

Ronda: \_\_\_\_\_ Jugador 1 (Ejército): \_\_\_\_\_ Jugador 2 (Ejército): \_\_\_\_\_ Turnos: \_\_\_\_\_

D3	D6	Objetivo	Descripción	Jugador 1			Jugador 2		
				Robado	Cumplido	Descartado	Robado	Cumplido	Descartado
1	1	Asegurar Objetivo 1	Controlar el objetivo 1 al final del turno		1			1	
1	2	Asegurar Objetivo 2	Controlar el objetivo 2 al final del turno		1			1	
1	3	Asegurar Objetivo 3	Controlar el objetivo 3 al final del turno		1			1	
1	4	Asegurar Objetivo 4	Controlar el objetivo 4 al final del turno		1			1	
1	5	Asegurar Objetivo 5	Controlar el objetivo 5 al final del turno		1			1	
1	6	Asegurar Objetivo 6	Controlar el objetivo 6 al final del turno		1			1	
2	1	Tras las líneas enemigas	Sí una de tus unidades que puntúan está a 12 UM del borde de tablero enemigo al final del turno		1			1	
2	2	Predominio	Controlar 3 marcadores de objetivos al final de tu turno		2			2	
2	3	Supremacía	Controlar 2 o más objetivos y al menos <b>el doble que tu rival</b> al final del tu turno		2			2	
2	4	Potencia de fuego	Destruir completamente 3 unidades enemigas o más durante la <b>fase de disparo</b>		2			2	
2	5	Sangre y agallas	Destruir completamente 2 o más unidades enemigas en la <b>fase de asalto</b>		2			2	
2	6	Sin prisioneros	Destruir completamente 3 o más unidades durante tu turno		2			2	
3	1	Hambriento de Gloria	Insinúa <b>un desafío</b> durante la fase de asalto o gana uno ya existente		1			1	
3	2	Cazador de brujas	Sí una unidad con la regla <b>psíquico</b> es completamente destruida		1			1	
3	3	Purgar el cielo	1 enemigo con la regla <b>Volador</b> o <b>CMV</b> es destruido durante el turno		1			1	
3	4	Asesinar	1 enemigo con la regla especial <b>personaje</b> es retirado como baja		1			1	
3	5	Demoliciones	<b>1 emplazamiento de artillería</b> o <b>edificio</b> es completamente destruido		1			1	
3	6	Caza mayor	1 enemigo <b>vehículo</b> o <b>CM</b> es destruido		1			1	

<b>Misión 1</b> Y y M	Grandes Cañones (5 objetivos de 3PV) Escalada Táctica (objetivos tácticos = núm turnos)
<b>Misión 2</b> A d V	Cruzada (4 objetivos de 3PV) Purgar y Controlar (objetivos tácticos = máx 3)
<b>Misión 3</b> A d G	Voluntad del Emperador (base de 4PV) Contacto Perdido (1 obj inicio, robar tantos como controlados)
<b>Misión 4</b> A d G	Reliquia (6PV) Botín de Guerra (objs = máx 3, objs asegurar no descartar + rival)
<b>Misión 5</b> A d V	Reconocimiento (3 objetivos de 1,2,3 PV) Punto Muerto (objetivos tácticos = máx 7-turno)
<b>Misión 6</b> Y y M	Cruzada (4 objetivos de 3PV) Contacto Perdido (1 obj inicio, robar tantos como controlados)

Diferencia de Puntos de Victoria	Puntuación del ganador	Puntuación del oponente
0	10	10
1-2	11	9
3-4	12	8
5-6	13	7
7-8	14	6
9-10	15	5
11-12	16	4
13-14	17	3
15-16	18	2
17-18	19	1
19+	20	0

Puntos Victoria	Jugador 1	Jugador 2
Primera Sangre (1PV)		
Señor de la guerra (1PV)		
Rompelíneas (1PV)		
Total PV Vórtice		
Total PV Eterna		
Aniquilación (máx 8)		
<b>TOTAL PV</b>		
<b>Puntuación Final</b>		

## Orden de las Acciones Pre-Partida

1. Tirar un dado. El ganador pone el primer **objetivo**. Los jugadores se alternan poniendo objetivos hasta que se han puesto todo, excepto para los objetivos de la Misión 3: La Voluntad del Emperador.
2. Tirar un dado. El ganador escoge **zona de despliegue**. En la Misión 3, el jugador que escoge el lado pone su objetivo primero.
3. Tirar para el **Rasgo del Señor de la Guerra**, empezando por el jugador que elige zona de despliegue.
4. Tirar para Regalos, Recompensas y demás tiradas de antes de la partida, empezando por el jugador que escogió zona de despliegue.
5. Tirar para **poderes Psíquicos**, empezando por el jugador que eligió zona de despliegue.
6. Tirar para ver si hay **combate nocturno**.
7. Tirar un dado. El ganador elige si **despliega** primero o segundo. Las fortificaciones se colocan durante el despliegue.
8. Tirar para desplegar **infiltradores**.
9. El jugador que desplegó primero **escoge quién empieza**.
10. Tirar para movimiento de **exploración**. Es cortesía preguntar a tu oponente si tiene algún movimiento de exploración antes de proceder al robo de la iniciativa. Si no se hace la pregunta y se tira el robo de iniciativa, deberá volver a lanzarse si el jugador en cuestión quiere hacer movimiento de exploración.
11. Tirar **para robar la iniciativa**.
12. Empezar a divertirse.