones no es... habitual. Si puedo conseguir información sobre qué está tramando cada una, la Alianza se beneficiará notablemente.

Entre ellos se instala el silencio. Ismail agarra fuerte la correa de su bolsa para evitar que le tiemblen los dedos.

— En cinco años nunca nos hemos separado. Voy a... voy a echarte de men...

— Yo siempre estaré esperándote— lo interrumpe de pronto Parisa, que se adelanta para envolver al chico en un abrazo. Ismail se aprieta contra ella, incapaz de contener más las lágrimas. La Inmortal mira directamente al portal cuando dice:

— Espíritu, ahora está a vuestro cargo. Cuidad de él.

De la oscuridad surgen unos ojos dorados y una voz cantarina:

— Tranquila, Sangrante. Mis portales pueden llevarlo a cualquier parte de Lindwurm en un instante, y eso nos mantendrá alejados del peligro. Además, ahora es un Pilar como nosotros. ¡Es muy poderoso!

Parisa se quita la máscara y apoya su frente en la de Ismail para susurrar:

— Be salaamat.

Ismail asiente, con fuerzas renovadas, y se vuelve hacia el portal y los ojos dorados de su mejor amigo. Todavía no sabe cómo terminará su viaje, pero su misión es clara. Obtendrá toda la información necesaria respecto a las escaramuzas y batallas que están teniendo lugar por todo Lindwurm, ofreciendo sus servicios como mago a los diferentes ejércitos. Algo se está cociendo entre las diferentes naciones... y la Alianza de Mercaderes no se quedará de brazos cruzados.

REGLAS DE TORNEO

¿QUÉ ES UN TORNEO?

Un torneo de Warcrow es un enfrentamiento organizado donde cada participante lleva su ejército para competir en distintas rondas.

Básicamente, es una oportunidad para reunirte con otros jugadores y jugadoras, poner a prueba tus estrategias, conocer gente con tus mismas aficiones y, sobre todo, **pasarlo bien**.

Además, todo el mundo es bienvenido independientemente de su nivel de experiencia.

DEPORTIVIDAD

El trato con todos los participantes del evento, sean organizadores, jugadores o jugadoras o simplemente visitantes, debe ser cordial y amistoso en todo momento. Si un participante crea mal ambiente durante el evento, la organización puede sancionarlo y descalificarlo.

Es importante permitir siempre a tu oponente ver el resultado de las tiradas antes de retirar los dados de la mesa, proporcionar toda la información pública de tu lista al adversario tantas veces como sea necesario, etc.

Recuerda

Ante todo, Warcrow es un juego y los eventos deben ser divertidos para todos.

¿QUÉ NECESITO PARA PARTICIPAR?

Con llevar tu **compañía** (miniaturas y lista de ejército), **dados**, **plantillas de movimiento**, **fichas** y ganas de jugar, ya lo tienes todo. En algunos torneos puede haber reglas específicas, pero en ese caso se suele explicar con antelación.

¿QUÉ MINIATURAS PUEDO USAR?

- **Solo miniaturas oficiales de Corvus Belli.** Todas las miniaturas que uses deben ser de la gama oficial de **Warcrow**. Nada de miniaturas de otras marcas.
- **Tienen que estar montadas.** No hace falta que estén perfectas, pero al menos las partes principales deben estar pegadas y colocadas en su peana (puedes usar la que trae la miniatura o una del mismo tamaño).

- **Deben representar bien lo que son.** Es decir, la miniatura debe parecerse a la unidad que representa, incluyendo su equipo o armamento principal. Si no tienes la miniatura exacta, **puedes usar otra de Corvus Belli**, siempre que el organizador lo permita y dejes claro a tu rival qué representa.

¿HACE FALTA QUE ESTÉN PINTADAS?

No es obligatorio que las miniaturas estén pintadas (**a menos que las reglas del torneo digan lo contrario**), pero es **muy recomendable**. Un ejército pintado luce muchísimo más en la mesa y hace que la experiencia de juego sea mucho más inmersiva. ¡Ánimate a darle color a tus miniaturas!

¿PUEDO USAR PROXIES?

Si no tienes una miniatura concreta, puedes usar otra **siempre que sea de Corvus Belli** y dejes claro lo que representa. **Nada de miniaturas de otras marcas.** Además, la peana debe ser del tamaño adecuado para la unidad que está representando.

¿Y SI QUIERO HACER CONVERSIONES O TRANSFORMACIONES?

Si te gusta personalizar tus miniaturas, ¡adelante! Se permiten conversiones **siempre que la mayor parte de la miniatura sea de Corvus Belli** y quede claro qué unidad representa. Eso sí, **la peana debe ser del tamaño correcto**.

LISTA DE EJÉRCITO

La lista de ejército de tu compañía tiene que cumplir las normas del reglamento de Warcrow y, si el evento tiene reglas especiales, también debes seguirlas. Deberás crear la lista de ejército y subirla al evento con la aplicación CorvuSphere: <https://sphere.corvusbelli.com/> en la que se encontrarán las versiones actualizadas de los perfiles de las unidades.

COMPAÑÍA

En los textos a continuación y en los que podréis encontrar en escenarios y hazañas, haremos uso del término “compañía” para referirnos tanto a la persona que está participando en la partida como a su ejército.

ORGANIZACIÓN DEL EVENTO

La organización del evento es la persona, tienda o asociación encargada de montar y dirigir el evento. De la organización se espera que sea un ejemplo de comportamiento para el resto de los participantes, tanto si es participante del evento como si no.

RESPONSABILIDADES DE LA ORGANIZACIÓN

La organización es responsable de:

- Asegurarse de que los participantes cumplan todas las normas del evento y las reglas del juego.
- Comunicar los resultados del evento a Corvus Belli tal como se establezca en las normas del tipo de evento.
- Asegurarse de que todos los participantes estén inscritos en la aplicación CorvuSphere antes del evento. Si un participante aún no está inscrito, puede hacerlo accediendo a este formulario: <https://corvusbelli.com/en/community/corvus-id/register>
- Proporcionar un lugar adecuado para el evento, así como el material necesario para poder celebrarlo (mesas, escenografía...).
- Establecer la duración y los tiempos por partida.

ÁRBITRO DEL EVENTO

Durante el evento, el árbitro es la máxima autoridad en caso de que surjan dudas de reglas. Por dicha razón, se espera que el árbitro tome decisiones justas y que dedique el tiempo necesario a todos los participantes por igual. Para facilitar su labor, se recomienda a los participantes intentar solucionar las dudas con su contrincante de manera amistosa y, en caso de no llegar a un acuerdo, acudir al árbitro. Una vez se solicita la presencia del árbitro para resolver una duda, su decisión se considerará inapelable.

Asimismo, el árbitro, en aquellas situaciones en las que un jugador no cumpla con las bases establecidas por la organización, y en caso de ser necesario, podrá establecer la sanción que considere oportuna.

Es habitual que el árbitro y la organización del evento sean la misma persona. En caso contrario, la organización está tan sujeta al criterio del árbitro como cualquier otro participante en cuestiones de reglas y de resolución de conflictos.

Es recomendable, pero no obligatorio, que el árbitro no sea participante del evento, para evitar conflictos de intereses.

FORMATO DEL TORNEO

El formato es simple: **mínimo 4 personas, mínimo 3 rondas, y siempre 1 contra 1**. Si hay un mayor número de participantes, pueden ser hasta 5 rondas, pero eso depende de la organización.

PARTICIPANTES	RONDAS
4-8	3
9-16	4
17+	5

Lo habitual es que la organización mantenga esta estructura, pero podría cambiarla. Lo único que no puede hacer es establecer **menos de 3 rondas**.

RONDAS Y PARTIDAS

- Cada partida del torneo se jugará en una **aventura**.
- Una aventura está compuesta por un **escenario** y una **hazaña**.
- Los escenarios otorgan **puntos militares (PM)**.
- Las hazañas otorgan **puntos arcanos (PA)**.
- La suma de PM y PA representa los **puntos de victoria (PV)** que consigue cada compañía.
- La victoria en la partida se determina en función de los puntos de victoria (PV), dando lugar a 5 posibles resultados. Cada uno otorga una cantidad distinta de **puntos de torneo (PT)**:

RESULTADO	PUNTOS DE TORNEO (PT)	DESCRIPCIÓN
Supremacía	4	Conseguir más PM y PA que la compañía rival
Triunfo parcial	3	Conseguir más PV que la compañía rival, pero sin superarla en PM y PA
Duelo equilibrado	2	Conseguir la misma cantidad de PV que la compañía rival
Retirada táctica	1	Conseguir menos PV que la compañía rival, pero sin ser superada en PM y PA
Derrota amarga	0	Conseguir menos PM y PA que la compañía rival

Ejemplo:

La compañía A ha obtenido 4 PM y 2 PA, mientras que la compañía B ha obtenido 5 PM y 1 PA. Los totales en PV son: 6PV para la compañía A y 6 para la compañía B. ¡Se trata de un duelo equilibrado!

La compañía A ha obtenido 6 PM y 1 PA, mientras que la compañía B ha obtenido 3 PM y 2 PA. Los totales en PV son: 7 PV para la compañía A y 5 para la compañía B. La compañía A gana la aventura, pero con un Triunfo parcial, ya que la compañía B tiene más PA que la A (La compañía B obtiene un resultado de Retirada táctica).

La compañía A ha obtenido 8 PM y 3PA, mientras que la compañía B ha obtenido 2 PM y 1 PA. Los totales en PV son: 12 para la compañía A y 3 para la compañía B. La compañía A gana la aventura con un resultado de Supremacía, mientras que la compañía B sufre una Derrota amarga.

¿CÓMO SE HACEN LOS EMPAREJAMIENTOS?

- **Primera ronda:** Aleatorio, cualquiera puede jugar contra cualquiera.
- **A partir de la segunda ronda:** Se enfrentan quienes tengan puntuaciones (PT) similares.

En caso de empate en PT, estará por encima la compañía con mayor total de PV obtenidos. Si siguiera el empate, estará por encima aquella compañía cuyos rivales hayan obtenido menos PV en las aventuras en las que se han enfrentado.

PARTICIPANTES IMPARES (BYES)

Si el número de participantes del torneo es impar, cada ronda habrá una compañía que tendrá que esperar a jugar en la siguiente ronda. A eso se le llama “recibir un Bye”. Esto implica recibir un triunfo parcial (3 puntos de torneo), con 0 puntos de victoria.

En la primera ronda se determina de manera aleatoria qué compañía recibe el Bye.

En las siguientes rondas, recibirá el Bye la compañía que se encuentre en la posición más baja que aún no haya recibido un Bye con anterioridad.

Una vez finalizada la última ronda, cada participante que haya recibido un Bye sigue estos pasos:

- Suma todos los puntos de victoria que ha conseguido durante el torneo.
- Multiplica el total por el número de rondas del torneo.
- Divide el total entre el número de rondas de torneo que ha jugado (debería ser 1 menos que el total de rondas del torneo), redondeando hacia arriba.
- El resultado obtenido serán los puntos de victoria totales al final del torneo para esa compañía

CLASIFICACIÓN FINAL

Cuando acabe el torneo, sus participantes se ordenan **de mayor a menor en función de los Puntos de Torneo acumulados** para obtener la clasificación final (en caso de empate se aplican las reglas expuestas en el punto anterior).

RANKINGS

Todos los eventos oficiales del WTS contabilizan para los rankings de jugadores de *Warcrow*.

Los rankings ordenan a los jugadores en base a la puntuación WTS resultante de su rendimiento en los eventos oficiales.

Cada jugador empieza la temporada con una puntuación WTS de 1000. Según sea su rendimiento en cada evento oficial del WTS, esa puntuación subirá o bajará, dependiendo de si el resultado es mejor o peor que el esperado, utilizando el sistema de puntuación ELO.

La cantidad en la que se verá modificada la Puntuación WTS del jugador depende del factor K, establecido por defecto en 32, pero variando en eventos especiales como el Interplanetario.

Al final de la temporada se premiará al ganador del Ranking con:

- Plaza asegurada para participar en el Interplanetario de la siguiente temporada.
- La miniatura exclusiva de la actual Temporada WTS, pintada por Corvus Belli.
- Trofeo conmemorativo de la actual Temporada WTS.

PRIORIDAD DE REGLAS

Toda regla mencionada en este documento, escenarios y hazañas reemplaza las reglas que se explican en el manual de reglas de *Warcrow*.

Si existen diferencias entre las reglas publicadas en distintos idiomas, aquellas publicadas en castellano tienen prioridad sobre las demás.

PERFILES DE UNIDAD

La información de los perfiles de unidad publicada en la aplicación oficial CorvusSphere tiene prioridad frente a las cartas impresas.

INFORMACIÓN OCULTA

Todas las unidades se consideran información oculta hasta que son desplegadas sobre el campo de batalla.

Esto quiere decir que una compañía no deberá anunciar ni mostrar los perfiles de las unidades que forman parte de su compañía hasta que estas sean desplegadas sobre el campo de batalla.

UNIDADES *EXPLORADOR* Y *EMBOSCADOR*

Las unidades *Explorador* o *Emboscador* con una habilidad *Permanente* que aún no hayan sido desplegadas pueden decidir aplicarla (revelando su existencia al oponente) o no hacerlo (y mantenerse ocultas).

PREPARACIÓN DE PARTIDA

Antes de comenzar a jugar es necesario realizar los siguientes pasos:

1. Reunir el mando
2. Determinar la iniciativa
3. Elegir zona de despliegue
4. Desplegar las unidades

REUNIR EL MANDO

Ambas compañías suman el valor de MAN de sus unidades y reciben tantas fichas de mando como el total que hayan obtenido.

DETERMINAR LA INICIATIVA

Ambas compañías realizan una tirada enfrentada con  . La compañía con mayor MAN añade  a su tirada.

La compañía que obtenga mayor cantidad de ★ decide si se queda con la iniciativa o la cede a su rival. En caso de empate, se repite la tirada.

La compañía con la iniciativa decide:

- Qué compañía empieza desplegando una de sus unidades.
- Qué compañía se activa primero en la primera ronda.

La compañía sin la iniciativa decide:

- La zona de despliegue de cada compañía.

ELEGIR ZONA DE DESPLIEGUE

La compañía que no tenga la iniciativa selecciona una zona de despliegue para sus unidades, asignando la otra a la compañía rival.

DESPLEGAR LAS UNIDADES

La compañía que tenga la iniciativa decide qué compañía empezará desplegando una unidad. Las compañías se turnarán para desplegar una unidad cada vez hasta desplegarlas todas.

FICHAS DE MANDO

Con el objetivo de facilitar el seguimiento del juego limpio, es recomendable dejar agrupadas las fichas de mando a medida que se usen, para comprobar que su número era el correcto.

FINAL DE PARTIDA

Las partidas finalizan cuando se cumplen las condiciones de final de partida indicadas en los escenarios. Si una compañía no puede activar una unidad en su turno (debido a que sus unidades han sido destruidas o están desmoralizadas) deberá pasar hasta que pueda activar alguna o se termine la partida.

OBJETIVOS

Los escenarios hacen uso de objetivos para representar puntos estratégicos o elementos de gran interés.

Si el escenario no indica lo contrario, los objetivos son representados por marcadores de 2 pasos de diámetro (peana de infantería), llamados **marcadores de objetivo**. Estos marcadores son elementos de terreno con las palabras clave *Impasable* y *Bloquea LdV*.

CONTROLAR UN OBJETIVO

Se usarán **marcadores de conquista** para determinar qué compañía tiene el control de un objetivo. Estos marcadores tienen dos colores para identificar a cada compañía.

- Un objetivo sin marcador de conquista no se considera controlado por ninguna compañía.
- Un objetivo solo puede ser **controlado por una compañía** al mismo tiempo.

Si una compañía gana el control de un objetivo, sitúa un marcador de conquista en él, retirando cualquier marcador de conquista que pudiera tener anteriormente.

DISPUTAR EL CONTROL DE UN OBJETIVO

Cuando una unidad finaliza su activación, disputa el control de los objetivos que tiene a 3 pasos. Las demás unidades que tengan a 3 pasos esos objetivos también disputan su control. Para cada objetivo:

- Ambas compañías suman el valor de conquista de sus unidades que disputen el objetivo (lo tengan a 3 pasos).
- La compañía con mayor total gana el control del objetivo.

REGLAS ADICIONALES

UNIDADES PERDIDAS EN LA NIEBLA

Las unidades listadas a continuación **no pueden** formar parte de ninguna compañía.

- Amelia Hellbroth
- Nayra Caladren
- Naergon Caladren
- Trabor Slepmond (+ Autómatas Mk-oS)
- Ormuk
- Iriavik Cachorro impaciente (+ Tizón)
- Darach Brutamontes
- Oona
- Ludivine
- Jacques & Viralatas

MERCENARIOS

Algunas unidades (como Vercana e Ismail, el Octavo Pilar) tienen la característica Mercenario. Estas unidades pueden usarse en todas las facciones, pero únicamente puedes incluir una unidad Mercenario en tu compañía.

MÁS GRANDES DE LO QUE PARECEN

Las unidades de Warcrow Adventures con peana de 55mm (Kipleacht, Mórnab y Crisol) deberán usarse con una peana de 60mm.

- No es necesaria una tarea de conversión, se puede usar masilla adhesiva para colocar la miniatura de Warcrow Adventures sobre una peana de 60mm.



WARCROW

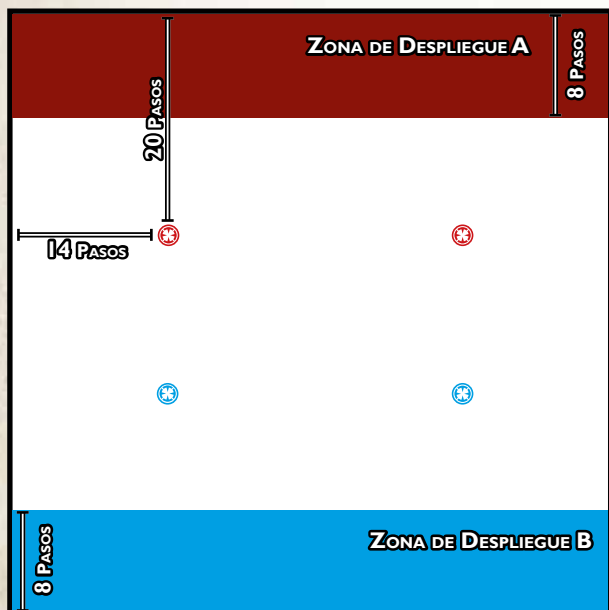
ESCENARIOS

TOMAR POSICIONES

MATERIAL NECESARIO

- 2 Marcadores de objetivo rojo.
- 2 Marcadores de objetivo azul.

PREPARACIÓN



RONDAS

Cada ronda tiene una duración de **5 turnos**.

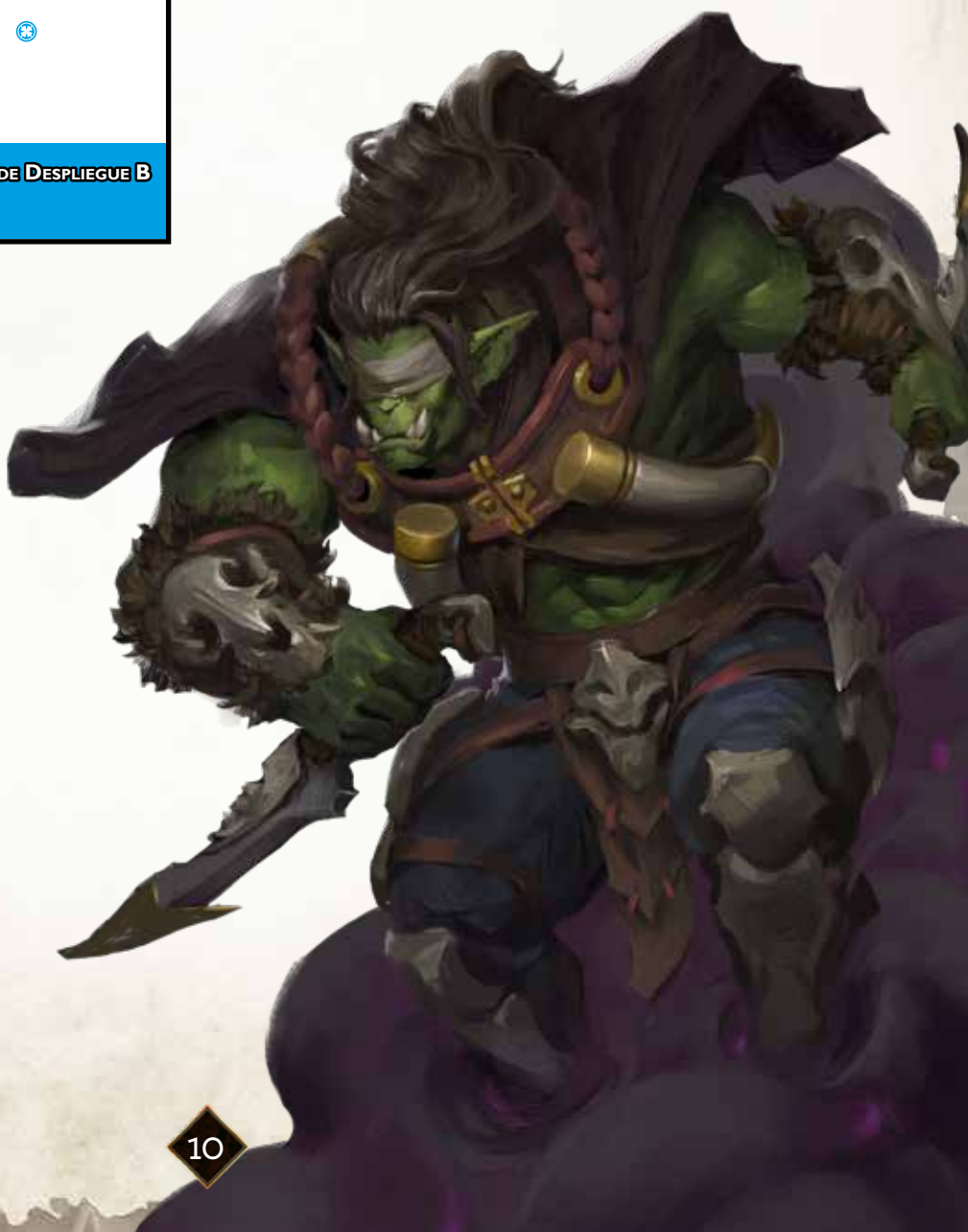
PUNTUACIÓN

Al final de cada ronda, cada compañía obtiene:

- **1 PM** por cada objetivo que controle con el color de su rival.
- **1 PM** si ningún objetivo de su color está controlado por su rival.

FIN DE PARTIDA

La partida termina al final de la **ronda 3**.

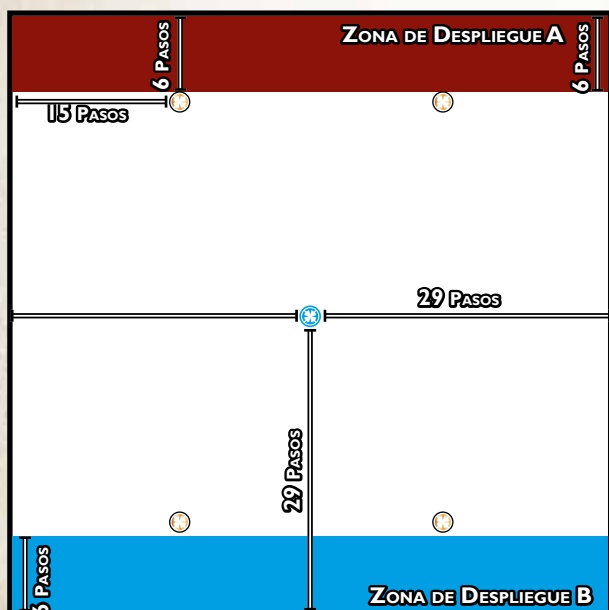


AMPLITUD

MATERIAL NECESARIO

- 4 Marcadores de objetivo marrones
- 1 Marcador de objetivo azul

PREPARACIÓN



Los objetivos marrones comienzan controlados por la compañía que tiene la zona de despliegue adyacente a ellos (coloca el correspondiente marcador de conquista sobre ellos).

RONDAS

Cada ronda tiene una duración de **5 turnos**.

PUNTUACIÓN

Al final de cada ronda, cada compañía obtiene:

- **2 PM** si controla más objetivos marrones que su rival.
- **1 PM** si controla la misma cantidad de objetivos marrones que su rival.
- **1 PM** si controla el objetivo central (azul).

FIN DE PARTIDA

La partida finaliza al final de la **ronda 3**.

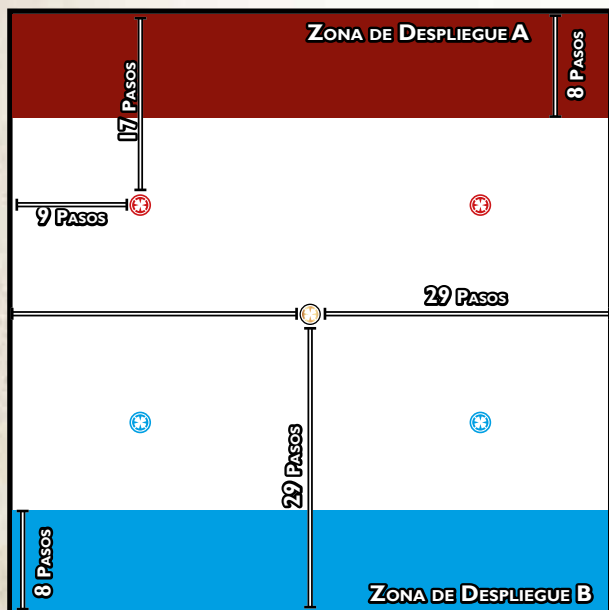


ZONAS DE INFLUENCIA

MATERIAL NECESARIO

- 2 Marcadores de objetivo rojo.
- 2 Marcadores de objetivo azul.
- 1 Marcador de objetivo marrón.

PREPARACIÓN



RONDAS

Cada ronda tiene una duración de **5 turnos**.

PUNTUACIÓN

Al final de cada ronda, cada compañía obtiene:

- **1 PM** si controla más objetivos que su rival.
- **1 PM** si controla al menos 1 objetivo del color de su rival.
- **1 PM** si controla al menos 2 objetivos.

FIN DE PARTIDA

La partida finaliza al final de la **ronda 3**.

DOMINIO ESTRATÉGICO

- Todas las unidades, que no estén desmoralizadas, incrementan en 1 su valor de conquista.
- Los modificadores de valor de conquista no se incrementan.

ZONAS DE INFLUENCIA

Las unidades pueden disputar el control de objetivos a 7 pasos en lugar de 3.

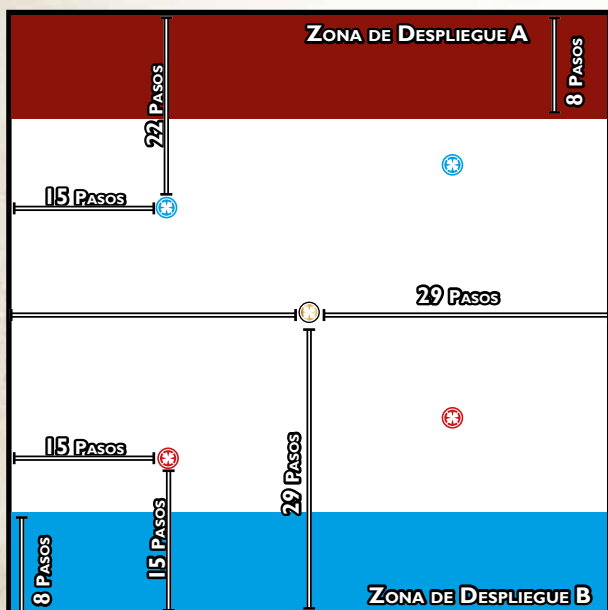


BOTÍN

MATERIAL NECESARIO

- 2 Marcadores de objetivo rojo.
- 2 Marcadores de objetivo azul.
- 1 Marcador de objetivo marrón.

PREPARACIÓN



RONDAS

Cada ronda tiene una duración de 5 **turnos**.

PUNTUACIÓN

Al final de cada ronda, cada compañía obtiene:

- 1 **PM** si posee al menos 1 **botín**.
- 1 **PM** si posee más **botines** que su rival.
- 1 **PM** si su rival no posee ningún **botín**.

FIN DE PARTIDA

La partida finaliza al final de la **ronda 3**.

BOTÍN

Los marcadores de objetivo se usan para representar **botines**.

En lugar de seguir las reglas de objetivos del manual, se aplican las siguientes:

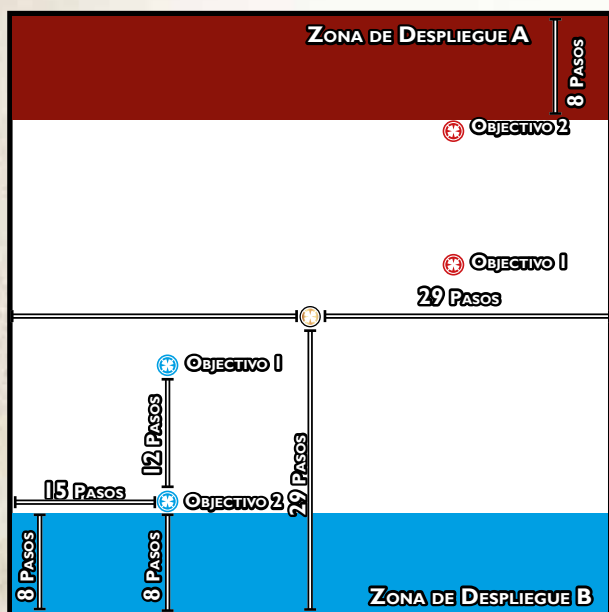
- Al final de su activación, una unidad adyacente a un botín, puede estresarse para recogerlo (se coloca el marcador de objetivo en su carta de perfil).
- Una unidad puede mover a través de los marcadores de objetivo, pero **no puede** finalizar su movimiento sobre ellos.
- Una unidad **no puede** recoger los marcadores de objetivo del color de su rival.
- Una unidad **no puede** portar más de 1 botín al mismo tiempo.
- Cuando una unidad que porte un botín vaya a ser retirada del campo de batalla, la compañía que la controla coloca el botín adyacente al líder antes de retirarlo del campo de batalla. Si la unidad ha sido destruida y tenía un *Personaje Oficial* unido puede, en su lugar, entregar el botín al *Personaje*.
- Cuando una unidad que porte un botín quede desmoralizada, la compañía que controla la unidad coloca el botín adyacente al líder antes de realizar el movimiento de huida.
- Si un *Personaje* abandona una unidad que porta un botín, puede decidir si se lleva el botín o se lo queda la unidad.

AVANCE CONSOLIDADO

MATERIAL NECESARIO

- 2 Marcadores de objetivo rojo.
- 2 Marcadores de objetivo azul.
- 1 Marcador de objetivo marrón.

PREPARACIÓN



RONDAS

Cada ronda tiene una duración de **5 turnos**.

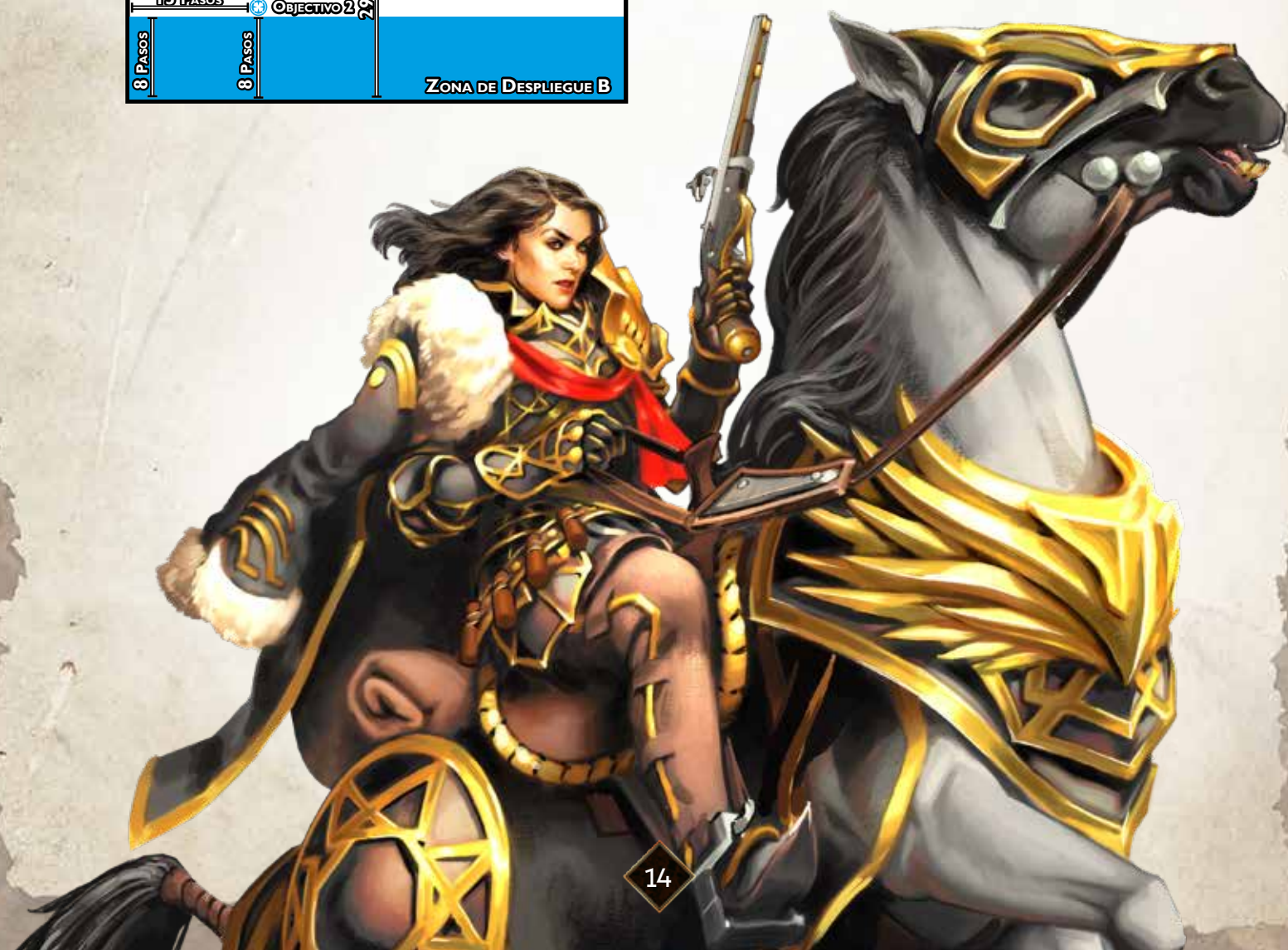
PUNTUACIÓN

Al final de cada ronda, cada compañía obtiene:

- 1 PM si controla el objetivo central.
- 1 PM si controla el objetivo 2 del color de su rival.
- 1 PM si ningún objetivo de su color (1 y 2) está controlado por su rival.

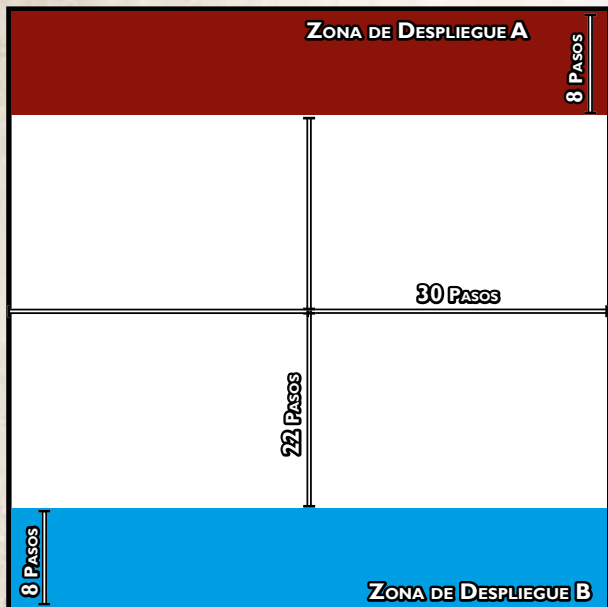
FIN DE PARTIDA

La partida finaliza al final de la **ronda 3**.



CUADRANTES

PREPARACIÓN



RONDAS

Cada ronda tiene una duración de **5 turnos**.

PUNTUACIÓN

Al final de cada ronda, cada compañía obtiene:

- **2 PM** si controla más cuadrantes que su rival.
- **1 PM** si controla la misma cantidad de cuadrantes que su rival.
- **1 PM** si controla al menos 1 cuadrante adyacente a la zona de despliegue de su rival.

FIN DE PARTIDA

La partida finaliza al final de la **ronda 3**.

DOMINIO ESTRATÉGICO

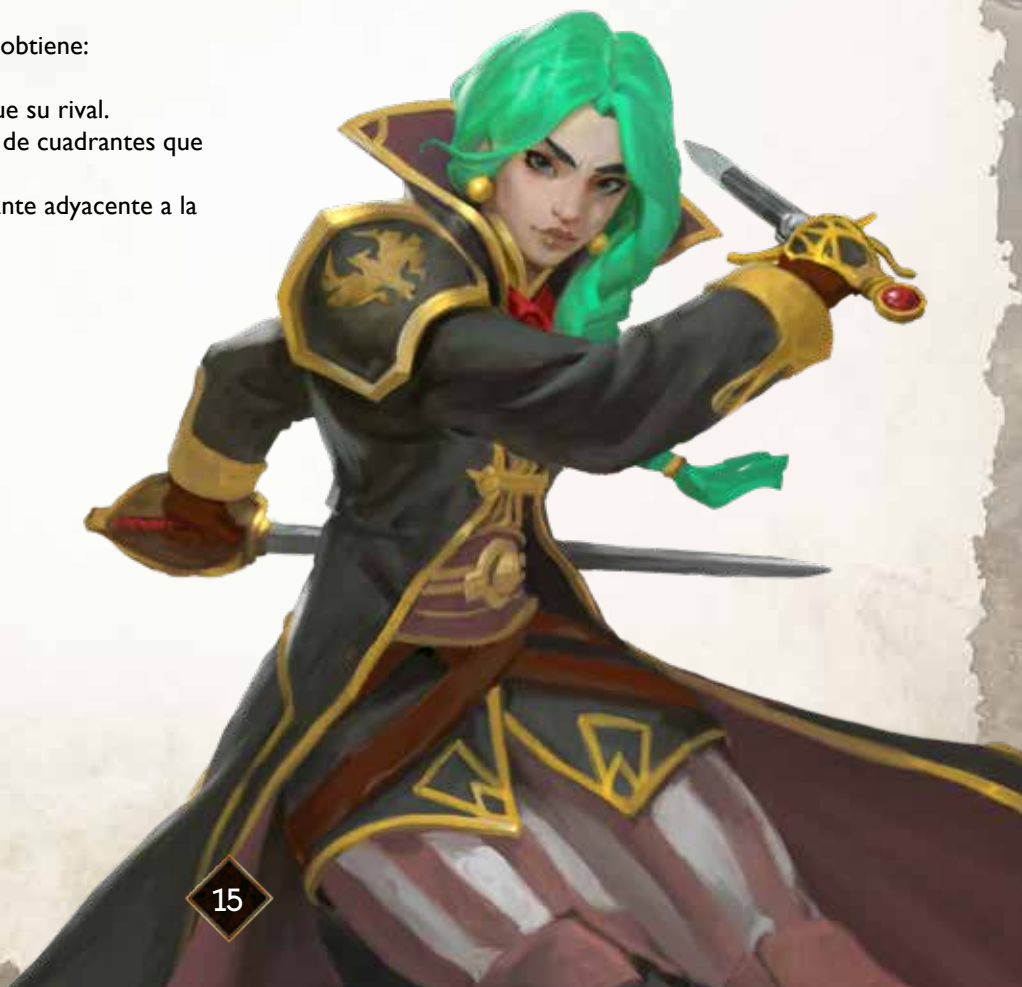
- Todas las unidades que no estén desmoralizadas incrementan en 1 su valor de conquista.
- Los modificadores de valor de conquista (de habilidades y efectos) no se incrementan.

CUADRANTES

Se divide el campo de batalla (no incluye las zonas de despliegue) en 4 cuadrantes, que podrán ser controlados como si fueran objetivos aunque no se haga uso de marcadores de objetivo.

Las unidades pueden disputar el control de un cuadrante si su líder está dentro del cuadrante (un líder cuya peana esté en contacto con más de un cuadrante no está dentro de ninguno, por lo que su unidad no podrá controlar o disputar ningún cuadrante).

Aunque no haya marcador de objetivo, se usará un marcador de conquista en cada cuadrante para indicar que compañía lo controla.



HAZAÑAS

RASTREAR

MATERIAL NECESARIO

- 4 fichas de evento, numeradas del 1 al 4.

PREPARACIÓN

La compañía que gane la iniciativa recibe las fichas de evento 1 y 3, la compañía rival recibe las fichas de evento 2 y 4.

Cada compañía coloca 1 de sus fichas de evento en la posición “1” del contador de turnos (**medidor de rastreo**).

Una vez finalizado el despliegue de unidades durante la preparación de la partida (incluyendo el despliegue de unidades *Exploradoras*), cada compañía, en el orden de despliegue, coloca la ficha de evento que le queda en cualquier punto del campo de batalla a más de 10 pasos de su zona de despliegue (**vestigio**).

RASTREO Y VESTIGIOS

- Las fichas de evento que están en el contador de turnos representan el **medidor de rastreo** de cada compañía.
- Las fichas de evento que están sobre el campo de batalla representan **vestigios**.
- Una unidad puede mover a través de los **vestigios**, pero **no puede** finalizar su movimiento o ser colocados sobre ellos.
- Cada compañía tiene su propio **medidor de rastreo** y sus propios **vestigios**.
- Una compañía **no puede** interactuar con los **vestigios** de la compañía rival.

RASTREAR UN VESTIGIO

Cuando una unidad *Personaje* o que tenga un *Personaje* unido finaliza su activación adyacente al vestigio de su compañía, puede rastrearlo:

- La unidad realiza una prueba de VOL.
- Las unidades *Exploradoras* o *Emboscadoras* añaden  a su tirada.
- Durante el paso de cambios de la tirada, la unidad puede estresarse para añadir 1★ a su tirada.
- Si supera la prueba con 2★, avanza el **medidor de rastreo** de su compañía 1 posición en el contador de turnos. Luego la compañía rival deberá colocar el **vestigio** a 15 pasos de su posición actual (**no puede** colocarlo sobre un elemento de terreno impasable).

PUNTUACIÓN

Cuando el **medidor de rastreo** de una compañía llegue a la posición “4” del contador de turnos, ésta obtiene **4 PA** y la compañía rival obtiene tantos PA como la posición de su **medidor de rastreo** menos 1. A partir de ese momento, las unidades no pueden rastrear vestigios.

Al final de la partida, si ninguna compañía ha avanzado su medidor de rastreo a la posición 4:

- Cada compañía obtiene tantos **PA** como la posición en la que se encuentre su **medidor de rastreo**.



DECAPITACIÓN

MATERIAL NECESARIO

- 2 fichas de evento.

COMANDANTE

- Las compañías deberán desplegar a su comandante durante la fase de despliegue (**no pueden** aplicar *Explorador* o *Emboscador*).
- Si el comandante es retirado del campo de batalla por cualquier efecto, se considerará eliminado (a efectos de puntuación).
- El comandante **no puede** unirse a ninguna unidad.

CONTRATO

Una vez finalizado el despliegue de unidades en la preparación de la partida (incluyendo el despliegue de unidades *Exploradoras*), cada compañía, en el orden de despliegue, elige una unidad de la compañía rival como su **contrato** (coloca una ficha de evento sobre la carta de perfil de una unidad elegida).

- El contrato **no puede** ser el comandante.
- Si el **contrato** es retirado del campo de batalla por cualquier efecto, se considera eliminado (a efectos de puntuación).
- Si la unidad con el **contrato** tiene un *Personaje* unido, el **contrato** se considerará eliminado cuando la unidad sea destruida, aunque el *Personaje* sobreviva.
- Si un *Personaje* tiene un contrato y se une a una unidad, se considerará eliminado cuando sea destruido él *Personaje*, no la unidad a la que se ha unido.
- Una compañía que no ha podido elegir su **contrato** (porque no había unidades enemigas desplegadas) lo elegirá al final de la ronda, **no puede** elegir una unidad que se encuentre desmoralizada como su **contrato**. Si al final de una ronda no se puede elegir su **contrato**, lo hará al final de la siguiente.

PUNTUACIÓN

Al final de la partida, cada compañía obtiene:

- **2 PA** si ha eliminado al comandante de su rival.
- **1 PA** si su comandante no ha sido eliminado.
- **1 PA** si ha eliminado a su contrato.

LA BRECHA

MATERIAL NECESARIO

- 2 marcadores de Niebla.
- 2 fichas de evento.

NIEBLA

Una vez finalizado el despliegue de unidades durante la preparación de la partida (incluyendo el despliegue de unidades *Exploradoras*), cada compañía, en el orden de despliegue, debe colocar un marcador de Niebla a más de 20 pasos de su zona de despliegue.

Estos marcadores aplican los efectos de Niebla (elemento de terreno) y son *Inmovible*.

Cuando una unidad *Personaje* o que tenga un *Personaje* unido finaliza su activación adyacente a uno de estos marcadores de Niebla, puede comenzar a sellar la Brecha.

SELLAR LA BRECHA

La unidad realiza una prueba de VOL, usando la VOL del perfil del *Personaje*. Se coloca 1 ficha de evento 6 posiciones por delante del turno actual y se retrocede 1 posición por cada ★ conseguido en la prueba.

- Los *Personajes Mago* añaden ♦ a su tirada.

Retira la ficha de evento si:

- La unidad deja de estar adyacente al marcador de niebla.
- La unidad se activa.
- El *Personaje* queda fuera de combate.
- El *Personaje* abandona la unidad.

Una unidad **no puede** sellar una Brecha que ya esté siendo sellada por otra unidad.

Cuando se activa la ficha de evento, la compañía que lo selló consigue el marcador de Niebla (y lo retira de la mesa).

PUNTUACIÓN

Al final de la partida cada compañía obtiene **2 PA** por cada marcador de Niebla que haya conseguido.

ESTANDARTE

MATERIAL NECESARIO

- 4 fichas de evento, numeradas del 1 al 4.

PREPARACIÓN

La compañía que gane la iniciativa recibe las fichas de eventos 1 y 3, la compañía rival recibe las fichas 2 y 4.

Cada compañía coloca 1 de sus fichas de evento en la posición "1" del contador de turnos (**medidor de gloria**).

Una vez finalizado el despliegue de unidades en la preparación de la partida (incluyendo el despliegue de unidades *Exploradoras*), cada compañía, en el orden de despliegue, elige una de sus unidades desplegadas para portar el **estandarte** y coloca la ficha de evento sobre su carta de perfil.

- Un *Personaje* que porte el **estandarte** no puede unirse a una unidad.
- Una unidad que porte el **estandarte** no puede tener un *Personaje* unido.

ESTANDARTE

Por cada  que inflige la unidad que porta el **estandarte** de una compañía, avanza su **medidor de gloria** 1 posición en el contador de turnos. Si el **medidor de gloria** está sobre la posición "10", en su lugar, retrocede el **medidor de gloria** de la compañía rival (hasta un mínimo de 1).

ESTANDARTE PERDIDO

Si una unidad que porta el **estandarte** huye, es destruida o abandona el campo de batalla, la compañía que la controla colocará el **estandarte** en el campo de batalla, adyacente al líder, antes de retirarla del campo de batalla o realizar el movimiento de huida.

RECoger EL ESTANDARTE

Si el **estandarte** de una compañía está en el campo de batalla, cualquier unidad aliada adyacente podrá recogerlo realizando la acción simple **Recoger estandarte**.

PUNTUACIÓN

Al final de la partida, cada compañía obtiene:

- 1 **PA** si su rival ha perdido su estandarte en algún momento.
- 1 **PA** si no ha perdido su estandarte.
- 1 **PA** si su medidor de gloria está en la misma posición que el rival.
- 2 **PA** si su medidor de gloria está en una posición más avanzada que el del rival.



RECURSOS

MATERIAL NECESARIO

- 2 fichas de evento (numeradas 1 y 2).

PREPARACIÓN

La compañía que gane la iniciativa recibe la ficha de evento 1, la compañía rival recibe la ficha de evento 2.

Cada compañía coloca su ficha de evento en la posición "1" del contador de turnos (**medidor de recursos**).

RECURSOS

Una unidad a más de 12 pasos de su zona de despliegue y que no esté trabada en combate, puede estresarse al final de su activación para **obtener recursos**.

OBTENER RECURSOS

La unidad realiza una tirada simple cuyos dados dependerán de la cantidad de tropas en la unidad (los Apoyos cuentan para calcular el número de tropas al realizar esta acción). La compañía avanza su **medidor de recursos** 1 posición por cada ★ obtenido. Si el **medidor de recursos** está sobre la posición "10", en su lugar, retrocede el **medidor de recursos** de la compañía rival (hasta un mínimo de 1).

Una compañía **no puede obtener recursos** más de 1 vez por turno.

Dados de la tirada:

- 1 Tropa: 
- 2-3 Tropas:  
- 4+ Tropas:   

PUNTUACIÓN

Al final de la partida, cada compañía obtiene:

- 1 **PA** si su medidor de recursos está en la posición 4 o superior.
- 1 **PA** si su medidor de recursos está en la posición 7 o superior.
- 1 **PA** si su medidor de recursos está en la posición 10.
- 1 **PA** si su medidor de recursos está en una posición más avanzada que el de su rival.

