

CORVUS BELLI

ARISTEIA!

ESCENARIOS

v 1.5

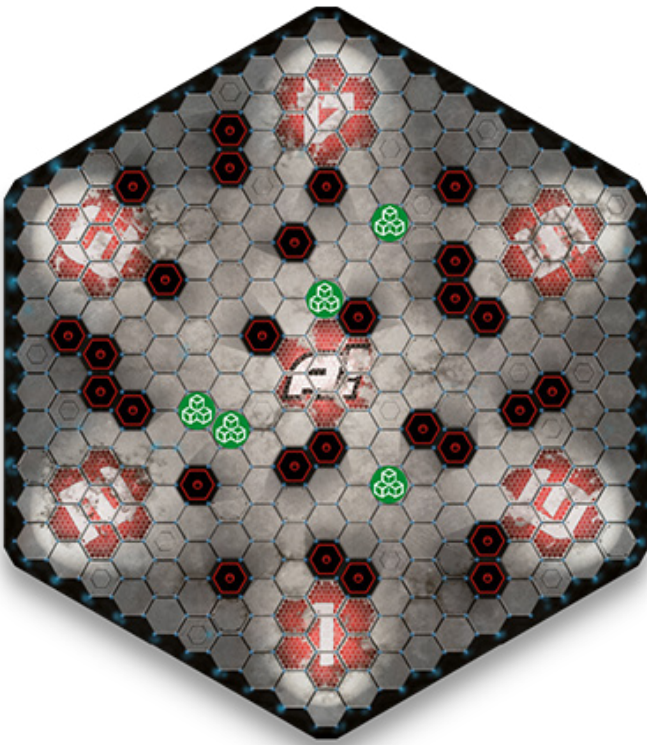
ASALTO

OBJETIVOS

- Ser el **único jugador** que tiene algún Personaje dentro de la Zona de Anotación al final de la Ronda (3 Puntos de Victoria).
- Disponer de **más Personajes** dentro de la Zona de Anotación que el adversario al final de la Ronda (2 Puntos de Victoria, sólo si ambos jugadores tienen algún Personaje dentro de la Zona de Anotación).
- Disponer de la **misma cantidad de Personajes** que el adversario dentro de la Zona de Anotación al final de la Ronda (1 Punto de Victoria, sólo si ambos jugadores tienen algún Personaje dentro de la Zona de Anotación).

HEXADOME

Para este escenario se preparará el HexaDome tal como se muestra a continuación:



DESPLIEGUE

Al inicio de la fase de Despliegue, el Underdog debe elegir una Zona de Despliegue, asignando la opuesta al rival. Las Zonas de Despliegue contrapuestas son:

- 1 y 4
- 2 y 5
- 3 y 6

Los jugadores pueden desplegar a sus Personajes en cualquier casilla que se encuentre **dentro o en Contacto** con su Zona de Despliegue.

A continuación, el *Underdog* decide qué jugador será el primero en desplegar un Personaje. Tras ello, los jugadores se alternarán, desplegando un Personaje cada uno hasta haberlos desplegado a todos.

ZONA DE ANOTACIÓN

Durante la primera Ronda, se considera que la Zona de Anotación es la Zona de Despliegue central.

Al inicio de cada una de las Rondas siguientes, antes de la Fase de Planificación, el *Underdog* elige la Zona de Anotación para esa Ronda, pero sólo si algún jugador ha obtenido Puntos de Victoria en la Ronda anterior. En caso contrario, se mantendrá la Zona de Anotación de la Ronda anterior.

Sólo se puede elegir una Zona de Despliegue que no tenga dentro ningún Personaje en ese momento. Si todas las Zonas de Despliegue están ocupadas, el jugador elegirá la que prefiera, colocando los Personajes que hubiera en su interior en cualquier casilla Libre en contacto con dicha Zona de Anotación.

FINAL DE PARTIDA

La partida termina al final de la **quinta Ronda**, o cuando uno de los jugadores consiga **ocho o más** Puntos de Victoria.

Ganará el jugador que haya acumulado más Puntos de Victoria.

En caso de empate, ganará el jugador que haya acumulado **más** fichas de *Frag* a lo largo de la partida.

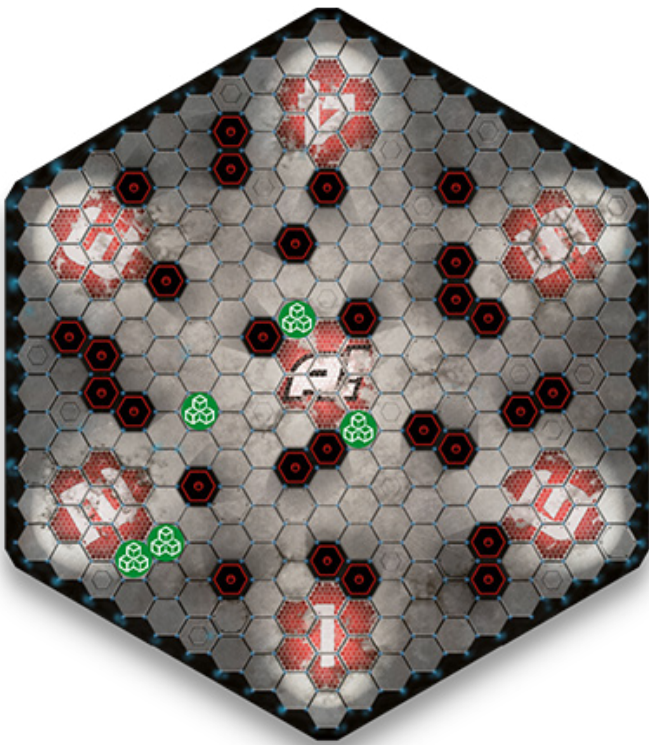
CONQUISTA

OBJETIVOS

- Disponer de **más Zonas de Anotación Conquistadas** que el adversario al final de la Ronda (2 Puntos de Victoria).
- Disponer de la **misma cantidad de Zonas de Anotación Conquistadas** que el adversario al final de la Ronda (1 Punto de Victoria).
- Tener Conquistada la **Zona Central** al final de la Ronda (1 Punto de Victoria).

HEXADOME

Para este escenario se preparará el HexaDome tal como se muestra a continuación:



DESPLIEGUE

Al inicio de la fase de Despliegue, el *Underdog* debe elegir una Zona de Despliegue, asignando la opuesta al rival. En este escenario, sólo puede elegir la zona 3 o la 6.

A continuación, el *Underdog* decide qué jugador será el primero en desplegar un Personaje. Tras ello, los jugadores se alternarán, desplegando un Personaje cada uno hasta haberlos desplegado a todos.

Los jugadores pueden desplegar a sus Personajes en cualquier casilla que se encuentre **dentro o en Contacto** con su Zona de Despliegue.

CONQUISTAR LAS ZONAS DE ANOTACIÓN

Una Zona de Anotación se considera Conquistada por un jugador cuando, al inicio de la fase de Objetivos, éste dispone de más Personajes dentro de ella que su adversario.

Si, al inicio de la fase de Objetivos, ambos jugadores disponen de la misma cantidad de Personajes dentro de una zona Conquistada (y al menos un Personaje cada uno), ésta deja de considerarse Conquistada.

Sólo se pueden Conquistar las zonas que tengan un Contador azul.

Las Zonas de Anotación continúan considerándose Conquistadas aunque no haya ningún Personaje dentro de ellas al final de las Rondas siguientes.

Los jugadores pueden usar los Contadores verdes y naranjas para marcar las Zonas Conquistadas.

ZONAS DE ANOTACIÓN

Las Zonas de Anotación durante toda la partida serán la Zona de Despliegue central y las zonas 1, 2, 4 y 5.

Los Personajes pueden volver del Banquillo empleando las zonas 3 y 6, independientemente de dónde hubieran desplegado al principio de la partida.

FINAL DE PARTIDA

La partida termina al final de la **quinta Ronda**, o cuando uno de los jugadores consiga **ocho o más** Puntos de Victoria.

Ganará el jugador que haya acumulado más Puntos de Victoria.

En caso de **empate**, ganará el jugador que haya acumulado **más** fichas de *Frag* a lo largo de la partida.

REY DE LA COLINA

OBJETIVOS

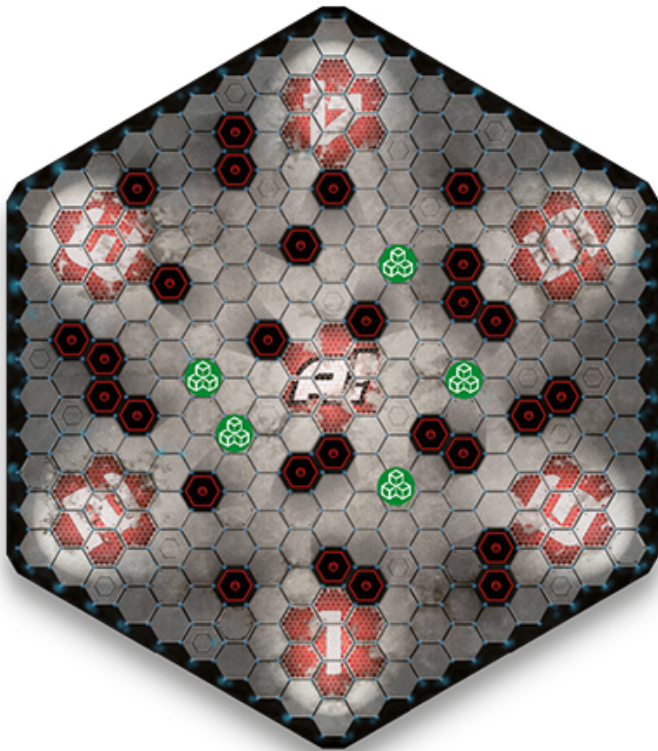
- Disponer de **más Personajes** dentro de la Zona de Anotación que el adversario al final de la Ronda (3 Puntos de Victoria).
- Disponer de la **misma cantidad de Personajes** dentro de la Zona de Anotación que el adversario al final de la Ronda (1 Punto de Victoria, sólo si ambos jugadores tienen algún Personaje dentro de la Zona de Anotación).

PUNTUACIÓN ADICIONAL

- Cada vez que un Personaje enemigo vaya a la Enfermería **desde la Zona Central** (1 Punto de Victoria).

HEXADOME

Para este escenario se preparará HexaDome tal como se muestra a continuación:



DESPLIEGUE

Al inicio de la fase de Despliegue, el *Underdog* escogerá un grupo de Zonas de Despliegue. Su rival dispondrá del grupo restante.

- **Grupo 1:** Zonas 1, 2 y 6.
- **Grupo 2:** Zonas 3, 4 y 5.

A continuación, el *Underdog* decide qué jugador será el primero en desplegar un Personaje. Tras ello, los jugadores se alternarán, desplegando un Personaje cada uno hasta haberlos desplegado a todos.

Los jugadores pueden desplegar a sus Personajes dentro o en Contacto con **cualquiera de las tres** Zonas de Despliegue de su grupo. **No es necesario** desplegar a todos los Personajes en la misma zona.

ZONA DE ANOTACIÓN FIJA

La Zona de Despliegue central se considera Zona de Anotación **durante toda la partida**.

FIN DE PARTIDA

La partida termina al final de la **quinta Ronda**, o cuando uno de los jugadores haya conseguido **ocho o más** Puntos de Victoria al final de un Turno.

Ganará el jugador que haya acumulado más Puntos de Victoria.

En caso de empate, ganará el jugador que haya acumulado **más** fichas de *Frag* a lo largo de la partida.

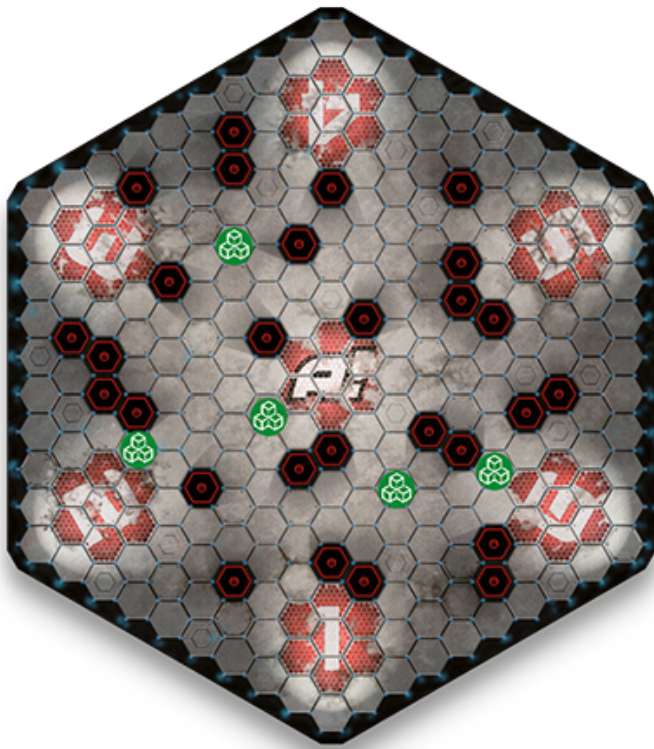
TIERRA QUEMADA

OBJETIVOS

- Disponer de **más Personajes dentro** de la Zona de Anotación que el adversario al final de la Ronda (2 Puntos de Victoria).
- Disponer de la **misma cantidad de Personajes dentro** de la Zona de Anotación que el adversario al final de la Ronda (1 Punto de Victoria).

HEXADOME

Para este escenario se preparará el HexaDome tal como se muestra a continuación:



DESPLIEGUE

Al inicio de la fase de Despliegue, el Underdog debe elegir una Zona de Despliegue, asignando la opuesta al rival. Las Zonas de Despliegue contrapuestas son:

- 1 y 4
- 2 y 5
- 3 y 6

Los jugadores pueden desplegar a sus Personajes en cualquier casilla **dentro o en Contacto** con su Zona de Despliegue.

A continuación, el *Underdog* decide qué jugador será el primero en desplegar un Personaje. Tras ello, los jugadores se alternarán, desplegando un Personaje cada uno hasta haberlos desplegado a todos.

Por último, cada jugador sitúa un Contador rojo en su Zona de Despliegue.

ZONA DE ANOTACIÓN

Durante la primera Ronda, se considera que la Zona de Anotación es la Zona de Despliegue central.

Al inicio de cada una de las Rondas siguientes, antes de la Fase de Planificación, el *Underdog* elige la Zona de Anotación para esa Ronda, pero sólo si algún jugador ha obtenido Puntos de Victoria en la Ronda anterior. En caso contrario, se mantendrá la Zona de Anotación de la Ronda anterior.

Sólo se puede elegir una Zona de Despliegue que no tenga dentro ningún Personaje al inicio de la Ronda. Si todas las Zonas de Despliegue están ocupadas, el jugador elegirá la que prefiera, colocando los Personajes que hubiera en su interior en cualquier casilla Libre en contacto con dicha Zona de Anotación.

ZONAS QUEMADAS

Al inicio de la fase de Objetivos, se situará un Contador rojo en la Zona de Anotación siempre que haya un Personaje dentro de ella.

Las Zonas de Despliegue con un Contador rojo **no se pueden** elegir como Zona de Anotación.

FINAL DE PARTIDA

La partida termina al final de la **quinta Ronda**, o cuando uno de los jugadores consiga **ocho o más** Puntos de Victoria.

Ganará el jugador que haya acumulado más Puntos de Victoria.

En caso de empate, ganará el jugador que haya acumulado **más** fichas de *Frag* a lo largo de la partida.

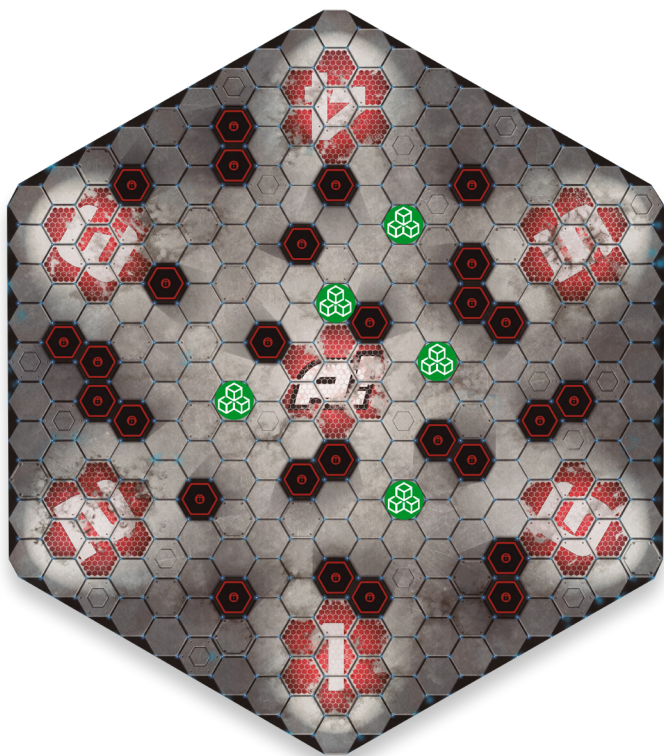
BLITZ

PUNTUACIÓN ADICIONAL

- Ser el único jugador que tiene al Personaje activado dentro de la Zona de Anotación al final del Turno (2 Puntos de Victoria + 1 Táctica).
- Ambos jugadores tienen al Personaje activado dentro de la Zona de Anotación al final del Turno (1 Punto de Victoria + 1 Táctica).
- Cada vez que un Personaje enemigo vaya a la Enfermería (1 Punto de Victoria).

HEXADOME

Para este escenario se preparará el HexaDome tal como se muestra a continuación:



DESPLIEGUE

Al inicio de la Fase de Despliegue, el *Underdog* debe elegir una Zona de Despliegue, asignando la opuesta al rival. Las Zonas de Despliegue contrapuestas son:

- 1 y 4
- 2 y 5
- 3 y 6

Los jugadores pueden desplegar a sus Personajes en cualquier casilla que se encuentre **exclusivamente dentro** de su Zona de Despliegue.

A continuación, el *Underdog* decide qué jugador será el primero en desplegar un Personaje. Tras ello, los jugadores se alternarán, desplegando un Personaje cada uno hasta haberlos desplegado a todos.

ZONA DE ANOTACIÓN

Durante el primer Turno, se considera que la Zona de Anotación es la Zona de Despliegue central.

Al inicio de cada uno de los Turnos siguientes, antes de la Iniciativa de la Fase de Turnos, el *Underdog* elige la Zona de Anotación para ese Turno, pero sólo si algún jugador ha obtenido Puntos de Victoria en el Turno anterior. En caso contrario, se mantendrá la Zona de Anotación del Turno anterior.

Sólo se puede elegir una Zona de Despliegue que no tenga dentro ningún Personaje en ese momento. Si todas las Zonas de Despliegue están ocupadas, el jugador elegirá la que prefiera, colocando los Personajes que hubiera en su interior en cualquier casilla Libre en contacto con dicha Zona de Anotación.

REGLAS ESPECIALES

- **Al principio de la partida** el jugador con la suma de \heartsuit *Iniciativas* más baja recibe el marcador de *Underdog*.
- **Al final de cada Turno**, el jugador con menos Puntos de Victoria recibe el Marcador de *Underdog*. En caso de empate, el marcador de *Underdog* cambia de jugador.
- Al final de cada Ronda, durante la **Fase de Recuperación** ambos jugadores roban **exactamente** dos Tácticas.
- En caso de que alguno de los jugadores no pueda robar Tácticas en algún momento de la partida, barajará su Pila de Descarte, formando un nuevo Mazo de Tácticas. Entonces, robará la cantidad necesaria de Tácticas del Mazo.

FINAL DE PARTIDA

La partida termina al final de la **tercera Ronda**, o cuando uno de los jugadores haya conseguido **Ocho** (o más) Puntos de Victoria al final de un Turno.

Ganará el jugador que haya acumulado más Puntos de Victoria.

En caso de empate, ganará el jugador que haya acumulado **más** fichas de *Frag* a lo largo de la partida.

MASACRE

OBJETIVOS

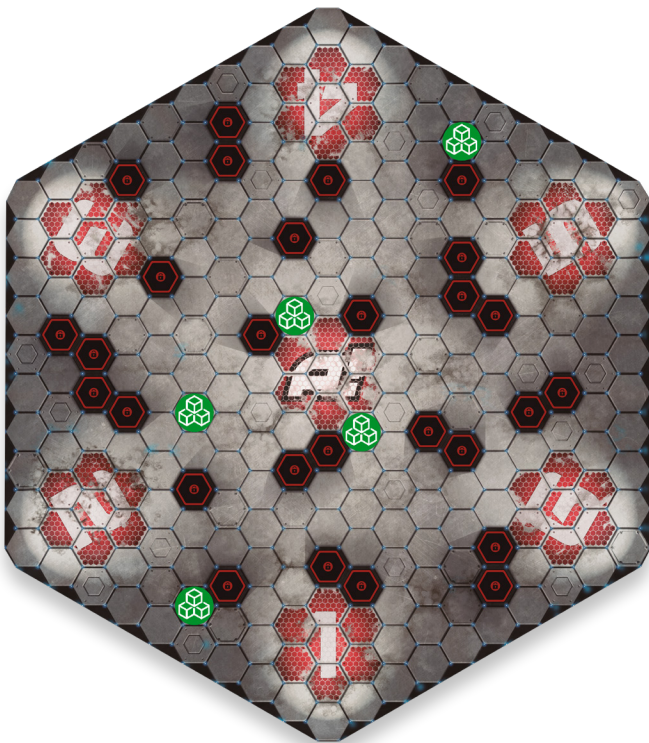
- Disponer de **más Personajes** dentro de la Zona de Anotación que el adversario al final de la Ronda (1 Punto de Victoria).

PUNTUACIÓN ADICIONAL

- Enviar a la **Enfermería** a un **Personaje enemigo** con valor de Atributo **Heridas 2** (1 Punto de Victoria).
- Enviar a la **Enfermería** a un **Personaje enemigo** con valor de Atributo **Heridas de 3 a 4** (2 Puntos de Victoria).
- Enviar a la **Enfermería** a un **Personaje enemigo** con valor de Atributo **Heridas 5 ó superior** (3 Puntos de Victoria).

HEXADOME

Para este escenario se preparará el HexaDome tal como se muestra a continuación:



DESPLIEGUE

Al inicio de la Fase de Despliegue, el *Underdog* debe elegir una Zona de Despliegue, asignando la opuesta al rival. Las Zonas de Despliegue contrapuestas son:

- 1 y 4
- 2 y 5
- 3 y 6

Los jugadores pueden desplegar a sus Personajes en cualquier casilla que se encuentre **exclusivamente dentro** de su Zona de Despliegue.

A continuación, el *Underdog* decide qué jugador será el primero en desplegar un Personaje. Tras ello, los jugadores se alternarán, desplegando un Personaje cada uno hasta haberlos desplegado a todos.

ZONAS DE ANOTACIÓN

Durante la primera Ronda, se considera que la Zona de Anotación es la Zona de Despliegue central.

Al inicio de cada una de las Rondas siguientes, antes de la Fase de Planificación, el *Underdog* elige la Zona de Anotación para esa Ronda, pero sólo si algún jugador ha obtenido Puntos de Victoria en la Ronda anterior. En caso contrario, se mantendrá la Zona de Anotación de la Ronda anterior.

Sólo se puede elegir una Zona de Despliegue que no tenga dentro ningún Personaje al inicio de la Ronda. Si todas las Zonas de Despliegue están ocupadas, el jugador elegirá la que prefiera, colocando los Personajes que hubiera en su interior en cualquier casilla Libre en contacto con dicha Zona de Anotación.

FINAL DE PARTIDA

La partida termina al final de la **quinta Ronda**, o cuando uno de los jugadores haya conseguido **ocho o más** Puntos de Victoria al final de un Turno.

Ganará el jugador que haya acumulado más Puntos de Victoria.

En caso de **empate**, ganará el jugador que haya acumulado **más** fichas de *Frag* a lo largo de la partida.

BLANCO HUMANO

OBJETIVOS

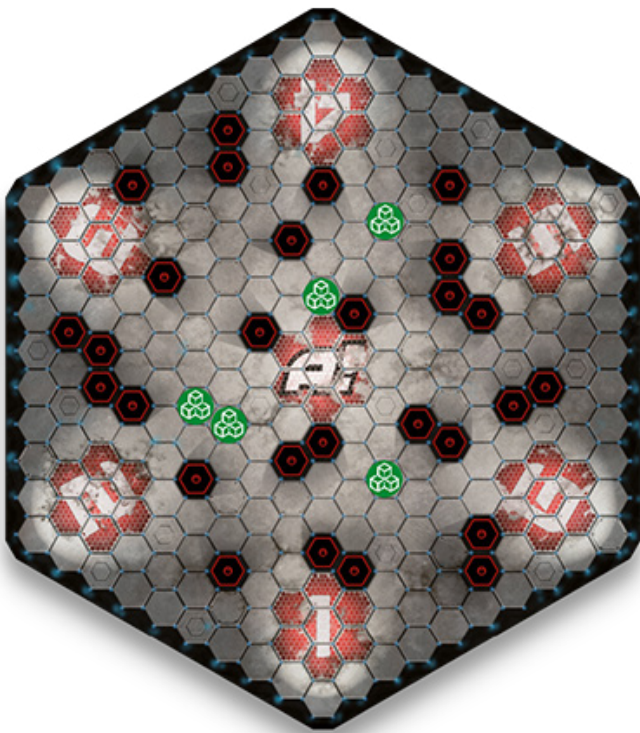
- Tener un Personaje con el marcador azul asignado dentro de Zona de Anotación al final de la Ronda (2 Puntos de Victoria). Al puntuar de esta forma se recogen todos los Puntos de Victoria de las cartas de Personaje de los Aliados y se suman.

PUNTUACIÓN ADICIONAL

- Al finalizar la Activación de un Personaje Blanco Humano -con el marcador azul asignado- (1 Punto de Victoria sobre su carta de Personaje).
- Cada vez que un Personaje enemigo con el marcador azul asignado vaya a la Enfermería (1 Punto de Victoria más los Puntos de Victoria que tenga sobre su carta de Personaje).

HEXADOME

Para este escenario se preparará el HexaDome tal como se muestra a continuación:



ZONAS DE ANOTACIÓN Y DESPLIEGUE

Al inicio de la fase de Despliegue, el Underdog debe elegir una Zona de Anotación para su Equipo, asignando la opuesta al rival. Las Zonas de Anotación contrapuestas son:

- 1 y 4
- 2 y 5
- 3 y 6

El Underdog coloca el marcador azul en cualquier Casilla de la Zona de Despliegue central.

A continuación, el Underdog decide qué jugador será el primero en desplegar un Personaje. Tras ello, los jugadores se alternarán, desplegando un Personaje cada uno hasta haberlos desplegado a todos. Los jugadores pueden desplegar a sus Personajes en cualquier casilla que se encuentre dentro de cualquier Zona de Despliegue que no sea su propia Zona de Anotación ni la Zona de Despliegue central.

Los Personajes pueden volver del Banquillo empleando cualquier Zona de Despliegue excepto la Zona de Anotación de su Equipo y la Zona de Despliegue central.

BLANCO HUMANO

El Blanco Humano se representa mediante el marcador azul.

Para convertirse en Blanco Humano, un Personaje debe estar en Alcance 0-1 de la Casilla donde está el marcador azul y gastar un Punto de Acción. A continuación su jugador retira el marcador azul y lo asigna a su carta de Personaje.

Si se envía a la Enfermería al Blanco Humano como resultado de los Efectos de una Acción, Habilidad Automática, Táctica o Cambio, se retira el marcador azul para asignárselo al Personaje que gana la ficha de Frag.

Si se envía a la Enfermería al Blanco Humano por efecto de Estados (Envenenado y Ardiendo), el marcador azul se colocará en la Casilla desde la que es retirado el Personaje.

Cuando el Blanco Humano puntúe al final de la Ronda, el Underdog retira el marcador azul y lo coloca en cualquier Casilla de la Zona de Despliegue central.

ACCIONES ESPECIALES

Todos los Personajes pueden declarar la Acción:

1 Intercambio


- » Intercambia el marcador azul con el Personaje Aliado Objetivo si no tiene Personajes Enemigos en Contacto.



El Personaje Blanco Humano puede declarar las Acciones:



1 Entrega


- » Intercambia el marcador azul con el Personaje Aliado Objetivo si no tiene Personajes Enemigos en Contacto.

1 Transferencia



La Tirada de esta Acción es la misma que el valor de  Agilidad del Personaje que la ejecuta.


Si el Personaje que declara esta Acción está en Contacto con al menos un Personaje Enemigo, debe resolverse una **Disputa** en la que el Personaje activo enfrentará su  Agilidad a la  Fortaleza del Enemigo. Si se tuvo éxito se prosigue con la ejecución de la Acción. En caso contrario, el Enemigo se habrá hecho con el marcador y la Acción termina en este punto.

- Entrega el marcador azul al Personaje Aliado Objetivo. Coloca 1 Punto de Victoria sobre tu carta de Personaje y retira todos los Puntos de Victoria asignados a cartas de Personaje Enemigos. Si hay al menos un Enemigo en Contacto con el Objetivo, ejecuta una **Disputa** gratuita entre el Objetivo y uno de los Enemigos en la que el Personaje Objetivo enfrentará su  Agilidad a la  Fortaleza del Enemigo.
- » En caso de no resultar exitosa esta Acción, el Underdog coloca el marcador azul en una Casilla en Contacto con el Objetivo.

Ninguna de estas Acciones puede ser  Silenciada.

DISPUTA

La Tirada de Destabar en la que participe el Blanco Humano y otro Personaje Enemigo se llama Disputa. Para resolver una Disputa se enfrentan la  Agilidad del Personaje que trata de moverse y la  Fortaleza del Enemigo en Contacto, de la forma habitual. Además:

- El Blanco Humano siempre debe participar, aunque tenga Aliados en contacto con el Personaje Enemigo.
- Si la Disputa resulta exitosa, el Personaje que Destaba se lleva el marcador azul asignado en su carta de Personaje.
- En caso contrario, el Personaje que tiró  Fortaleza se queda el marcador azul asignado sobre su carta de Personaje.
- Si debido a la resolución de la Disputa, el marcador azul cambia de Equipo, se retiran todos los Puntos de Victoria asignados a las cartas de Personaje del Equipo que perdió el control del marcador azul.

FINAL DE PARTIDA

La partida termina al final de la quinta Ronda, o cuando uno de los jugadores haya conseguido ocho o más Puntos de Victoria al final de un Turno.

Ganará el jugador que haya acumulado más Puntos de Victoria.

En caso de empate, ganará el jugador que haya acumulado más fichas de Frag a lo largo de la partida.

CAPTURA LA BANDERA

OBJETIVOS

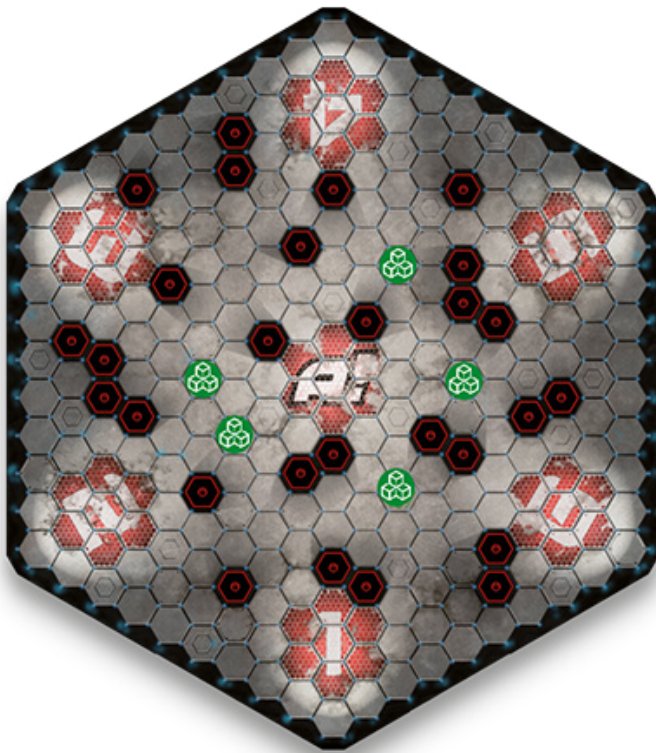
- Tener el marcador de Bandera rival asignado a uno de tus Personajes al final de la Ronda (1 Punto de Victoria).

PUNTUACIÓN ADICIONAL

- Cuando un Personaje con el marcador de Bandera rival asignado finalice su Activación dentro de su Zona de Anotación (3 Punto de Victoria).
- Cada vez que un Personaje enemigo con un marcador de Bandera asignado vaya a la Enfermería (1 Punto de Victoria).

HEXADOME

Para este escenario se preparará el HexaDome tal como se muestra a continuación:



DESPLIEGUE

Al inicio de la fase de Despliegue, el Underdog debe elegir una Zona de Anotación situando un marcador naranja en ella, y asignar la opuesta al rival situando en ella un marcador verde. Las Zonas de Anotación contrapuestas son:

- 1 y 4
- 2 y 5
- 3 y 6

A continuación, el Underdog decide qué jugador será el primero en desplegar un Personaje. Tras ello, los jugadores se alternarán, desplegando un Personaje cada uno hasta haberlos desplegado a todos. Los jugadores pueden desplegar a sus Personajes en cualquier casilla dentro de cualquier Zona de Despliegue que no sea la Zona de Anotación rival ni la Zona de Despliegue central.

ZONAS DE ANOTACIÓN

Los Personajes pueden volver del Banquillo empleando cualquier Zona de Despliegue excepto las Zona de Anotación con marcador.

BANDERAS

Las Banderas de los jugadores están representadas por marcadores de color (una verde y la otra naranja) que llamamos marcadores de Bandera. Tras el Despliegue, el *Underdog* reparte los marcadores de Bandera y ambos jugadores los sitúan en su Zona de Despliegue.

Cuando un Personaje entre en cualquier Casilla de una Zona de Despliegue en la que esté la Bandera rival podrá capturarla si ésta no está ya asignada a un Aliado. Para capturar la Bandera deberá gastar 1 Punto de Acción y asignar el marcador de Bandera sobre su carta de Personaje.

Sólo se puede capturar la Bandera rival.

Cuando un Personaje puntúe en Zona de Anotación, su jugador retirará el marcador de Bandera rival de su carta de Personaje y lo colocará en cualquier Casilla de la Zona de Despliegue rival.

Cuando un Personaje con el marcador de Bandera rival asignado sea enviado a la Enfermería, el *Underdog* retirará el marcador de Bandera y lo colocará en cualquier Casilla de la Zona de Despliegue Central.

FINAL DE PARTIDA

La partida termina al final de la quinta Ronda, o cuando uno de los jugadores haya conseguido ocho o más Puntos de Victoria al final de un Turno.

Ganará el jugador que haya acumulado más Puntos de Victoria.

En caso de empate, ganará el jugador que haya acumulado más fichas de Frag a lo largo de la partida.