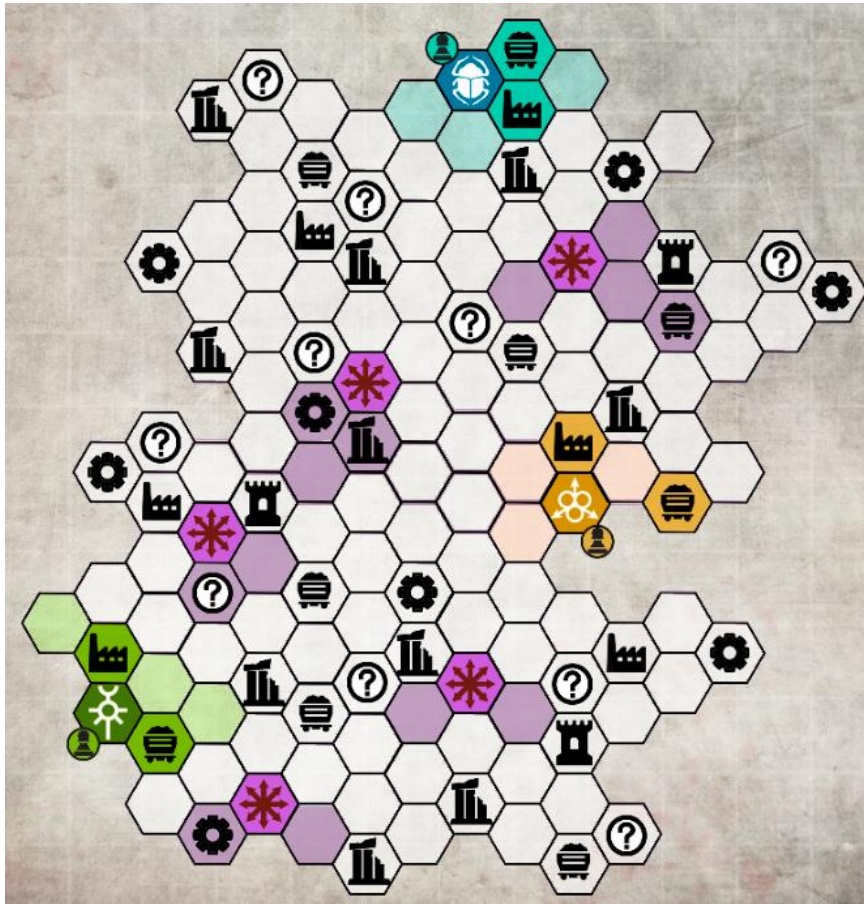


CAMPAÑA: SECTOR INVASIÓN

Las siguientes reglas son meramente orientativas. El reglamento se irá editando y mejorando a lo largo de la campaña según las necesidades de los jugadores.

Mapa de campaña



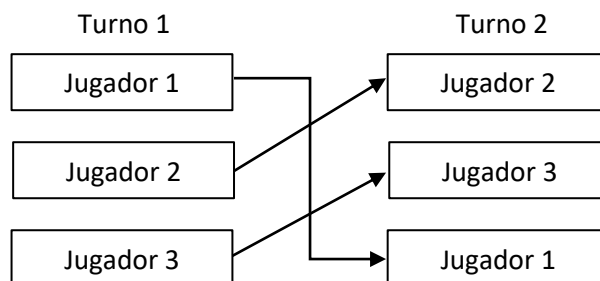
Secuencia de turno:

El turno consta de las siguientes fases:

1. Iniciativa
2. Evento
3. Tormentas de disformidad
4. Ronda de los jugadores

Iniciativa

El primer turno de juego, selecciona al azar el orden de iniciativa de los jugadores. Dicho orden se irá rotando a lo largo de la partida, de manera que el primer jugador de un turno pase a ser el último del turno siguiente.



Evento

El jugador con la iniciativa robará una carta de evento y se aplicarán los efectos. Por ejemplo:

“**Saqueadores orkos:** Elige 3 planetas generadores al azar que serán saqueados por incursiones orkas. Dichos planetas no pueden ser conquistados, y en caso de pertenecer a un jugador no generarán recursos.”

Tormentas de disformidad

El jugador con la iniciativa realizará una tirada (1d10) en la tabla de Tormentas de Disformidad por cada Núcleo de Disformidad, y se aplicarán los efectos.

En el mapa se encuentran varias Tormentas de Disformidad en grupos de color morado. El núcleo de la tormenta es de color morado oscuro y posee la marca del Caos. Cada tormenta solo puede poseer un núcleo.

Tabla de Tormentas de Disformidad	
Resultado	Efecto
1	Si la tormenta es mayor a 4 casillas, divide a la mitad el número de casillas (redondeando hacia abajo) de forma aleatoria. En caso negativo, elimina la tormenta.
2-3	Elimina 2 casillas de la tormenta de forma aleatoria.
4-5	Elimina 1 casilla a la tormenta de forma aleatoria.
6-7	Añade 1 casilla a la tormenta de forma aleatoria.
8-9	Añade 2 casillas a la tormenta de forma aleatoria.
10	Explosión de Disformidad: Añade 3 casillas a la tormenta de forma aleatoria y un nuevo núcleo en una casilla al azar del mapa de campaña. Después, tira de nuevo en esta tabla.

Ronda de los Jugadores

Cada jugador realizará su turno en orden de iniciativa. Los detalles de la Ronda de los jugadores se describen en la siguiente sección.

Rondas de juego

La Ronda de los Jugadores consta de las siguientes fases:

1. Naves
2. Conquista
3. Investigación y construcción

Naves

Cada una de las naves posee un perfil de atributo:

Corbeta			
Movimiento	Fuerza	Agilidad	Armadura
4	2	4	7





Fragata			
Movimiento	Fuerza	Agilidad	Armadura
3	3	3	8

Crucero			
Movimiento	Fuerza	Agilidad	Armadura
2	5	2	9

Nave de exploración			
Movimiento	Fuerza	Agilidad	Armadura
6	0	5	0

Las naves de exploración no generan área de control, pero pueden entrar dentro del área de control de otros jugadores. Son las únicas que pueden explorar las casillas de reliquia e incognita (tira en la tabla correspondiente. Si sufren daños, tira un dado. Con 1-4 son destruidas, con 5-6 son dañadas.

Cada nave está representada con un símbolo procedente del ajedrez:

	Corbeta
	Nave de reconocimiento
	Fragata
	Crucero

Movimiento

Durante la fase de movimiento las naves pueden moverse tantas casillas como su perfil de movimiento. No pueden finalizar su movimiento sobre otra nave o en una Tormenta de Disformidad.

Cada nave ejerce un área de control en las casillas adyacentes (color claro de la facción). Esta área se extenderá siempre que la nave avance, a menos que otro jugador ya ejerza área de control sobre la misma. Las naves tampoco ejercen área de control sobre casillas ocupadas por Tormentas de Disformidad.

Combate

Si dos o más naves se encuentran trabadas en su área de control, deberán combatir, huir, o finalizar su movimiento.

El combate sigue las siguientes reglas:

1. Se comparan ambas fuerzas y se lanzan los dados:

Diferencia de fuerzas		
Igual	Mayor	Doble o más
1 dado	2 dados	3 dados

2. El jugador con mayor fuerza (o en caso de ser iguales, el del turno actual), lanza los dados y elige uno de los resultados:

Tabla de batalla (1d6)	
Resultado	Efecto
1	La nave atacante sufre daños.
2	Ambas naves sufren daños
3	La nave defensora es empujada a una de las tres casillas en dirección contraria a la nave atacante (a elección del atacante). El atacante puede avanzar expandiendo su área de control.
4	
5	La nave defensora es empujada y sufre daños
6	

Si la nave defensora es empujada y no hay ninguna casilla libre (por ejemplo, debido a que haya una tormenta de disformidad o el borde del tablero), se deberá elegir una casilla libre. Si esto no es posible, la nave queda Perdida en la Disformidad o es destruida.

En caso de encontrarse múltiples naves, estas pueden apoyarse siempre que no se encuentren en el área de control de una nave defensora (distinta al objetivo). Suma +1 a la Fuerza por cada nave que apoye a la atacante. De la misma manera, el defensor puede apoyar con sus propias naves a la nave objetivo.

En caso de sufrir daños, la nave debe realizar una tirada de blindaje, que consiste en lanzar 2d6. Si el resultado es superior al blindaje, se realiza una tirada en la siguiente tabla:

Tabla de Tormentas de Disformidad (2d6)	
Resultado	Efecto
2-7	La nave queda inutilizada durante un turno.
8-9	La nave sufre daños graves y es necesario repararla (ver sección de Investigación y construcción).
10-12	La nave es destruida

Si una nave destruye a otra, tira en la Tabla de Mejora de Naves (1 sola vez). Los generales no son eliminados, aunque la nave sea destruida.

Las naves pueden intentar cruzar tormentas de disformidad, al intentarlo tira un dado y consulta la siguiente tabla:

Tabla movimiento a través de Tormentas de Disformidad (1d6)

Resultado	Efecto
1	La nave es destruida
2	La nave es dañada
3-4	La nave se pierde en la disformidad
5-6	La nave emerge de la disformidad sin daños

Tabla de perdidos en la disformidad (1d6)	
Resultado	Efecto
1-3	La nave es destruida
4	La nave es dañada
5	La nave reaparece en un punto aleatorio adyacente a la tormenta. Al azar, resta en 1 el valor de Movimiento, Fuerza o Agilidad de la nave.
6	La nave emerge de la disformidad sin daños en un punto aleatorio adyacente a la tormenta.

Escapatoria y agilidad

Las naves pueden escapar del combate alejándose de las áreas de control enemigas o tratar de avanzar a través del área de control de una nave enemiga (esquivando los ataques). Tira un dado y suma el número de naves enemigas, si el resultado es igual o menor al valor de agilidad de la nave, el chequeo tiene éxito. Este chequeo debe realizarse por cada casilla de movimiento que avance la nave perteneciente al área de control de otros jugadores.

Conquista

Las naves que finalicen su movimiento en un planeta, pueden conquistarlo (o explorarlo si son naves de reconocimiento).

Si el planeta no tiene dueño o pertenece a otro jugador, pero no posee ninguna o guarnición nave adyacente, es automáticamente capturado. En caso contrario se libra una batalla siguiendo las reglas de Batalla Terrestre. Si un general gana una batalla terrestre, tira en la tabla de General Victorioso (hasta tres veces por general).

Defender un planeta sin superioridad orbital es complicado. En caso de que el defensor no posea ninguna nave adyacente y el atacante si, se aplicará la regla de Apoyo Orbital. Si el atacante ataca con múltiples naves, se aplicará la regla de Múltiples Frentes. Una nave puede permanecer el turno adyacente al planeta que desea invadir para realizar un Bombardeo Orbital. En la próxima batalla, aplica un -10% de puntos a la lista enemiga (hasta un max de -30%).

En caso de tratarse de una nave de reconocimiento explorando una casilla de ruinas o inexplorada, se tira en la tabla correspondiente y se aplican los efectos.

Los iconos de ruinas o incógnita son los siguientes:



Ruina



Incógnita

Investigación y construcción

Existen cuatro tipos de recursos:



Materia prima



Producción



Factorías

Piedras arcanas

Durante esta fase, el jugador puede realizar cualquiera de las siguientes acciones:

1. Comprar o reconstruir naves.
2. Invertir en investigación para desbloquear nuevos slots de tropas.

Si no se ejecuta ninguna de las acciones anteriores, cada fabrica puede producir 1 recurso de Materia prima o producción a elección del jugador.


Comprar/reconstruir naves

Si se dispone de los materiales, el jugador puede comprar o reconstruir naves que aparecerán en el cuartel general:

Tabla de compra de naves		
Tipo de Nave	Materia prima	Producción
Corbeta	5	3
Nave de reconocimiento	6	4
Fragata	10	6
Crucero	15	9

Por otra parte, las naves que han sido dañadas pueden repararse por el siguiente coste:

Tabla de reparación de naves		
Tipo de Nave	Materia prima	Producción
Corbeta	3	2
Nave de reconocimiento	3	2
Fragata	5	3
Crucero	8	5

Adicionalmente, se pueden reclutar hasta 2 guarniciones. Las guarniciones pueden ubicarse en planetas y cuentan como un ejército defensivo. Al final de cada turno, puedes mover las guarniciones de un planeta a otro. Los bastiones () cuentan como una guarnición.

El coste es el siguiente:

Unidad	Materia prima	Producción
Guarnición	4	4

Investigación

De la misma forma, los jugadores pueden invertir en investigación que les proporcionarán nuevos slots de tropas para las batallas terrestres. Inicialmente, el número de slots de tropas son:

- 1 Cuartel General
- Cualquier número de Tropas de Línea.
- 1 Unidad de Élite.

Se permite un transporte asignado por cada escuadra.

Se pueden añadir nuevas unidades comprando los lots de investigación siguientes:

Tabla de investigación		
Tipo de Nave	Materia prima	Producción
+1 Cuartel General	3	3
+1 Élite	5	5
+1 Ataque Rápido	4	4
+1 Apoyo Pesado	7	6
+ 1 Volador	5	5
+1 Amo de la guerra	10	9

Además, en caso de disponerse de Piedras Arcanas, el jugador podrá comprar nuevas estrategias y hechizos. Las piedras arcanas no se obtienen del mapa de la misma forma que las Materias Primas y la Producción.

Cada Piedra Arcana permite comprar una estrategia o un hechizo nuevos.

Otras reglas

(otras reglas a explicar)

Anexo: Tablas de Campaña

Tabla de Evento (1d66)	
Resultado	Evento
11-12	Zaqueadores Orkos: Elige 5 asentamientos al azar del Sector (no fortificados). Esos asentamientos no producen recursos debido a que son asaltados por piratas orkos. Si alguno pertenece a un jugador, es opcional jugar una escaramuza para defender el planeta.
13-14	Flota Enjambre Tiránido: Traza una línea entre dos puntos aleatorios y limítrofes del Sector (bordeando Tormentas de Disformidad). Una Nave Enjambre Tiránida atravesará el sector recorriendo dicha línea (M4 F8 A2 S10). La flota atacará a toda nave que entre dentro de su área de control y saqueará cualquier planeta por el que pase (un turno inactivo).
15-16	Explosión de disformidad: Se generan 3 nuevas Tormentas de Disformidad en casillas aleatorias del mapa.
21-22	Nuevos rincones que descubrir: Añade 2 casillas incógnita y 1 de reliquia en casillas que no pertenezcan a ninguna facción de forma aleatoria.

23-24	Nuevas fuentes de poder arcano: Cada jugador recibe +1 Piedra Arcana.
25-26	La fuerza de la disformidad: Cada jugador, en orden de iniciativa, añade una casilla de Disformidad a una de las Tormentas de Disformidad en Juego. En caso de no haber ninguna, se creará una nueva Tormenta de Disformidad.
31-32	Sabotaje: Cada jugador tira un dado. Con un resultado de 4+ pueden sabotear un planeta enemigo, que no producirá durante un turno.
33-34	Mundo Forja: Añade una nueva fábrica al azar en un territorio no controlado por los jugadores.
35-36	No ocurre nada.
41-42	No ocurre nada.
43-44	Una nueva facción: Añade una nueva facción en uno de los planetas no controlados de forma aleatoria. Esta no moverá ni poseerá naves, pero es necesario conquistarla para controlar el planeta. Cuenta el planeta como si estuviese fortificado.
45-46	La disformidad mengua: Cada jugador, en orden de iniciativa, elimina una casilla de Disformidad a una de las Tormentas de Disformidad en Juego.
51-52	Asteroides: Un campo de asteroides atraviesa el sector. El movimiento y agilidad de las naves se reduce a la mitad redondeando hacia arriba durante el turno.
53-54	Portal Telaraña: Dos portales Eldar son descubiertos en dos planetas aleatorios del mapa. Ambos estarán comunicados, y los jugadores podrán atravesar de un punto al otro. Si vuelve a salir esta tirada, añade solamente 1 nuevo portal de telaraña.
55-56	La disformidad mengua: Cada jugador, en orden de iniciativa, elimina dos casillas de Disformidad a una de las Tormentas de Disformidad en Juego.
61-62	<p>Emisario Oscuro: Un emisario de los poderes de la disformidad ofrece un trato a cada señor de facción. Si el jugador acepta, el emisario oscuro comienza un ritual. Tira un dado:</p> <ol style="list-style-type: none"> La ritual falla: El emisario es absorbido por la Disformidad cuando realiza el ritual. El Emisario revienta en una enorme explosión de energía. El Líder de la facción queda herido y obtendrá -1 heridas en la próxima batalla terrestre. El poder tiene un precio: El líder es mutilado por los poderes del Caos a cambio de una fuerza extraordinaria. Suma 1 a la Fuerza, pero resta 1 al movimiento. Visión de futuro: El emisario muestra un futuro incierto al líder. En la próxima batalla, puedes revisar la lista de tu oponente antes de preparar la tuya. Desfiguración: El líder de la facción es desfigurado por los poderes del caos, que arrancan parte de su rostro a la vez que le inculcan un aura de terror. El líder resta -1 al liderazgo de las unidades enemigas a menos de 6'. Bendición de fuerza: Un poder ancestral penetra en cada músculo del líder y potencia sus sentidos, haciéndolo letal en combate. El Líder de la facción gana 1 Ataque. Bendición de conocimiento: Las Deidades del Caos dan favor a la causa. El líder pasa a ser psíquico (1 hechizo 1 dispersión) y obtiene el poder Castigo (1 Herida, 1d3 Heridas con 10+). En caso de ser psíquico, obtiene un +1 al lanzar el hechizo de Castigo. <p>En caso de que este evento ya haya tenido lugar, tira de nuevo en la tabla.</p>

63-64	Adeptus Munitorum: Un planeta fábrica de suministros es descubierto en tierra de nadie. Se juega una partida de escaramuza (con defensores Marines Espaciales). Quien gane obtiene +3 materias primas, +3 de producción y un artefacto arcano.
65-66	Refuerzos: Cada jugador obtiene una Corbeta o Nave de Exploración gratuita (si has alcanzado el límite de naves no recibes nada).

Tabla de mejora de naves (1d6)	
Resultado	Evento
1	No ocurre nada. Cuenta como si no hubieras tirado en la tabla de mejoras.
2	La nave obtiene +1 al movimiento.
3	La nave obtiene +1 a la agilidad
4	La nave obtiene +1 a la armadura
5	La nave obtiene +1 a la fuerza
6	La nave obtiene +2 de armadura y +1 a la fuerza, pero pierde 1 de agilidad y 1 de movimiento.

Tabla de exploración de casilla reliquia (1d10)	
Resultado	Evento
1	Fuerzas hostiles atacan la nave. Tira 1 dado, con un resultado de 1-2 la nave queda dañada.
2	No se encuentra nada útil.
3	No encuentras nada útil
4	Encuentras los planos de una nave perdida. Puedes sumar +1 a uno de los atributos de la próxima corbeta o fragata que construyas.
5	Alijo de armas: En tu próxima investigación de slots de ejército, resta -1 a la producción y -1 a la producción.
6	Obtienes +1 artefactos arcanos.
7	Obtienes +1 artefactos arcanos.
8	Obtienes +2 artefactos arcanos.
9	Obtienes +2 artefactos arcanos.
10	El explorador obtiene una reliquia de facción.

Tabla de exploración de casilla incógnita (1d10)	
Resultado	Evento
1	Fuerzas hostiles atacan la nave. Tira 1 dado, con un resultado de 1-2 la nave queda dañada.
2	No hay nada en esta casilla
3	No hay nada en esta casilla
4	Encuentras una casilla de Materias primas
5	Encuentras una casilla de producción
6	Encuentras una fábrica
7	Encuentras un bastión
8	Encuentras un astillero de naves (-1 al construir naves)
9	Encuentras un mundo forja (-1 a la investigación)
10	Encuentras un mundo colmena +5% en puntos en los combates.