

Luz, Fuego, Destrucción.

Al enemigo hay que vencer, luchando hasta el final.

Despliegue

El ganador de una tirada elige que jugador desplegara la primera unidad. El ganador de esta tirada también debe elegir su zona de despliegue, como se muestra en el mapa. Los jugadores despliegan sus ejércitos utilizando el método de unidades alternas.

PRIMER TURNO

Una vez que se completa el despliegue, el ganador de una tirada toma el primer turno. El jugador que haya terminado de desplegar su ejército primero añade un +1 a su tirada.

DURACIÓN DE LA PARTIDA

6 turnos.

CONDICIONES DE VICTORIA

Se puntuará de la siguiente manera:

- Cada unidad destruida por completo de mas de potencia de unidad 5 dará 2 puntos de victoria. Cada unidad que quede a la mitad o menos de sus efectivos iniciales al finalizar la batalla (redondeando hacia arriba), dará 1 punto de victoria.
- Cada personaje destruido dará 2 puntos de victoria. Si un personaje con montura (caballos no) es reducido a la mitad o menos de heridas (redondeando hacia arriba) al finalizar la batalla pero sobrevive, dará 1 punto de victoria.
- Cada monstruo destruido dará 1 punto de victoria.
- Cada maquina de guerra destruida dará 1 punto de victoria.
- Al final de la partida, quien puntué mas puntos de esta manera, sera el ganador.

El mundo puede ser una ruina...

Al inicio de cada **turno de jugador** se tirará un dado. Con un resultado de 5+ el

campo de batalla se verá afectado por el Caos causando uno de los siguientes efectos en otra tirada de 1d3:

- ¡Luz! Todos los ataques de proyectiles incrementan su alcance de disparo en 10um.
- ¡Fuego! El jugador activo elige uno de sus magos, que lanzara uno de sus hechizos automáticamente con fuerza irresistible. Podrá volver a lanzarse de la manera normal en su fase..
- ¡Destrucción! Ambos jugadores eligen aleatoriamente una unidad de su ejercito. Esa unidad recibe $1d3+1$ impactos de F4 con penetración de armadura -2.

