

DAR COMIENZO A LA CAMPAÑA

Sortead el orden en el que los jugadores elegirán sus casillas iniciales. **Sortead también los perfiles de puntos de campaña.** El primer jugador reclamará para sí tres casillas del mapa colocando un estandarte en cada una. Una de las casillas debe ser una ciudad colmena, las tres casillas deben ser de diferente tipo y, si es posible, ser adyacentes. El resto de jugadores harán lo mismo por orden. Después el último jugador elegirá otras tres casillas de cualquier tipo (incluso varias del mismo tipo) a poder ser adyacentes a alguna casilla que ya posea. El resto de jugadores harán lo mismo en orden inverso al seguido para las tres primeras casillas.

Calcula la cantidad de *posiciones estratégicas*, *capacidad de transporte*, *energía*, *suministros* y *puntos de mando* de cada jugador y estaréis listos para comenzar.

FASES DEL TURNO

La campaña se jugará durante 8 turnos o hasta que algún jugador cumpla las condiciones de victoria. Cada turno está dividido en las siguientes fases.

1-. Buscar al primer jugador

- Un jugador que haya sido primer jugador el turno anterior no puede ser primer jugador.
- El jugador que posea menos casillas irá primero.
- En caso de empate en el número de casillas el jugador con menos *posiciones estratégicas* irá primero.
- Si continúa el empate el jugador con menos *energía* irá primero.
- Si continúa el empate el jugador con menos *puntos de mando* irá primero.
- Si continúa el empate el jugador con menos *suministros* irá primero.
- Si continúa el empate el jugador con menos *capacidad de transporte* irá primero.
- Si continúa el empate los jugadores que sigan empatados se ordenarán de forma inversa al turno anterior. En caso de que sea el primer turno los jugadores que sigan empatados se ordenarán en orden inverso al de la elección de las primeras 3 casillas.

2-.Ataques

El primer jugador elige atacar a otro jugador contra el que no haya tenido una batalla el turno anterior. Dicho jugador atacado elige entonces a otro jugador que aún no haya atacado, a poder ser contra el que no haya tenido una batalla el turno anterior. Se continúa este procedimiento hasta que todos los jugadores han atacado a alguien y han sido atacados por alguien. El último jugador en atacar debe atacar al primer jugador.

En el momento de atacar cada jugador debe elegir un *beneficio* que no haya elegido nadie ese turno. Dicho *beneficio* se aplicará en su batalla como atacante. **El primer jugador elige dos beneficios.**

BENEFICIOS

- **Tomar la medida.** El atacante elige uno de los escenarios y lo comunica al otro jugador en el momento de tirar el escenario.
- **Sorpresa.** El defensor debe dejar al menos 450 puntos en reserva.
- **Ayudante famoso.** El atacante debe incluir una miniatura única en su ejército pagando su coste y cumpliendo cualquier requisito necesario, al elegir este beneficio debe especificar qué miniatura única va a incluir.
- **Holograma.** En el momento en que un jugador elija borde de despliegue pero antes de desplegar ninguna miniatura el atacante puede eliminar o mover hasta 12 UM dos elementos cualquiera de escenografía.
- **Entorno ácido.** Al inicio de cada turno de juego tira un dado por cada unidad del campo de batalla. Con un 6 dicha unidad recibe un impacto de F1 FP-*disrupción*, *ignora cobertura*. Afecta a los dos jugadores.
- **Ataque nocturno.** Todos los turnos de la batalla se usarán las reglas de *combate nocturno*. Afecta a los dos jugadores.

- **Viento mágico.** Los vehículos voladores tienen **-1 a reservas** y durante el primer turno de juego las criaturas monstruosas voladoras deben moverse en modo planeo. Afecta a los dos jugadores.
- **Vórtice de disformidad.** Al generar carga de disformidad se tira 1D3 +3 en vez de 1D6. Afecta a los dos jugadores.
- **Estratega superior.** Al hacer la tirada para elegir el método de despliegue el atacante puede elegir el resultado.
- **Aliados.** Al elegir este beneficio el atacante nombra un codex. Su ejército deberá contar con un destacamento aliado de dicho codex además del destacamento de su propio codex **y cualquier destacamento aliado perpetuo.**
- **Golpear primero.** El objetivo secundario *primera sangre* otorga **1d3 puntos en vez de 1 si lo consigue el atacante.**
- **Se busca muerto.** El objetivo secundario *muerte del señor de la guerra* otorga **1d3 puntos en vez de 1 si lo consigue el atacante.**
- **Presencia inquietante.** Todas las miniaturas tienen un **-1 a liderazgo.** Afecta a los dos jugadores.
- **Como en los viejos tiempos.** Sólo las unidades de línea pueden capturar objetivos, cualquier unidad puede negar salvo que tenga una regla especial que se lo impida. Afecta a los dos jugadores.
- **Intervención rápida.** Ningún jugador puede incluir en el ejército unidades de *apoyo pesado*.
- **Vacaciones pagadas.** Ningún jugador puede incluir en el ejército unidades de *élite*.
- **Brutalidad** Ningún jugador puede incluir en el ejército unidades de *ataque rápido*.
- **Amos de la guerra:** ambos jugadores pueden incluir hasta **1 amo de la guerra.**

3-.Batallas

Cada jugador elegirá al inicio de la campaña su facción y tipo de destacamento entre los del reglamento o su codex. Si quiere cualquier jugador puede elegir jugar además con un destacamento aliado de otra facción que tenga nivel de alianza *hermanos de batalla* o *aliados de conveniencia*. Todas las batallas han de jugarse con la misma configuración de destacamentos. Por ejemplo si incluyes aliados debes incluirlos siempre o si juegas con un destacamento especial en vez del de armas combinadas debes hacerlo siempre. Las batallas serán a 1500 puntos de base. Se permite usar formaciones que aparezcan en el codex de la facción.

Se jugará un escenario doble. Se elegirá al azar un escenario de vórtice Y uno de guerra eterna y se aplicarán ambos. Se pondrán objetivos independientes para ambos escenarios. Durante la partida se consiguen puntos con los escenarios de vórtice y al finalizar se calculan los puntos del escenario de guerra eterna y se suman a los de vórtice. Los objetivos secundarios solo se aplican una vez.

- Comparad el número de casillas que controla cada jugador. Si alguno de ellos tiene menos casillas obtiene 60 puntos por cada casilla de diferencia hasta un máximo de 300 puntos.

- Comparad los *suministros* de cada jugador. Si un jugador tiene más *suministros* recibe 50 puntos para la batalla. Si un jugador tiene el doble de *suministros* que su contrincante recibe 100 puntos para la batalla. Si un jugador tiene el triple de *suministros* que su contrincante recibe 150 puntos para la batalla.

- Comparad la *energía* de cada jugador. Si un jugador tiene más *energía* que su contrincante tendrá un +1 a las tiradas para robar la iniciativa. Si un jugador tiene el doble de *energía* que su contrincante además de lo anterior puede repetir un solo chequeo de moral o acobardamiento fallado y hacer repetir a su rival un solo chequeo de moral o acobardamiento superado. Si un jugador tiene el triple de *energía* que su contrincante además de lo anterior gana un punto de victoria si su señor de la guerra sobrevive a la batalla.
- Comparad los *puntos de mando* de cada jugador. Si un jugador tiene más *puntos de mando* que su rival podrá elegir una unidad de línea de su ejército (después de que se despliegan los dos ejércitos pero antes de tirar para robar la iniciativa) y otorgarle una de las siguientes reglas especiales que no posea: *antiblandaje, asalto rabioso, atacar y huir, despliegue rápido, cazador de monstruos, cegador, contraataque, dividir el fuego, explorador, flanquear, sentidos agudos, sigilo, tozudo, veloz, voluntad de adamantio.*

Si un jugador tiene el doble de puntos de mando que su contrincante además de lo anterior tiene un +1/-1 en la tirada de rasgos del señor de la guerra.

Si un jugador tiene el triple de puntos de mando que su rival además de lo anterior una vez por batalla podrá obligar a una miniatura enemiga de su elección a aceptar un desafío o a no usar “cuidado señor” durante una fase.
- Comparad la *capacidad de transporte* de cada jugador. Si un jugador tiene más *capacidad de transporte* que su contrincante **podrá elegir una unidad para que llegue de la reserva sin tirar en su turno 2.** Si un jugador tiene el doble de *capacidad de transporte* que su contrincante además de lo anterior podrá **sumar 1 a todas sus tiradas de reservas.** Si un jugador tiene el triple de *capacidad de transporte* que su contrincante además de lo anterior **obtendrá una posición estratégica adicional si gana.**

4-. Cálculo de puntos de victoria

Al final de la batalla apuntad la diferencia de *puntos de victoria*.

En caso de que un jugador que sea el defensor en esa batalla quiera rendirse debe llegar a un acuerdo con su rival sobre los puntos de victoria que este conseguirá. Si no se llega a un acuerdo, no puede rendirse.

5-.Conquista

Siguiendo el orden de turno cada jugador que haya logrado una victoria como atacante debe elegir entre estas dos opciones:

- Obtener una *posición estratégica*.
- Conquistar un territorio al rival al que atacó usando los puntos de victoria calculados al final de la batalla contra dicho rival. **Conquistar una casilla cuesta 7 puntos de victoria** y se aplican los siguientes modificadores:

- La casilla no está adyacente a una casilla del vencedor: +3. Si el vencedor cuenta con un espaciopuerto contará siempre como adyacente a cualquier espaciopuerto.
- La casilla tiene una ciudad colmena: +17.
- La casilla contiene un espaciopuerto: +2.
- La casilla tiene un río: +1.
- La casilla tiene una montaña: +2.
- La casilla contiene un generador de escudo: suma el modificador de escudo de la raza propietaria.

En caso de que tras capturar un territorio sobren *puntos de victoria* de los obtenidos en la batalla entre ambos y que el vencedor tuviera menos territorios que el derrotado al inicio del turno el vencedor puede capturar un segundo territorio al derrotado si cuenta aún con *puntos de victoria* suficientes. El primer territorio capturado se considera propiedad del vencedor a efectos de considerar adyacente el segundo territorio. Cualquier punto de victoria no usado se pierde.

Además de lo anterior cada jugador que haya logrado una victoria como defensor obtiene una posición estratégica.

6-Condiciónes de victoria

Si en esta fase algún jugador tiene al menos 12 casillas se termina la campaña y se proclama vencedor a todos los jugadores con 12 casillas. Por cada 5 posiciones estratégicas que posea un jugador se considera que tiene una casilla más a efectos de calcular si cumple las condiciones de victoria.

Si el turno actual es el turno 8 la campaña termina aunque nadie tenga 12 casillas y ganan aquel o aquellos que tengan el mayor número de casillas, contando cada posición estratégica como 0,20 casillas.

7-Actualización de datos

Se actualiza la cantidad de posiciones *estratégicas*, *capacidad de transporte*, *energía*, *suministros* y *puntos de mando* de cada jugador, usando la tabla siguiente, y se comienza el siguiente turno.

En caso de que un jugador abandone la campaña se mantienen sus territorios en el mapa, pero dicho jugador no puede ser desafiado en adelante. Si dicho jugador tiene alguna batalla pendiente su contrincante gana dicha batalla automáticamente por 15 puntos.

EJÉRCITO	Capacidad de transporte por espaciopuerto	Energía por estación energética	Puntos de mando por bastión de mando	Suministros por manufactorium	Modificador por escudo
Tabla A	8	10	10	6	2
Tabla B	7	6	8	11	4
Tabla C	11	9	6	9	1
Tabla D	8	8	7	10	3
Tabla E	9	10	11	6	0
Tabla F	8	8	9	8	3
Tabla G	8	7	8	9	4
Tabla H	9	11	9	7	0
Tabla I	10	7	9	7	3
Tabla J	8	9	9	8	2

Estación energética: cada jugador tiene en cada momento tanta *energía* como el número de estaciones energéticas que posea multiplicado por el modificador correspondiente a su raza más el número de *posiciones estratégicas*.

Bastión de mando: cada jugador tiene en cada momento tantos *puntos de mando* como el número de bastiones de mando que posea multiplicado por el modificador correspondiente a su raza más el número de *posiciones estratégicas*.

Manufactorium: cada jugador tiene en cada momento tantos *suministros* como el número de manufactoriums que posea multiplicado por el modificador correspondiente a su raza más el número de *posiciones estratégicas*.

Generador de escudo: Un generador de escudo hace más difícil capturar la casilla en la que se encuentra y otorga una *posición estratégica*. **Un jugador obtiene tantas posiciones estratégicas adicionales como el número de Generadores de escudo que posea más su modificador por escudo menos 4, con un mínimo de 0.**

Espaciopuerto: -2 a ser conquistado. Cada jugador tiene en cada momento tanta *capacidad de transporte* como el número de espaciopuertos que posea multiplicado por el modificador correspondiente a su raza más el número de *posiciones estratégicas*.

Ciudad colmena: -17 a ser conquistado. Contiene además una estación energética, un bastión de mando, un manufactorium y un generador de escudo.