

### Pautas sobre las misiones

Ésta sección describe el formato estándar para jugar el pack 2019 de Misiones ITC de Octava Edición. En esta sección encontrarás las reglas de configuración de la partida, incluyendo el despliegue y la forma de puntuar misiones Primarias y Secundarias. A menos que se especifique lo contrario, las seis misiones de este documento siguen estos pasos. Cualquier pregunta al respecto en castellano puede dirigirse a contacto@lavozdehorus.com indicando en el asunto "Duda sobre Misiones ITC".

## Prepartida, Despliegue e Inicio

### Prepartida

**Paso 1**: Antes de lanzar ningún dado, los jugadores ajustan y definen la escenografía de la mesa. Después ambos jugadores eligen su rasgo de señor de la guerra, poderes psíquicos, gastan puntos de mando predespliegue, eligen su reliquia gratuita y las reliquias adicionales que deseen utilizar. Todo esto debe quedar anotado para su consulta durante la partida.

Paso 2: Los jugadores se revelan simultáneamente lo que han anotado en el Paso 1.

### Mapa de Despliegue y Objetivos

Paso 1: Ambos jugadores lanzan un dado.

**Paso 2:** El jugador que saca resultado más alto determina aleatoriamente el tipo de Despliegue de entre los mapas del Reglamento de 40k, y a continuación elige su zona de despliegue.

**Paso 3:** Los jugadores colocan los objetivos según se indique en la misión. A la hora de colocarlos, se deben tener en cuenta estas instrucciones:

**A:** Todos los objetivos deben situarse en el suelo o planta baja y no pueden colocarse dentro de edificios cerrados. Se debe mover la escenografía si es necesario para colar el objetivo en el suelo.

**B:** Las distancias se miden desde las miniaturas hasta el punto más cercano del marcador de objetivo cuando se determina qué miniaturas están al alcance de controlar dicho objetivo.

**Paso 4:** Cada jugador elige **3** de las Misiones Secundarias que se detallan más abajo. Un jugador sólo puede elegir la misma misión una vez. Tras elegirlas, los jugadores se las muestran de forma simultánea.

**Paso 5:** El jugador que ha perdido la tirada del Paso 1 despliegue ahora su primera unidad. El Despliegue se hace con normalidad a partir de este paso.

Determinando quién tiene el Primer Turno

**Paso 1:** Los jugadores hacen una tirada enfrentada por el primer turno.

**A:** El jugador que ha terminado de desplegar primero recibe un +1 a esta tirada.

Paso 3: El jugador que gana la tirada enfrentada elige si quiere ser primero o segundo.

**Paso 4:** El jugador que ha sido designado para ser segundo por su oponente puede elegir si quiere robar la iniciativa.

## Duración de la partida, Asolar y Conceder

Cada partida se compone de **6 rondas de batalla**. Al final de la partida, el vencedor es el jugador que tenga una **mayor puntuación**. Si un jugador decide conceder la partida antes de que el juego acabe de forma natural, obtendrá automáticamente 0 puntos y su oponente ganará la partida. En el momento de conceder, el vencedor mantiene los puntos obtenidos hasta el momento y consigue 4 puntos de Primarias por ronda que reste por jugarse, siempre y cuando tenga unidades suficientes para conseguir los objetivos de misión. Además, el vencedor consigue la máxima puntuación en objetivos secundarios que le quede por conseguir, asumiendo que dispone de la capacidad para conseguir los objetivos de misión.

**Escenario de ejemplo:** Estamos al final de la Ronda 3, y en ese momento el jugador perdedor concede, y el jugador ganador había elegido Reconocimiento como misión secundaria, pero aún no ha puntuado nada de esa misión. En este caso, consigue 3 puntos porque aún tendría otros 3 turnos para puntuar si la partida siguiera, siempre y cuando disponga de al menos 4 unidades para puntuar dicha misión, tal y como se define en ella. Si tuviera 3 o menos unidades, no podría puntuar esa misión porque tampoco hubiera podido aunque la partida hubiera continuado con normalidad.

Si un jugador es asolado (lo que ocurre cuando no tiene miniaturas calificables en la mesa al final del turno de cualquier jugador) el jugador asolado conserva los puntos conseguidos hasta ese momento

de la partida, y su oponente gana puntos de la misma forma que se ha explicado atrás cuando un jugador concede.

Si un jugador recibe un *bye*, es decir, no juega una ronda debido a un número impar de participantes, deberá ser siempre el jugador con la menor puntuación total hasta ese momento y conseguirá de esa ronda una victoria y una puntuación de 20 puntos.

Los jugadores deben recordar con cuidado que asolar a su oponente no les otorga la máxima puntuación de la misión. ¡Conceder tampoco otorga la máxima puntuación al oponente!

## Puntuación de Misiones Primarias y Secundarias

Misión Primaria: Puntuación al final del Turno de Jugador

#### Cada jugador puntúa al final de su turno de jugador.

- 1. ¿Controlas uno o más objetivos?
  - a. 1 punto
- 2. ¿Has destruido alguna unidad enemiga durante tu turno?
  - a. 1 punto

Misión Primaria: Puntuación al final de la Ronda de Batalla

#### Cada jugador también puntúa al final de cada Ronda de Batalla.

- 1. ¿Controlas más objetivos que tu oponente?
  - a. 1 punto
- 2. ¿Han sido destruidas más unidades de tu enemigo que tuyas en esta ronda de batalla?
  - a. 1 punto

#### Misiones Secundarias:

Cada jugador puede puntuar un máximo de 4 puntos por cada una de las siguientes Misiones Secundarias, hasta un total de 12 puntos entre las 3 misiones que escoja. Estos puntos se pueden conseguir en cualquier momento a menos que se especifique lo contrario en la descripción de la misión.

Las secundarias marcadas con un asterisco (\*) se pueden "apilar" y por lo tanto pueden puntuarse a la vez que otras. Cuando una unidad enemiga es seleccionada para recibir puntos de una misión secundaria, no puede dar puntos para otra secundaria a menos que sea una de las marcadas con un asterisco. Por ejemplo: una unidad que se elige para dar puntos de la misión Cazador de Bandas no puede elegirse para dar puntos por otra secundaria que no tenga un asterisco, como Marcado para Morir, etc.

Cazalíderes: 1 punto por cada Personaje enemigo destruido.

Matarreyes: Elige una miniatura enemiga que sea Personaje.

- Ganas 1 punto por cada 2 heridas que pierda, de forma acumulativa.
- Si fuera un Personaje que regenera heridas o resucita durante la partida, el total de heridas que pierda durante la partida se contabiliza para esta misión.
- Si la miniatura elegida **Personaje** tiene las palabras clave **Vehículo** o **Monstruo**, ganas 1 punto por cada 4 heridas que pierde en vez de 1 punto por cada 2 heridas que pierde.
- Si el **Personaje** es además el Señor de la Guerra de tu oponente, ganas 1 punto adicional (hasta un máximo de 4) si es destruido.

**Marcado para Morir:** Elige 4 de las unidades de tu oponente que tengan un Nivel de Poder de 7+. Ganas 1 punto por cada una que destruyas.

• Para ganar este punto contra una unidad que se divide en varias unidades durante la partida, debes destruir todas las unidades individuales que la componen. Si una unidad se una con otra unidad durante la partida, para ganar este punto deberás destruir la unidad unida completa.

**Asesino de Titanes:** Por cada 8 heridas que pierdan las unidades enemigas con la palabra clave **Titánica** en el total de la partida, ganas 1 punto más allá de que las heridas hayan sido "curadas" o "regeneradas". Puedes elegir si quieres que las herida perdidas por una miniaturas **Titánica** cuenten para esta secundaria, pero en cuanto lo hagas, esa miniatura no podré dar puntos para ninguna otra secundaria de las que no "apilan".

**Ejemplo:** Una miniaturas enemiga **Titánica** pierde 4 heridas en el turno 1, y otra unidad enemiga **Titánica** distinta pierde 12 heridas en el turno 2, para un total de 16 heridas perdidas por parte de miniaturas enemigas **Titánicas**. Eliges que se contabilicen todas para ganar 2 puntos en esta secundaria, pero entonces ninguna de esas dos unidades **Titánicas** podrán puntuar otras secundarias de las que requieren destruir unidades enemigas.

**Cazador de Bandas:** Por cada 6 heridas infringidas a unidades multi-miniatura compuestas enteramente por miniaturas de 3 o más Heridas, ganas 1 punto. Las unidades con la palabra clave ENJAMBRE no cuentan para esta misión.

**Caza Mayor:** 1 punto por cada miniaturas enemiga destruida con la palabra clave **Monstruo** o **Vehículo** que tenga 7 heridas o más.

**Elige tu Veneno:** Elige hasta cuatro palabras clave de la siguiente lista: psíquico, vuela, motorista, vehículo, monstruo, titánico. No puedes elegir una palabra clave más de una vez. Por cada palabra clave que elijas, selecciona una unidad enemiga con dicha palabra clave. No puedes seleccionar a una unidad por más de una palabra clave. Ganas un 1 punto por cada unidad seleccionada destruida.

**La Factura del Carnicero:** Destruye a 2+ unidades enemigas durante un turno de jugador para ganar 1 punto.

\*El Segador: Por cada 20 miniaturas enemigas destruidas ganas 1 punto.

• Cuenta cada miniaturas cuando la destruyas. Si hay miniaturas que regresan al juego tras ser destruidas, puedes contarlas cada vez que las destruyas.

• Las miniaturas destruidas pueden otorgar puntos para El Segador y para cualquier otra secundaria sin necesidad de que tenga asterisco, excepto para Marcado para Morir.

\*Reconocimiento: Ten una unidad al menos parcialmente en cada cuadrante de la mesa al final de tu turno. Una unidad sólo puede considerarse parte de un cuadrante a la vez con respecto a esta regla. Ganas 1 punto por turno que cumplas la condición.

\*Tras las Líneas Enemigas: Si al menos una de tus unidades está completamente dentro de la zona de Despliegue enemiga al inicio de tu turno, ganas 1 punto. Para esta misión se considera que una unidad está completamente dentro si cada miniatura de la unidad está al menos parcialmente en la zona de Despliegue enemiga.

\*Control del Terreno: Ganas 1 punto por cada objetivo que controles al final de la última Ronda de Batalla de la partida.

\*Rey de la Colina: Al final de cada Ronda de Batalla, el jugador con esta secundario gana 1 punto si tiene dos unidades que no sean personajes y que sean multi-miniatura, a 6 pulgadas del centro de la mesa. Estas dos unidades que puntúan Rey de la Colina no pueden puntuar Reconocimiento, Control del Terreno ni Ingenieros. Unidad multi-miniatura significa en este caso una unidad que haya empezado la partida con más de una miniatura.

\*Ingenieros: Selecciona dos unidades que no sean personajes ni fortificaciones de tu ejército para que sean Ingenieros. A partir de la segunda Ronda de Batalla, si una o más de estas unidades empieza y termina tu turno a 3" de un marcador de objetivo que controlas, y no hace ningún ataque ni lanza ningún poder psíquico durante tu turno, ganas 1 punto al final de ese turno. Estas unidades no pueden puntuar este objetivo si se unen a otras unidades durante la partida o si se dividen en varias unidades. Las unidades seleccionadas como Ingenieros nunca podrán beneficiarse de una regla que impida que sean objetivo de disparos, como por ejemplo Nube de Moscas. Sí que pueden beneficiarse de que la escenografía bloquee la línea de visión hacia ellas.

\*Vieja Escuela: Ganas 1 punto por cada uno de los siguientes casos:

- **Primer Golpe**: Una unidad enemiga es destruida en la primera Ronda de Batalla.
- Matar al Señor de la Guerra: El Señor de la Guerra enemigo ha sido destruido cuando termina la partida.
- **Rompelíneas:** Tienes al final de la partida una de tus miniaturas en la zona de despliegue de tu enemigo.
- Último Golpe: Una unidad enemiga es destruida en la última Ronda de Batalla.

### Despliegues para la temporada 2019 - 2020

Las misiones ITC números 1, 3 y 5 continúan utilizando el Despliegue de Misión ITC y de juego equilibrado de temporadas previas.

Las misiones ITC números 2, 4 y 6 utilizan el nuevo despliegue, tal como se define a continuación:

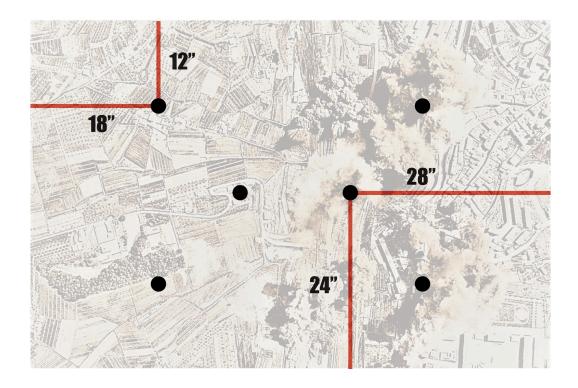
- Los jugadores hacen una tirada enfrentada y el ganador determina aleatoriamente el tipo de Despliegue de entre los mapas del Reglamento de 40k, y a continuación elige su zona de despliegue. Su oponente utiliza la otra zona de despliegue.
- El jugador que no ha elegido zona de despliegue elige si quiere desplegar todo su ejército primero o segundo.
- El jugador que despliega primero va primero en la ronda, a menos que el jugador que desplegó segundo robe la iniciativa.

# **Misiones**

## Misión 1: Capturar Terreno

Despliegue: Aleatorio

6 objetivos colocados de esta forma:



**Punto Bonus de Capturar Terreno:** Si un jugador controla o disputa 5 o más objetivos al final de su turno, gana 1 punto.

Un objetivo se considera disputado si ambos jugadores tienen miniaturas a 3" de él pero ninguno lo controla. Esto ocurre por lo general cuando ambos jugadores tienen el mismo número de miniaturas en rango del objetivo pero ninguna de ellas tiene regla de Objetivo Asegurado, o todas la tienen.

# Scenario 1 Score Sheet

Player Turr		You							•	Opponen	t			
Player Turr							MARY	2						
Player Turr					1		ROUND	1					1	
	1	Kill 1+	Hol	d 1+	Во	onus	Player	Turn		Kill 1+	Hol	d 1+	В	onus
Battle Rou	nd End	Kill More	Hold	More	Tot	al 0-5	Battle	Round	End	Kill More	Hold	More	То	tal 0-5
					BA	TTLE	ROUND	2						
Player Turr	1	Kill 1+	Hol	d 1+	Во	onus	Player	Turn		Kill 1+	Hol	d 1+	В	onus
Battle Rou	nd End	Kill More	Hold	More	Tot	al 0-5	Battle	Round	End	Kill More	Hold	More	То	tal 0-5
					BA	TTLE	ROUND	3						
Player Turr	,	Kill 1+	Hol	d 1+	Во	onus	Player	Turn		Kill 1+	Hol	d 1+	В	onus
Battle Rou		Kill More	Hold	More	Tot	al 0-5	and because noon	Round	End	Kill More	Hold	More	То	tal 0-5
					BA	TTLE	ROUND							
Player Turr		Kill 1+	Hol	d 1+		onus	Player			Kill 1+	Hol	d 1+	В	onus
Battle Rou		Kill More		More	Tot	al 0-5		Round		Kill More		More	To	tal 0-5
sattle Roul	na Ena	KIII WOTE	11010	IVIOTE	0.000 100		Battle ROUND		Ena	KIII WOTE	11010	IVIOTE	1.0	tai o-s
		Kill 1+	11-1	14.						Kill 1+	115	d 1+		onus
Player Turr				d 1+		onus	Player						+	-
Battle Rou	nd End	Kill More	Hold	More	1	al 0-5		Round	End	Kill More	Hold	More	То	tal 0-5
					ВА	TTLE	ROUND	6					1	
Player Turr	1	Kill 1+	Hol	d 1+	Во	onus	Player	Tum		Kill 1+	Hol	d 1+	В	onus
Battle Rou	nd End	Kill More	Hold	More	Tot	al 0-5	Battle	Round	End	Kill More	Hold	More	То	tal 0-5
						0500	NDARY							
V 0					•	SECU								
<b>Your Seco</b> r Name	ndaries		1	2	3	4	Name	nent Se	cona	aries	1	2	3	4
			1	2	3	4					1	2	3	4
Vame			-		-71		Name						-	
Name			1	2	3	4	Name				1	2	3	4

### Misión 2: Corte al Corazón

Despliegue: Aleatorio

3 objetivos: Cada jugador coloca un objetivo en su zona de despliegue, a más de 6" de los bordes de la mesa y a más de 12" de cualquier otro objetivo. Un objetivo más se sitúa en el centro de la mesa.



**Punto Bonus de Corte al Corazón:** Si un jugador controla el objetivo central y el de su oponente al final de su turno, gana 1 punto.

#### Reglas de Despliegue:

- Los jugadores hacen una tirada enfrentada y el ganador determina aleatoriamente el tipo de Despliegue de entre los mapas del Reglamento de 40k, y a continuación elige su zona de despliegue. Su oponente utiliza la otra zona de despliegue.
- El jugador que no ha elegido zona de despliegue elige si quiere desplegar todo su ejército primero o segundo.
- El jugador que despliega primero va primero en la ronda, a menos que el jugador que desplegó segundo robe la iniciativa.

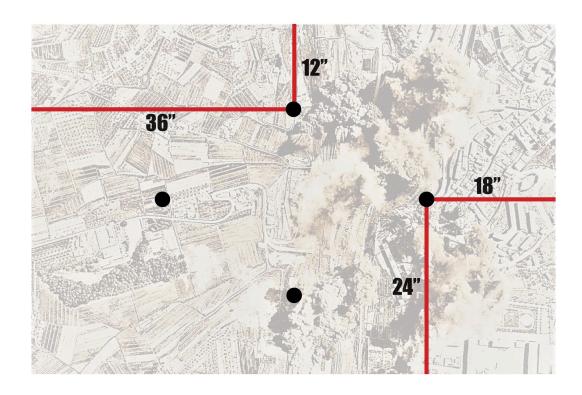
# Scenario 2 Score Sheet

Kill 1+ Kill More  Kill 1+ Kill More  Kill 1+ Kill More	Hold Hold Hold	d 1+ More d 1+ More d 1+ More	Bon Total Bon Total Bon BAT Bon BAT	nus al 0-5 TTLE nus al 0-5	Player Battle ROUND: Player Battle ROUND: Player Battle ROUND:	Turn Round 2 Turn Round 3		Kill 1+ Kill More Kill 1+ Kill More	Hold	d 1+ More d 1+ More	To	Bonus otal 0-5 Bonus otal 0-5
Kill 1+ Kill More  Kill 1+ Kill More	Hold Hold Hold	More d 1+ More d 1+	Bon Total Bon Total Bon BAT Bon BAT	nus al 0-5 TTLE I nus al 0-5 TTLE I	Player Battle ROUND : Player Battle ROUND :	Turn Round 2 Turn Round 3		Kill More	Hold	More d 1+	To	otal 0-5 Bonus
Kill 1+ Kill More  Kill 1+ Kill More	Hold Hold Hold	More d 1+ More d 1+	Total BAT Total BAT BAT BAT	nus	Battle ROUND : Player Battle ROUND :	Round 2 Turn Round 3		Kill More	Hold	More d 1+	To	otal 0-5 Bonus
Kill 1+ Kill More  Kill 1+ Kill More	Hold Hold	d 1+ More	BA1 Boil Tota BA1 Boil	nus al 0-5	ROUND : Player Battle ROUND :	? Turn Round S		Kill 1+	Hol	d 1+	E	Bonus
Kill More  Kill 1+  Kill More	Hold	More d 1+	Tota  BAT	nus al 0-5	Player Battle ROUND :	Turn Round 3	End [		-		-	
Kill More  Kill 1+  Kill More	Hold	More d 1+	Tota  BA1	TTLE	Battle ROUND	Round 5	End [		-		-	
Kill 1+	Hol	d 1+	BAT	TTLE	ROUND	3	End [	Kill More	Hold	More	То	ital 0-5
Kill More			Во				1					
Kill More			-	nus	Player	T	T					
•	Hold	More	Tota			ıum		Kill 1+	Hol	d 1+	E	Bonus
				al 0-5	Battle		End	Kill More	Hold	More	То	tal 0-5
Kill 1+			BAT	TTLE !	ROUND							
	Hol	d 1+	1	nus	Player	-	Ī	Kill 1+	Hol	d 1+	E	Bonus
Kill More		More	-	al 0-5	Battle		E	Kill More		More	+	otal 0-5
Marinore	11010	171010	010000000000000000000000000000000000000				End	KITI WOTC	11010	111010	1.5	
V:11 1 :	Hel	411	1				1	Will 1.	Hal	41.	1	Bonus
				-							+	
Kill More	Hold	More					End	Kill More	Hold	More	10	otal 0-5
					ROUND	5	r				1	
150020 550	10000		limpos.	030200	Player	Turn	-	10/0/08/30%	2,1223		+	Bonus
Kill More	Hold	More	Tota	1 0-5	Battle	Round	End	Kill More	Hold	More	To	otal 0-5
			S	BECO	NDARY							
8					Oppon	ent Se	conda	ıries				
	1	2	3	4	Name				1	2	3	4
	1	2	3	4	Name				1	2	3	4
	1	2	3	4	Name				1	2	3	4
1	Kill 1+ Kill More  Kill 1+ Kill More	Kill More Hold  Kill 1+ Hold  Kill More Hold	Kill More Hold More  Kill 1+ Hold 1+ Kill More Hold More	Kill 1+   Hold 1+   Bo	Kill 1+   Hold 1+   Bonus	Kill 1+ Hold 1+ Bonus Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 6  Kill 1+ Hold 1+ Bonus Kill 1+ Hold 1+ Bonus Kill More Hold More Total 0-5  SECONDARY  SECONDARY  Name Name		Kill 1+ Hold 1+ Bonus Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 6  Kill 1+ Hold 1+ Bonus Kill More Hold More Total 0-5  SECONDARY  SECONDARY  SECONDARY  Name  Name	Kill 1+   Hold 1+   Bonus   Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5   Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5   Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5   Battle Round End   Kill More   Kill More   SECONDARY   SECONDARY   Opponent Secondaries   Name   Name	Kill 1+ Hold 1+ Bonus   Battle Round End   Kill 1+ Hold More   Total 0-5   Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5   Battle Round End   Kill More   Hold   Hold   Hold   Hold   Hold   Hold   Hold   Kill More   Hold   Ho	Kill 1+	

## Misión 3: Control de Nexus

Despliegue: Aleatorio

4 objetivos colocados de esta forma:



**Punto Bonus de Control de Nexus:** Si un jugador controla los 4 objetivos al final de su turno, gana 1 punto.

## Scenario 3 Score Sheet

		You					4 4 <b>5</b> 3 7		•	Opponen	t			
							MARY							
Manager					1		ROUND	1						
Player Tu	ırn	Kill 1+	Hol	d 1+	Вс	onus	Player	Tum		Kill 1+	Hol	d 1+	В	onus
3attle Ro	und End	Kill More	Hold	More	Tot	al 0-5	Battle	Round	End	Kill More	Hold	More	То	tal 0-
					BA	TTLE	ROUND	2						
Player Tu	ım	Kill 1+	Hol	d 1+	Вс	onus	Player	Turn		Kill 1+	Hol	d 1+	В	onus
Sattle Ro	und End	Kill More	Hold	More	Tot	al 0-5	Battle	Round	End	Kill More	Hold	More	То	tal 0-!
					BA	TTLE	ROUND	3						
Player Tu	ım	Kill 1+	Hol	d 1+	Вс	onus	Player	Turn		Kill 1+	Hol	d 1+	В	onus
	und End	Kill More	Hold	More	Tot	al 0-5	300 NOOS - 00 S	Round	End	Kill More	Hold	More	То	tal 0-
					BA	TTLE	ROUND							
Player Tu	ım	Kill 1+	Hol	d 1+		nus	Player			Kill 1+	Hol	d 1+	В	onus
	und End	Kill More	Hold	More	Tot	al 0-5		Round	End	Kill More	Hold	More	То	tal 0-!
Sattle Ro	una Ena	MITMOTE	11010	171010	0100000000		ROUND		End	MIT THOTO	11010	111010	1.0	
		Kill 1+	Hal	d 1+	1	onus				Kill 1+	Ца	d 1+	D	onus
Player Tu							Player						+	-
3attle Ro	und End	Kill More	Hold	More	1	al 0-5		Round	End	Kill More	Hold	More	10	tal 0-!
			dem te				ROUND	6					1	
Player Tu	ım	Kill 1+	Hol	d 1+	Вс	onus	Player	Turn		Kill 1+	Hol	d 1+	+	onus
3attle Ro	und End	Kill More	Hold	More	Tot	al 0-5	Battle	Round	End	Kill More	Hold	More	То	tal 0-
					,	SECO	NDARY							
	ondaries		1	2	2	4		ent Se	cond	aries	1	2	2	4
Name				2	3		Name					2	3	
Name			1	2	3	4	Name				1	2	3	4
Vame			1	2	3	4	Name				1	2	3	4

### Misión 4: Lo Tuyo es Mío

Despliegue: Aleatorio

5 objetivos: uno se sitúa en el centro de la mesa. Después, empezando por el jugador que no ha elegido su zona de despliegue, cada jugador coloca un objetivo en cualquier parte de la mesa a más de 6" de cualquier borde y a más de 12" de otros objetivos. Luego cada jugador coloca un objetivo en la zona de despliegue de su oponente a más de 6" de cualquier borde y a más de 12" de otros objetivos.



**Punto Bonus de Lo Tuyo es Mío:** Si un jugador controla al final del turno de cualquier jugador los dos objetivos que ha puesto él en la mesa, gana 1 punto. No se puede ganar más de 1 punto de este bonus en una misma ronda.

#### Reglas de Despliegue:

- Los jugadores hacen una tirada enfrentada y el ganador determina aleatoriamente el tipo de Despliegue de entre los mapas del Reglamento de 40k, y a continuación elige su zona de despliegue. Su oponente utiliza la otra zona de despliegue.
- El jugador que no ha elegido zona de despliegue elige si quiere desplegar todo su ejército primero o segundo.
- El jugador que despliega primero va primero en la ronda, a menos que el jugador que desplegó segundo robe la iniciativa.

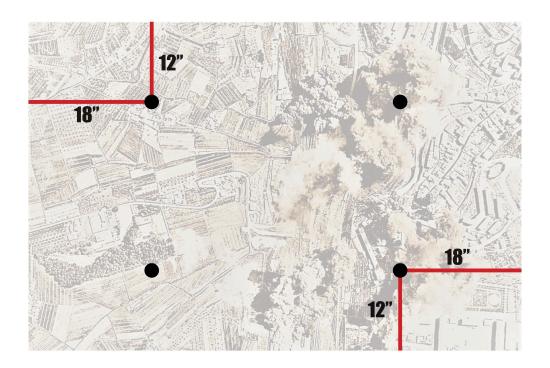
# Scenario 4 Score Sheet

PRIMARY   BATTLE ROUND 1			You							C	pponen	t			
Player Turn							PRIM	MARY							
Battle Round End  Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 2  Player Turn Battle Round End  Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND 3  Player Turn Battle Round End  Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 3  Player Turn Battle Round End  Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 4  Player Turn Battle Round End  Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 4  Player Turn Battle Round End  Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 4  Player Turn Battle Round End  Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 5  Player Turn Battle Round End  Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 5  Player Turn Battle Round End  Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 5  Player Turn Battle Round End  Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 6  Player Turn Battle Round End  Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 6  Player Turn Battle Round End  Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 6  Player Turn Battle Round End  Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 6  Player Turn Battle Round End  Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 6  Player Turn Battle Round End  Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 6  Player Turn Battle Round End  Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 6  Player Turn Battle Round End  Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 6  Player Turn Battle Round End  Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 6  Player Turn Battle Round End  Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 6  Player Turn Battle Round End  Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 6  Player Turn Battle Round End  Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 6  Player Turn Battle Round End  Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 6  Player Turn Battle Round End  Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 6  Player Turn Battle Round End  Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 6  Player Turn Battle Round End  Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 6  Player Turn Battle Round End  Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 6  Player Turn Battle Round End  Kill More Hold More Total 0-5  BATT						BA	TTLE	ROUND	ĺ						
BATTLE   ROUND 2	Player Turn		Kill 1+	Hole	d 1+	Вс	nus	Player	Turn		Kill 1+	Hol	d 1+	В	onus
Player Turn	Battle Rour	nd End	Kill More	Hold	More	Tot	al 0-5	Battle	Round	End	Kill More	Hold	More	Tot	al 0-
Battle Round End						BA	TTLE !	ROUND :	2						
Battle Round End  Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 3  Player Turn Battle Round End  Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND 4  Player Turn Battle Round End  Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND 4  Player Turn Battle Round End  Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 4  Player Turn Battle Round End  Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 5  Player Turn Battle Round End  Kill 1+ Hold 1+ Bonus Battle Round End  Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 5  Player Turn Battle Round End  Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 6  Player Turn Battle Round End  Kill 1+ Hold 1+ Bonus Battle Round End  Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 6  Player Turn Battle Round End  Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 6  Player Turn Battle Round End  Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 6  Player Turn Battle Round End  Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 6  Player Turn Battle Round End  Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 6  Player Turn Battle Round End  Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 6  Player Turn Battle Round End  Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 6  Player Turn Battle Round End  Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 6  Player Turn Battle Round End  Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 6  Player Turn Battle Round End  Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 6  Player Turn Battle Round End  Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 6  Player Turn Battle Round End  Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 6  Player Turn Battle Round End  Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 6  Player Turn Battle Round End  Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 6  Player Turn Battle Round End  Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 6  Player Turn Battle Round End  Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 6  Player Turn Battle Round End  Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 6  Player Turn Battle Round End  Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 6  Player Turn Battle Round End  Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROU	Player Turn		Kill 1+	Hol	d 1+	Вс	nus	Player	Turn		Kill 1+	Hol	d 1+	B	onus
Player Turn			Kill More	Hold	More	Tot	al 0-5			End	Kill More	Hold	More	To	al 0-
Battle Round End Kill More Hold More Total 0-5 BATTLE ROUND 4  Player Turn Battle Round End Kill 1+ Hold 1+ Bonus Battle Round End Kill More Hold More Total 0-5 BATTLE ROUND 5  Player Turn Battle Round End Kill 1+ Hold 1+ Bonus Battle Round End Kill More Hold More Total 0-5 BATTLE ROUND 5  Player Turn Battle Round End Kill More Hold More Total 0-5 BATTLE ROUND 6  Player Turn Battle Round End Kill 1+ Hold 1+ Bonus Battle Round End Kill More Hold More Total 0-5 BATTLE ROUND 6  Player Turn Battle Round End Kill More Hold More Total 0-5 BATTLE ROUND 6  Player Turn Battle Round End Kill More Hold More Total 0-5 BATTLE ROUND 6  Player Turn Battle Round End Kill More Hold More Total 0-5 BATTLE ROUND 6  Player Turn Battle Round End Kill More Hold More Total 0-5 BATTLE ROUND 6  Player Turn Battle Round End Kill More Hold More Total 0-5 BATTLE ROUND 6  Player Turn Battle Round End Kill More Hold More Total 0-5 BATTLE ROUND 6  Player Turn Battle Round End Kill More Hold More Total 0-5 BATTLE ROUND 6  Player Turn Battle Round End Kill More Hold More Total 0-5 BATTLE ROUND 6  Player Turn Battle Round End Kill More Hold More Total 0-5 BATTLE ROUND 6  Player Turn Battle Round End Kill More Hold More Total 0-5 BATTLE ROUND 6  Player Turn Battle Round End Kill More Hold More Total 0-5 BATTLE ROUND 6  Player Turn Battle Round End Kill More Hold More Total 0-5 BATTLE ROUND 6  Player Turn Battle Round End Kill More Hold More Total 0-5 BATTLE ROUND 6  Player Turn Battle Round End Kill More Hold More Total 0-5 BATTLE ROUND 6  Player Turn Battle Round End Kill More Hold More Total 0-5 BATTLE ROUND 6  Player Turn Battle Round End Kill More Hold More Total 0-5 BATTLE ROUND 6  Player Turn Battle Round End Kill More Hold More Total 0-5 BATTLE ROUND 6  Player Turn Battle Round End Kill More Hold More Total 0-5 BATTLE ROUND 6  Player Turn Battle Round End Kill More Hold More Total 0-5 BATTLE ROUND 6  Player Turn Battle Round End Kill More Hold More Total 0-5 BATTLE ROUND 6  Player Turn Battle Round End Kill More Hold More Total 0-5 BATTLE						BA	TTLE	ROUND :	5						
Battle Round End Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 4  Player Turn Kill 1+ Hold 1+ Bonus Battle Round End Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 5  Player Turn Kill 1+ Hold 1+ Bonus Battle Round End Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 5  Player Turn Kill 1+ Hold 1+ Bonus Battle Round End Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 6  Player Turn Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 6  Player Turn Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 6  Player Turn Kill 1+ Hold 1+ Bonus Battle Round End Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 6  Player Turn Kill 1+ Hold 1+ Bonus Battle Round End Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 6  Player Turn Kill 1+ Hold 1+ Bonus Battle Round End Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 6  Player Turn Kill 1+ Hold 1+ Bonus Battle Round End Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 6  Player Turn Kill 1+ Hold 1+ Bonus Battle Round End Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 6  Player Turn Kill 1+ Hold 1+ Bonus Battle Round End Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 6  Player Turn Kill 1+ Hold 1+ Bonus Battle Round End Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 6  Player Turn Kill 1+ Hold 1+ Bonus Battle Round End Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 6  Player Turn Kill 1+ Hold 1+ Bonus Battle Round End Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 6  Player Turn Kill 1+ Hold 1+ Bonus Battle Round End Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 6  Player Turn Kill 1+ Hold 1+ Bonus Battle Round End Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 6  Player Turn Kill 1+ Hold 1+ Bonus Battle Round End Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 6  Player Turn Kill 1+ Hold 1+ Bonus Battle Round End Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 6  Player Turn Kill 1+ Hold 1+ Bonus Battle Round End Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 6  Player Turn Kill 1+ Hold 1+ Bonus Battle Round End Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 6  Player Turn Kill 1+ Hold 1+ Bonus Battle Round End Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 6  Pl	Plaver Turn		Kill 1+	Hole	d 1+	Во	nus	Plaver	Turn		Kill 1+	Hol	d 1+	Br	onus
Player Turn			Kill More	Hold	More	Tot	al 0-5	300 10000		End	Kill More	Hold	More	To	al 0-
Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5   Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5	Datile Roal					BA	TTLE !								
Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5	Player Turn		Kill 1+	Holi	d 1+	Во	nus	Plaver	Tum		Kill 1+	Hol	d 1+	В	onus
BATTLE ROUND 5   Player Turn   Kill 1+   Hold 1+   Bonus   Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5   BATTLE ROUND 6	NE BODDIO DO DELADORO DE		Kill More	Hold	More	Tot	al 0-5			End	Kill More	Hold	More	To	tal 0-
Player Turn Battle Round End Kill 1+ Hold 1+ Bonus Battle Round End Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 6  Player Turn Battle Round End Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND 6  Player Turn Battle Round End Kill 1+ Hold 1+ Bonus Battle Round End Kill More Hold More Total 0-5  SECONDARY  Your Secondaries Name 1 2 3 4 Name 1 2 3 4 Name 1 2 3 4	Dattie Roui	IG LIIG								Liid					
Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5   Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5    Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5    Player Turn   Kill 1+   Hold 1+   Bonus   Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5    Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5    Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5    Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5    Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5    Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5    Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5    Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5    Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5    Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5    Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5    Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5    Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5    Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5    Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5    Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5    Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5    Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5    Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5    Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5    Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5    Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5    Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5    Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5    Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5    Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5    Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5    Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5    Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5    Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5    Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5    Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5    Battle Round End   Kill More   Hold More   To	Diever Turn		Kill 1+	Holi	d 1+						Kill 1+	Hol	d 1+	В	onus
BATTLE ROUND 6   Player Turn   Kill 1+   Hold 1+   Bonus   Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5   Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5   Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5   Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5   Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5   Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5   Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5   Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5   Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5   Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5   Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5   Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5   Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5   Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5   Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5   Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5   Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5   Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5   Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5   Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5   Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5   Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5   Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5   Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5   Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5   Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5   Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5   Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5   Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5   Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5   Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5   Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5   Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5   Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5   Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5   Battle Round End   Kill More   Hold More   Total 0-5   Battl			Kill More	Hold	More	Tot	al 0-5	000 00000			Kill More	-		To	al O-
Player Turn	Darria Koni	IQ ENQ		11010	11101.0					End		11010			
SECONDARY   SECONDARY   Secondaries   Name	Diever Tum		Kill 1+	Holi	d 1+				=		Kill 1+	Hol	d 1+	B	วกบร
SECONDARY	January States and Sta		1000001 000	Bucase		-	103100000	300 Julius - D. 20100			INTERNACIONAL INTERNACIONALI INTERNACIONAL INTERNACIONAL INTERNACIONAL INTERNACIONAL INTERNACIONAL INTERNACIONAL INTERNACIONAL INTERNACIONAL INTERNACIONAL I	2000		+ -	
Your Secondaries         Opponent Secondaries           Name         1 2 3 4	Dattie Roui	iu Eliu						Datue	Noulla	Eliu			-100-10-1		
Your Secondaries         Opponent Secondaries           Name         1 2 3 4							BECOI	NDARV							
Name         1         2         3         4         Name         1         2         3         4           Name         1         2         3         4         Name         1         2         3         4						•	SECOI	IDAKI							
Name 1 2 3 4 Name 1 2 3 4	Vous Secon	darios						Onnon		aand.	rion				
		daries		1	2	3	Δ		ent Se	conda	aries	1	2	3	4
Name 1 2 3 4	Name	daries			_	-		Name	ent Se	cond	aries	-		10007	
	Name Name	daries		1	2	3	4	Name Name	ent Se	conda	aries	1	2	3	4
	Name Name	daries		1	2	3	4	Name Name	ent Se	conda	aries	1	2	3	4
	Name Name	edaries		1	2	3	4	Name Name	ent Se	conda	aries	1	2	3	4
DOINT TALLY	Name Name	daries		1	2	3	4 4	Name Name Name	ent Se	conda	aries	1	2	3	4
POINT TALLY Yours Opponents	Name Name		<b>B</b>	1	2	3	4 4	Name Name Name	ent Se			1	2	3	4
	Name Name Name	Your		1	2	3	4 4	Name Name Name		C	pponen	1 1	2	3	4
Yours Opponents	Name Name Name	Your	4	1 1	2 2	3	4 4 7	Name Name Name TALLY	2	3	Opponen 4	1 1	2 2	3	4 4 7
Yours         Opponents           1         2         3         4         5         6         7         1         2         3         4         5         6         7	Name Name  1 2 8 9	<b>Youn</b> 3 10	4 11	1 1 5 12	2 2 6 6 13	3	4 4 POINT	Name Name Name TALLY	2 9	3 10	Opponen 4 11	1 1 1 sts 5 12	2 2 2	3 3	7 14
Yours         Opponents           1         2         3         4         5         6         7         1         2         3         4         5         6         7           8         9         10         11         12         13         14         8         9         10         11         12         13         14	Name Name  1 2 8 9 15 16	Your 3 10 17	4 11 18	1 1 5 12 19	2 2 6 13 20	3	4 4 POINT 7 14 21	Name Name Name  TALLY	2 9 16	3 10 17	<b>Opponen</b> 4 11 18	1 1 1 1 1 5 1 2 1 9 1 9 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	2 2 2 6 13 20	3 3	7 14 21
Yours         Opponents           1         2         3         4         5         6         7         1         2         3         4         5         6         7           8         9         10         11         12         13         14         8         9         10         11         12         13         14           15         16         17         18         19         20         21         20         21	Name Name  1 2 8 9 15 16 22 23	Your 3 10 17 24	4 11 18 25	1 1 5 12 19 26	2 2 6 13 20 27	3	7 14 21 28	Name Name  TALLY  1 8 15 22	2 9 16 23	3 10 17 24	<b>Opponen</b> 4 11 18 25	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	2 2 6 13 20 27	3 3 3 7 7	7 14 21 28

## Misión 5: Carga Valiosa

Despliegue: Aleatorio

4 objetivos colocados de esta forma:



**Punto Bonus de Carga Valiosa:** Antes de que empiece la partida, cada jugador elegirá un objetivo a defender (será su *Objetivo Prioritario*), empezando por el jugador que elige su zona de despliegue. Tras haber determinado las zonas de despliegue pero antes de desplegar, en el orden definido anteriormente, cada jugador puede mover su *Objetivo Prioritario* en cualquier dirección hasta 6" desde su posición original, siempre y cuando se quede a más de 6" de cualquier borde y a más de 12" de otros objetivos.

Si un jugador controla el *Objetivo Prioritario* de su oponente al final de su propio turno, gana 1 punto.

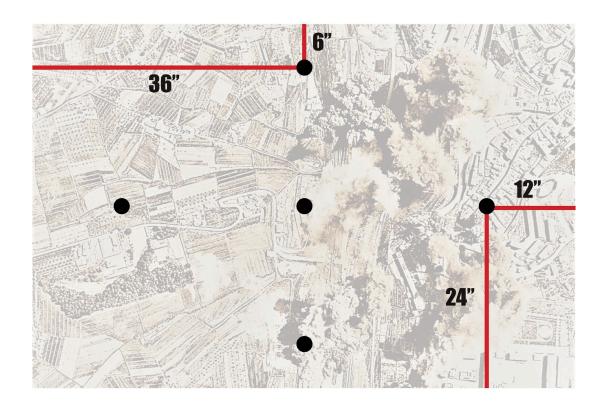
# Scenario 5 Score Sheet

		You							(	Opponen	t			
						PRIMA								
			_		BATT	LE RO	DUND	1					_	
Player 1	Turn	Kill 1+	Hol	d 1+	Bonu	1S	Player	Turn		Kill 1+	Но	ld 1+	В	onus
Battle F	Round End	Kill More	Hold	More	Total	0-5	Battle	Round	End	Kill More	Hold	More	То	tal 0-
					BATT	LE RO	DUND	2						
Player 1	Turn	Kill 1+	Hol	d 1+	Bonu	1S	Player	Turn		Kill 1+	Но	ld 1+	В	onus
Sattle F	Round End	Kill More	Hold	More	Total	0-5	Battle	Round	End	Kill More	Hold	More	То	tal 0-
					BATT	LE RO	DUND	3						
Player 1	Turn	Kill 1+	Hol	d 1+	Bonu	ıs	Player	Turn		Kill 1+	Но	ld 1+	В	onus
	Round End	Kill More	Hold	More	Total			Round	End	Kill More	Hold	More	То	tal 0-
					BATI	LE RO								
Player 1	Turn	Kill 1+	Hol	d 1+	Bonu	us il	Player			Kill 1+	Но	ld 1+	В	onus
	Round End	Kill More	Hold	More	Total	200		Round	End	Kill More	Hold	More	To	tal 0-
oattie r	Kouna Ena	NATI MOTO	11010	171010	Comment of the Comment	LE RO			End	Titl Thore	11010	More	1.0	
	-	Kill 1+	Hol	d 1+	Bonu	_1				Kill 1+	Но	ld 1+	R	onus
Player		Kill More		More	Total		Player			Kill More		More	+	tal 0-
Battle F	Round End	KIII IVIOTE	Hold	Iviore				Round	End	KIII Wore	ного	iviore	10	tai u-:
			dente		T	LE RO		= "			Tarret 1		1	
Player	Turn	Kill 1+	1508.355	d 1+	Bonu		Player	Turn		Kill 1+	-	ld 1+	+	onus
3attle F	Round End	Kill More	Hold	More	Total	0-5	Battle	Round	End	Kill More	Hold	More	То	tal 0-!
					SE	COND								
our Se	condaries		1	2	3 4		<b>Oppon</b> Name	ent Se	cond	aries	1	2	3	4
			11.	2	3 4	+	Name				T	2	2	4
			- 4	2	2		N.1				14	~	2	4
Name Name			1	2			Name Name				1	2	3	4

## Misión 6: Crisol de Campeones

Despliegue: Aleatorio

5 objetivos colocados de esta forma:



**Punto Bonus de Crisol de Campeones:** Si un jugador tiene tres miniaturas con la palabra clave Personaje en alcance de control de 3 objetivos distintos al final de su turno, gana 1 punto.

#### Reglas de Despliegue:

- Los jugadores hacen una tirada enfrentada y el ganador determina aleatoriamente el tipo de Despliegue de entre los mapas del Reglamento de 40k, y a continuación elige su zona de despliegue. Su oponente utiliza la otra zona de despliegue.
- El jugador que no ha elegido zona de despliegue elige si quiere desplegar todo su ejército primero o segundo.
- El jugador que despliega primero va primero en la ronda, a menos que el jugador que desplegó segundo robe la iniciativa.

## Scenario 6 Score Sheet

	You						C	pponen	t			
				PRIM								
				BATTLE F	ROUND	1	ŀ				_	
Turn	Kill 1+	Holo	1+	Bonus	Player	Turn		Kill 1+	Hol	d 1+		Bonus
Round End	Kill More	Hold	More	Total 0-5	Battle	Round E	End	Kill More	Hold	More	To	otal 0-5
				BATTLE F	ROUND	2						
Turn	Kill 1+	Holo	1+	Bonus	Player	Turn		Kill 1+	Hol	d 1+	1	Bonus
Round End	Kill More	Hold	More	Total 0-5	Battle	Round E	≣nd	Kill More	Hold	More	T	otal 0-5
				BATTLE F	ROUND	3						
Turn	Kill 1+	Holo	1+	Bonus	Plaver	Turn		Kill 1+	Hol	d 1+		Bonus
	Kill More	Hold I	More	Total 0-5	200 NOSS		End	Kill More	Hold	More	Т	otal 0-5
touria Liia				BATTLE F			and [					
T	Kill 1+	Holo	1+			-	Ī	Kill 1+	Hol	d 1+		Bonus
											+	otal 0-5
Rouna Ena	KITIVIOTE	Hold	VIOTE	CHARLES AND			=na [	KIII WOTE	Hora	IVIOTE	1.5	J(a) 0-3
	RILL 4	11-1-	1.4.	i			Γ	PULL 4	1151	1 4 .		Bonus
		_							-		+	
Round End	Kill More	Hold	Vlore				End	Kill More	Hold	More	To	otal 0-5
		dem i salid			ROUND	5	Г			-0-5		
Turn	Kill 1+	Hold	1+	100000000000000000000000000000000000000	Player	Tum		Kill 1+	Hol	d 1+	1	Bonus
Round End	Kill More	Hold	Vore	Total 0-5	Battle	Round E	End	Kill More	Hold	More	To	otal 0-5
				SECON	IDARY							
econdaries					Oppon	ent Sec	onda	ries				
econdaries		1	2	3 4	<b>Oppon</b> Name	ent Sec	onda	ıries	1	2	3	4
econdaries		1	2	3 4		ent Sec	onda	ries	1	2	3	4
econdaries		-	_		Name	ent Sec	onda	ıries			-	
		1	2	3 4 3 4	Name Name	ent Sec			1	2	3	4
Your 2 3	4	1	2	3 4 3 4	Name Name Name	ent Sec		pponen	1	2	3	4
Your	1 1	1	2	3 4 3 4 POINT	Name Name Name		C	pponen	1 1	2	3	4
<b>Your</b> 2 3	4	1 1	2 2	3 4 3 4 POINT	Name Name Name	2	3	pponen 4	1 1 <b>ts</b>	2 2	3 3	4 4
Your 2 3 9 10	4 11	1 1 5 12	2 2 6 6 13	3 4 3 4 POINT	Name Name Name	2 9	3 10	pponen 4 11	1 1 1 ts 5 12	2 2 6 13	3 3 3	7 14
	Round End Turn Round End Turn Round End Turn Round End Turn Round End	Round End  Kill More  Turn  Round End  Kill 1+  Kill 1+  Kill More  Turn  Round End  Kill 1+  Kill More  Turn  Round End  Kill More  Turn  Round End  Kill 1+  Kill More  Turn  Round End  Kill 1+  Kill 1+  Kill 1+  Kill 1+  Kill 1+  Kill 1+  Kill 1+	Round End	Round End   Kill More   Hold More	Round End   Kill 1+   Hold 1+   Bonus	Turn Round End  Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND  BATTLE ROUND  BATTLE ROUND  BATTLE ROUND  Turn Round End  Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND  Turn Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND  BATTLE ROUND  BATTLE ROUND  Turn Kill 1+ Hold 1+ Bonus Player  BATTLE ROUND  Turn Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND  Turn Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND  Turn Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND  Turn  Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND  Turn  Kill 1+ Hold 1+ Bonus Player  Round End  Kill More Hold More Total 0-5 Battle  BATTLE ROUND  Turn  Kill 1+ Hold 1+ Bonus Player  Round End  Kill More Hold More Total 0-5 Battle  BATTLE ROUND  Turn  Kill 1+ Hold 1+ Bonus Player  BATTLE ROUND  Turn  Kill 1+ Hold 1+ Bonus Player  Battle  BATTLE ROUND  Turn  Kill 1+ Hold 1+ Bonus Player  Battle  BATTLE ROUND  Turn  Kill 1+ Hold 1+ Bonus Player  Battle  BATTLE ROUND  Turn  Kill 1+ Hold 1+ Bonus Player  Turn  Kill 1+ Hold 1+ Bonus Player	Round End  Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND 2  Turn Round End  Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 2  Turn Round End  Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND 3  Turn Round End  Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND 3  Turn Round End  Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND 4  Turn Round End  Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND 4  Turn Round End  Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND 5  Turn Round End  Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND 5  Turn Round End  Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND 5  Turn Round End  Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND 5  Turn Round End  Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 6  Turn Round End  Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND 6  Turn Round End  Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 6  Turn Round End  Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND 6  Turn Round End  Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND 6  Turn Round End  Kill More Hold More Total 0-5  Battle Round End  Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 6	Round End  Kill 1+ Hold 1+ Bonus Round End  Kill More Hold More Total 0-5  Turn  Round End  Kill 1+ Hold 1+ Bonus Round End  Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND 2  Player Turn Battle Round End  BATTLE ROUND 3  Turn  Kill 1+ Hold 1+ Bonus Round End  Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 3  Turn  Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND 4  Turn  Kill 1+ Hold 1+ Bonus Round End  Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 5  Turn  Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND 5  Turn  Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND 6  Turn  Kill 1+ Hold 1+ Bonus Round End  Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 6  Turn  Kill 1+ Hold 1+ Bonus Player Turn Battle Round End  BATTLE ROUND 6  Turn  Kill 1+ Hold 1+ Bonus Player Turn Battle Round End  BATTLE ROUND 6  Turn  Kill 1+ Hold 1+ Bonus Player Turn Battle Round End  BATTLE ROUND 6	BATTLE ROUND 1  Turn  Round End  Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND 2  Turn  Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND 2  Turn  Round End  Kill More Hold More Total 0-5  Battle Round End  Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 3  Turn  Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND 3  Turn  Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND 4  Turn  Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND 4  Turn  Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND 5  Turn  Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND 5  Turn  Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND 5  Turn  Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND 6  Turn  Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND 6  Turn  Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND 6  Turn  Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND 6  Turn  Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND 6  Turn  Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND 6  Turn  Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND 6  Turn  Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND 6  Turn  Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND 6  Turn  Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND 6  Turn  Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND 6  Turn  Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND 6  Turn  Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND 6  Turn  Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND 6  Turn  Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND 6  Turn  Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND 6  Turn  Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND 6  Turn  Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND 6  Turn  Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND 6  Turn  Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND 6  Turn  Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND 6  Turn  Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND 6  Turn  Kill More Hold More Total 0-5  Battle Round End  Kill More Hold More Total 0-5  Battle Round End  Kill More Hold More Total 0-5  Battle Round End  Kill More Hold More Total 0-5  Battle Round End  Kill More Hold More Total 0-5  Battle Round End  Kill More Hold More Total 0-5  Battle Round End  Kill More Hold More Total 0-5  Battle Round End  Kill More Hold More Total 0-5  Battle Round End  Kill More Hold More Total 0-5  Battle Round End  Kill More Hold More Total 0-5  Battle Round End  Kill More Hold More Total 0-5  Battle Round End  Kill More Hold More Total 0-5  Battle Rou	BATTLE ROUND 1  Turn	Round End  Kill 1+ Hold 1+ Bonus Battle Round End  Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 2  Turn  Round End  Kill 1+ Hold 1+ Bonus Battle Round End  Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 2  Turn  Round End  Kill 1+ Hold 1+ Bonus Battle Round End  Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 3  Turn  Kill 1+ Hold 1+ Bonus Player Turn  Round End  Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 4  Turn  Kill 1+ Hold 1+ Bonus Player Turn  Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 4  Turn  Kill 1+ Hold 1+ Bonus Player Turn  Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 5  Turn  Kill 1+ Hold 1+ Bonus Player Turn  Battle Round End  Kill More Hold More Total 0-5  BATTLE ROUND 5  Turn  Kill 1+ Hold 1+ Bonus Player Turn  Battle Round End  Kill More Hold More More Mattle Round End  Kill More Hold More More Mattle Round End  Kill More Hold More Mattle Round End	BATTLE ROUND 1  Turn Round End  Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND 2  Turn Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND 2  Turn Round End  Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND 3  Turn Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND 3  Turn Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND 3  Turn Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND 4  Turn Round End  Kill More Hold More Total 0-5 BATTLE ROUND 4  Turn Round End  Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND 5  Turn Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND 5  Turn Round End  Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND 5  Turn Round End  Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND 5  Turn Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND 6  Turn Round End  Kill More Hold More Total 0-5 BATTLE ROUND 6  Turn Round End  Kill More Hold More Total 0-5 BATTLE ROUND 6  Turn Round End  Kill More Hold More Total 0-5 BATTLE ROUND 6  Turn Round End  Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND 6  Turn Round End  Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND 6  Turn Round End  Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND 6  Turn Round End  Kill More Hold More Total 0-5 BATTLE ROUND 6  Turn Round End  Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND 6  Turn Round End  Kill More Hold More Total 0-5 BATTLE ROUND 6  Turn Round End  Kill 1+ Hold 1+ Bonus BATTLE ROUND 6  Turn Round End  Kill More Hold More Total 0-5 BATTLE ROUND 6  Turn Round End  Kill More Hold More Total 0-5 BATTLE ROUND 6  Turn Round End  Kill More Hold More Total 0-5 BATTLE ROUND 6  Turn Round End  Kill More Hold More Total 0-5 BATTLE ROUND End  Kill More Hold More Total 0-5 BATTLE ROUND End  Kill More Hold More Total 0-5 BATTLE ROUND End  Kill More Hold More Total 0-5 BATTLE ROUND End  Kill More Hold More Total 0-5 BATTLE ROUND End  Kill More Hold More Total 0-5 BATTLE ROUND End  Kill More Hold More Total 0-5 BATTLE ROUND End  Kill More Hold More Total 0-5 BATTLE ROUND End  Kill More Hold More Total 0-5 BATTLE ROUND End  Kill More Hold More Total 0-5 BATTLE ROUND End  Kill More Hold More Total 0-5 BATTLE ROUND End  Kill More Hold More Total 0-5 BATTLE ROUND End  Kill More Hold More Total 0-5 BATTLE ROUND End  Kill More Hold More Total 0-5 BATT