

Tercera Edición - Publicado - 1.0.1
2 de Abril, 2025

THE IX AGE



Pack de Temporada:

Temporada 1:
Las Islas Rotas



Índice

Temporada 1: Las Islas Rotas	4	9 Lista de Objetivos Primarios	15
1 Tamaño de Ejército Recomendado y Tamaño de Tablero	4	9.A Botines de Guerra	15
2 Habilidades de Especialista	5	9.B Penetración	15
3 Seleccionando Mapa de Terreno y Tipos de Despliegue	6	9.C Asegurar Objetivo	15
4 Determinar Objetivos Primarios y Secundarios	7	9.D Forrajear y Saquear	15
5 Dimensiones de Elementos de Terreno	8	9.E Aguanta el Centro	15
6 Mapas	8	9.F Agendas Ocultas	15
7 Ruinas Antiguas	11	10 Lista de Objetivos Secundarios	16
8 Tipos de Despliegue	13	10.A Capturar las Banderas	16
		10.B Comprometerse a la Batalla	16
		10.C Demostrar Superioridad	16
		10.D Esclavizar y Pedir Rescate	16
		10.E Prohibir el Paso	16
		10.F Dominar el Velo	16
		10.G Apoderarse y Asegurar	17
		10.H Ajustar Cuentas	17
		10.I Cazar a la Bestia	17
		10.J Mantenerse Firme	17
		10.K Desplegar las Grandes Armas	17
		10.L Trabajar Juntos	17

Este apéndice incluye Tipos de Despliegue, Objetivos Primarios y Secundarios adicionales, diseñados para los comandantes más veteranos que buscan un desafío en el campo de batalla.

Las Islas Quebradas son un archipiélago histórico que ocupa una posición vital para el control del Mar Medio. Rodeada de zonas ricas en pesca y aguas cristalinas, muchas de estas islas presentan una inspiradora línea de costa, varias tienen volcanes espectaculares, y algunas contienen secretos maravillosos en su escabroso interior.

La mayoría de las islas más grandes están pobladas, y algunas de las más importantes a nivel estratégico o económico han sido fortificadas por las facciones más poderosas. Sirviendo para afianzarse en uno de los puntos más importantes del mundo, estas islas han sido codiciadas durante siglos por todos los grandes poderes de la novena era. Junto a una plétora de ruinas misteriosas y los rumores de tesoros escondidos, todo esto hace de las Islas Quebradas un área donde esperar que comience la guerra.



TEMPORADA 1: LAS ISLAS ROTAS

Bienvenidos comandantes a la primera temporada de La Novena Era: Fantasy Battles – Tercera Edición: Las Islas Rotas (Otoño 2024 a Verano 2025). Esperamos que esta temporada esté caracterizada por una actitud experimental hacia el juego, Para los veteranos, nuevos jugadores y hasta para los desarrolladores del juego, este año será una experiencia de aprendizaje para todos nosotros. Tanto victorias como derrotas contribuirán al entendimiento colectivo mientras el juego evoluciona y definimos el nuevo set de reglas para las próximas temporadas.

Tamaño de Ejército Recomendado y Tamaño de Tablero

Este Pack de Temporada está preparado para Ejércitos de Campo de 4000 puntos usados en un Campo de Batalla de 48"×72".

Tabla de Puntos de Victoria para un Tamaño de Ejército de 4000 puntos.

VP difference	BP winner	BP defeated
0-200 VP	10	10
201-400 VP	11	9
401-800 VP	12	8
801-1200 VP	13	7
1201-1600 VP	14	6
1601-2000 VP	15	5
2001 VP more	16	4
Primary Objective	+3	-3
Each Completed Secondary Objective	+1	-1

Habilidades de Especialista

Cuando juegues con el Pack de Temporada - Temporada 1, un solo Personaje de tu Lista de Ejército puede escoger **una** de las Reglas de Miniaturas bajo listadas.

Nombre	Reglas	Coste
Consejero de Confianza	Durante Elecciones Pre-partida: elige un Objetivo Secundario siguiendo las reglas de Selección Aleatoria de Objetivos Secundarios: tú puedes elegir este Objetivo Secundario en vez de un Objetivo Secundario ya seleccionado.	25 pts
Cazador de Gloria	<p>Cuando Escoges Armás y Equipamiento, si la unidad de la miniatura está Trabada con una unidad enemiga que contiene un Personaje, debe lanzar un «Duelo».</p> <p>El oponente puede aceptar o rechazar el Duelo.</p> <p>Si lo rechaza, la miniatura que lanzó el Duelo gana +1 a la Puntuación de Combate de su lado esta Ronda de Combate.</p> <p>Si lo acepta, el oponente selecciona un Personaje en una unidad Trabada con la miniatura que lanzó el Duelo.</p> <p>Aplica las siguientes reglas a los dos «Duelistas» (<i>pe. la miniatura que lanzó el Duelo, y la miniatura elegida para aceptar el Duelo</i>)</p> <p>Duración: Ronda de Combate:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Otras miniaturas no pueden designar Ataques de Melé Estándar hacia los Duelistas. ▪ Los Duelistas se consideran en contacto uno con otro (incluso si las miniaturas no lo están). ▪ Los Duelistas deben designar sus Ataques de Melé Estándar uno al otro. ▪ Otros Ataques de Melé, como Ataques de Pisotón, Ataques Pulverizadores, y Impactos por Carga siguen sus reglas normales para designarse. ▪ Si uno o ambos de los Duelistas causan el último PV al Duelista opuesto, ha ganado el Duelo. <p>El ganador(es) cuenta como si hubiera completado un solo Objetivo Secundario a su elección.</p> <p>Si ambos jugadores tienen miniaturas con Cazador de Gloria Trabados en el mismo Combate, el Jugador Activo debe lanzar un Duelo con su miniatura con Cazador de Gloria primero, y el Jugador Reactivo debe aceptar el Duelo con su propia miniatura con Cazador de Gloria.</p>	25 pts
Maldición de Licantropía <i>Magos de Altura 1-3 solo</i>	<p>Un solo uso. Duración: Un turno. Puedes activar esta regla cuando Eligiendo Equipamiento y Habilidades.</p> <p>Fija los Valor de Ataques a 4, Fuerza a 5, y Penetración de Armadura a 3 de la parte de la miniatura.</p> <p>La miniatura también gana Regeneración (4+) y Armas Innatas.</p> <p>Mientras este efecto está activo, la parte de la miniatura solo puede usar Armas Innatas.</p>	40 pts



Determinar Objetivos Primarios y Secundarios

Si el Objetivo Primario y/o Objetivos Secundarios no están ya determinados (p.e. porque los jugadores han acordado jugar unos en particular, o se juega un torneo en el que estos están fijados para cada partida), recomendamos consultar la lista siguiente:

Objetivo Primario

Lanza un D6 para determinar el Objetivo Primario a jugar:

1. Botines de Guerra
2. Penetración
3. Asegurar Objetivo
4. Forrajear y Saquear
5. Aguanta el Centro
6. Agendas Ocultas

Selección Aleatoria de Objetivo Secundario

Cada jugador lanza un D3, y consulta la columna correspondiente a su Facción, repitiendo la tirada si es necesario hasta que saquen un Objetivo Secundario que aún no tengan.

Notas del diseñador: Si se juega con Cartas de Objetivo Secundario, haz esto en su lugar: saca una carta de tu Mazo de Objetivos Secundarios, compuesto por todos los Objetivos Secundarios disponibles para tu Facción. Si ya tienes elegidos uno o más Objetivos Secundarios, retira las cartas correspondientes antes de sacar nuevas.

Tabla de Objetivos Secundarios

	RB	EOs	BEn	LD	IdS	EN	RdE	EnI	KO	OyG	SA	ESi	DEt	CV	EnA	GDO
Capturar las Banderas	1	1		1						1						
Comprometerse a la Batalla	2								1	2						1
Mostrar Superioridad		2				1								1		2
Esclavizar y Pedir Rescate		3						1	2						1	
Dominar el Velo				2		2							1	2		
Prohibir el Paso	3						1				1	1				
Apoderarse y Asegurar				3			2					2	2			
Ajustar Cuentas			1					2				3		3		
Cazar a la Bestia							3		3	3						3
Mantenerse Firme			2		1	3					2					
Desplegar las Grandes Armas			3		2			3							2	
Trabajar Juntos					3						3		3		3	

Dimensiones de Elementos de Terreno

La tabla inferior da una recomendación de dimensiones para los Elementos de Terreno.

Colina	Bosque	Ruinas	Impasable	Impasable	Lago	Campo	Muro
							
15×20 cm	15×25 cm	20×20 cm	15×20 cm	15×15 cm	15×25 cm	15×20 cm	2.5×20 cm

Mapas



Map 1 - Manantiales de Agua Cristalina

No todas las Islas Quebradas son inhabitables, pero las que no lo son es gracias a la abundancia de fuentes de agua naturales, incluso en las islas sin lagos o ríos. Varias de estas fuentes de agua, como el Templo de Serena en Patmos, se consideran sagradas por los locales.

Map 2 - Fortificaciones Antiguas

La ruina marcada con «AR» se juega como una «Ruina Antigua» (ver bajo).

Las Islas Quebradas han visto combate durante todas las eras, viendo a los imperios alzarse y caer. Las ruinas de civilizaciones antiguas son aquí más comunes que en ningún otro sitio del mundo, y muchas están rodeadas por los restos de muros derruidos, fosos y empalizadas, que en su día sirvieron como defensa. Las grandiosas ruinas de Dhimkalos, ciudad de la era dorada son especialmente impresionantes.



Map 3 – Volcán Dormiente

La ruina marcada con «AR» se juega como una «Ruina Antigua» (ver bajo).



Gran parte de la región es activa volcánicamente, y algunas islas con forma de cráter recuerdan a erupciones antiguas. Algunas calderas contienen lagos debido al lluvioso clima, así como los restos de aquellos que han tratado controlar las islas. La legendaria Ulsix puede ser el ejemplo más conocido, donde su Oráculo y el culto a ella siguen asentados a día de hoy.

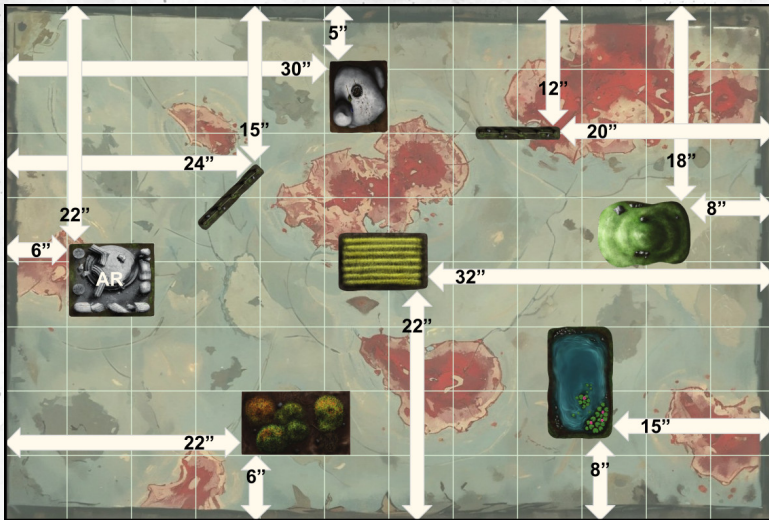
Map 4 – Asentamiento Abandonado

Las ruinas más impresionantes pueden ser muy grandes, indicando antiguas ciudades o puertos importantes. Estos sitios a menudo demuestran cómo la isla ha sido habitada durante diferentes eras. Las excavaciones en la ciudad de Taynagrit por los arqueólogos de Sonnstahl han revelado templos, salones e incluso pirámides de distintas eras, todas sobre la ciudad élfica de la era dorada.



Map 5 – Campo de Batalla Histórico

La ruina marcada con «AR» se juega como una «Ruina Antigua» (ver bajo).



Ciertas partes del terreno de la isla presenta arenas naturales o oportunidades únicas para que dos ejércitos se encuentren en batalla. Muchos comandantes (a sabiendas o no) se encuentran combatiendo sobre los huesos de guerreros caídos en guerras pasadas. La ciudad de Mykleos sufrió el largo asedio que creó el mito, con muchas batallas legendarias habiendo sido luchadas en las zonas circundantes.

Map 6 – Riscos Montañosos

Como el nombre sugiere, las Islas Quebradas son conocidas por su terreno irregular y escarpado, creando líneas de costa impasables, picos espectaculares e impresionantes acantilados. Algunos de los emplazamientos más destacables de la antigüedad han sido descubiertos en la cima de montañas o bajo pasadizos ocultos entre los riscos, como por ejemplo el famoso Túmulo de Mileusa, una descomunal pila de rocas dedicada al campeón anónimo de tiempo atrás.



Ruinas Antiguas

Ruinas Antiguas siguen las Reglas de Terreno para Ruinas, con las siguientes adiciones:

Exploración

La primera vez que una unidad acaba su Movimiento en contacto con Ruinas Antiguas:

1. Lanza un D6 para determinar el tipo de Ruinas Antiguas:
 1. Mecanismo Sauriano
 2. Ruina Élfica
 3. Tumba Napteshi
 4. Baños Glaucanos
 5. Bosque Avrasi
 6. Laberinto de Alimañas
2. Aplica el efecto determinado de **Exploración Inicial** a la unidad.
3. **Artefacto Antiguo**: coloca un Marcador de «Artefacto» en el centro de las Ruinas. La miniatura de Personaje que esté más cerca del centro de este marcador puede lanzar el Hechizo Vinculado correspondiente al tipo determinado de Ruina Antigua. Si hay múltiples Personajes que están igualmente cercanos al centro del marcador, ninguna miniatura puede lanzar el Hechizo Vinculado.

1. Mecanismo Sauriano

Exploración Inicial – Trampas-explosivas

La unidad sufre D6 impactos con Fu 5 y PA 1.

Artefacto Antiguo

Predicción (Adivinación). Hechizo Vinculado (4+).



2. Ruina Élfica

Exploración Inicial – Hidden Roots

Las Ruinas Antiguas se convierten en un Bosque y dejan de ser ruinas. La unidad gana **Resistencia Mágica (2)**, con Duración: Permanente:

Artefacto Antiguo

Visión Alterada (Cosmología). Hechizo Vinculado (4+).

3. Tumba Napteshi

Exploración Inicial – Maldición Inmortal

La unidad gana **Horror** y **Indomable**, con Duración: Permanente.

Artefacto Antiguo

Susurros del Velo (Evocación). Hechizo Vinculado (4+).



4. Baños Glaucanos

Exploración Inicial – Sin efecto

Artefacto Antiguo

Fuente de la Juventud (Druidismo). Hechizo Vinculado (4+).

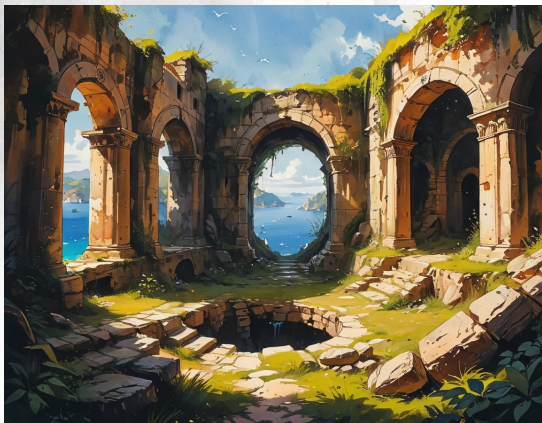
5. Bosque Avrasi

Exploración Inicial – Aquila

La unidad gana +1 Puntuación de Combate y **Disciplinado** (que solo afecta a miniaturas de Tropa), con Duración: Permanente.

Artefacto Antiguo

Muro de Plomo (Alquimia). Hechizo Vinculado (4+).



6. Laberinto de Alimañas

Exploración Inicial – Los Caminos Subterráneos

La unidad puede escoger ser retirada del Campo de Batalla y colocada en **Emboscada**, y ganar **Emboscada (Borde del Tablero)**, con Duración: Permanente; para volver al Campo de Batalla, debe usar **Emboscada (Borde del Tablero)** (relevante si, por ejemplo, tiene múltiples instancias de **Emboscada**).

Artefacto Antiguo

Castigar al Incrédulo (Taumaturgia). Hechizo Vinculado (4+).

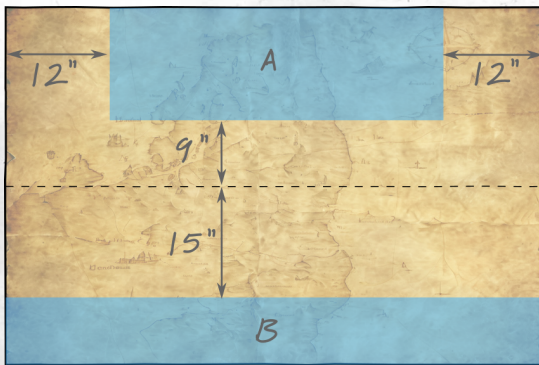
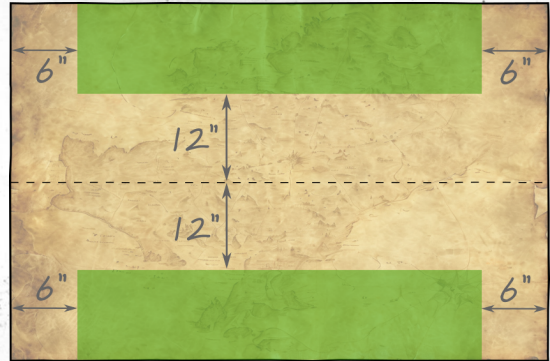
Tipos de Despliegue

Sigue las reglas del Reglamento, excepto donde esas reglas son invalidadas por los detalles bajo cada Tipo de Despliegue.

Excepto que se diga lo contrario, la «Línea Central» es a línea dibujada por el centro del tablero y paralela a los Bordes Largos del Tablero.

1. Choque de Primera Línea

Las Zonas de Despliegue están a más de 12" de la Línea Central, hacia tu Borde Largo del Tablero y a más de 6" de los Bordes Cortos del Tablero.



2. Cuello de Botella

La Zona de Despliegue del jugador A está a más de 9" de la Línea Central, hacia tu Borde Largo del Tablero, y a más de 12" de los Bordes Cortos del Tablero.

La Zona de Despliegue del jugador B está a más de 15" de la Línea Central.

El jugador que escoge su Zona de Despliegue también escoge si es el jugador A o el jugador B.

3. Punta de Lanza

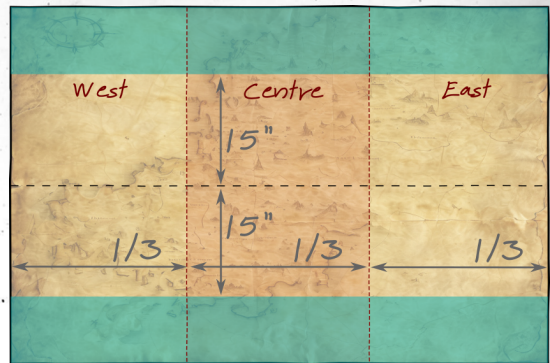
Las Zonas de Despliegue están a más de 15" de la Línea Central.

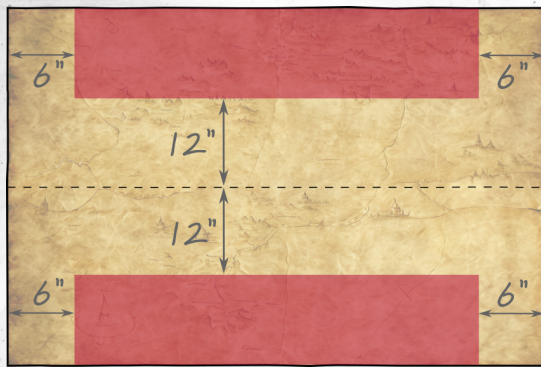
La mesa se divide a lo largo del Borde Largo del Tablero en tres áreas iguales («oeste», «centro», «este»).

El jugador que elige su Zona de Despliegue también elige cual de estos tercios será su «Área de Punta de Lanza».

El otro jugador entonces escoge uno de los restantes tercios para su propia Área de Punta de Lanza.

Las Unidades desplegadas totalmente dentro de su Área de Punta de Lanza ganan **Vanguardia (3)**.





4. Invasión Mutua

Las Zonas de Despliegue se situán a más de 12" de la Línea Central, hacia tu Borde Largo del Tablero, y a más de 6" de los Bordes Cortos del Tablero.

Durante el Despliegue, cada jugador puede Desplegar hasta dos de sus Unidades que Puntúan de la Categoría de Ejército «Básicas» completamente dentro de su mitad del Campo de Batalla y completamente dentro de cualquier Bosque, Campo, o Ruina

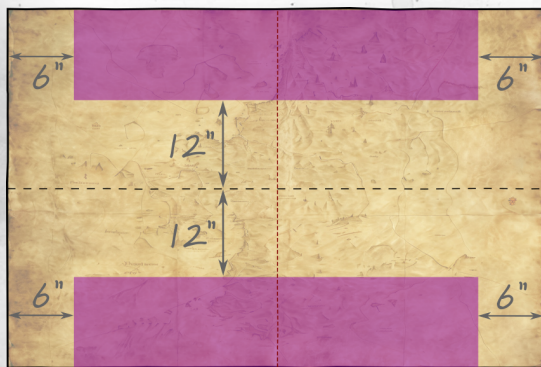
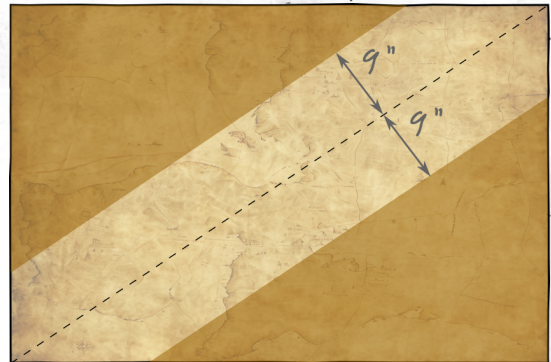
(por «completamente», se entiende que ninguna parte de la Huella de la Unidad puede estar fuera del Elemento de Terreno o en la mitad del Campo de Batalla del oponente).

Las Unidades Desplegadas de esta forma no pueden declarar una Carga, realizar un Movimiento de Avance o un Movimiento de Marcha en el primer Turno de Jugador del primer Turno de Juego.

5. Flanco Rehusado

Las Zonas de Despliegue se situán a más de 9" de la Línea Central (ver figura), que es la línea dibujada desde una esquina del Campo de Batalla a la esquina opuesta.

El jugador que escoge su Zona de Despliegue también escoge que esquinas utilizar para la Línea Central.



6. Arrinconado

Las Zonas de Despliegue se situán a más de 12" de la Línea Central, hacia tu Borde Largo del Tablero, y a más de 6" de los Bordes Cortos del Tablero.

La primera unidad que cada jugador Despliegue ha de ser su unidad Tropa más cara (según su Lista de Ejército).

Esta unidad ha de ser Desplegada dentro de 6" de la Línea Central que es paralela a los Bordes Cortos del Tablero (la línea roja a rayas en la figura).

Cuando el Despliegue es finalizado, cada jugador tiene que haber Desplegado un número de unidades lo más igual posible a cada lado de la unidad Desplegada inicialmente (en que lado se considera una unidad Desplegada se define según a que Borde Corto del Tablero está el Centro de la unidad más cercano, comparado con la primera unidad Desplegada).

Ignora las Miniaturas Adjuntables que empiezan la partida unidas a una unidad para este caso.

Lista de Objetivos Primarios

9.A. Botines de Guerra

Coloca durante Elecciones Pre-partida: ninguna.

Reglas: cuando una Unidad que Puntúa enemiga es Destruída en Combate, el oponente pone un Marcador de Botín en una de sus Unidades que Puntúan (si hay alguna), que estuviera Trabada con la unidad Destruída en Combate. Una unidad pierde todos sus Marcadores de Botín si todas sus miniaturas Tropa son retiradas como baja, o si pasa a estar **Aturdida**.

Condición de Victoria: al final de la partida, el jugador con más Marcadores de Botín en sus unidades gana este Objetivo Primario.

9.B. Penetración

Organización durante Elecciones Pre-partida: marca las Zonas de Despliegue.

Reglas: Ninguna.

Condición de Victoria: Al final de la partida, cada jugador suma el número de Unidades que Puntúan en la Zona de Despliegue del oponente y el número de unidades enemigas que **Puntuaban** al principio de la partida que han sido Destruídas en Combate.

El jugador con el total más alto gana el Objetivo Primario.

9.C. Asegurar Objetivo

Organización durante Elecciones Pre-partida: coloca dos marcadores con su centro en la Línea Central, uno en cada lado del centro del Campo de Batalla, lo más cerca posible de un sexto de la longitud del Borde Largo del Tablero lejos de los Bordes Cortos del Tablero, y a más de 1" de Terreno Impasable.

Nota: en un Campo de Batalla estándar de 72", los marcadores estarían a 12" de los Bordes Cortos del Tablero y a 48" uno del otro.

Reglas: un marcador es «controlado» si un jugador tiene al menos una Unidad que Puntúa dentro de 6" del centro del marcador, y el otro jugador no.

Condición de Victoria: al final de los Turnos de Juego 3 al 6, un Contador de Objetivo es ganado por el jugador que controle al menos un marcador.

El jugador con más Contadores de Objetivo al final de la partida es el ganador de este Objetivo Primario.

9.D. Forrajear y Saquear

Organización durante Elecciones Pre-partida: marca un total de tres Elementos de Terreno diferentes que no sean Muros o Impasables: primero, marca el Elemento de Terreno más cercano al centro del Campo de Batalla. Luego, cada jugador marca un Elemento de Terreno que esté totalmente fuera de su Zona de Despliegue.

Reglas: tú automáticamente «saqueas» un Elemento de Terreno marcado, que no hayas ya saqueado, cuando una Unidad que Puntúa amiga **empieza** cualquiera de sus Turnos de Jugador 3 a 6 en contacto con él.

Ambos jugadores pueden saquear todos los Elementos de Terreno marcados una vez, aunque el otro jugador ya los haya saqueado.

Condición de Victoria: al final de la partida, el jugador que haya saqueado más Elementos de Terreno marcados que el otro jugador, gana el Objetivo Primario.

9.E. Aguanta el Centro

Organización durante Elecciones Pre-partida: marca el centro del Campo de Batalla.

Reglas: el Campo de Batalla es «controlado» por el jugador que tiene más Unidades que Puntúan dentro de 9" del centro del Campo de Batalla (si ambos jugadores tienen el mismo número de Unidades que Puntúan, ninguno lo controla).

Condición de Victoria: al final de los Turnos de Juego 3 al 6, un Contador de Objetivo es ganado por el jugador que controla el Campo de Batalla.

El jugador con más Contadores de Objetivo al final de la partida es el ganador de este Objetivo Primario.

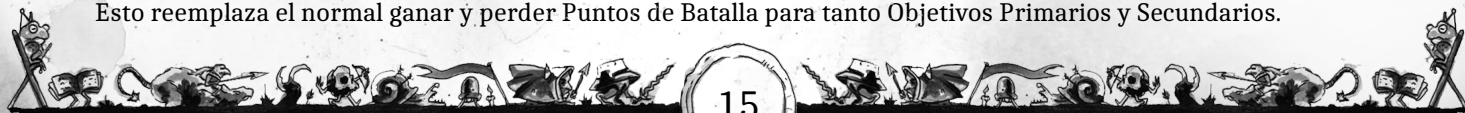
9.F. Agendas Ocultas

Organización durante Elecciones Pre-partida: ninguna.

Reglas: cada jugador escoge de forma aleatoria un Objetivo Secundario adicional, siguiendo las reglas de Selección Aleatoria de Objetivos Secundarios.

Condiciones de Victoria: por cada Objetivo Secundario completado, un jugador consigue 2 Puntos de Batalla, y el oponente pierde 2 Puntos de Batalla.

Esto reemplaza el normal ganar y perder Puntos de Batalla para tanto Objetivos Primarios y Secundarios.



Lista de Objetivos Secundarios

10.A. Capturar las Banderas

Organización durante Elecciones Pre-partida: ninguna.

Reglas: ninguna.

Condición de Victoria: completas este Objetivo Secundario si, al final de la partida, tienes más Portaestandartes y Portaestandartes de Batalla en el Campo de Batalla que el oponente.

10.B. Comprometerse a la Batalla

Organización durante Elecciones Pre-partida: ninguna.

Reglas: ninguna.

Condición de Victoria: completas este Objetivo Secundario si, al final de la partida, tienes más Unidades que Puntúan en la Zona de Despliegue del oponente que las que tiene el oponente (*en su propia Zona de Despliegue*).

10.C. Demostrar Superioridad

Organización durante Elecciones Pre-partida: el oponente marca sus dos Unidades que Puntúan más caras en su Lista de Ejército.

Si solo hay una única Unidad que Puntúa, marca también la Unidad Tropa más cara.

Si no hay Unidades que Puntúan, marca las dos Unidades Tropa más caras en su lugar.

En caso de empate, hazlo de forma aleatoria.

Reglas: ninguna.

Condición de Victoria: completas este Objetivo Secundario si, al final de la partida, al menos una de las unidades marcadas es retirada como baja, **Decimada**, **Aturdida**, o en contacto con su propia Zona de Despliegue.

10.D. Esclavizar y Pedir Rescate

Organización durante Elecciones Pre-partida: ninguna.

Reglas: ganas un Contador de «Prisioneros» cada vez que una unidad enemiga es Destruída en Combate.

Si la unidad es retirada como baja en el paso 5 de la Secuencia de Ronda de Combate («Ruptura y Persecución»), ganas un Contador de Prisioneros adicional.

*Esto incluye fallar un Chequeo de Desmoralización y ser alcanzado por una unidad Perseguidora, pero también unidades retiradas como bajas debido a iniciar un Movimiento de Huida mientras están **Decimadas**, unidades **Supernas** fallando un un Chequeo de Desmoralización, o unidades **Inestables** perdiendo un Combate y siendo eliminadas debido a las pérdidas de PV resultantes, pero no incluye a unidades siendo retiradas como baja como resultado de Ataques de Melé.* Para este propósito, ignora las Miniaturas Adjuntables unidas a Unidades de Tropa.

Condición de Victoria: completas este Objetivo Secundario si, al final de la partida, tienes al menos cuatro Contadores de Prisioneros.

10.E. Prohibir el Paso

Organización durante Elecciones Pre-partida: marca un Elemento de Terreno en el Campo de Batalla que esté totalmente fuera de tu Zona de Despliegue, y que no sea un Muro o un Impasable.

Reglas: el Elemento de Terreno marcado es «saqueado» cuando una Unidad que Puntúa enemiga **empieza** cualquiera de sus Turnos de Jugador 3 a 6 en contacto con él.

Condición de Victoria: completas este Objetivo Secundario si, al final de la partida, el Elemento de Terreno marcado no fue saqueado.

10.F. Dominar el Velo

Organización durante Elecciones Pre-partida: marca el centro del Campo de Batalla.

Reglas: ninguna.

Condición de Victoria: completas este Objetivo Secundario si, al final de la partida, tienes un Lanzador o una miniatura con **Canalizar**, dentro de 9" del centro del Campo de Batalla y el oponente no.

10.G. Apoderarse y Asegurar

Organización durante Elecciones Pre-partida: el oponente marca un Elemento de Terreno en el Campo de Batalla que esté totalmente fuera de su Zona de Despliegue y que no sea un Muro o un Impasable.

Reglas: el Elemento de Terreno marcado es «saqueado» si una Unidad que Puntúa amiga **empieza** cualquiera de sus Turnos de Jugador 3 a 6 en contacto con él.

Condición de Victoria: completas este Objetivo Secundario si, al final de la partida, el Elemento de Terreno Marcado fue saqueado.

10.H. Ajustar Cuentas

Organización durante Elecciones Pre-partida: marca una unidad de la Lista de Ejército del oponente.

Reglas: ninguna.

Condición de Victoria: completas este Objetivo Secundario si, al final de la partida la unidad marcada es retirada como baja, **Decimada**, o **Aturdida**.

10.I. Cazar a la Bestia

Organización durante Elecciones Pre-partida: el oponente marca las dos Unidades que no Puntúan más caras de su Lista de Ejército.

Si solo hay una Unidad que no Puntúa, marca también la Unidad que Puntúa más cara.

Si no hay Unidades que no Puntúen, marca las dos Unidades que Puntúan más caras en su lugar.

En caso de empate, hazlo de forma aleatoria.

Reglas: ninguna.

Condición de Victoria: completas este Objetivo Secundario si, al final de la partida, al menos una de las unidades marcadas fue retirada como baja, **Decimada**, **Aturdida**, o en contacto con su propia Zona de Despliegue.

10.J. Mantenerse Firme

Organización durante Elecciones Pre-partida: el oponente marca dos unidades de Tropa de tu Lista de Ejército. Si es posible, cada una de estas debe ser una Unidad que Puntúa.

Reglas: ninguna.

Condición de Victoria: completas este Objetivo Secundario si, al final de la partida, ninguna de las unidades marcadas son retiradas como baja, **Decimadas**, o **Aturdidas**.

10.K. Desplegad las Grandes Armas

Organización durante Elecciones Pre-partida: marca dos Elementos de Terreno en el Campo de Batalla que no estén totalmente dentro de tu Zona de Despliegue y que no sean Muros o Impasables.

Luego marca todas las unidades no-Personaje de tu Lista de Ejército que tengan Armas de Disparo y una Unidad que Puntúa que no tenga Armas de Disparo. Si han sido marcadas menos de cinco unidades, puedes marcar una Unidad que Puntúa adicional.

Reglas: ninguna.

Condición de Victoria: completas este Objetivo Secundario si, al final de la partida, tienes una unidad marcada no-**Aturdida** en ambos Elementos de Terreno marcados.

10.L. Trabajar Juntos

Organización durante Elecciones Pre-partida: marca el centro del Campo de Batalla.

Reglas: ninguna.

Condición de Victoria: completas este Objetivo Secundario si, al final de la partida, tienes más Unidades que Puntúan dentro de 9" del centro del Campo de Batalla que el oponente.