

PLAN DE BATALLA				
ATACANTE				
GRAN ESTRATEGIA				
RONDA BATALLA	TÁCTICA DE BATALLA	¿TÁCTICA COMPLETADA?	¿PUNTOS POR OBJETIVOS?	PUNTOS OBTENIDOS
1		<input type="checkbox"/>		
2		<input type="checkbox"/>		
3		<input type="checkbox"/>		
4		<input type="checkbox"/>		
5		<input type="checkbox"/>		
¿GRAN ESTRATEGIA COMPLETADA?		<input type="checkbox"/>	PV TOTAL	

DEFENSOR				
GRAN ESTRATEGIA				
RONDA BATALLA	TÁCTICA DE BATALLA	¿TÁCTICA COMPLETADA?	¿PUNTOS POR OBJETIVOS?	PUNTOS OBTENIDOS
1		<input type="checkbox"/>		
2		<input type="checkbox"/>		
3		<input type="checkbox"/>		
4		<input type="checkbox"/>		
5		<input type="checkbox"/>		
¿GRAN ESTRATEGIA COMPLETADA?		<input type="checkbox"/>	PV TOTAL	

<input type="checkbox"/> ATACANTE	PRIMER TURNO	<input type="checkbox"/> DEFENSOR
ATACANTE M4 <input type="checkbox"/> M3 <input type="checkbox"/> M2 <input type="checkbox"/> M1 <input type="checkbox"/> m <input type="checkbox"/>	RESULTADO EMPATE <input type="checkbox"/>	DEFENSOR M4 <input type="checkbox"/> M3 <input type="checkbox"/> M2 <input type="checkbox"/> M1 <input type="checkbox"/> m <input type="checkbox"/>

GRANDES ESTRATEGIAS

- Controlar el Nexo:** cuando termina la batalla, completas esta gran estrategia si 2 o más unidades **MAGO** amigas están completamente a 6" del centro del campo de batalla.
- Experto hechizero:** cuando termina la batalla, completas esta gran estrategia si el modelo elegido para ser tu general es un **FOCO ANDTORIANO** y esa unidad no ha muerto.
- Magia manifestada:** cuando termina la batalla, completas esta gran estrategia si hay 2 o más Hechizos Permanentes o **ENCARNADOS** en el campo de batalla que están controlados o vinculados a las unidades amigas.
- Páramo de hielo:** cuando termina la batalla, completas esta gran estrategia si todas las unidades enemigas que tienen artefactos de poder son destruidas y no hay unidades enemigas a 6" del centro del campo de batalla.
- Eclipsados:** cuando termina la batalla, completas esta gran estrategia si todas las unidades enemigas de Línea de Batalla de tu oponente del ejército inicial están destruidas y hay al menos 1 unidad amiga de Línea de Batalla de tu ejército inicial en el campo de batalla.
- Matanza de magos:** cuando termina la batalla, completas esta gran estrategia si no hay unidades **MAGO** en el campo de batalla.

TÁCTICAS DE BATALLA

- Intimidar a los invasores:** Completas esta táctica de batalla al final de tu turno si hay más unidades amigas totalmente fuera de tu territorio que unidades amigas dentro de tu territorio.
- Represalia:** Completas esta táctica de batalla si una unidad enemiga ha destruyó a tu unidad de general anteriormente en la batalla y esa unidad a sido destruida en este turno.
- Expropiación eterna:** Elige 1 unidad enemiga que haya invocado un hechizo permanente que esté en el campo de batalla o que esté vinculado a un **ENCARNADO**. Completas esta táctica de batalla al final de tu turno si se cumple alguna de las siguientes condiciones:
 - Esa unidad enemiga ha sido destruida.
 - Ese Encarnado es salvaje.
- Dominio Mágico:** Completas esta táctica de batalla al final de tu turno si una unidad Mago amiga lanza con éxito 1 o más hechizos y ninguno de los hechizos lanzados por ninguna unidad de tu ejército fueron disipados.
- Anarquía Mágica:** Elige 1 unidad enemiga en el campo de batalla. Completas esta táctica de batalla si esa unidad es destruida por el daño infligido por un hechizo o las habilidades de un hechizo permanente.
- Morder el anzuelo:** Completas esta táctica de batalla si 2 o más unidades amigas se retiraron este turno y 2 o más unidades aliadas diferentes hicieron un movimiento de carga este turno.
- Vorágine:** Completas esta táctica de batalla si 1 o más **HÉROES** amigos y 1 o más de unidades de línea amigas, cada una ha hecho un movimiento de carga este turno y al menos 1 de esas unidades está dentro de 3" de una unidad enemiga al final del turno.
- Rodear y destruir:** elige 3 unidades amigas diferentes en el campo de batalla. Completas esta táctica de batalla al final de tu turno si cada una de esas unidades está completamente a 6" o menos de un borde del campo de batalla diferente y 2 o más de esas unidades están completamente fuera de tu territorio.



REGLAS ESPECIALES

Andtorian Locus: **MAGOS** Héroes con un atributo Heridas de 9 o menos que no son Únicos obtienen la palabra clave **FOCO ANDTORIANO**.

Enfoque óptimo: Al comienzo de la ronda de batalla, después de determinar la prioridad, el jugador que realiza el segundo turno puede elegir 1 héroe amigo en el campo de batalla. Si ese **HÉROE** es un **FOCO ANDTORIANO**, puede intentar lanzar 1 hechizo adicional o intentar disipar 1 hechizo adicional en esa ronda de batalla. Si no son un **FOCO ANDTORIANO**, recibes 1 punto de comando que solo podrá ser usado por ese **HÉROE**.

Magia primigenia: Al comienzo de la fase de héroe, ambos jugadores tiran un dado. Por cada 4+, cada jugador recibe 1 dado de magia primaria. Después de que un jugador intente lanzar o disipar un hechizo, o después de que un jugador intente disipar un hechizo permanente, puede lanzar 1 de sus dados de magia primaria. Si lo hacen, añade el resultado a la tirada de lanzar, desatar o disipar. Ese jugador puede continuar tirando dados de magia primaria adicionales hasta que el lanzador sufra una error de lanzamiento primario (ver más abajo) o no haya más dados de magia primaria para tirar.

Las habilidades que te permiten repetir las tiradas de lanzamiento, desvinculación o disipación deben usarse antes de lanzar los dados de magia primaria. Si eliges usar una habilidad para repetir una tirada de lanzamiento, desvinculación o disipación, no puedes usar dados mágicos primarios para complementar esa tirada. Al final de cada ronda de batalla, se pierden todos los dados de magia primaria que no se hayan utilizado. Cuando se tira un dado de magia primaria como parte de una tirada de lanzamiento, en una tirada de lanzamiento sin modificar que incluye un doble 1, el lanzador sufre un lanzamiento erróneo primario en lugar de un lanzamiento erróneo. El hechizo no se lanza con éxito, el lanzador sufre ID3+3 heridas mortales y todas las demás unidades a 3" o menos del lanzador sufren ID3 heridas mortales. Además, el lanzador no puede intentar lanzar más hechizos en esa fase. Cuando se lanza un dado de magia primaria como parte de una tirada de lanzamiento, en una tirada de lanzamiento sin modificar que incluye un doble 6, el hechizo se lanza con éxito y no se puede deshacer. Además, el lanzador no puede intentar lanzar más hechizos en esa fase y ambos jugadores reciben 1 dado de magia primaria.