

CORVUS BELLI

ARISTEIA!

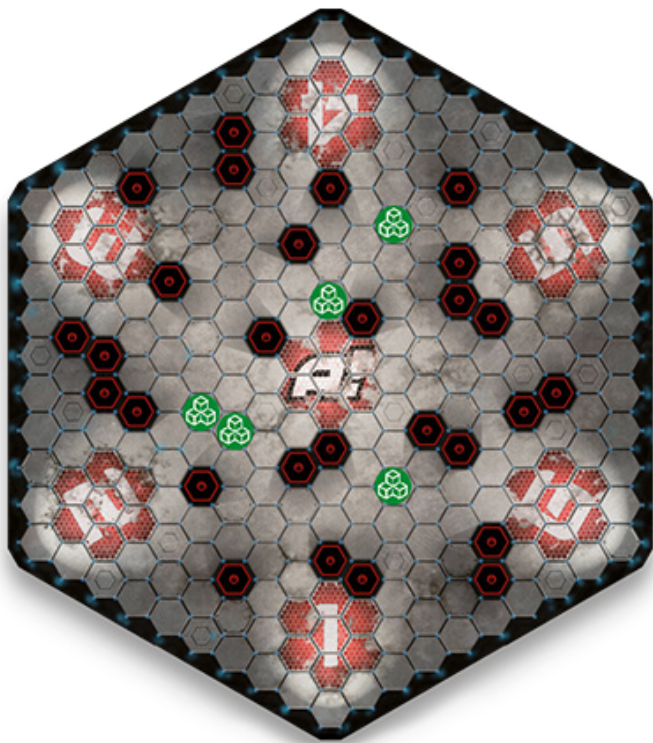
ESCENARIOS

v 1.9

ASALTO

HEXADOME

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



DESPLIEGUE INICIAL

Al inicio de la fase de Despliegue, el Underdog debe elegir una Zona de Despliegue para su equipo, asignando la opuesta al rival. Las Zonas de Despliegue 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 que se encuentre dentro o en Contacto con su Zona de Despliegue.

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, como nueva Zona de Anotación, una Zona de Despliegue que no tenga dentro ningún Personaje. Si todas las Zonas de Despliegue están ocupadas, el Underdog elegirá la que prefiera, colocando los Personajes que hubiera en su interior en cualquier casilla Libre en contacto con dicha Zona de Anotación.

DESPLIEGUE DESDE BANQUILLO

Los Personajes pueden volver desde el Banquillo empleando cualquier Zona de Despliegue que no sea la Zona de Anotación actual.

OBJETIVOS

Al final de cada Ronda, durante la Fase de Objetivos, cada jugador comprueba los objetivos del escenario para sumar Puntos de Victoria:

- Ser el **único jugador** que tiene algún Personaje dentro de la Zona de Anotación (3 Puntos de Victoria).



- Disponer de **más Personajes** dentro de la Zona de Anotación que el adversario (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 (1 Punto de Victoria, sólo si ambos jugadores tienen algún Personaje dentro de la Zona de Anotación).



FIN DE PARTIDA



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

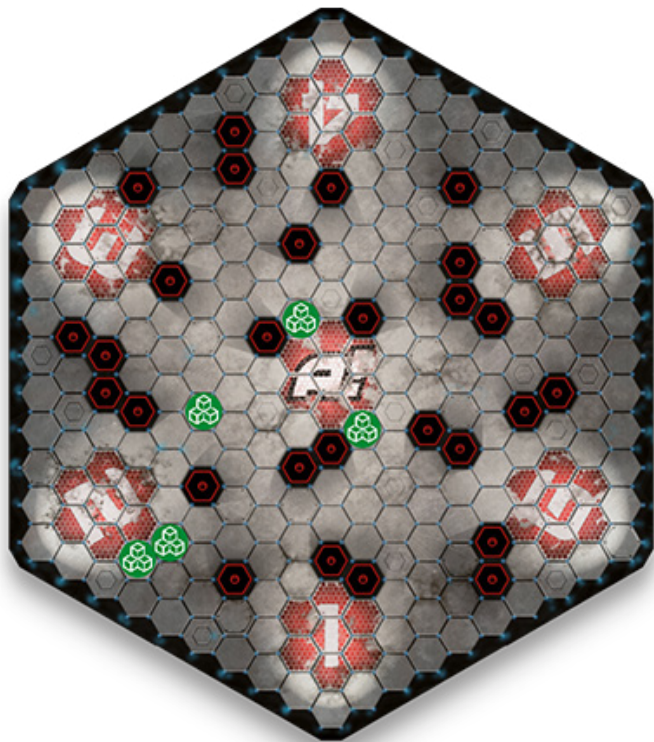
Ganará el jugador que haya acumulado más Puntos de Victoria.

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

CONQUISTA

HEXADOME

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



DESPLIEGUE INICIAL

Al inicio de la fase de Despliegue, el Underdog debe elegir una Zona de Despliegue para su equipo, 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.

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.

DESPLIEGUE DESDE BANQUILLO

Los Personajes pueden volver del Banquillo empleando las zonas 3 y 6, sin importar en qué Zona desplegaron inicialmente. Pueden desplegar, además, en Casillas Libres en Contacto con estas Zonas.

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.

Cada jugador escogerá un color diferente (verde o naranja) y utilizará Contadores del color escogido para marcar las Zonas Conquistadas por su equipo.

Si un equipo conquista una Zona de Anotación Conquistada del equipo rival, debe retirarse el marcador de color del rival. Por ejemplo, si el equipo verde conquista una Zona marcada por el equipo naranja, se retira el marcador naranja y se coloca uno verde.

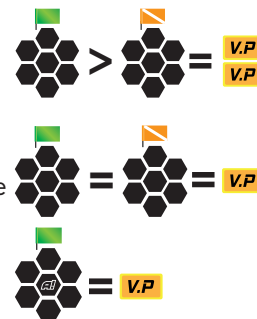
Si, al inicio de la fase de Objetivos, ambos jugadores disponen de la misma cantidad de Personajes dentro de una zona Conquistada (y al menos un Personaje cada uno), ésta deja de considerarse Conquistada y se retira el Contador de color verde o naranja que hubiese en ella.

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

OBJETIVOS

Al final de cada Ronda, durante la Fase de Objetivos, cada jugador comprueba los objetivos del escenario para sumar Puntos de Victoria:

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



FIN 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.

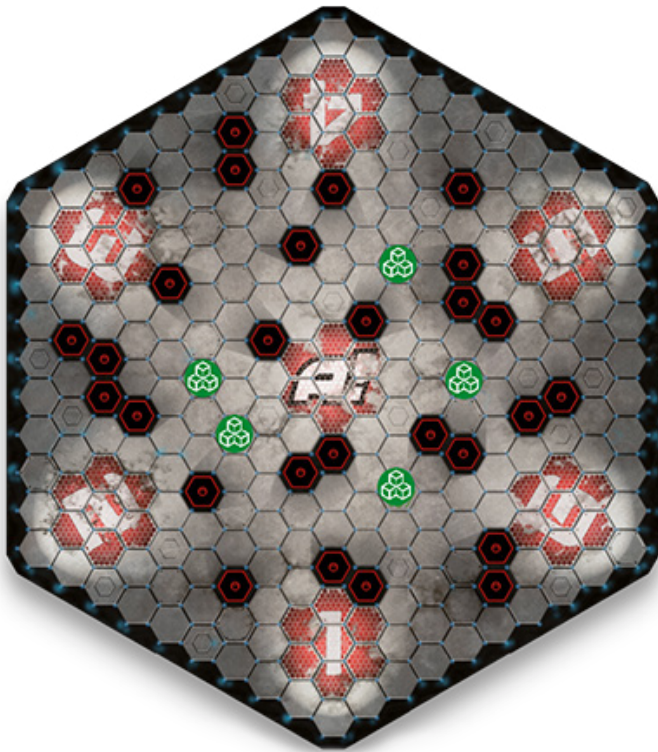
En caso de empate, ganará el jugador que haya acumulado **más** fichas de Frag a lo largo de la partida.

GAIA NO PUEDE JUGAR MOVIMIENTO TECTÓNICO EN ESTE ESCENARIO

REY DE LA COLINA

HEXADOME

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



DESPLIEGUE INICIAL

Al inicio de la fase de Despliegue, el Underdog escogerá un grupo de Zonas de Despliegue para su equipo. 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.

ZONAS DE ANOTACIÓN

Se considera que la Zona de Anotación es la Zona de Despliegue central.

DESPLIEGUE DESDE BANQUILLO

Los Personajes pueden volver desde el Banquillo empleando cualquier Zona de Despliegue que no sea la Zona de Anotación actual.

OBJETIVOS

Al final de cada Ronda, durante la Fase de Objetivos, cada jugador comprueba los objetivos del escenario para sumar Puntos de Victoria:

- Disponer de **más Personajes** dentro de la Zona de Anotación que el adversario (3 Puntos de Victoria).



- Disponer de la **misma cantidad de Personajes** dentro de la Zona de Anotación que el adversario (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 de Anotación. (1 Punto de Victoria).



FIN DE PARTIDA



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

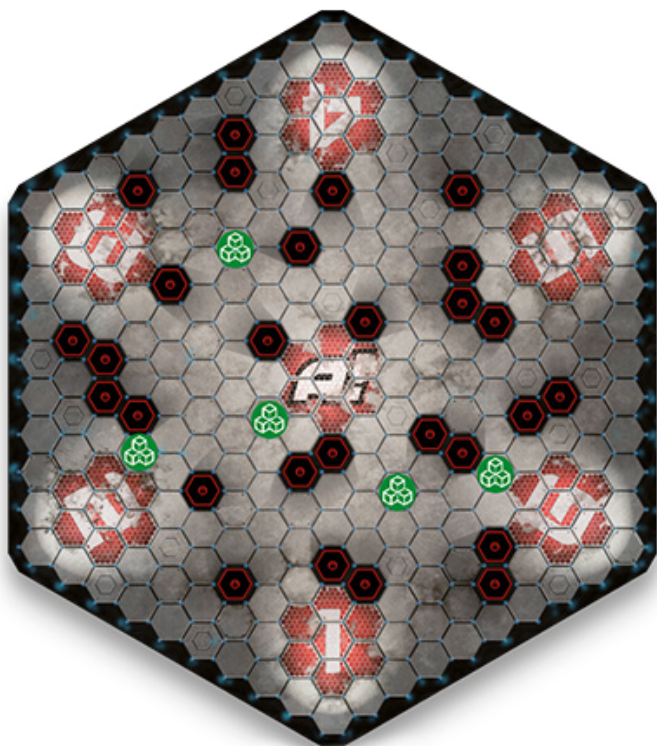
Ganará el jugador que haya acumulado más Puntos de Victoria.

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

TIERRA QUEMADA

HEXADOME

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



DESPLIEGUE INICIAL

Al inicio de la fase de Despliegue, el Underdog debe elegir una Zona de Despliegue para su equipo, asignando la opuesta al rival. Las Zonas de Despliegue 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 que se encuentre dentro o en Contacto con su Zona de Despliegue.

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

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, como nueva Zona de Anotación, una Zona de Despliegue que no tenga dentro ningún Personaje. Si todas las Zonas de Despliegue están ocupadas, el Underdog 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.

DESPLIEGUE DESDE BANQUILLO

Los Personajes pueden volver desde el Banquillo empleando cualquier Zona de Despliegue que no sea la Zona de Anotación actual.

OBJETIVOS

Al final de cada Ronda, durante la Fase de Objetivos, cada jugador comprueba los objetivos del escenario para sumar Puntos de Victoria.

- Disponer de **más Personajes** dentro de la Zona de Anotación que el adversario (2 Puntos de Victoria).
- Disponer de la **misma cantidad de Personajes** que el adversario dentro de la Zona de Anotación (1 Punto de Victoria, sólo si ambos jugadores tienen algún Personaje dentro de la Zona de Anotación).



FIN DE PARTIDA



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

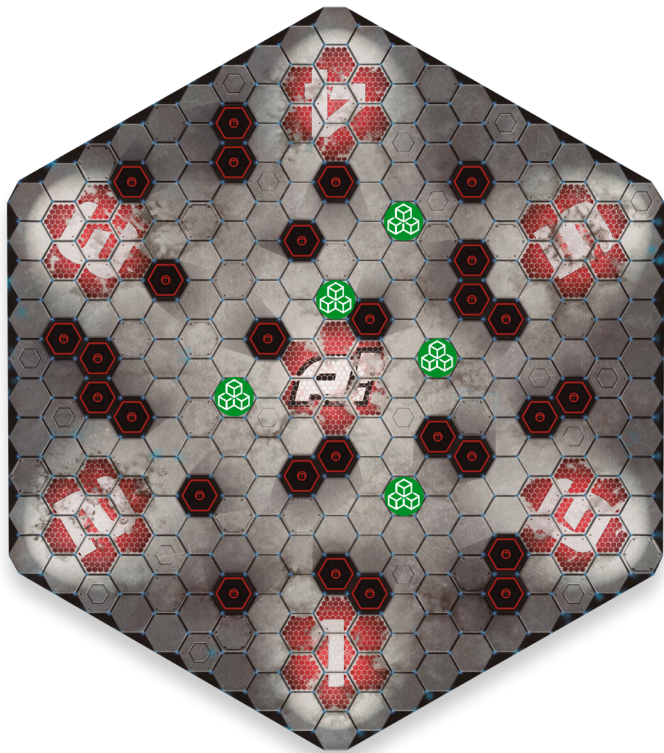
Ganará el jugador que haya acumulado más Puntos de Victoria.

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

BLITZ

HEXADOME

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



DESPLIEGUE INICIAL

Al inicio de la fase de Despliegue, el Underdog debe elegir una Zona de Despliegue para su equipo, asignando la opuesta al rival. Las Zonas de Despliegue 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 que se encuentre **exclusivamente dentro** de su Zona de Despliegue.

ZONAS 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, como nueva Zona de Anotación, una Zona de Despliegue que no tenga dentro ningún Personaje. Si todas las Zonas de Despliegue están ocupadas, el Underdog elegirá la que prefiera, colocando los Personajes que hubiera en su interior en cualquier casilla Libre en contacto con dicha Zona de Anotación.

DESPLIEGUE DESDE BANQUILLO

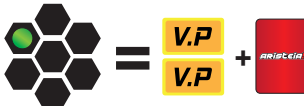

Los Personajes pueden volver desde el Banquillo empleando cualquier Zona de Despliegue que no sea la Zona de Anotación actual.

OBJETIVOS


No hay objetivos que comprobar en la Fase de Objetivos.

PUNTUACIÓN ADICIONAL

Al final de cada Turno se comprueban las siguientes condiciones de puntuación para los dos Personajes que se han activado:

- 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). 

Además:

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

FIN DE PARTIDA

8x V.P 

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.

REGLAS ESPECIALES

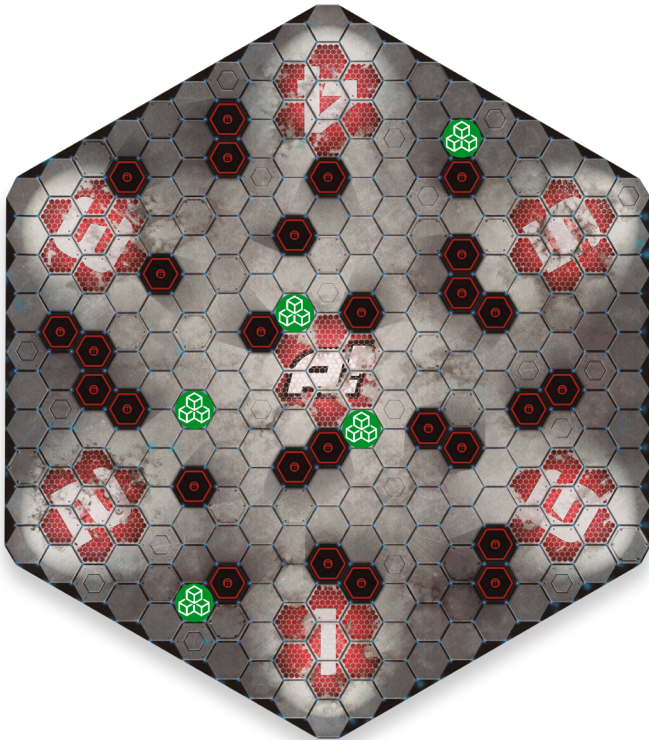
- Al final de cada Turno, el jugador con menos Puntos de Victoria recibe el Marcador de Underdog. En caso de empate, el marcador de Underdog cambia de jugador.
- Al final de cada Ronda, durante la **Fase de Recuperación** ambos jugadores roban **exactamente** dos Tácticas.
- En caso de que alguno de 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.



MASACRE

HEXADOME

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



DESPLIEGUE INICIAL

Al inicio de la fase de Despliegue, el Underdog debe elegir una Zona de Despliegue para su equipo, asignando la opuesta al rival. Las Zonas de Despliegue 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 que se encuentre dentro de su Zona de Despliegue.

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.

IMPORTANTE: En este escenario se obtienen PVs enviando *Enemigos a la Enfermería*, no sólo ocupando la Zona de Anotación.

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

DESPLIEGUE DESDE BANQUILLO

Los Personajes pueden volver desde el Banquillo empleando cualquier Zona de Despliegue que no sea la Zona de Anotación actual.

OBJETIVOS

Al final de cada Ronda, durante la Fase de Objetivos, cada jugador comprueba los objetivos del escenario para sumar Puntos de Victoria:

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

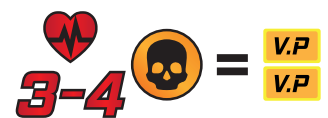


PUNTUACIÓN ADICIONAL

- 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).



FIN DE PARTIDA



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

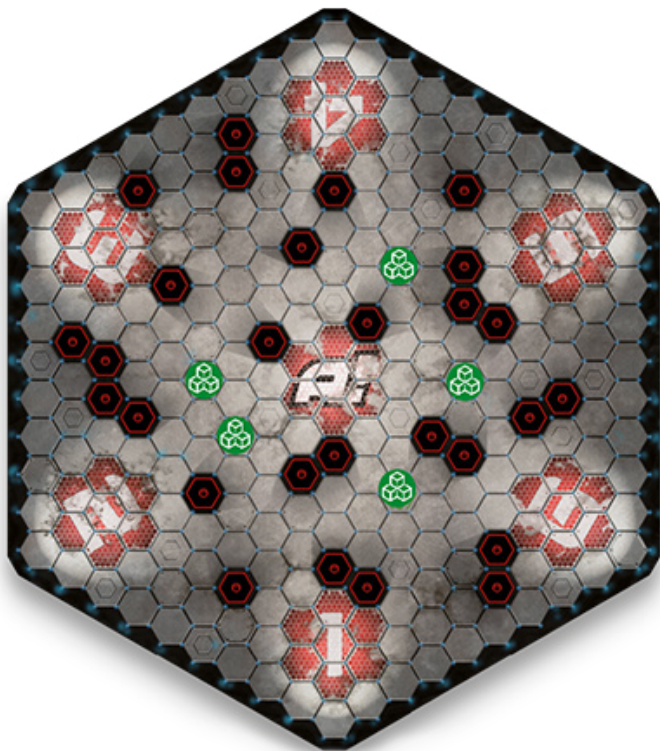
Ganará el jugador que haya acumulado **más** Puntos de Victoria.

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

CAPTURA LA BANDERA

HEXADOME

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



DESPLIEGUE INICIAL

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

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

El equipo naranja sitúa en su Zona de Anotación un marcador rojo (su Bandera) y el equipo verde un marcador azul (su Bandera).

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 del equipo rival ni la Zona de Despliegue central.

ZONAS DE ANOTACIÓN

Cada jugador tiene su propia Zona de Anotación. El jugador del equipo verde puntuará únicamente en la Zona de Anotación con el marcador verde en ella, y el jugador del equipo naranja (Underdog) puntuará únicamente en la Zona de Anotación con el marcador naranja en ella.

DESPLIEGUE DESDE BANQUILLO

Los Personajes pueden volver desde el Banquillo empleando cualquier Zona de Despliegue que no sea la Zona de Anotación del equipo rival.

BANDERAS

Las Banderas de los jugadores están representadas por un marcador de color rojo (equipo naranja) y otro de color azul (equipo verde) que llamamos **marcadores de Bandera**. Durante el Despliegue, el Underdog reparte los marcadores de Bandera y ambos jugadores los sitúan en sus respectivas Zona de Anotación.

Cuando un Personaje entre en cualquier Casilla de una Zona de Despliegue en la que esté la Bandera rival podrá **capturarla**. Para capturar la Bandera deberá gastar **1 Punto de Acción** y asignar el marcador de Bandera sobre su carta de Personaje.

Decimos entonces que **el Personaje porta la Bandera**.

Sólo se puede capturar la Bandera rival. Los Aliados **no pueden** intercambiarse la Bandera rival entre sí.

Cuando un Personaje portando la Bandera rival puntúe en su 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 Anotación rival.

Cuando un Personaje portando una Bandera sea enviado a la Enfermería, el Underdog retirará el marcador de Bandera de su carta de Personaje y lo colocará en cualquier Casilla de la Zona de Despliegue Central.

OBJETIVOS

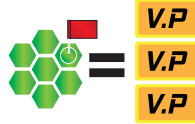
Al final de cada Ronda, durante la Fase de Objetivos, cada jugador comprueba los objetivos del escenario para sumar Puntos de Victoria:

- Un Personaje porta la Bandera rival (1 Punto de Victoria).



PUNTUACIÓN ADICIONAL

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



FIN DE PARTIDA

8x V.P.

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

GAIA NO PUEDE JUGAR MOVIMIENTO TECTÓNICO EN ESTE ESCENARIO



BLANCO HUMANO



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.

ZONAS DE ANOTACIÓN

Cada jugador tiene su propia Zona de Anotación. El jugador del equipo verde puntuará únicamente en la Zona de Anotación con el marcador verde en ella, y el jugador del equipo naranja (Underdog) puntuará únicamente en la Zona de Anotación con el marcador naranja en ella.

DESPLIEGUE DESDE BANQUILLO

Los Personajes pueden volver desde el Banquillo empleando cualquier Zona de Despliegue que no sea la Zona de Anotación de su equipo ni 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 1 Punto de Acción. A continuación su jugador retira el marcador azul y lo asigna a su carta de Personaje. También puede convertirse en Blanco Humano recibiendo el marcador azul por medio de alguna de las **Acciones Especiales**.

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.

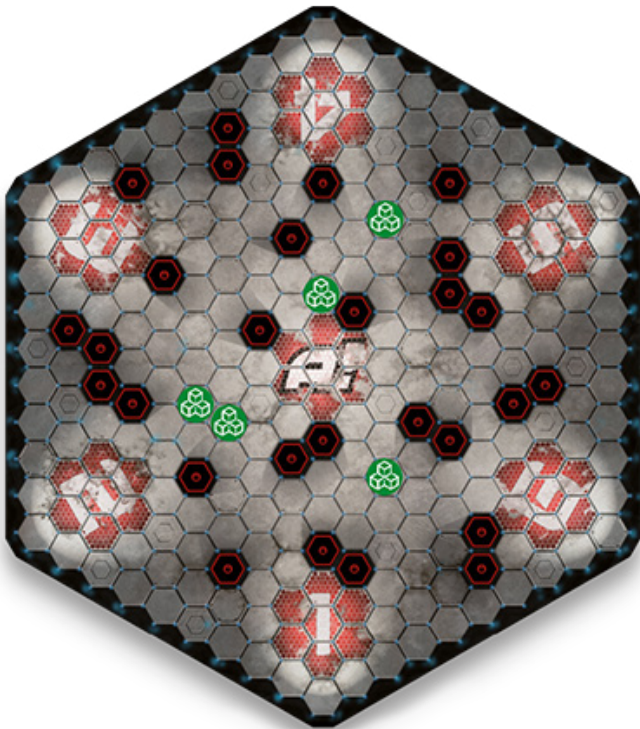
Si se envía a la Enfermería al Blanco Humano por efecto de Estados (Envenenado y Ardiendo), el marcador azul se colocará en la Casilla desde la que es retirado el Personaje.

Si tanto el Blanco Humano como su Objetivo, son enviados a Enfermería como resultado de una Tirada de Combate, el Underdog colocará el marcador azul en cualquier Casilla de la Zona de Despliegue central.

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.

HEXADOME

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



DESPLIEGUE INICIAL

Al inicio de la fase de Despliegue, el Underdog debe elegir una Zona de Anotación para su equipo situando un marcador naranja en ella, y asignar la opuesta al equipo rival situando en ella un marcador verde. 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.

ACCIONES ESPECIALES

Todos los Personajes pueden declarar la Acción:

1 Intercambio 1-1

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

El Blanco Humano puede declarar las Acciones:

1 Entrega 1-2

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

1 Transferencia 1-5

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

- Si el **Blanco Humano** está en Contacto con al menos un Personaje Enemigo, debe resolverse una **Disputa** en la que el Blanco Humano 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.

Coloca **1 Punto de Victoria** sobre la carta de Personaje del **Blanco Humano** y retira todos los Puntos de Victoria asignados a cartas de Personaje Enemigos. Entrega el marcador azul al Personaje Aliado Objetivo. Si hay al menos un Enemigo en Contacto con el Aliado Objetivo, ejecuta una Disputa gratuita entre el Aliado Objetivo y uno de los Enemigos en la que el Aliado 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 Aliado Objetivo.

Ninguna de estas Acciones puede ser **Silenciada**.

DISPUTA

La Tirada de Destruir 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 rival 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 Destruye 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.

OBJETIVOS

Al final de cada Ronda, durante la Fase de Objetivos, cada jugador comprueba los objetivos del escenario para sumar Puntos de Victoria:

- Tener al Blanco Humano dentro de la Zona de Anotación de su equipo (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 del Blanco Humano -con el marcador azul aún asignado- (1 Punto de Victoria sobre su carta de Personaje).
- Enviar al Blanco Humano a la Enfermería (1 Punto de Victoria más los Puntos de Victoria que tenga el Blanco Humano sobre su carta de Personaje).

FIN DE PARTIDA

8x V.P. 

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

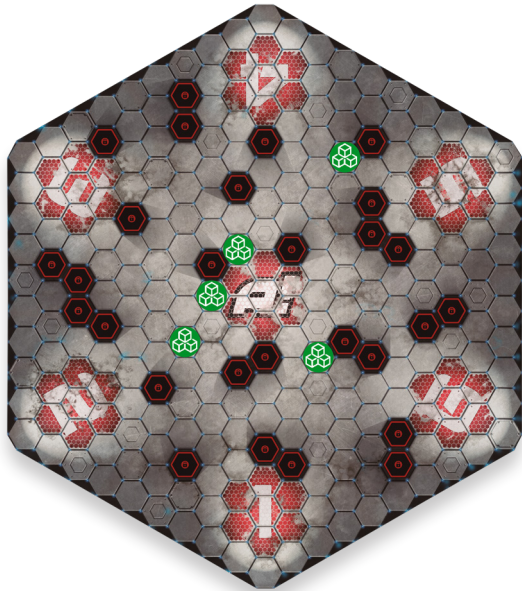
GAIA NO PUEDE JUGAR MOVIMIENTO TECTÓNICO EN ESTE ESCENARIO



CAZADOR Y PRESA

HEXADOME

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



DESPLIEGUE INICIAL

Al inicio de la fase de Despliegue, el Underdog debe elegir dos Zonas de Despliegue opuestas para su equipo. A continuación, el rival escogerá otras dos Zonas de Despliegue opuestas. Las Zonas de Despliegue opuestas 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 que se encuentre dentro o en Contacto con la Zona de Despliegue.

Sólo se pueden desplegar dos Personajes en cada Zona de Despliegue, contando con las casillas adyacentes a cada Zona.

ZONAS DE ANOTACIÓN

Durante toda la partida, se considera que la Zona de Anotación es la Zona de Despliegue central.

DESPLIEGUE DESDE BANQUILLO

Los Personajes pueden volver desde el Banquillo empleando cualquier Zona de Despliegue que no sea la Zona de Anotación actual.

OBJETIVOS

Al final de cada Ronda, durante la Fase de Objetivos, cada jugador comprueba los objetivos del escenario para sumar Puntos de Victoria:

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



PUNTUACIÓN ADICIONAL

Trofeos de Cazador

Un Personaje gana un **Trofeo de Cazador** cuando obliga ir a la Enfermería a un Personaje Enemigo a causa de algunas de las siguientes situaciones:

1. El Personaje infligió **Daño** durante la Resolución de una **Tirada de Combate**.
2. El Personaje ejecutó o aplicó los Efectos de una **Acción o una Habilidad Automática** que infligió **Daño** (ej: Fuego de Supresión, Ciclo Lunar).
3. El Personaje jugó una **Táctica** cuyos Efectos infligieron **Daño** (ej: Grito de la Valquiria).

Si un Personaje es enviado a la Enfermería en cualquier otra situación (ej: a causa de los Efectos de un Estado), su propietario decide qué Personaje Enemigo gana el Trofeo de Cazador.

Utiliza un Contador para representar el Trofeo de Cazador y colócalo sobre la carta de Personaje o junto a ella, de forma que quede claro a quién pertenece.

- El jugador obtiene **1 Punto de Victoria** cada vez que un Personaje de su adversario vaya a la Enfermería. Además, suma **1 Punto de Victoria adicional por cada Trofeo de Cazador** que tuviese el Personaje Enemigo antes de ir a la Enfermería.
- Si dos Personajes se infligen mutuamente suficiente **Daño** para ir ambos a la Enfermería, sus respectivos Equipos suman **1 Punto de Victoria** y **1 Punto de Victoria adicional por cada Trofeo de Cazador** que tuviese el Personaje rival antes de infligirse **Daño**.
- Los Personajes que van a la Enfermería pierden todos sus Trofeos de Cazador.
- Todas las reglas de Aristeia! relativas a los Frags son aplicables.

FIN DE PARTIDA



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

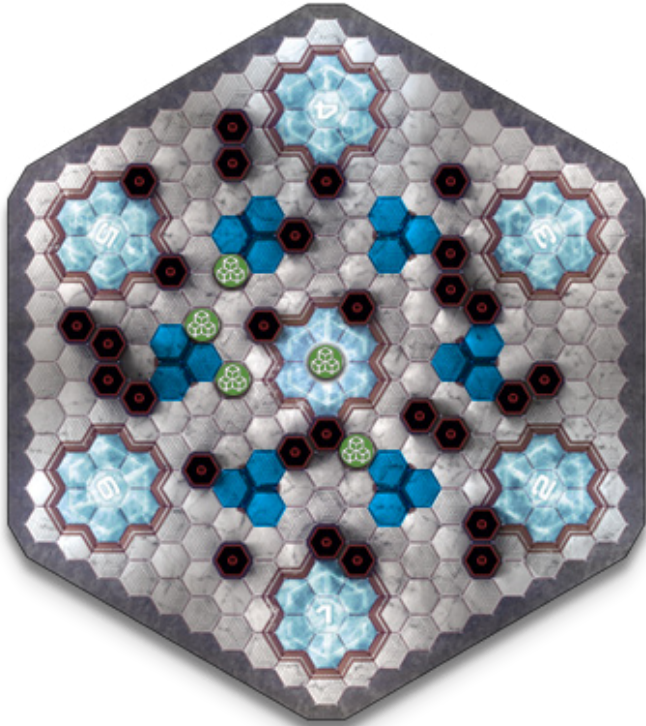
Ganará el jugador que haya acumulado **más Puntos de Victoria**.

En caso de empate, ganará el jugador que haya acumulado más fichas de Frag a lo largo de la partida. Si persiste el empate, utiliza la suma actual de Trofeos de Cazador por equipo para desempatar.

WITCH LAND

HEXADOME

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



ZIGURATS

Los Zigurats son hologramas que permiten el Movimiento a través de ellos y no bloquean la Línea de Visión ni conceden Cobertura.



Se considera que las **Casillas de Anotación** son las tres casillas en contacto con dos líneas del Zigurat seleccionado.

DESPLIEGUE INICIAL

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

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

A continuación, el Underdog selecciona el primer **Zigurat** en conceder Puntos de Victoria.

Luego, 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 **exclusivamente dentro** de alguna de sus Zonas de Despliegue.

CASILLAS DE ANOTACIÓN

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

Sólo se puede elegir un **Zigurat** que no tenga Personajes en sus tres **Casillas de Anotación**. Si todos los Zigurats tienen al menos un Personaje en alguna de sus Casillas de Anotación, el Underdog elige el Zigurat que prefiera, colocando a los Personajes que hubiera en sus Casillas de Anotación en la Zona de Despliegue Central.

DESPLIEGUE DESDE BANQUILLO

Los personajes pueden volver desde el Banquillo empleando cualquier zona de su grupo de Zonas de Despliegue.

OBJETIVOS

Al final de cada Ronda, durante la Fase de Objetivos, cada jugador comprueba los objetivos del escenario para sumar Puntos de Victoria:

- Por cada Personaje que esté en una Casilla de Anotación (1 Punto de Victoria).



FIN DE PARTIDA



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

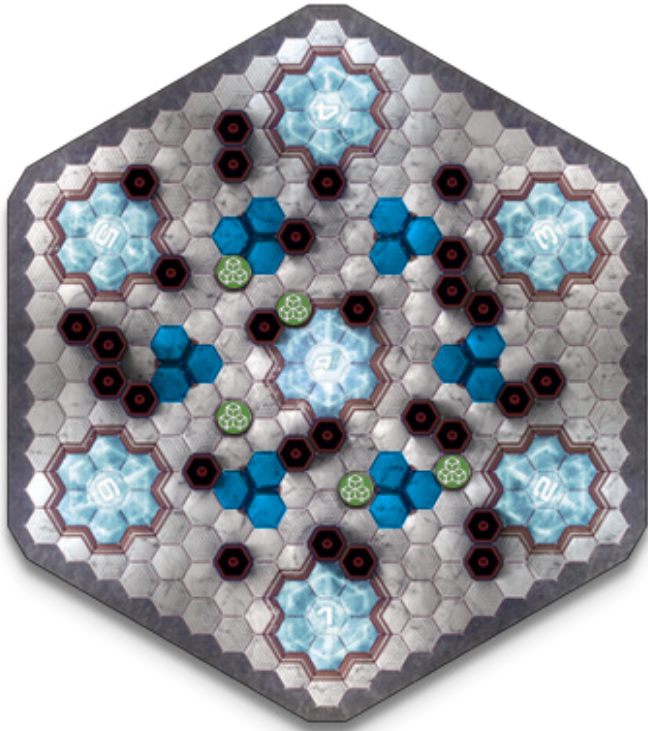
Ganará el jugador que haya acumulado más Puntos de Victoria.

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

DANZA FRENÉTICA

HEXADOME

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



ZIGURATS

Los Zigurats son hologramas que permiten el Movimiento a través de ellos y no bloquean la Línea de Visión ni conceden Cobertura.



Se considera que las **Casillas de Anotación** son las tres casillas en contacto con dos líneas del **Zigurat** seleccionado.

DESPLIEGUE INICIAL

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 una Zona de Despliegue, en Contacto incluso con otros Personajes Enemigos.

DESPLIEGUE DESDE BANQUILLO

Los personajes pueden volver desde el Banquillo empleando cualquier Zona de Despliegue.

CONQUISTAR ZIGURATS

Un Personaje **conquista** un Zigurat si al final de su activación es el único Personaje en las tres Casillas de Anotación del Zigurat.

Cada jugador escogerá un color diferente (verde o naranja) y utilizará Contadores del color escogido para marcar los Zigurats Conquistados por su equipo.

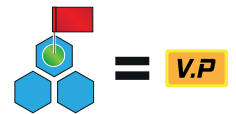
Si un equipo conquista un Zigurat Conquistado por el equipo rival, debe retirarse el marcador de color del rival. *Por ejemplo, si el equipo verde conquista una Zona marcada por el equipo naranja, se retira el marcador naranja y se coloca uno verde.*

Al final de la Ronda se retiran los marcadores de colores (verdes y naranjas) de todos los Zigurats.

OBJETIVOS

Al final de cada Ronda, durante la Fase de Objetivos, cada jugador comprueba los objetivos del escenario para sumar Puntos de Victoria:

- Por cada Zigurat conquistado (1 Punto de Victoria).



FIN DE PARTIDA



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

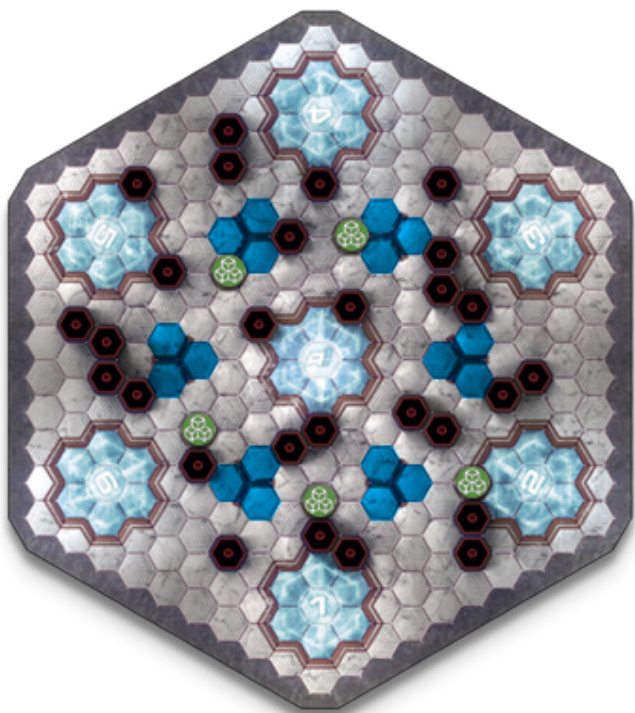
Ganará el jugador que haya acumulado más Puntos de Victoria.

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

BROKEN LAND

HEXADOME

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



ZIGURATS

Los Zigurats son hologramas que permiten el Movimiento a través de ellos y no bloquean la Línea de Visión ni conceden Cobertura.



Se considera que las **Casillas de Anotación** son las tres casillas en contacto con dos líneas del **Zigurat** seleccionado.

DESPLIEGUE INICIAL

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

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

A continuación, el Underdog selecciona el primer **Zigurat** en conceder Puntos de Victoria.

Luego, 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 **exclusivamente dentro** de alguna de sus Zonas de Despliegue.

CASILLAS DE ANOTACIÓN

Al inicio de cada una de las Rondas siguientes, antes de la Fase de Planificación, el Underdog elige el **Zigurat** para esa Ronda.

Sólo se puede elegir un **Zigurat** que no tenga Personajes en sus tres **Casillas de Anotación**. Si todos los Zigurats tienen al menos un Personaje en alguna de sus Casillas de Anotación, el Underdog elige el Zigurat que prefiera, colocando a los Personajes que hubiera en sus Casillas de Anotación en la Zona de Despliegue Central.

DESPLIEGUE DESDE BANQUILLO

Los personajes pueden volver desde el Banquillo empleando cualquier zona Despliegue.

OBJETIVOS

Al final de cada Ronda, durante la Fase de Objetivos, cada jugador comprueba los objetivos del escenario para sumar Puntos de Victoria:

- Tener más Personajes que el rival en Casillas de Anotación (2 Puntos de Victoria).



- Tener los mismos Personajes que el rival en Casillas de Anotación, incluso si no hay ninguno (1 Punto de Victoria).



PUNTUACIÓN ADICIONAL

- Cada vez que un Personaje Enemigo vaya a la Enfermería desde una Casilla de Anotación (1 Punto de Victoria).



- Cada vez que un Personaje Enemigo vaya a la Enfermería durante la ejecución de un Ataque declarado por un Personaje situado en una Casilla de Anotación (1 Punto de Victoria).



FINAL DE PARTIDA



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

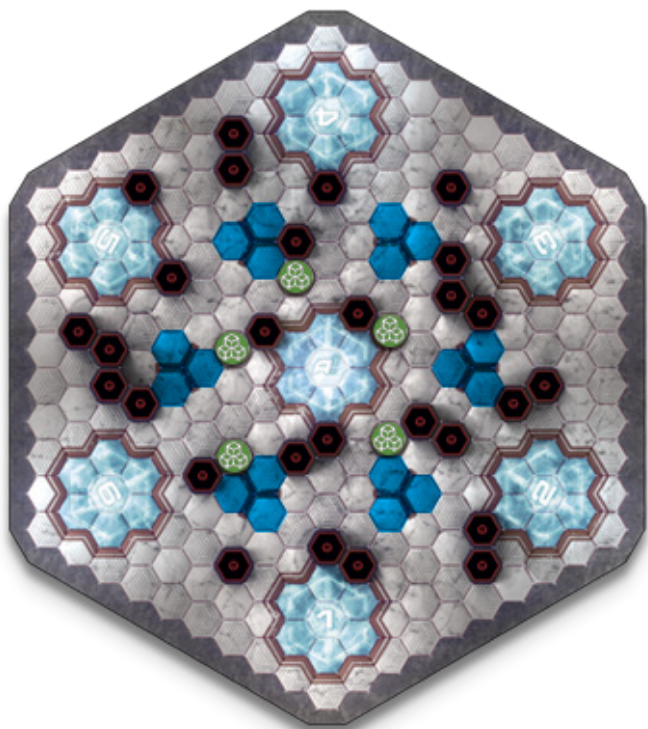
Ganará el jugador que haya acumulado **más** Puntos de Victoria.

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

PUERTAS DE FUEGO

HEXADOME

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



ZIGURATS

Los Zigurats son hologramas que permiten el Movimiento a través de ellos y no bloquean la Línea de Visión ni conceden Cobertura.



Se considera que las **Casillas de Anotación** son las tres casillas en contacto con dos líneas del **Zigurat** seleccionado.

DESPLIEGUE INICIAL

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

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

A continuación, el Underdog selecciona el primer **Zigurat** en conceder Puntos de Victoria.

Luego, 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 **exclusivamente dentro** de alguna de sus Zonas de Despliegue.

CASILLAS DE ANOTACIÓN

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

Sólo se puede elegir un **Zigurat** que no tenga Personajes en sus tres **Casillas de Anotación**. Si todos los Zigurats tienen al menos un Personaje en alguna de sus Casillas de Anotación, el Underdog elige el **Zigurat** que prefiera (que no esté quemado), colocando a los Personajes que hubiera en sus Casillas de Anotación en la Zona de Despliegue Central.

ZIGURATS QUEMADOS

Al inicio de la fase de Objetivos, se situará un Contador rojo en algunas de las Casillas de Anotación del **Zigurat** seleccionado para la Ronda.

Los Zigurats con un Contador rojo no se pueden volver a elegir.

DESPLIEGUE DESDE BANQUILLO

Los personajes pueden volver desde el Banquillo empleando cualquier zona de su grupo de Zonas de Despliegue.

OBJETIVOS

Al final de cada Ronda, durante la Fase de Objetivos, cada jugador comprueba los objetivos del escenario para sumar Puntos de Victoria:

- Por cada Personaje que esté situado en una Casilla de Anotación (1 Punto de Victoria).



FINAL DE PARTIDA



La partida termina al final de la **quinta Ronda**, o cuando uno de los jugadores consigue **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.