



CARTAS DE OBJETIVO

OBJETIVO 1

Cuando obtengas puntos por este Objetivo, una unidad amiga que esté a alcance Largo de la unidad que controle este Objetivo puede curarse 1 Herida +1 Herida adicional por cada fila que tenga destruida.

OBJETIVO 2

Cuando obtengas puntos por este Objetivo, una unidad amiga que esté a alcance Largo de la unidad que controle este Objetivo puede Avanzar hasta 3".

OBJETIVO 3

Cuando obtengas puntos por este Objetivo, un enemigo que esté a alcance Largo de la unidad que controle este Objetivo queda Espantado.

OBJETIVO 4

Cuando obtengas puntos por este Objetivo, un enemigo que esté a alcance Largo de la unidad que controle este Objetivo queda Vulnerable.

OBJETIVO 5

Mientras controles este Objetivo, aplica un +1 al tamaño de tu mano de Tácticas y roba una carta adicional cuando repongas tu mano.

OBJETIVO 6

Mientras controle este Objetivo, los Ataques cuerpo a cuerpo de esta unidad obtienen Ensañamiento.

OBJETIVO 7

Mientras controle este Objetivo, los Ataques cuerpo a cuerpo de esta unidad obtienen Feroz.

OBJETIVO 8

Mientras controle este Objetivo, los Ataques cuerpo a cuerpo de esta unidad obtienen Precisión.

OBJETIVO 9

Mientras controle este Objetivo, cuando esta unidad realice un Ataque cuerpo a cuerpo y antes de que se resuelva ese Ataque, el Defensor queda Debilitado.

OBJETIVO 10

Mientras controle este Objetivo, esta unidad siempre usa su valor de dados de Ataque más alto.



CARTAS DE MISIÓN

MISIÓN 1

Al final de la ronda, si controlas el Objetivo central, obtienes 2

MISIÓN 2

Obtienes 1 cuando una UNC enemiga reclame las zonas o del tablero de Tácticas.

MISIÓN 3

Obtienes 1 cuando una UNC enemiga reclame las zonas o del tablero de Tácticas.

MISIÓN 4

Obtienes 1 si tu oponente reclama una zona del tablero de Tácticas antes que tú.

MISIÓN 5

Obtienes 2 si destruyes al Comandante enemigo.

Si tu Comandante ha sido destruido, obtienes 1 si destruyes al Comandante enemigo.

MISIÓN 6

Obtienes 2 si, al final de la ronda, tienes al menos una unidad amiga no trabada en un Área de despliegue enemiga.

MISIÓN 7

Al final de la ronda, por cada enemigo trabado con tus unidades al que le queden menos filas que a la unidad con la que esté trabado, obtienes 1 pero hasta un máximo de 2 puntos en total.

A efectos de esta Misión, las unidades individuales tienen tantas filas como Heridas les queden.

MISIÓN 8

Al final de la ronda, puedes gastar 2 fichas de Estado de cada unidad Combatiente enemiga. Obtienes 1 por cada unidad de la que hayas gastado 2 fichas de Estado, pero hasta un máximo de 2 puntos en total.

MISIÓN 9

Una única vez durante esta ronda, cuando un enemigo destruya una unidad Combatiente amiga, pon 2 sobre ese enemigo. Obtienes esos 2 (retira la ficha tras hacerlo) cuando ese enemigo sea destruido. Esto ocurre aunque esta Misión sea descartada antes de que ese enemigo sea destruido.

MISIÓN 10

Al final de la ronda, obtienes 1 por cada Objetivo que controles en el lado del Campo de batalla de tu oponente.

MISIÓN 11

Cuando reveles esta Misión, si tienes menos que tu oponente, obtienes 1 y pasas a ser el jugador inicial.

MISIÓN 12

Al final de la ronda, obtienes 1 por cada Objetivo que controles.