

SphereWars

Otro Mundo

v.3.1 Descarga Gratuita



Créditos

Reglas Jordi Aguilar Gorina Jordi Cañellas Pérez **Redacción** Jordi Aguilar Gorina Rubén Ortega i Pérez	**Balance** Daniel Muñoz González Aleix Conejero Pujol **Trasfondo** Jordi Cañellas Pérez Jordi Aguilar Gorina	**Diseño** Òscar Lechago Oller **Corrección y revisión** Rubén Ortega i Pérez

Esta versión gratuita ha sido diseñada para facilitar la consulta rápida y el ahorro de tinta. Al descargarla, ten en cuenta lo siguiente:

- ✓ **Reglamento Completo:** Incluye todas las reglas necesarias para jugar a SphereWars: Otro Mundo.
- ✓ **Diseño Funcional:** Se ha prescindido de las ilustraciones a color y del maquetado complejo para ofrecer un archivo ligero, legible y fácil de fotocopiar.
- ✓ **Foco en el Juego:** No incluye las 135 páginas de trasfondo (lore) ni los perfiles de combatientes. Recuerda que puedes descargar los perfiles actualizados en su Versión 3.1 de forma gratuita.
- ✓ **Versión Corregida:** Este documento incorpora la corrección de pequeñas erratas detectadas en el libro original, garantizando la mejor experiencia de juego posible.

Prefacio

Un sueño puede ser solo eso. Pero también puede ser un propósito.

Si queréis saber con más detalle cuál ha sido el camino desde el sueño de un niño hasta lo que es hoy SphereWars, seguid leyendo…

La imaginación en nuestra infancia es una fuente inagotable. Y, como tal, nos fluyen infinidad de ideas de juegos de ambientaciones de todo tipo. Cientos de hojas repletas de texto y miles de reglas que, en su inmensa mayoría, quedan en nada. ¿Os ha pasado? A todos no, pero a muchos seguro que sí.

A mediados de los 2000, tras tener una tienda del *hobby* y conocer a Dani “Inqui”, empezamos a crear la primera edición de SphereWars. Un dosier de reglas con las que dar vida a lo que hoy es nuestro *wargame* de escaramuzas.

Tras cerrar la tienda, nos enfocamos en SphereWars y nos trasladamos a la SphereZone, un nuevo local desde donde creamos y lanzamos al mercado la segunda edición de SphereWars, con mucho éxito, logrando hacer los SphereDays, juntando a jugadores de todo el territorio y hacer las Copas Nacionales, en las que conocimos a Òscar “Osukaru” y Aleix “Hidari”, que entraron al SphereTeam.

Creíamos firmemente en nuestro *wargame*. Detrás había mucha calidad, con Antonio J. Manzanedo como dibujante, Pedro Fernández y Juan Navarro como escultores, y Ángel Giráldez como pintor. El juego estaba funcionado muy bien en España. Había llegado el momento de cruzar fronteras y dar a conocer al mundo SphereWars. Lo conseguimos y con éxito, llegando a Alemania, Francia, Italia, Polonia, UK... E incluso cruzamos el océano hasta EEUU y Canadá.

Sin embargo, como todo en la vida, el sueño puede convertirse en una dolorosa realidad. Por motivos personales y económicos, una década después, tuvimos que finalizar nuestro proyecto. Desde entonces y hasta hace unos cuantos años, el dolor que sentíamos era tan grande que nos apartamos de los *wargames*.

Pero, en realidad, dentro de nosotros sabíamos y sentíamos que queríamos volver y en repetidas ocasiones buscábamos excusas, señales o cualquier razón para abrir el cajón donde habíamos guardado el sueño y el dolor, que afortunadamente menguaba con el tiempo. En el 2022 los dioses de Saphir se alinearon para que volviéramos. Lo hicimos, como preámbulo, con un juego de cartas llamado Battle for Saphir, sencillo pero adictivo, al que recomendamos que echéis un vistazo.

Sin embargo, lo grande, lo importante, lo matriz, estaba por llegar: el *wargame* SphereWars. Y hace poco menos de un par de años nos decidimos firmemente a hacerlo. Para ello, queremos darle las gracias a HTPublishers y a Valquiria Studios, ya que han tenido mucho que ver.

Siendo honestos con vosotros, es así como fuimos y queremos seguir siendo. Estábamos a punto de sacar una versión de reglas poco modificada con respecto a la segunda edición, creyendo que era lo mejor. Sin embargo, de nuevo los dioses de Saphir nos ayudaron y apareció Jordi “Urbin” e introdujo su magia para que adaptáramos las reglas a los nuevos tiempos, logrando una tercera edición mucho más ligera, rápida e intuitiva sin perder la esencia que nos dio tanto éxito.

Esperamos que disfrutéis con nosotros del Universo SphereWars, porque nuestras autoexigencias son altas. La experiencia obtenida en la primera etapa nos ha dado un aprendizaje que estamos aprovechando para mejorar lo que ya fue tan bueno. Nos vamos a dejar la piel y las neuronas creando más y mejor contenido, ampliando facciones y trasfondo, haciendo y rehaciendo miniaturas y, como no puede ser de otro modo, estando a vuestro lado recuperando y ampliando la SphereFamily.

El futuro es incierto. De nuevo, el sueño puede hacerse realidad o tornarse en dolor. Pero debemos intentarlo sin miedo al fracaso, pues el éxito no es conseguirlo. El éxito es esforzarse, es apasionarse, es atreverse. El éxito es intentarlo.

¡Ah! Y por si alguien se lo pregunta, aquel niño se llama Jordi y su apodo, como niño que sigue siendo, es “Yordiket”.

Conceptos básicos

JUEGOS DE MINIATURAS

Lo que tienes en tus manos es una colección de reglas que explican cómo jugar a **SphereWars**. SphereWars es un **juego de miniaturas**. Estos juegos se llaman así porque utilizan pequeñas figuras para representar a los combatientes en la batalla.

Para una partida de SphereWars necesitarás:

- Dos **jugadores** (tú y tu **oponente**)
- **Miniaturas** para representar a los **combatientes**
- **Cinta métrica** en pulgadas
- Un puñado de **dados** de seis caras
- Un **campo de batalla** de 90x90 cm
- **Escenografía** apropiada
- Estas reglas

Durante una partida, moverás a tus combatientes por el campo de batalla intentando derrotar a los combatientes de tu oponente, mientras ambos tratáis de cumplir una serie de misiones para obtener **puntos de gloria (PG)**. Aquel que obtenga más puntos de gloria al final de la partida será el ganador.

DADOS



En una batalla de SphereWars, los resultados de todas las acciones variables se determinan mediante **tiradas de dados**. Para este juego se utilizan dados de seis caras numerados del uno al cinco, y en la cara restante aparece el icono del juego, la S de SphereWars. Esta cara se denomina **Sphere**, y equivale a un resultado de 6.

La mayoría de tiradas requieren un resultado del uno al seis, y esto se indica con d6. Si es necesario, se antepone el número de dados lanzados (1d6, 2d6…). Sin embargo, algunas tiradas requieren de un resultado del uno al tres, y esto se indica con d3. Para ello, se tira un dado de seis caras y se divide el resultado entre dos (redondeando hacia arriba).

Tiradas de dados

Existen dos tipos de tiradas de dados: la **tirada enfrentada** y la **tirada de número objetivo**. En el reglamento se hará referencia a estos nombres para determinar el tipo de tirada que se debe hacer.

Tirada enfrentada

Este tipo de tirada enfrenta a ambos jugadores para ver cuál de ellos **gana la tirada**.



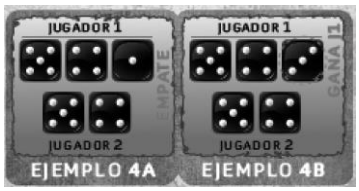
Cada jugador tira la cantidad de dados que le corresponda. Los resultados de 1 no se tienen en cuenta y, por tanto, se retiran de la tirada. Para resolver la tirada enfrentada, se compara el resultado más alto de cada jugador, y **ganará la tirada el jugador que obtenga el valor superior** (ejemplo 1).



En caso de empate con el resultado más alto, deben compararse los dados con el segundo resultado más alto de cada jugador, y así sucesivamente hasta deshacer el empate (ejemplo 2).



En caso de empate en todos los dados se considera que la tirada enfrentada es un **empate** (ejemplo 3). En este caso, **ningún jugador gana la tirada**.



A menudo, un jugador tira más dados que su oponente. En estos casos el procedimiento es el mismo hasta que uno de los jugadores no tenga dados que comparar con su oponente. En este caso, el jugador que siga teniendo dados (con un resultado superior a 1) gana la tirada (ejemplos 4A y 4B).

Tirada de número objetivo



En este tipo de tirada se tiran tantos dados como se indique y todos los dados que **igualen o superen el número objetivo** se consideran **éxitos**.

Como norma general, **cada resultado de 5 o Sphere se considera un éxito**. En otros casos, se indica el número objetivo a igualar o superar para obtener éxitos.

Además, **los resultados de 1 siempre son fallos** y **los resultados de Sphere siempre son éxitos**.

Si el jugador obtiene al menos un éxito **gana** la tirada. En caso contrario se **pierde** la tirada.

Tiradas con atributos

En muchos casos se requiere una tirada (enfrentada o de número objetivo) utilizando un **atributo** en concreto (por ejemplo: el MOV contra el MOV del oponente). En estos casos, **se tiran tantos dados como el valor del atributo indicado** y se hace la tirada de manera normal. Para facilitar su lectura, así es como se presentan las tiradas en este manual:

- **Tiradas enfrentadas de atributo:** Nombre de la tirada (X vs Y). Por ejemplo: *Tirada de iniciativa (EST vs EST).*
- **Tiradas de número objetivo de atributo:** Nombre de la tirada (X). Por ejemplo: *Tirada de moral (COR).*

Modificadores de tiradas

Ciertos **efectos** pueden suponer un **modificador** en una tirada. En estos casos, se añaden o se quitan de la tirada la cantidad de dados indicada.

Toda tirada se deberá hacer **como mínimo con un dado**, sin importar el número de modificadores aplicado.

COMBATIENTES

En una partida de SphereWars cada jugador despliega sus combatientes para hacer frente a los combatientes del oponente. Cada combatiente es representado por una miniatura y tiene un **perfil de combatiente** que indica sus **atributos**, **habilidades** y **acciones**.

Aliados, enemigos y otros

Los combatientes que controlas se consideran **aliados**, mientras que los combatientes que controla tu oponente se consideran **enemigos**.

A la hora de resolver efectos **un combatiente es aliado de sí mismo.**

Cuando un efecto aplica a “otro aliado”, “otro objetivo” u “otro enemigo”, se refiere a un combatiente apropiado que no sea el primero elegido.

Líder

El **líder** es el combatiente más importante de todos, el encargado de dirigir la estrategia y la táctica durante la batalla. Una banda **debe reclutar exactamente un líder**.

Personajes únicos

Algunos personajes con nombre propio pueden ser reclutados en la banda. A diferencia del resto de combatientes, los **personajes únicos** con el mismo nombre **solo pueden reclutarse una vez** (ver reclutamiento de banda más adelante).

Algunos líderes pueden ser también reclutados como personajes únicos. En estos casos, no puede reclutarse al líder y al personaje a la vez.

Perfil de combatiente

El perfil de combatiente es donde se detallan los atributos, habilidades y acciones que todo combatiente de SphereWars posee.

Atributos

En el perfil de combatiente, en la sección de atributos, se definen numéricamente las capacidades que tiene cada combatiente. A continuación, se enumeran brevemente cada uno de los atributos y para qué sirven:

- **Puntos de banda (PB):** Son los puntos que cuesta reclutar al combatiente.
- **Dominio (DOM):** Son los puntos para invertir en **artefactos**.
- **Movimiento (MOV):** Indica la velocidad del combatiente al **desplazarse**, y también se usa para zafarse de los enemigos y defenderse contra ataques a distancia.
- **Tamaño (TAM):** Se usa para empujar a los enemigos y para las **líneas de visión**. Coincide con el tamaño de la peana.
- **Coraje (COR):** Determina la resolución del combatiente para no retirarse del combate.
- **Amenaza (AME):** Determina el miedo que provoca el combatiente en el combate.
- **Constitución (CON):** Es el número objetivo que se usa para sufrir heridas por ataques.
- **Arcano (ARC):** Es el número objetivo que se usa para sufrir heridas por hechizos.
- **Heridas (HER):** Son las heridas que puede sufrir el combatiente antes de ser **retirado como baja**.
- **Órdenes (ORD):** Son los **contadores de órdenes** que aporta a la banda.
- **Estrategia (EST):** Son los dados que se utilizan en las **tiradas de iniciativa** y las **tiradas de despliegue**. Solo los líderes tienen este atributo.

Atributos especiales

Cuando en algún atributo aparece una **X**, indica que cuenta con **una habilidad** que afecta al atributo. La explicación se encuentra en su perfil de combatiente.

En caso de que dicho atributo tuviera un número **variable** (por ejemplo, si un atributo fuera igual a 1D3), se determina dicho valor **cada vez** que sea relevante para un efecto o habilidad.

Habilidades

Se consideran habilidades las reglas especiales que afectan a un combatiente (sean positivas o negativas), y están especificadas en su perfil de combatiente.

Acciones

Las acciones representan los efectos que un combatiente puede resolver durante su turno y están explicadas en su perfil de combatiente. Se dividen en **armas cuerpo a cuerpo, armas a distancia, hazañas** y **hechizos**.

En las acciones pueden encontrarse los siguientes atributos asociados:

- **Alcance (ALC):** Es la distancia en pulgadas a la que debe estar el objetivo de la acción, como máximo.

  El alcance también puede tener los valores de **contacto (C)**, donde el objetivo debe estar en contacto de peana, y **personal (P)**, donde el objetivo es el mismo combatiente que declara la acción.

- **Destreza (DES):** Son los dados usados para el combate con armas **cuerpo a cuerpo** y **a distancia**.

- **Potencia (POT):** Son los dados que se usan para infligir heridas al oponente.

- **Furia (FUR):** Son los dados que se usan para realizar hazañas. No todos los combatientes tienen furia.

- **Poder (POD):** Son los **contadores de poder** que genera para lanzar o disipar hechizos. No todos los combatientes tienen poder.

Rasgos de armas

Algunas armas pueden tener **rasgos** asociados a ellas. Estas reglas solo se aplican cuando el combatiente **está luchando con dicha arma**.

Apilar efectos

Un mismo combatiente puede ser afectado por varios efectos; sea de habilidades, hechizos o hazañas, siempre que estos tengan **nombres diferentes**.

Por ejemplo, si tienes dos combatientes con el mismo hechizo (por ejemplo, uno que aumente la destreza en +1), y estos lo lanzan sobre el mismo objetivo, el objetivo podría beneficiarse solamente del primero (y obtendría DES +1 y no DES +2).

Invocaciones

Las **invocaciones** son combatientes que no se pueden reclutar, pero que se pueden obtener una vez empezada la partida. Las invocaciones **se ignoran a efectos de misiones**: ni pueden cumplirlas ni retirarlas como baja cuenta para ello.

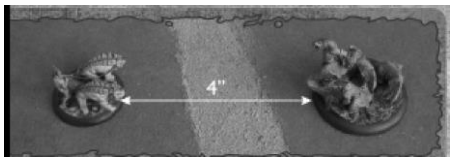
Hay un límite de cuántos de cada combatiente invocado se pueden tener a la vez. Si ya se tuvieran tantos combatientes invocados como su máximo y se fuera a invocar otro del mismo tipo, se ignora dicho efecto.

MEDICIÓN Y PEANAS

En SphereWars, **los jugadores pueden medir en cualquier momento**, dentro o fuera de su turno.

Cada combatiente está representado por una miniatura, que debe montarse sobre la **peana** apropiada (ver más adelante). **Todas las mediciones entre combatientes deben hacerse desde y hacia sus peanas** (ignorando la miniatura físicamente).

Las mediciones se hacen siempre desde el punto más cercano de las peanas de los implicados.



Tamaño y peana

Todo combatiente tiene un valor de tamaño (TAM) en sus atributos, que mide de forma abstracta cómo de voluminoso es un combatiente en el terreno de juego y el espacio que ocupa.

Todas las miniaturas deben estar montadas en **la peana indicada por su TAM**. Esto ayuda a identificar distintos tamaños de combatiente de un vistazo.

TAM	Peana
3	30 mm
4	40 mm
5	50 mm
6	60 mm

Contacto de peana

Dos combatientes se encuentran en contacto de peana (o en **contacto**, para simplificar) siempre que un punto de sus peanas se toque.

Un combatiente que esté en contacto con un enemigo está **en combate** con él.

Un combatiente siempre está en contacto consigo mismo.

Desplazar combatientes

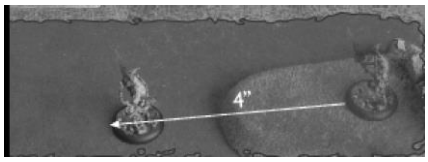
Los combatientes pueden desplazarse por el campo de batalla por diferentes razones. Esta sección aclara cómo se hace.

Desplazamiento de combatientes

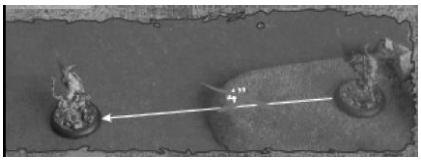
Para desplazar un combatiente, mueve su miniatura en la dirección indicada la cantidad de pulgadas especificadas. Un combatiente que se desplace lo hará siempre por superficies horizontales, y **no**

podrá atravesar ninguna miniatura, aliada o enemiga. Los combatientes no pueden desplazarse fuera del campo de batalla.

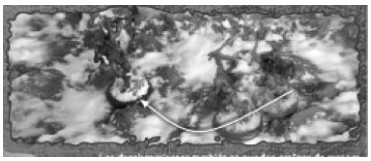
Cuando se desplace un combatiente, se mide desde el punto más adelantado de la peana hasta el punto más adelantado de la posición final de la peana.



Desplazar una miniatura de esta manera es incorrecto:



Los desplazamientos pueden dividirse en cualquier cantidad de segmentos más pequeños siempre que el total sea el mismo y también se pueden realizar de manera curvilínea.



Cabe hacer notar que un desplazamiento es cualquier efecto que provoque que una miniatura se mueva por el campo de batalla. Mover un combatiente durante su fase de movimiento es un tipo de desplazamiento, ¡pero no son conceptos intercambiables!

Alejar y acercar

Algunos efectos especifican que un combatiente debe desplazarse **alejándose** o **acercándose** a otro punto. En estos casos, el combatiente que mueve debe acabar su movimiento **más cerca** de lo que ha empezado del combatiente al que deba acercarse, o **más lejos** en caso de que deba alejarse.

Si un combatiente debe desplazarse acercándose a otro y tiene suficiente movimiento, debe acabar en contacto con él en caso de ser posible.

¿Quién desplaza al combatiente?

Todos los efectos de desplazamiento tienen un un jugador que lo controla. En general, el jugador que esté resolviendo el efecto es quien realiza el desplazamiento y toma todas las decisiones al respecto.

En caso de que una norma no deje claro quién controla un movimiento, el jugador activo será quien lo resuelva.

Desplazamientos inválidos

Si durante la resolución de un desplazamiento un combatiente debe acabar en una posición inválida, deberá **reducirse** dicho movimiento lo mínimo posible hasta evitar la situación.

Los ejemplos de desplazamientos inválidos incluyen atravesar otros combatientes, terminar sobre elementos de terreno sobre los que no es posible hacerlo, salir del campo de batalla y acabar en contacto con un enemigo si el tipo de movimiento no lo permite.

Reubicar

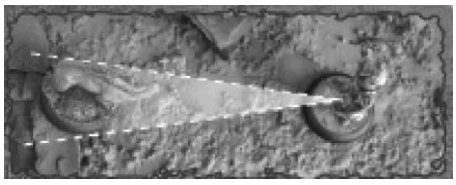
Reubicar es un tipo especial de desplazamiento. Para resolver una reubicación, **retira** la miniatura del combatiente y **vuelve a colocarla** completamente dentro de la distancia indicada en una posición válida.

Esta regla se utiliza para representar salto, teletransporte o vuelo, entre otros. Nótese que no es necesario que haya una ruta entre el inicio y el final del movimiento, sino que el combatiente simplemente "aparece" en la ubicación final.

VISIÓN

La visión sirve para determinar cómo de bien se ve al enemigo. Todo combatiente tiene un **ángulo de visión de 360º**, sin importar hacia dónde está encarada la miniatura.

Línea de visión



Un combatiente puede ver lo que tenga a su alrededor trazando una línea de visión en **línea recta** desde cualquier borde de la peana del combatiente hasta el borde de la peana del objetivo.

Un combatiente siempre puede trazar línea de visión sobre sí mismo.

Tamaño y visión



Los combatientes pueden ver por encima de otros combatientes y elementos de terreno, siempre que estos sean más pequeños.

Se puede trazar línea de visión por encima de otros combatientes, siempre que estos tengan un tamaño (TAM) inferior al combatiente desde o hacia quien se mide. De la misma forma, los combatientes pueden verse por encima de elementos de terreno de una **altura (ALT)** inferior.

Hay que recordar que el tamaño (TAM) **coincide con el tamaño de la peana**, así que siempre se puede ver por encima de combatientes que tengan una peana más pequeña que la propia.



Si no se puede trazar ninguna línea entre un combatiente y su objetivo sin atravesar otros combatientes de menor tamaño, **no se tiene línea de visión** con el objetivo.

MESA DE JUEGO Y ESCENOGRAFÍA

Las medidas recomendadas para la **mesa de juego** son 36x36 pulgadas (o lo que es casi lo mismo, 90x90 centímetros).

El área donde se juega la partida se conoce como **campo de batalla**. Se deben colocar **elementos de escenografía**, también llamados **terreno**, en el campo de batalla para hacer la partida más interesante, ya que aportan diferentes aproximaciones, ventajas y desventajas.

Cada elemento de escenografía debe ser discutido y categorizado por los jugadores antes de empezar la partida, asignándoles valores en las categorías que a continuación se detallan.

Altura (ALT)

Cada elemento de escenografía debe tener un nivel de altura que se utiliza para calcular las líneas de visión, explicadas en detalle en la sección anterior. Esto funciona de la misma forma que el tamaño (TAM) en un combatiente, pero aplicado al terreno.

Ya que el límite de tamaño (TAM) de los combatientes es 6, un elemento de escenografía de altura (ALT) 7 siempre es más alto que todos los combatientes.

Rasgos

Cada elemento de escenografía puede tener uno o más rasgos especificados a continuación, dependiendo de su composición:

Área

Sólo los combatientes con altura superior al elemento de escenografía pueden ver al otro lado de un terreno de este tipo.

Los combatientes dentro de un elemento de escenografía de área están **a cubierto** (ver ataque a distancia más adelante).

Abrupto

Para entrar, salir o pasar a través de uno o más elementos de escenografía **abruptos** durante una maniobra (ver más adelante), el combatiente obtiene **MOV −1** (hasta un valor mínimo de MOV 1) hasta el final de la fase de movimiento.

Si el MOV de un combatiente se ve reducido por varios elementos, se aplica el modificador mayor (no se suman).

Muy abrupto

Los elementos de escenografía **muy abruptos** funcionan exactamente igual que los abruptos, salvo que el modificador que aplican es de **MOV −2** (hasta un valor mínimo de MOV 1).

Elevación

Los combatientes en una **elevación** suman el tamaño de esta al propio para determinar si ven por

encima de otros elementos de escenografía.

Un combatiente en una elevación está **a cubierto** de enemigos que efectúen un ataque a distancia desde el nivel del suelo o desde elevaciones más bajas (ver ataque a distancia más adelante).

Obstáculo

Un **obstáculo** puede ser atravesado solamente por combatientes que tengan un tamaño superior, pero no puede acabarse un desplazamiento encima de un obstáculo.

Un combatiente que quiera cruzar un obstáculo durante una maniobra obtendrá MOV −1 (hasta un valor mínimo de MOV 1) hasta el final de la fase de movimiento.

Si el MOV de un combatiente se ve reducido por varios elementos de escenografía, se aplica el modificador mayor (no se suman).

Un combatiente en contacto con un obstáculo está a cubierto (ver ataque a distancia más adelante) de enemigos que estén al otro lado del mismo. Si dos combatientes están en contacto con el mismo obstáculo, ninguno de los dos está a cubierto del otro.

Nótese que estas restricciones al MOV afectan solo **durante las maniobras**, nunca en otros tipos de movimientos (aniquilación, forcejeo, hazañas, áreas de defensa...)

Lineal

Dos combatientes separados por un elemento de escenografía **lineal** de altura inferior pueden efectuar un ataque cuerpo a cuerpo como si estuvieran en contacto con el enemigo.

Un combatiente solo puede estar en contacto con un único enemigo al otro lado de un obstáculo lineal. Se recomienda aclarar estas situaciones con el oponente tras resolver un movimiento para evitar confusión.

Crear terreno

Algunos efectos permiten a los jugadores crear elementos de escenografía durante la partida, lo que se conoce como **crear terreno**. Estos siguen las reglas normales de elementos de escenografía. Estos se representan en su propia peana y tienen sus propias reglas.

El elemento de escenografía creado por tus combatientes se considera **terreno aliado**, y los creados por los combatientes del oponente **terreno enemigo**.

No se puede crear un elemento de escenografía solapado con otro terreno creado. Además, tampoco se puede crear un elemento con el rasgo obstáculo solapándose con otros obstáculos o combatientes. Finalmente, en caso de que se solapen elementos de escenografía abruptos y muy abruptos, se aplica el peor de los dos: muy abrupto.

Sugerencias de terreno

A continuación se presenta una lista de ejemplos de elementos de escenografía que pueden emplearse en las partidas. Por supuesto, se deben ajustar los tamaños a los apropiados para los

elementos que se estén utilizando.

Terreno	Tamaño	Rasgos
Barrizal o pedregal	0	Abrupto
Bosque ralo (arboleda, olivar...)	7+	Área, abrupto
Bosque denso (pinar, jungla...)	7+	Área, muy abrupto
Colina escabrosa	1+	Área, elevación, abrupto
Colina suave	1+	Área, elevación
Edificio	7+	Obstáculo
Muro	2+	Obstáculo, lineal
Niebla o vapor	7+	Área
Ruinas	2+	Área, muy abrupto
Trigal o plantación	1	Área, abrupto

Consejos para montar una mesa de juego

Montar un campo de batalla apropiado es clave para una partida interesante. Una mesa vacía no aporta la variedad táctica deseable, ni situaciones diferentes, mientras que una mesa demasiado llena puede dar lugar a partidas encorsetadas donde hay poco margen de maniobra.

Encontrar la cantidad de escenografía apropiada para cada partida puede requerir un poco de práctica y depende un poco del gusto de cada jugador, pero a continuación se dan una serie de directrices para facilitar este proceso:

- Debe intentarse cubrir entre un tercio y la mitad del campo de batalla con elementos de escenografía.
- Los elementos de escenografía deben ser variados en la medida de lo posible: alguno abrupto, algún obstáculo, etc.
- Los espacios entre elementos de escenografía deben permitir que pase al menos una peana de 30 mm, pero también se pueden hacer desfiladeros para peanas de 40 mm, 50 mm y 60 mm. En la variedad está el gusto.

Reglas de juego

SECUENCIA DE JUEGO

Una partida de **SphereWars** dura **4 rondas** de juego.

Una **ronda** se compone de cuatro partes: una **actualización**, una **tirada de iniciativa** y **un turno por cada jugador**.

1. Actualización
2. Tirada de iniciativa (EST vs EST)
3. Turno del jugador 1
4. Turno del jugador 2

El jugador cuyo turno se esté jugando se conoce como el **jugador activo**.

Conflictos de orden de resolución

A veces, durante la partida, pueden darse situaciones en las que ambos jugadores quieran resolver dos acciones a la vez y no quede claro cuál debe resolverse primero.

En estos casos, el jugador activo elige en qué orden se desempatan estas situaciones. En caso de que surja un conflicto fuera del turno de un jugador (como, por ejemplo, durante la actualización), se efectúa una tirada enfrentada con 1d6 y el que la gane resuelve sus efectos primero.

Actualización

Durante la actualización, cada jugador:

- Obtiene tantos **contadores de poder** como la suma de los atributos de **poder (POD)** de todos sus **combatientes** que estén en el **campo de batalla** y que **no estén en *¡Retirada!***
- Obtiene tantos **contadores de órdenes** como la suma de los atributos de **órdenes (ORD)** de todos sus combatientes que estén en el campo de batalla y que **no estén en *¡Retirada!***
- Todos los combatientes dejan de estar **cansados**.

Tirada de iniciativa (EST vs EST)

La tirada de iniciativa es una tirada enfrentada usando el atributo de **estrategia (EST)** de cada líder. El jugador que gana la tirada decide **quién tiene el primer turno** durante esa ronda. Si el líder muere o está en *¡Retirada!*, esta prueba se hace con un solo dado (1d6).

Críticos en la tirada de iniciativa

Cuando un jugador obtiene **dos Spheres** en su tirada de iniciativa, obtiene inmediatamente un

contador de orden a usar solo durante esa ronda, más otro contador adicional por cada Sphere por encima del segundo (2 Spheres = +1 contador de orden, 3 Spheres = +2 contadores de orden, 4 Spheres = +3 contadores de orden, etc.).

ACTIVACIONES

El jugador activo elige uno de sus combatientes y resuelve su **activación**. Esta se divide en dos fases: primero la **fase de movimiento** y a continuación la **fase de acciones**.

Fase de movimiento: El combatiente activado puede **desplazarse** en esta fase o intentar zafarse de sus enemigos si está **en contacto** con ellos.

Fase de acciones: El combatiente activado puede resolver aquí sus **hazañas, hechizos** y **ataques** en el orden que prefiera.

Una vez que un combatiente haya sido activado, el jugador que lo controla elige otro combatiente distinto para resolver su activación. Cada combatiente **debe activarse** una vez por turno.

FASE DE MOVIMIENTO

Durante la fase de movimiento, un combatiente puede maniobrar si no está en contacto con un enemigo o forcejear si lo está.

Orden de resolución del movimiento

1. El jugador activo declara qué tipo de movimiento va a efectuar:
    a. Debe declarar una **maniobra** si no está en combate.
    b. Debe declarar un **forcejeo** si está en combate.
2. Los jugadores tienen la oportunidad de dar órdenes de *¡Recolócate!*
3. Se hace cualquier tirada necesaria.
4. Se resuelve el movimiento.

Si, tras declarar un movimiento, un efecto de juego hiciera el movimiento ilegal (por ejemplo, si el objetivo de una carga se mueve y sale de la distancia de carga o si un enemigo se mueve y contacta al combatiente activo), el jugador que controla al combatiente activo puede entonces **declarar una acción de movimiento distinta** y empezar la resolución desde el inicio.

Cada combatiente solo puede resolver **un único movimiento** durante esta fase.

Fase de movimiento: Maniobras

Cuando un combatiente se active, siempre que **no esté en combate**, puede efectuar una de las siguientes maniobras:

Quedarse quieto (0)

El combatiente no se mueve en absoluto. Esto no se considera un desplazamiento.

Mover (MOV)

El combatiente se puede desplazar hasta un máximo de pulgadas **igual a su atributo de movimiento (MOV)** en cualquier dirección.

No se puede entrar en contacto con enemigos durante este desplazamiento.

Correr (MOVx2)

Si un combatiente empieza su activación **a más de 4" de todos los enemigos**, se puede desplazar hasta un máximo de pulgadas del **doble de su atributo de movimiento (MOVx2)** en cualquier dirección.

No se puede entrar en contacto con enemigos durante este desplazamiento.

Cargar (MOVx2)

Se puede desplazar al combatiente hasta un máximo de pulgadas igual al **doble de su atributo de movimiento (MOVx2)** y se debe terminar en contacto con uno o varios enemigos.

Área de defensa

Todos los combatientes que no estén en contacto con un enemigo proyectan un **área de defensa igual al tamaño de su peana** en todas direcciones. Esta área representa la zona que un combatiente puede controlar y donde puede impedir el paso de los enemigos, pero sin obstaculizar la línea de visión.

Cuando un enemigo se desplace **durante una maniobra** entrando en el área de defensa de uno de los combatientes aliados, se puede interrumpir dicho movimiento e interceptarlo.

Solo puede interceptarse a combatientes resolviendo maniobras. Ningún otro tipo de movimiento puede ser interceptado. Tampoco se puede interceptar a combatientes que se estén **reubicando** (ver desplazamientos).

Un combatiente puede interceptar en cualquier punto del movimiento del oponente que pase por dentro de su área de defensa. Para hacerlo, se coloca al combatiente que intercepta en contacto con el enemigo en el punto elegido. El enemigo **se detiene inmediatamente** en ese punto. El punto elegido debe ser un punto donde ambas miniaturas puedan colocarse de forma válida.

Un combatiente que haya declarado una carga y sea interceptado sigue considerándose que ha efectuado una carga y retiene todos sus **modificadores**, si es el caso.

Tras cargar a un oponente, otros enemigos pueden unirse al combate ejerciendo el uso de su área de defensa. En tal caso, el combatiente que está siendo activado puede luchar contra el objetivo inicial o escoger a otro combatiente como si lo hubiera cargado.

Nótese que debe declararse si se intercepta a un combatiente enemigo **en cuanto entra** en el área de defensa, no si se activa estando ya en ella.

Fase de movimiento: Forcejear

Si un combatiente se activa estando **en combate** durante su fase de movimiento puede:

Quedarse quieto (0)

El combatiente no se mueve en absoluto. Esto no se considera un desplazamiento.

Rodear

Si el combatiente está en contacto con **un solo enemigo**, puede desplazarse hasta **cualquier punto en contacto con la peana del enemigo,** siempre que pueda desplazarse manteniendo en todo momento dicho contacto.

Se puede entrar en contacto con otros enemigos con este movimiento.

Esquivar (2”)

Si el combatiente está en contacto con uno o más enemigos, puede intentar zafarse de ellos y **esquivar**.

Se hace una **tirada de esquivar (MOV vs MOV)**. En caso de estar en contacto con más de un enemigo, el oponente elige contra cuál de estos enemigos se hace la tirada enfrentada. Cada jugador añade un dado adicional (+1d6) por cada otro aliado que tenga en contacto con el enemigo elegido para la tirada enfrentada.

Si el combatiente activo gana la tirada se **desplaza hasta 2” en cualquier dirección**, alejándose de los enemigos en contacto y dejando de estar en contacto con ellos. No puede entrar en contacto con nuevos enemigos con este movimiento.

Empujar (2”)

Si el combatiente está en contacto con uno o más enemigos puede intentar **empujar** a uno de ellos para alejarlo. Un combatiente solamente puede empujar a enemigos de **tamaño (TAM) igual o inferior**.

Se hace una **tirada de empujar (TAM vs TAM)** contra el enemigo que se intenta empujar. Cada jugador añade un dado adicional (+1d6) por cada otro aliado que tenga en contacto con el enemigo elegido para la tirada enfrentada.

Si el combatiente activo gana la tirada, desplaza al objetivo **hasta 2” en cualquier dirección**, **alejándolo** del combatiente activo y dejando de estar en contacto con él.

FASE DE ACCIONES

Durante la fase de acciones, los combatientes pueden resolver en el orden que prefieran sus hazañas, hechizos y un único ataque (ya sea cuerpo a cuerpo o a distancia).

Fase de acciones: Ataque cuerpo a cuerpo

Durante la activación de un combatiente, este **debe luchar en combate cuerpo a cuerpo** si está en contacto con uno o más enemigos, siempre que no haya efectuado un ataque a distancia durante esa activación.

Elegir objetivo y arma

El jugador activo decide **contra qué enemigo va a luchar** su combatiente en caso de estar en contacto con varios.

Cada jugador **elige un arma cuerpo a cuerpo** del **perfil de combatiente** y declara que va a luchar con ella. En caso de que ambos combatientes posean múltiples armas, el jugador activo decide quién elige primero.

Las armas cuerpo a cuerpo tienen alcance de **contacto (C)**, lo que quiere decir que el objetivo tiene que ser un enemigo en contacto de peana.

Tirada de ataque cuerpo a cuerpo (DES vs DES)

Se hace una **tirada de ataque cuerpo a cuerpo (DES vs DES)** utilizando el perfil de las armas elegidas. Los efectos que se apliquen a tiradas de ataque (sin especificar tipo) se aplican a esta tirada también.

El ganador de esta tirada enfrentada puede hacer una **tirada de daño** contra el oponente, utilizando la POT del arma contra la CON del objetivo (ver tirada de daño más adelante) como número objetivo. En caso de empate, ningún combatiente sufre heridas por el combate.

Algunas armas generan **efectos adicionales** si se obtienen Spheres en las tiradas de ataque con ellas.

Apoyos

Durante la tirada de ataque cuerpo a cuerpo debe añadirse **+1d6** adicional **por cada aliado** en contacto con el combatiente enemigo.

Combatientes cansados

Los combatientes restan −1d6 de su tirada de ataque cuerpo a cuerpo si están **cansados**. Un combatiente está cansado si ya ha luchado antes con un enemigo durante esta ronda.

Críticos en la tirada de ataque cuerpo a cuerpo

Cuando un jugador obtiene **dos o más Spheres** en su tirada de ataque cuerpo a cuerpo, aumenta en +1 la POT del arma a efectos de hacer la tirada de daño, más otro **+1 adicional** por cada Sphere por

encima del segundo (2 Spheres = POT +1, 3 Spheres = POT +2, 4 Spheres = POT +3, etc.).

Carga impetuosa

Un combatiente ha efectuado una **carga impetuosa** si:

- Es el combatiente activo y en la fase de maniobras ha declarado una carga.
- El desplazamiento de la carga ha sido **igual o inferior** a su movimiento (MOV) en pulgadas.
- Su movimiento no ha sido reducido por elementos escenografía o terreno.
- No está luchando a través de escenografía o terreno **lineal**.

Si el combatiente que gana la tirada de ataque cuerpo a cuerpo ha efectuado una carga impetuosa obtiene **POT +1** en la tirada de daño.

Tirada de moral (COR)

Cuando un combatiente gana la tirada de ataque, si **su valor de amenaza (AME)** es superior al del enemigo, hay una posibilidad de que este se acobarde y huya. En este caso, el que ha perdido la tirada debe tener éxito en una **tirada de moral (COR)** o entrar en *¡Retirada!* Ver la sección de moral más adelante para más información.

Orden de resolución de combate cuerpo a cuerpo

1. El jugador activo elige con qué enemigo luchar.
2. Cada jugador elige qué arma va a usar su combatiente. El jugador activo decide el orden.
3. Los jugadores tienen la oportunidad de dar órdenes de *¡Recolócate!*
4. Se hace la tirada de ataque cuerpo a cuerpo (DES vs DES).
    a. +1d6 por cada apoyo.
    b. −1d6 si el combatiente está cansado.
5. El combatiente que gane la tirada, si lo hay, hace una tirada de daño de POT contra la CON del enemigo.
    a. +xd6 si el ganador ha obtenido un crítico en la tirada de ataque cuerpo a cuerpo.
    b. +1d6 si el ganador ha efectuado una carga impetuosa.
6. Se hace una tirada de moral (COR), si es necesario.
7. Se resuelven los efectos de “tras resolver el ataque”.

Fase de acciones: Ataque a distancia

Un combatiente puede efectuar un ataque a distancia siempre que:

- No haya efectuado un ataque cuerpo a cuerpo esta activación.
- No haya declarado correr o efectuado una carga.
- No esté en contacto con un enemigo.
- Posea un arma a distancia.

Las acciones de ataque a distancia son muy parecidas a las acciones de ataque cuerpo a cuerpo, con unas salvedades:

Elegir objetivos y arma

El jugador activo elige con **qué arma a distancia** efectúa el ataque, de poseer varias, y un objetivo válido para el arma, que debe encontrarse **dentro del alcance** de la misma y en **línea de visión** con el combatiente que la elige.

Tirada de ataque a distancia (DES vs MOV)

Los jugadores hacen una **tirada de ataque a distancia (DES vs MOV)** enfrentando la destreza del arma elegida contra el movimiento del enemigo. Los efectos que se apliquen a tiradas de ataque (sin especificar el tipo) se aplican a esta tirada también.

Esta tirada enfrentada puede provocar críticos de la misma forma que las tiradas de ataque cuerpo a cuerpo.

En caso de que el jugador activo gane la tirada enfrentada puede hacer una **tirada de daño** con la **POT** del arma contra la **CON** del objetivo como número objetivo.

Los ataques a distancia **no provocan tiradas de moral**.

Atacar a distancia a enemigos en combate

Puede elegirse como objetivo a un enemigo en combate, pero solo si este tiene **mayor tamaño (TAM)** que los combatientes aliados con los que está en contacto.

Los ataques a distancia contra enemigos en combate se efectuarán con un **modificador negativo** a la tirada de ataque (ver más adelante).

Además, en caso de que el combatiente que efectúa el ataque a distancia pierda la tirada enfrentada, el ataque afecta a uno de sus aliados, causando **daño colateral**. El jugador activo elige un combatiente en combate con el objetivo para que **sufra una herida automáticamente**.

Modificadores al ataque a distancia

Estos son los modificadores que deben aplicarse a la **tirada de ataque a distancia (DES)** del

combatiente cuando efectúe un ataque a distancia:

- +1d6 si el objetivo tiene un tamaño (TAM) 4 o superior.
- +1d6 si el combatiente que efectúa el ataque no ha movido en su fase de movimiento.
- −1d6 si el objetivo está a cubierto.
- −1d6 si el objetivo está en combate.

Orden de resolución del combate a distancia

1. El jugador elige el arma y a qué enemigo va a atacar.
2. Los jugadores tienen la oportunidad de dar órdenes de *¡Recolócate!*
3. Se hace la tirada de ataque a distancia (DES vs MOV). Se aplican los siguientes modificadores:
    a. +1d6 si el objetivo es TAM 4 o más.
    b. +1d6 si el combatiente que efectúa el ataque no ha movido.
    c. −1d6 si el objetivo está a cubierto.
    d. −1d6 si el objetivo está en combate.
4. Si el jugador activo gana la tirada, este hará una tirada de daño de POT contra la CON del oponente.
    a. +xd6 si el combatiente que efectúa el ataque ha obtenido un crítico en la tirada de ataque a distancia.
5. El jugador activo asigna daño colateral.
6. Se resuelven los efectos de “tras resolver el ataque”.

Fase de acciones: Hazañas

Algunos combatientes tienen un valor numérico en el atributo de **furia (FUR)**, lo que significa que pueden realizar hazañas durante su activación. Las hazañas que puede realizar cada combatiente están descritas en su perfil de combatiente.

Elegir hazañas y objetivos

Para realizar una hazaña, el jugador que controla al combatiente debe elegir un objetivo válido para ella y cuánta furia quiere invertir.

Un combatiente que pueda realizar varias hazañas debe decidir en cuáles de ellas quiere invertir su furia, pudiendo repartir sus dados de furia como prefiera.

Una hazaña **no se puede realizar más de una vez** en la misma activación.

Las **hazañas de alcance personal (P)** siempre hacen objetivo al combatiente que la realiza. Las

hazañas con otros alcances pueden elegir combatientes **dentro de alcance** y en **línea de visión**. En caso de no especificarse lo contrario, las hazañas pueden hacer objetivo a aliados.

Recuerda que un combatiente siempre se considera aliado de sí mismo.

Tirada de hazaña

A continuación, se hace una **tirada de hazaña** con tanta furia como se haya decidido invertir. Se hace una **tirada de número objetivo a 5+** y se debe obtener al menos un éxito.

Si se gana la tirada se resuelve su efecto, incluida cualquier tirada adicional que deba hacerse.

Algunas hazañas tienen un efecto adicional si se obtiene un Sphere o más en la tirada de hazaña. Aplicar o no este efecto es opcional.

Orden de resolución de las hazañas

1. El jugador activo elige una hazaña para realizar.
2. Los jugadores tienen la oportunidad de dar órdenes de *¡Recolócate!*
3. Se elige un objetivo u objetivos válidos. Si a causa del paso anterior no hay objetivos válidos, la hazaña falla y no se resuelven los pasos siguientes.
4. El jugador activo elige cuánta furia de la restante va a invertir.
5. Se hace la tirada de hazaña con la furia invertida. Si se gana la tirada se resuelve el efecto.
6. Se resuelven los efectos de “tras resolver la hazaña”.

Hay que tener en cuenta que si a causa de una orden de *¡Recolócate!* no hubiera objetivos válidos para la hazaña, esta falla y no se gasta ninguna cantidad de furia.

Fase de acciones: Hechizos

Algunos combatientes tienen un valor numérico en el atributo de **poder (POD)**, lo que significa que pueden **lanzar hechizos** durante su activación. Los hechizos que puede lanzar cada combatiente están descritos en su perfil de combatiente.

Un combatiente puede lanzar un hechizo siempre que:

- No haya declarado correr.
- No haya efectuado una carga que no sea impetuosa.
- Le quede al menos un contador de poder.
- Disponga de un hechizo por lo menos.

Elegir hechizos y objetivos

Los hechizos se resuelven de manera similar a las hazañas: se debe elegir un objetivo válido y se debe decidir cuánto poder se va a invertir, con la salvedad de que el enemigo tiene una oportunidad de disipar el hechizo con su propio poder, como se explica más adelante.

De la misma forma que las hazañas, **no se puede lanzar más de una vez** un hechizo en la misma activación.

Los hechizos siguen las mismas reglas de alcance y línea de visión que las hazañas.

Proyectiles arcanos

Si se especifica que el hechizo es un **proyectil arcano**, este hechizo añade algunas restricciones propias del ataque a distancia: solo puede efectuarse si el lanzador **no está en combate** y solo pueden elegirse como objetivo a enemigos que **no estén en combate** o que **estén en combate con enemigos de menor tamaño (TAM)**.

Contadores de poder

Los contadores de poder son marcadores que se utilizan para **lanzar o disipar hechizos**. Cada jugador obtiene tantos contadores de poder como la suma de los atributos de poder (POD) de todos sus combatientes que estén en el campo de lucha y que no estén en ¡Retirada! durante cada actualización.

Los contadores que se gasten para lanzar o disipar hechizos se retiran de la reserva y se vuelven a obtener en la siguiente fase de actualización.

Esta reserva de contadores de poder no pertenece a ningún combatiente en concreto, sino que es un recurso compartido que puede utilizar toda la banda.

Hechicería oculta

Para determinar si un hechizo se resuelve o no, se sigue el siguiente procedimiento: Ambos jugadores eligen **cuántos contadores de poder quieren invertir en la tirada**.

La cantidad de contadores totales de los que se dispone es información pública, pero no cuántos de estos se van a apostar (se recomienda esconder los contadores en la mano y revelarlos a la vez).

El jugador que trata de lanzar el hechizo está obligado a **invertir al menos un contador**. El jugador que trata de disipar el hechizo puede o no invertir contadores.

Tirada de hechicería

Los jugadores hacen entonces una **tirada de hechicería**, que es una tirada enfrentada de **1d6** con **+1d6 por cada contador de poder invertido**.

Si el jugador que lanza el hechizo gana la tirada, el hechizo se resuelve. En caso de empate o de que gane el oponente, el hechizo se considera disipado y petardea antes de desvanecerse en el éter.

De la misma manera que las hazañas, algunos hechizos tienen efectos adicionales si el combatiente que lo lanza gana la tirada y obtiene al menos un Sphere en la tirada. Aplicar o no este efecto es

opcional.

Orden de resolución de los hechizos

1. El jugador activo elige un hechizo para lanzar.
2. Los jugadores tienen la oportunidad de dar órdenes de *¡Recolócate!*
3. Se elige un objetivo u objetivos válidos. Si a causa del paso anterior no hay objetivos válidos, el hechizo falla y no se resuelven los pasos siguientes.
4. Cada jugador elige en secreto cuánto poder quiere invertir en la tirada.
5. Se hace la tirada de hechizo. En caso de que el jugador que lanza el hechizo gane la tirada, resuelve el efecto.
6. Se resuelven los efectos de “tras resolver el hechizo”.

Hay que tener en cuenta que si a causa de una orden de *¡Recolócate!* no hubiera objetivos válidos para el hechizo, esta falla y no se gasta ninguna cantidad de poder.

HERIDAS Y DAÑO

Cada combatiente tiene un atributo de **heridas (HER)**, que indica cuánto daño puede sufrir antes de ser retirado como baja. Es necesario llevar el recuento de las heridas recibidas o de las heridas restantes de cada combatiente.

Las tiradas de daño y otros efectos pueden provocar que un combatiente sufra heridas. Cuando un combatiente sufra tantas heridas como las equivalentes a su atributo de heridas, es retirado como baja. Retira su miniatura del juego.

Tiradas de daño

Algunos efectos (como un ataque cuerpo a cuerpo) dan como resultado una tirada de daño contra un combatiente.

Se tiran tantos dados como se indique. El número objetivo de la tirada normalmente será la constitución (CON) del objetivo (aunque puede ser cualquier otro valor). Por cada éxito obtenido en la tirada, el objetivo sufre una herida.

Para mayor claridad, se recomienda usar un dado para indicar cuántas heridas le quedan a cada combatiente, y que se sitúe junto a su combatiente o sobre su perfil de combatiente.

Crítico en la tirada de daño

Si durante una tirada de daño se obtienen dos Spheres, el objetivo **sufre una herida adicional**.

Si durante una tirada de daño se obtienen **tres o más Spheres**, el objetivo **sufre tantas heridas como sean necesarias para ser retirado como baja**.

Sanación

Algunos efectos hacen que los combatientes recuperen heridas, de manera que aumenten sus heridas restantes, lo que se conoce como **sanar**. Un combatiente no puede recuperar heridas por encima de su atributo de heridas (HER) inicial.

Salud temporal

Algunos efectos hacen que los combatientes ganen **puntos de salud temporal**. Estos actúan como heridas adicionales que estos pueden sufrir antes de ser retirados como baja. Perder salud temporal cuenta como sufrir heridas. Es necesario llevar el recuento de las heridas y la salud temporal de los combatientes por separado.

Ganar puntos de salud temporal no cuenta como una sanación. Cualquier herida que sufra el combatiente debe descontarse **en primer lugar** de la salud temporal, y una vez perdidos no podrán recuperarse con sanación.

MOVIMIENTO DE ANIQUILACIÓN

Cuando un combatiente provoque que uno o más enemigos en contacto **sufran su última herida** y, por lo tanto, sean retirados como baja, puede efectuar inmediatamente un **movimiento de aniquilación**.

Si una misma acción o efecto provoca que varios enemigos en contacto con el combatiente sean retirados como baja, este puede efectuar **un único movimiento de aniquilación** por todos ellos.

Un movimiento de aniquilación es un movimiento libre de **2" en cualquier dirección**. Este movimiento solo puede efectuarse si no se está en contacto con otro enemigo.

Un combatiente puede efectuar tantos movimientos de aniquilación como enemigos sean retirados como baja estando en contacto con ellos. Estos movimientos pueden permitirle entrar en contacto con nuevos objetivos que a su vez generan nuevos movimientos de aniquilación al ser retirados como baja.

Moral

Los combatientes deben comprobar su resolución ante el peligro en los siguientes casos:

- Tras perder un combate cuerpo a cuerpo con un enemigo que tenga una amenaza (AME) superior a la propia.
- Tras ser objetivo de una hazaña o hechizo que provoque una tirada de moral.
- Cuando el líder de la banda sea retirado como baja.
- Cuando un combatiente empieza su activación en *¡Retirada!*

Tirada de moral (COR)

Se hace una tirada con el atributo de **coraje (COR)** del combatiente, el número objetivo es 5+.

Si se obtiene al menos un éxito, el combatiente mantiene (o recupera) la compostura y puede seguir combatiendo de forma normal. Si el combatiente había empezado su activación en *¡Retirada!*, este recupera su estado normal y **su activación termina inmediatamente**.

Si no se gana la tirada, el combatiente entra en *¡Retirada!* (si no lo estaba ya) y **se desplaza su movimiento (MOV)** hacia el **borde del campo de batalla más cercano**, en la ruta más directa posible.

Durante un movimiento de *¡Retirada!*, el combatiente **no puede entrar en contacto con enemigos**. Si este movimiento no puede efectuarse sin hacerlo, el combatiente es retirado como baja.

Si durante un movimiento de *¡Retirada!* el combatiente entra en contacto con el borde del campo de batalla es retirado como baja.

Los combatientes en *¡Retirada!* **no cuentan a efectos de misiones**, no aportan contadores de órdenes ni contadores de poder y cuentan como retirados como baja si siguen en ¡Retirada! al terminar la partida.

¡Retirada! y cuerpo a cuerpo

Si un enemigo se pone en contacto con uno de tus combatientes en *¡Retirada!*, tu combatiente debe ser retirado como baja inmediatamente, permitiendo un movimiento de aniquilación de forma normal.

Cuando un combatiente entre en *¡Retirada!* estando en contacto con un enemigo, debe hacerse una **tirada de evasión (MOV vs MOV)**. El combatiente que entra en *¡Retirada!* se considera que intenta evadirse. El oponente debe elegir uno de los enemigos en contacto para que intente perseguirlo. Cada jugador añade **+1d6 por cada otro aliado que esté en contacto** con el enemigo que hace la tirada.

Si el combatiente en ¡Retirada! gana la tirada, efectuará un **movimiento de *¡Retirada!*** de forma normal. En caso contrario, el combatiente en ¡Retirada! es retirado como baja inmediatamente y el enemigo elegido efectúa un movimiento de aniquilación si no está en combate con ningún otro combatiente.

Si varios combatientes han de hacer esta tirada a la vez, el jugador que los controla decide en qué orden se resuelven estas tiradas.

Orden de resolución de la moral

1. Se hace una tirada de moral (COR).
    a. Si se gana la tirada: La secuencia termina y no se resuelven los pasos siguientes.
    b. Si se pierde la tirada: El combatiente entra en *¡Retirada!*
2. Si el combatiente estaba en contacto con un enemigo, se hace una tirada de evasión (MOV vs MOV):
    a. +1d6 por cada otro aliado en contacto.

b. Si se pierde la tirada: El combatiente es retirado como baja. El enemigo puede hacer un movimiento de aniquilación y no se resuelven los pasos siguientes.

3. El combatiente se desplaza su MOV hacia el borde del campo de batalla más cercano.

a. Si el combatiente entra en contacto con el borde del campo de batalla o no puede resolver el movimiento sin entrar en contacto con enemigos es retirado como baja.

4. Los jugadores tienen la oportunidad de dar órdenes de *¡Recolócate!*

ÓRDENES

Las órdenes aportan pequeñas ventajas que pueden modificar la resolución de una acción y cambiar el curso de la partida.

Contadores de órdenes

Cada jugador obtiene durante la actualización tantos contadores de órdenes como la suma de los atributos de orden (ORD) de todos sus combatientes que estén en el campo de batalla y que no estén en ¡Retirada!, más cualquier otra orden adicional.

Cuando el líder u otro combatiente que aporta órdenes a la banda es retirado como baja, **los contadores de órdenes no se pierden inmediatamente**, pero no vuelven a obtenerse en la actualización de la siguiente ronda.

Dar órdenes

Para dar una orden, debe haber un combatiente que **dé la orden** y un aliado que la **reciba** (que pueden ser el mismo combatiente). Solo los combatientes con atributo de ORD y aquellos con habilidades que se lo permitan pueden dar órdenes.

Para dar una orden debe haber **4" o menos** entre el combatiente que la da y el que la recibe, **ignorando la línea de visión**.

Órdenes genéricas

Todas las facciones pueden dar y recibir las **órdenes genéricas**. A parte de estas, cada facción tiene una **orden exclusiva** que se indica en las reglas de cada facción.

- ***¡A por ellos!*:** Antes de hacer una tirada enfrentada, se puede dar una orden al aliado implicado y **añadir +1d6** a la tirada. Si una tirada no está asociada a ningún combatiente en concreto, no puede darse esta orden.

- ***¡Mantente firme!*:** Cuando un aliado deba hacer una tirada de moral (COR), se le puede dar una orden para que la gane automáticamente (antes de tirar los dados). Alternativamente, se le puede dar una orden a un aliado en *¡Retirada!* para que **deje de estarlo automáticamente**, siempre que no haya entrado en *¡Retirada!* durante la misma activación.

- ***¡Recolócate!*:** Un aliado que no esté en combate que reciba esta orden se **desplaza hasta 2”** en cualquier dirección.

- ***¡Dispara!*:** Cuando un enemigo entre en contacto con un aliado que no esté en combate, este último puede recibir una orden para **efectuar un ataque a distancia contra él**. Este ataque se resuelve de forma normal, en **cualquier punto de la carga** (elige quien da la orden). Se considera que el combatiente no ha movido para este ataque a distancia.

Cuándo dar una orden

Las órdenes pueden darse casi en cualquier momento de la partida, incluido el turno del oponente (especialmente en el turno del oponente), así que es importante estar siempre atento a las oportunidades de dar una orden decisiva.

Se puede dar **una única orden** durante **cada activación** de un combatiente (aliado o enemigo).

La única excepción a esto es que no pueden darse órdenes en medio de la resolución de un efecto (como, por ejemplo, mientras se mueve un combatiente o se tiran dados), sino que tienen que darse **antes o después** de dicho efecto. La orden de ¡Recolócate! es especial y está sujeta a su propio orden de resolución.

Por su naturaleza reactiva, las órdenes pueden dar lugar a conflictos si se pasa de una acción a otra con demasiada rapidez. La recomendación es que se debe actuar deliberadamente con los turnos, dejando claro en qué parte de la activación os encontráis y dejando espacio al oponente para interrumpir. ¡Sed comprensivos con vuestros oponentes!

Órdenes simultáneas

Antes de resolver cada acción existe una ventana de oportunidad en que cada jugador puede dar una orden si aún no lo ha hecho durante esta activación.

Un jugador que declara que va a resolver una orden **no puede echarse atrás**. No obstante, está permitido que un jugador decida dar una orden **en reacción** a la orden de un oponente. En este caso, las órdenes se resuelven en el orden que decida el jugador activo.

Anulando efectos con *¡Recolócate!*

¡Recolócate! es una orden especial que permite a los combatientes desplazarse, incluso en el turno del oponente. Esto puede dar lugar a conflictos donde un combatiente se salga del alcance de una habilidad o carga; o que un combatiente que no estuviese en contacto pase a estarlo, y el movimiento o acción declarados ya no sean válidos.

Esta orden especial tiene su propio orden de resolución **especificado en cada** sección, pero, en general, la decisión de dar una orden de ¡Recolócate! debe darse antes de declarar objetivos y tirar dados. Esto es así no para que gane el que declare acciones más rápido, sino para dejar claro que en el caso de que el oponente se dé una orden y se salga de alcance de un efecto, el jugador tenga la oportunidad de declarar nuevos objetivos para sus acciones y movimientos, o de dar su propia orden de ¡Recolócate! para compensar los efectos de la primera.

Mantener las opciones abiertas es clave para el éxito en estas situaciones: ponerse a distancia de dos objetivos antes de efectuar un ataque a distancia puede ser más arriesgado, pero te asegura tener un plan de contingencia en caso de que el oponente se dé una orden y se escabulla con tu objetivo.

En la otra cara de la moneda, se recomienda que durante cargas o acciones clave seas deliberado y después de declarar la acción, pases la palabra al oponente para preguntarle si va a dar alguna orden, evitando así discusiones posteriores.

Aclaraciones sobre *¡Recolócate!*

La orden de ¡Recolócate! puede permitir a un combatiente desplazarse en momentos inconvenientes, poniendo enemigos en contacto en su propio turno y potencialmente desbaratando planes. En estos casos, es importante recordar que:

- Aunque se haga durante una maniobra, estas 2” adicionales **no son parte del movimiento del combatiente**, así que ignoran áreas de defensa y no se cuentan para cargas impetuosas o similares.

- En caso de una carga, la orden debe darse **antes del desplazamiento**, ya que la acción de carga requiere que el combatiente acabe su movimiento en contacto. Un combatiente puede mover o correr y entrar en contacto con un enemigo con la orden de *¡Recolócate!*, pero en estos casos **no se considera una carga**.

- Si ambos jugadores dan la orden de *¡Recolócate!* **a la vez** a los combatientes A y B, puede darse el caso de que tras resolver el movimiento del combatiente A, este **se ponga en contacto** con el combatiente B. En estos casos cabe recordar que el combatiente B recibió la orden cuando no estaba en contacto, y **puede desplazarse,** aunque ahora sí lo esté.

Organizar una partida

RECLUTAMIENTO DE LA BANDA

Para jugar una partida de **SphereWars**, ambos jugadores deben **reclutar una banda de combatientes con el mismo coste de puntos de banda (PB)**. Se recomienda jugar con **60 puntos de banda**, ya que el juego está diseñado para jugarse con estos puntos, pero mientras ambos jugadores estén de acuerdo, puede jugarse con cualquier otra cantidad.

Los puntos de banda (PB) pueden gastarse en **reclutar combatientes**, cuyo coste se indica en su carta, o en **adquirir veteranías**.

Veteranías

Al reclutar una banda se puede adquirir cualquier cantidad de veteranías, al coste de **1 PB cada una**. Estas mejoras se aplican al perfil del líder de la banda. Cada veteranía **solo puede adquirirse una vez**. Las veteranías disponibles pueden encontrarse en las reglas de cada facción.

Facciones

Cada jugador debe **elegir una facción** al reclutar la banda: **Adeptos de Malesur**, **Manadas de Urueh**, **La Alianza** o **Vástagos de Kurgan**. Todos los combatientes, veteranías y artefactos deben ser de la facción elegida.

Algunas facciones tienen subfacciones, y pueden suponer restricciones a la hora de reclutar la banda. Ver las reglas de cada facción para más información.

Adquirir artefactos

Los combatientes con **dominio (DOM)** pueden **adquirir artefactos** de la lista de artefactos disponibles para ellos durante el reclutamiento de la banda. Cada artefacto tiene un coste en DOM y **solo puede adquirirse una vez**.

JUGAR UNA PARTIDA

Para jugar una partida, se sigue el siguiente procedimiento:

1. Los jugadores revelan sus bandas.
2. Se elige una misión principal.
3. Se eligen las misiones secundarias.
4. Se hace una tirada de despliegue (EST vs EST).
5. Los jugadores despliegan sus bandas.
    a. Se despliegan los infiltrados.

6. Comienza la primera ronda de batalla.

Revelar bandas

Los jugadores **revelan la banda** que van a jugar antes de determinar la misión. **Toda la información de la banda es pública**.

Despliegue

Los jugadores hacen una **tirada de despliegue (EST vs EST)** entre sus líderes. El ganador puede decidir si prefiere escoger **en qué lado del campo de batalla desplegará** o si prefiere **desplegar después del oponente**.

El jugador responsable de escoger lado del campo de batalla lo hace siguiendo las directrices de la **misión principal**. El oponente despliega en el lado contrario. El jugador que escoge lado del campo de batalla empieza a desplegar sus combatientes primero.

Cada jugador despliega en una zona conocida como **área de despliegue**, y que viene especificada en la descripción de cada misión principal.

Despliegue por grupos

El jugador que despliegue primero **despliega tantos combatientes** como la **EST** del líder del oponente. A continuación, el otro jugador hace lo mismo.

Se repite este proceso hasta que ambos jugadores hayan desplegado todos sus combatientes.

Infiltrados

Cuando ambos jugadores hayan terminado de desplegar sus combatientes normales, deberán **desplegar sus infiltrados**, en caso de haber alguno en sus bandas.

Empezando por el jugador que desplegó primero, los jugadores repiten el proceso de despliegue, pero esta vez con los combatientes infiltrados, desplegando tantos como la **EST** del líder del oponente cada vez.

Desplegar unidades

Algunos combatientes deben reclutarse en grupos conocidos como unidades. Las unidades **cuentan como un único combatiente** a la hora de desplegar.

Al desplegar una unidad, todos sus miembros **deben desplegarse a un máximo de 2”** de otro miembro de la misma. Una vez desplegado, cada miembro de la unidad cuenta como un combatiente distinto e independiente para el resto de la partida.

Puntos de gloria

Cada misión genera **puntos de gloria (PG)** de forma distinta. El jugador con **más puntos de gloria** al final de la partida es el **ganador** de la misma.

Cada jugador puede obtener un total de 0 a 10 PG: de 0 a 6 de la misión principal y de 0 a 2 de cada

misión secundaria.

Algunas misiones utilizan unos puntos internos para controlar el ritmo de la partida, llamados **puntos de control (PC)**, y que se utilizan para calcular los PG al final de la partida, pero que no deben confundirse con estos.

Objetivos

Los objetivos son **elementos de escenografía** de **ALT 0** en una **peana redonda de 40 mm**. Los combatientes pueden desplazarse a través de ellos sin impedimento e incluso terminar su movimiento encima de ellos.

Controlar un objetivo

Al final de cada ronda **se suman los PB** de los combatientes **que no estén en *¡Retirada!*** y que no sean invocaciones que se encuentren a **2" o menos del objetivo**: el jugador que sume más puntos lo controla.

Tesoros

Algunos objetivos son tesoros, objetos de valor que los combatientes pueden **recoger y transportar** durante la partida. Un combatiente que termine cualquier desplazamiento **en contacto con un tesoro durante su turno** puede recogerlo. En este caso, se retira el objetivo del campo de batalla y se lo coloca cerca del combatiente que lo ha recogido o su carta de perfil.

Un combatiente que transporte un tesoro puede **soltarlo** al final de un desplazamiento durante su turno, de manera que lo coloca en contacto con su miniatura. No se puede soltar un objetivo en la misma activación en que se ha recogido.

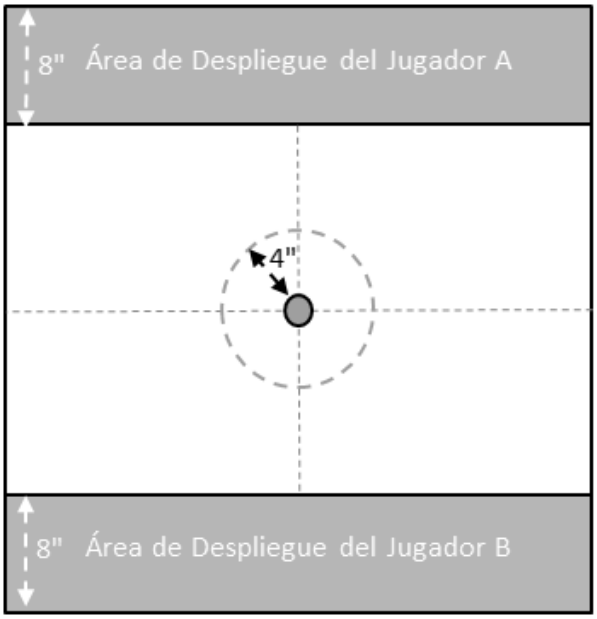
Las invocaciones no pueden recoger tesoros.

Cuando un combatiente que transporte un tesoro **sufra una herida** causada por el oponente, este puede elegir uno de los tesoros que transporte para que lo suelte. El oponente lo coloca en contacto con el combatiente que lo transportaba tras resolver el efecto que ha infligido heridas. Nótese que deben ser heridas causadas por el oponente, aquellas causadas por reglas especiales de la misión se ignoran para este efecto.

PARTIDA INTRODUCTORIA

Si estáis aprendiendo a jugar o no os apetece lanzaros a una partida completa, se recomienda que probéis a jugar esta partida introductoria al juego.

Durante esta partida las misiones secundarias son fijas y no existen reglas especiales que debáis tener en cuenta. Podéis jugar esta misión con un sistema de puntos normales o enfrentando dos cajas de inicio entre sí. ¡No dejéis prisioneros!



En el centro del campo de batalla un extraño vórtice de poder esconde un valioso secreto.

Misiones secundarias fijas: Se usan las misiones secundarias de Masacre y Entregar informes durante esta misión.

Zona extendida: El objetivo central se controla a 4” (en lugar de a 2”).

Victoria (Final de partida): Al final de la partida, el jugador que controle el objetivo obtiene **6 PG**.

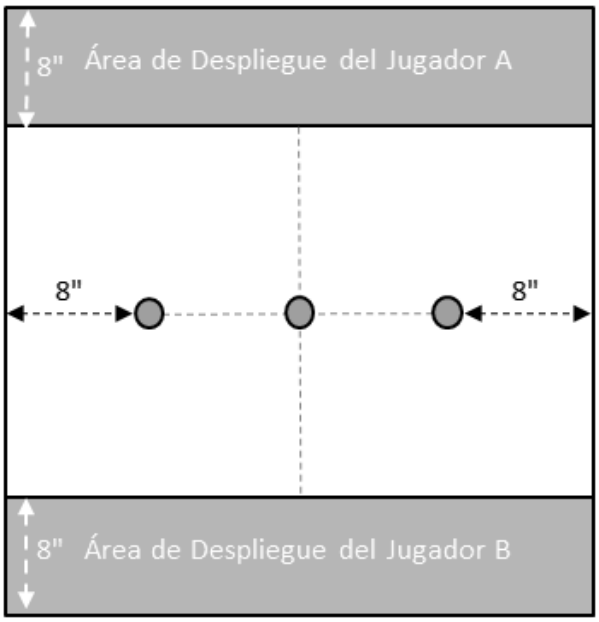
MISIONES PRINCIPALES

Existen dos tipos de misiones principales para jugar: **misiones equilibradas**, donde ambos jugadores se enfrentan en condiciones similares a un objetivo, y **misiones especiales**, que son más caóticas y llevarán al límite vuestras capacidades para adaptaros.

Elegid qué tipo de misión vais a jugar (o dejadlo al azar) y después determinad la misión principal que vais a jugar:

d6	Misión equilibrada	Misión especial
1	Ritual	Reunir el botín
2	Flanco seguro	Lluvia de meteoritos
3	Avance imparable	Efigies malditas
4	Focos de poder	Niebla mortal
5	Control territorial	Reliquias misteriosas
6	Toma de cuadrantes	Entrega de inteligencia

Misión equilibrada: Ritual

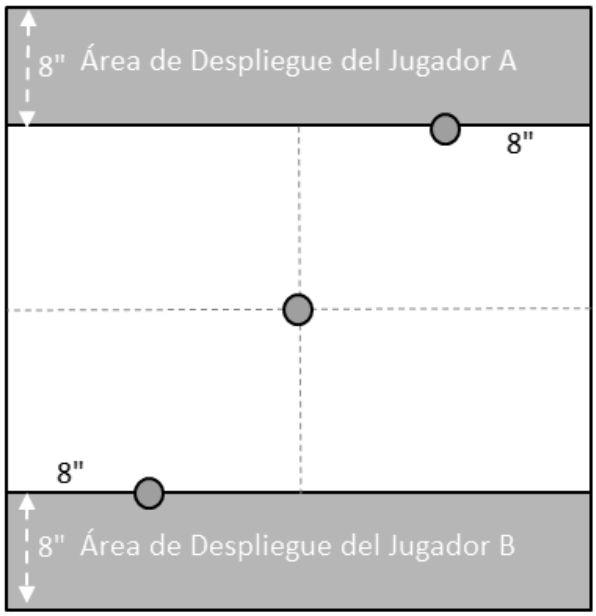


Un terrible ritual se está convocando. Vuestras tropas deben actuar con rapidez y redibujar sus líneas antes de que sea demasiado tarde.

Redibujar (Final de ronda): Al final de cada ronda, cada jugador puede reubicar cada objetivo que controle **2” en cualquier dirección**.

Victoria (Final de partida): Al final de la partida, cada jugador obtiene 2 PG por cada objetivo que se encuentre en la mitad del campo de batalla del oponente.

Misión equilibrada: Flanco seguro

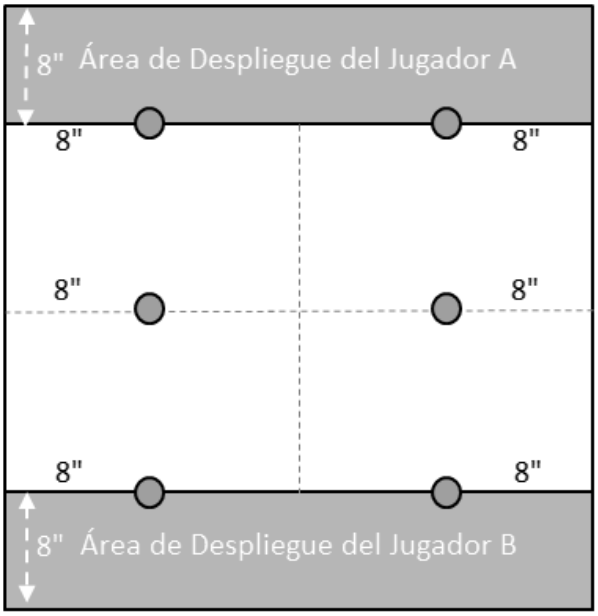


Ambas bandas se topan mientras intentan efectuar una maniobra de flanqueo. Defiende tu flanco mientras explotas las grietas en la línea de tu rival.

Reunir inteligencia (Rondas 2-3): En la segunda y tercera actualización, cada jugador obtiene un contador de orden por cada objetivo que controle.

Victoria (Final de partida): Al final de la partida, cada jugador obtiene 2 PG por cada objetivo que controle.

Misión equilibrada: Avance imparable

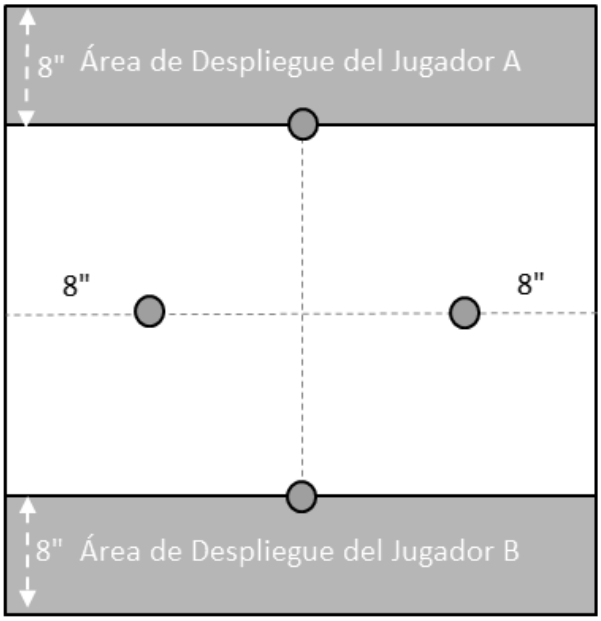


Las tropas se reúnen intentando lanzar un ataque final contra la línea enemiga.

Tomar el control (Final de ronda): Al final de cada ronda, cada jugador que controle uno o más objetivos elige uno de ellos y obtiene 1 PG. Se debe llevar el control de qué jugador ha obtenido PG de cada objetivo, puesto que cada jugador solo puede obtener puntos de cada objetivo una vez por partida. La primera vez que se obtengan PG de un objetivo en el área de despliegue del oponente se obtiene 1 PG adicional.

Victoria (Final de partida): Al final de la partida, se obtiene 1 PG adicional si se controlan más objetivos que el oponente.

Misión equilibrada: Focos de poder

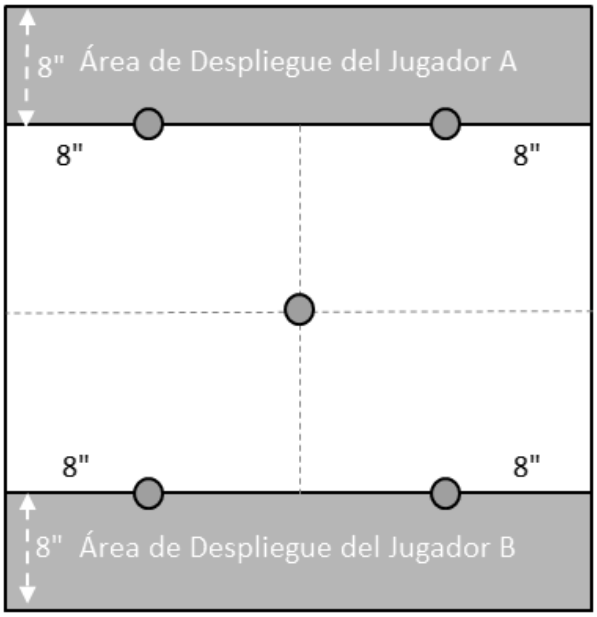


Ambas bandas deben luchar para tomar el control de poderosos focos de poder y activarlos antes de que sea demasiado tarde.

Reunir roder (Final de ronda): Al final de cada ronda, cada jugador obtiene 1 PG si controla un objetivo y además tiene un combatiente líder o único a 2” del mismo. Se debe llevar el control de qué jugador ha obtenido PG de cada objetivo, puesto que cada jugador solo puede obtener puntos de cada objetivo una vez por partida.

Victoria (Final de partida): Al final de la partida, si un jugador ha obtenido puntos de los 4 objetivos obtiene **1 PG** adicional. Además, el jugador que controle más objetivos la final de la partida obtiene 1 PG adicional.

Misión equilibrada: Control territorial



Ambas bandas se enfrentan para ocupar el puesto fronterizo rival mientras mantienen a los enemigos a raya.

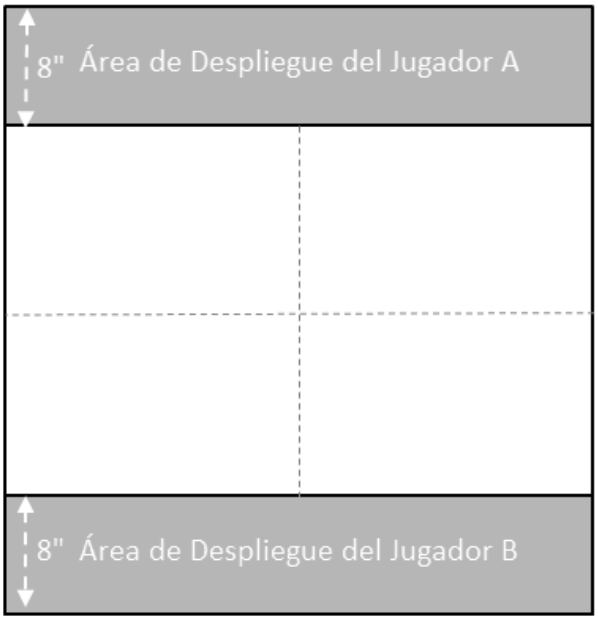
Asentar el control (Final de ronda): Al final de cada ronda, cada jugador obtiene puntos de control por cada objetivo que controle, de la siguiente manera:

- 1 PC por cada objetivo del lado propio del campo de batalla.
- 2 PC por el objetivo del centro del campo de batalla.
- 3 PC por cada objetivo del lado del campo de batalla del oponente.

Victoria (Final de partida): Al final de la partida los PG se reparten según la diferencia entre los PC de cada jugador:

Diferencia de puntos de control	PG Ganador	PG Perdedor
0-2	3	3
3-4	4	2
5-6	5	1
7+	6	0

Misión equilibrada: Toma de cuadrantes



Es de vital importancia táctica apoderarse de todo el campo de batalla. Los cuatro cuadrantes deben ser ocupados y defendidos.

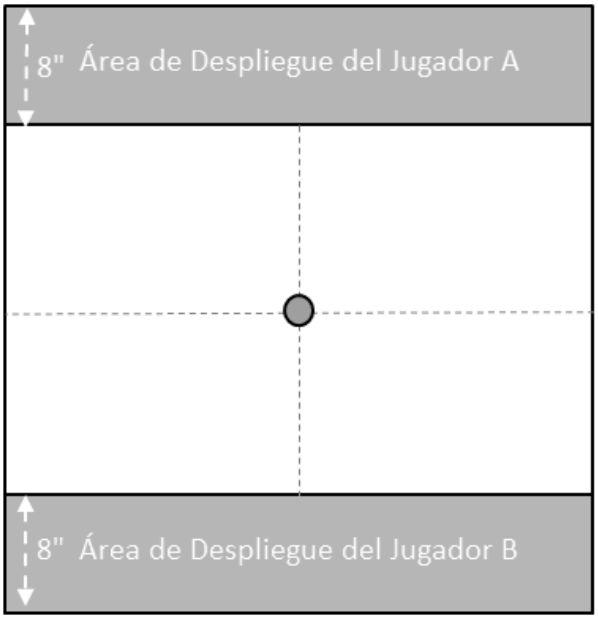
Asentar control (Final de ronda): Al final de cada ronda, cada jugador obtiene puntos de control por cada cuadrante que controle. Un jugador controla un cuadrante si sus combatientes completamente dentro del mismo y que no estén en *¡Retirada!* suman más PB que los del oponente. Los combatientes que estén en su propia área de despliegue cuentan como si costaran 0 PB a la hora de hacer este cálculo.

- 2 PC por cada cuadrante en el lado propio del campo de batalla.
- 3 PC por cada cuadrante en el lado del campo de batalla del oponente.

Victoria (Final de partida): Al final de la partida, los PG se reparten según la diferencia entre los PC de cada jugador:

Diferencia de puntos de control	PG Ganador	PG Perdedor
0-2	3	3
3-4	4	2
5-6	5	1
7+	6	0

Misión especial: Reunir el botín



Un puñado de botín se haya esparcido por el campo de batalla, y las bandas se apresuran a reunir tanto como puedan antes de que lo hagan sus enemigos.

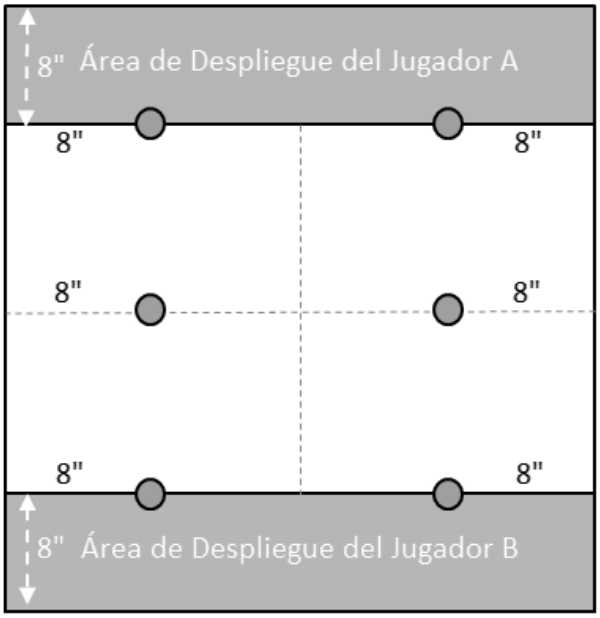
Desplegar el botín (Previa): Después de determinar las misiones secundarias, pero antes de la tirada de despliegue (EST vs EST), los jugadores hacen una tirada enfrentada con 1d6 para determinar quién empieza a desplegar objetivos.

Se despliega un objetivo en el centro del campo de batalla; después, empezando por el jugador que haya ganado la tirada enfrentada, los jugadores se turnan para colocar un objetivo adicional, a 8” o más del resto de objetivos, pero fuera de ambas zonas de despliegue. Se repite este proceso hasta que se hayan desplegado 5 objetivos en total.

Los objetivos en esta partida son tesoros.

Victoria (Final de partida): Al final de la partida, cada jugador obtiene 1 PG por cada tesoro que transporten sus combatientes o que se encuentre completamente dentro de su área de despliegue, más 1 PG adicional si se obtienen puntos de más tesoros que su oponente.

Misión especial: Lluvia de meteoritos



Meteoros de valor incalculable se precipitan en el lugar de la batalla. Ambas bandas luchan por echar sus manos en estos artefactos de poder.

Desplegar zonas de impacto (Previa): Se deben numerar los objetivos indicados en la figura de arriba. Estos son los puntos donde los meteoritos pueden caer durante la partida. En esta misión controlar objetivos no genera PG.

Lluvia de estrellas (Rondas 2-4): Antes de la actualización de las rondas 2 a 4, se determinan al azar dos objetivos distintos del mapa. Se deben marcar esos puntos, ya que en ellos será donde caerán meteoritos esta ronda.

Al final de cada una de esas rondas, los meteoritos aterrizan en los objetivos.

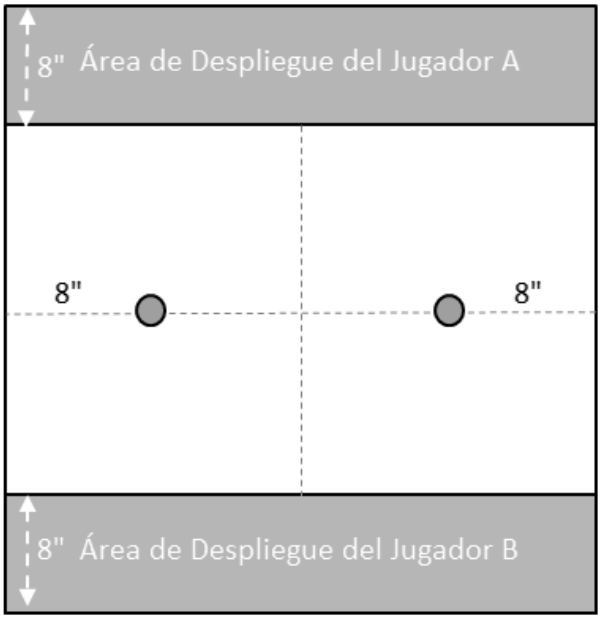
Si hay combatientes a 2” de un objetivo donde cae un meteorito, todos ellos reciben una tirada de daño (1d6) contra su ARC. Tras resolverla, el jugador que controle el objetivo elige uno de sus aliados para que recoja el meteorito.

Si no hay combatientes a 2” de un objetivo, el meteorito aterriza en el centro sin más efectos.

Los meteoritos son tesoros.

Victoria (Final de partida): Al final de la partida, cada jugador obtiene 1 PG por cada meteorito que transporten sus combatientes o que se encuentre completamente dentro de su área de despliegue.

Misión especial: Efigies malditas



Creyendo que eran valioso botín, tu banda ha tomado efigies que llevan una terrible maldición. ¡Debes deshacerte de ellas lo antes posible!

Desplegar efigies (Previa): Se despliegan dos efigies en la línea central como indica la figura anterior. Después, cada jugador elige en secreto dos combatientes para transportar una efigie adicional cada uno. Los combatientes elegidos para transportar efigies pierden las reglas de despliegue especial (infiltrado/a, territorial...) y deben desplegar como una miniatura normal. Se revelan los combatientes antes del despliegue.

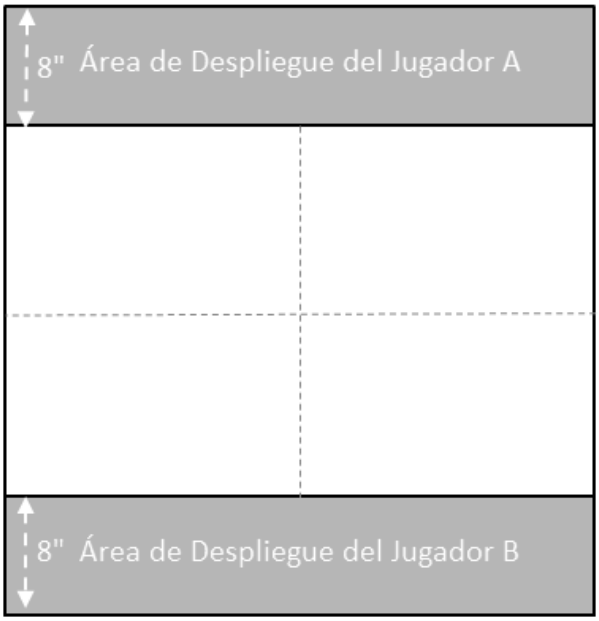
Si durante la activación de uno de tus combatientes, un enemigo es desplazado en contacto con una efigie, puedes hacer que ese enemigo la recoja.

Las efigies son tesoros.

Maldición de podredumbre (Final de ronda): Al final de cada ronda, todos los combatientes que transporten una efigie o estén a 2” o menos de una o más efigies reciben una tirada de daño (1d6) contra su ARC.

Victoria (Final de partida): Al final de la partida, cada jugador obtiene 1 PG por cada efigie que transporten los personajes enemigos o que se encuentre en la mitad del campo de batalla del oponente.

Misión especial: Niebla mortal



Terribles energías místicas se congregan, consumiéndolo todo a su paso. Ambas bandas se congregan alrededor del último punto seguro.

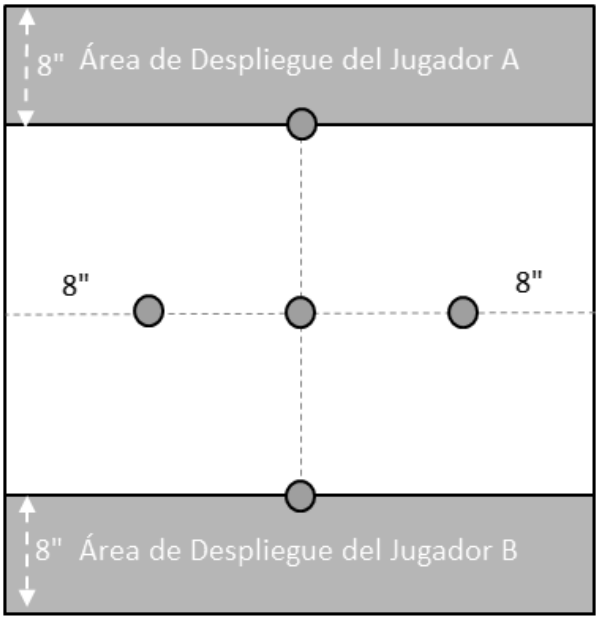
Avance de la niebla (Final de ronda): Al final de cada ronda, la niebla avanza 4” desde los bordes del campo de batalla. Después de puntuar cualquier misión secundaria, todos los combatientes que empiecen su activación dentro de la zona de niebla reciben una tirada daño contra su ARC, siguiendo la siguiente tabla:

Ronda	Niebla	Tirada de daño
1	-	-
2	4“ desde los bordes	2d6
3	8“ desde los bordes	4d6 y 1 herida automática
4	12“ desde los bordes	6d6 y 2 heridas automáticas

Victoria (Final de partida): Al final de la partida, cuenta cuantos PB suman los combatientes propios que no estén en *¡Retirada!* y estén fuera de la niebla. Los PG se reparten dependiendo de la diferencia entre los puntos de cada jugador.

Diferencia de PB	PG Ganador	PG Perdedor
0-4	3	3
5-8	4	2
9-12	5	1
13+	6	0

Misión especial: Reliquias misteriosas



El campo de batalla está salpicado por extraños objetos de aparente importancia. Hay que ir a por ellos, destruirlos y ver qué secretos esconden.

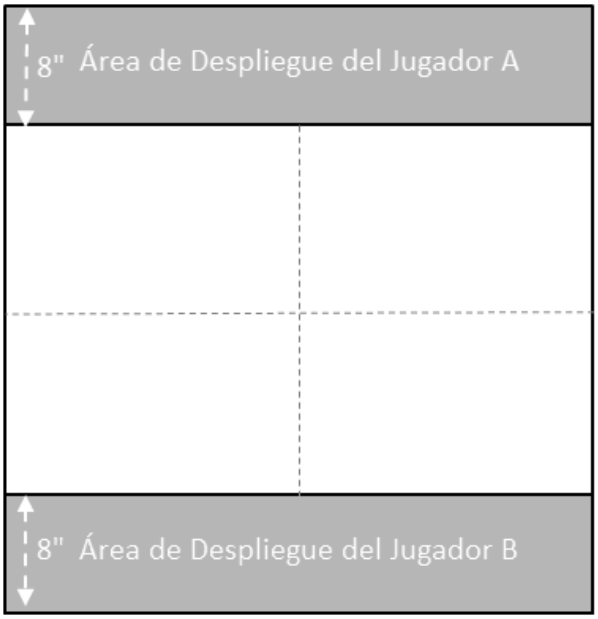
Relicarios: Los objetivos de este escenario, llamados relicarios, pueden ser objetivo de ataques como si fueran enemigos. Tienen CON 4, ARC 3 y HER 5 y ALT 0. Los relicarios siempre tiran 1d6 en las tiradas enfrentadas y no causan heridas, no pueden moverse por ninguna razón y además superan cualquier tirada de número objetivo que deban hacer.

Un combatiente en contacto con un relicario no cuenta como si estuviera en combate. Un combatiente en contacto con un enemigo y un relicario debe atacar al enemigo.

Cuando un relicario sufra su última herida se convierte en un tesoro, que puede recogerse de forma normal. Si sufre su última herida por un ataque cuerpo a cuerpo, el combatiente activo puede recogerlo automáticamente.

Victoria (Final de partida): Al final de la partida, cada jugador obtiene 1 PG por cada tesoro que transporten sus combatientes o que se encuentre completamente dentro de su área de despliegue, más 1 PG para el jugador que transporte más tesoros. Gana la partida el jugador con más PG.

Misión especial: Entrega de inteligencia



Dos bandas de mensajeros y sus escoltas se encuentran en el campo de batalla. Ambas deberán intentar cumplir su misión mientras intentan impedir que el rival cumpla la suya.

Elegir mensajeros (Antes del despliegue): Cada jugador elige y anota en secreto dos de sus combatientes para ser sus mensajeros.

Victoria (Final de partida): Al final de la partida, cada jugador revela quiénes eran sus mensajeros y obtiene:

- **1 PG** por cada mensajero en la mitad del campo de batalla del oponente pero fuera de su área de despliegue.
- **2 PG** por cada mensajero en el área de despliegue del oponente.
- **1 PG** por cada mensajero enemigo que haya sido retirado como baja.

MISIONES SECUNDARIAS

Para utilizar las **misiones secundarias** se necesitan **dos barajas de cartas numeradas del 1 al 10**, uno por jugador.

Tras determinar la misión principal, cada jugador **roba 3 cartas** de su baraja de misiones secundarias y **elige una para descartarla**. Las dos cartas que no se descarten son sus misiones secundarias para la partida y deben dejarse boca abajo en su lado de la mesa.

Cuando se cumplan los requisitos de una misión secundaria, el jugador puede revelarla para obtener inmediatamente **2 PG**, lo que se conoce como **puntuarla**. Estos PG se suman a los obtenidos por la misión principal al final de la partida, antes de determinar el ganador de la misma.

Opcional: *Draft* de misiones secundarias

Si se prefiere, puede utilizarse el sistema de *draft* para determinar las misiones secundarias. Este sistema puede llevar algo más de tiempo, pero da a los jugadores más interacción a la hora de elegir y descartar misiones.

Para utilizar este sistema de secundarias solo se necesita una baraja.

Tras determinar la misión principal, se revelan de la baraja de misiones secundarias **5 cartas** y se ponen al lado de la mesa boca arriba. Se hace una **tirada enfrentada a 1d6** entre ambos jugadores. El jugador que gane la tirada elige una de las 5 cartas y la **descarta**. A continuación, el otro jugador hace lo mismo.

Entonces, cada jugador **escoge en secreto** 2 misiones de las 4 restantes y las anota. Las misiones elegidas son las que el jugador debe intentar cumplir durante la partida.

Lista de misiones secundarias

1- Magnicidio

Se puntúa esta misión cuando el líder enemigo sea retirado como baja.

2- Demostración sangrienta

Se puntúa esta misión cuando el combatiente enemigo que no sea líder con mayor coste de PB (o cualquiera que esté empatado) sea retirado como baja.

3- Masacre

Se puntúa esta misión si, al final de la partida, hay más combatientes enemigos retirados como baja que aliados.

4- Convocación

Se puntúa esta misión si, al final de una ronda que no sea la primera, se tienen dos combatientes que no estén en combate en contacto con bordes opuestos del campo de batalla y en la mitad del campo de batalla de tu oponente.

5- Entregar informes

Se puntúa esta misión si, al final de la partida, se tiene un combatiente que no esté en combate completamente dentro del área de despliegue del oponente.

6- Posición dominante

Se puntúa esta misión si, al final de la partida, los combatientes aliados a 2” del centro del campo de batalla suman más PB que los del oponente.

7- Desafío

Se puntúa esta misión si, al final de cualquier ronda, dos combatientes aliados están en combate cada uno con un enemigo diferente que cueste más PB que ellos.

8- Superioridad

Se puntúa esta misión si, al final de cualquier ronda, un combatiente aliado está en combate con dos enemigos que sumen menos PB que él.

9- Golpe de mano

Se puntúa esta misión si, al final de cualquier ronda, se controla un objetivo o se transporta un tesoro que en la ronda anterior estuviera controlado por el oponente. Si la partida no cuenta con objetivos ni tesoros, se puntúa esta misión si se controla un cuadrante que estuviera controlado por el oponente en la ronda anterior.

10- El vacío

Esta misión no puede puntuarse.