

Escenarios

Contenido

0. Antes de nada.....	2
1 Parámetros de los escenarios.....	2
1.1 <i>La medida de la mesa</i>	2
1.2 <i>Duración</i>	2
1.3 <i>Escenografía</i>	2
1.4 <i>Tipo</i>	2
1.5 <i>Despliegue</i>	2
1.6 <i>Situación</i>	3
1.7 <i>Objetivos</i>	3
1.8 <i>Descripción del escenario</i>	3
2 Reglas de escenarios.....	3
2.1 <i>Reglas de cogida</i>	3
2.2 <i>Combatientes neutrales</i>	4
2.3 <i>Elementos de escenografía</i>	4
2.4 <i>Control de zona</i>	5
2.5 <i>Colocación de marcadores</i>	5
3 Escenarios.....	5
3.1 <i>¡Sin cuartel!</i>	5
3.2 <i>Tomar las posiciones</i>	5
3.3 <i>Los 4 puentes</i>	6
3.4 <i>Fragmentos de Luna</i>	6
3.5 <i>Los Espectros</i>	6
3.6 <i>Las bombas</i>	8
3.7 <i>Los 3 puentes</i>	8
3.8 <i>Escolta</i>	9
3.9 <i>Los portales</i>	10
3.10 <i>Los inmundos Krakens de la bahía de Zhoukoï</i>	10

0. Antes de nada

Es recomendable, para tus partidas de La Edad de las Escaramuzas, utilizar los escenarios. El objetivo de la partida estará más condicionado entonces por el escenario que por la eventual erradicación del ejército de tu rival... ¡puede que esta eliminación no garantice una victoria! Ese es todo el interés de los escenarios: hay que organizar la de progresión de las propias tropas de forma que cumplan por ellas mismas los objetivos del escenario impidiendo que lo haga el adversario.

La masacre del adversario no es forzosamente la solución en todos los casos. Será mejor y más útil tu sentido de la estrategia.

1 Parámetros de los escenarios

1.1 La medida de la mesa

Se recomienda (en la medida de lo posible) jugar a la Edad de las Escaramuzas en mesas cuadradas.

Según el caso, los valores en cm se indican X2/X3/X4/X5/X6.

X2 se usa en una partida a 200 PE, X3 a 300PE, etc.

1.2 Duración

+/- T turnos en relación con la duración van 2+1 turno por cada tramo incluso incompleto de 100 PE del formato de la partida.

1.3 Escenografía

El número de escenografía, salvo que se indique lo contrario incluye la escenografía del escenario y va entre:

4 y 6 para una mesa de 60*60 (200PE)

5 y 8 para una mesa de 75*75 (200PE)

7 y 11 para una mesa de 90*90 (200 à 400PE)

9 y 14 para una mesa de 120*120 (400 à 600PE)

Un elemento de escenografía cuyas dimensiones de base son menores a 6cm cuenta por medio elemento.

Nota: Durante un torneo, es recomendable jugar con mesas que tengan más o menos el mismo número de elementos de escenografía.

1.4 Tipo

Existen dos tipos de escenarios: Atacante/Defensor o Simétrico.

1.5 Despliegue

Descripción del tipo de despliegue que debe aplicarse. Los diferentes tipos de despliegue se indican aquí.

Salvo indicación en contra, a cada bando le corresponde un borde de la mesa, opuesto al bando adversario.

1.5.1 Batalla

La zona de despliegue de cada jugador es un rectángulo cuyo lado largo es el borde de la mesa de su bando. La distancia entre las zonas de despliegue es de 30/35/40/45/50cm.

1.5.2 Defensa/X

Reservado a escenarios del tipo Ataque/Defensa.

El defensor despliega en un cuadrado de 17,5/20/22,5/25/27,5 cm de lado centrado en la mediatriz de su borde de despliegue, con lados paralelos a este borde, a X cm del borde. El atacante se sitúa a más de 20/25/30/35/40 cm de cualquier combatiente adversario ya desplegado.

Mientras este despliegue esté en vigor, el defensor despliega juntas 2/3/4/5/6 cartas antes de hacer la tirada de táctica de despliegue (si no tiene tantas cartas, las despliega todas).

Si X es “Centro”, el cuadro de despliegue del defensor se sitúa en el centro de la mesa.

1.5.3 Batida

Batida se une a cualquier tipo de despliegue y se corresponde con una limitación en el despliegue de los combatientes: cada combatiente debe desplegarse a exactamente MOV (el propio) cm de un combatiente amigo representado por una carta diferente. Si un combatiente no puede respetar esta condición, se sitúa lo más cercano posible a la posición.

Los exploradores, los servidores de artillería y las maquinas de guerra están exentas de esta limitación de despliegue.

Ningún combatiente enemigo, incluso aquellos que tengan posibilidades particulares de despliegue (exploradores por ejemplo), puede desplegarse en una zona adversaria de tipo Batida.

1.6 Situación

Descripción del campo de batalla al principio de la partida. Indica en general la presencia de elementos de escenografía particulares del escenario, de combatientes neutros, etc.

1.7 Objetivos

Existen dos tipos de objetivos: Objetivo principal y Objetivos secundarios:

- Un objetivo principal da 2 puntos de victoria.
- Un objetivo secundario da 1 punto de victoria.

Los puntos de victoria se calculan al final de la partida. En caso de igualdad en la realización de un objetivo, ningún jugador gana los puntos de victoria.

1.8 Descripción del escenario

Descripción eventual de reglas específicas no indicadas por la situación de la partida.

2 Reglas de escenarios

2.1 Reglas de cogida

Un combatiente que termine o comience su activación en contacto con un peón puede adueñarse de él en ese momento. Esta cogida constituye una acción especial acumulativa.

Un combatiente que termine su activación junto a un peón que no pueda o no quiera cogerlo desplaza el peón al llegar al contacto, a un punto elegido por el jugador que

controla al combatiente. Un combatiente puede lanzar uno o más peones al principio y al final de su activación.

Un objeto puede describirse como pesado. Cualquier objeto pesado reduce en 2,5 cm la característica MOV de su portador. El valor de MOV de un combatiente puede reducirse a 0 de esta manera pero no puede tener un valor negativo.

2.2 *Combatientes neutrales*

Los combatientes neutrales se activan antes de cualquier otro combatiente, y después de la constitución de las secuencias de activación.

Si está libre, un combatiente neutro asalta al combatiente no neutral más cercano en su distancia de asalto. Si tiene línea de visión con su objetivo, el asalto es una carga.

Un combatiente neutral en combate coloca todos sus dados en ataque, con preferencia hacia el combatiente de VAL más elevado.

Un mismo combate no puede tener más de un combatiente neutral si tiene combatientes de bandos diferentes.

Si los combatientes de bandos diferentes están a la vez en contacto con un mismo combatiente neutral, y en contacto entre ellos, el separador de la melé elegirá si el combatiente neutral ataca a los dos bandos o solo a un bando. Así, el combate une 2 bandos:

- El combatiente neutral contra: todos los adversarios

o

- Un combatiente contra: el combatiente neutral y los combatientes enemigos.

Las pruebas de daños hechas a un combatiente neutral se resuelven de una en una y por turno por los combatientes que las hicieron. Las pruebas se resuelven en orden decreciente de INI de los combatientes volviendo al combatiente de mayor INI si quedan heridas por hacer por los combatientes y PV a perder por el combatiente neutral. Por ejemplo, Arkhos (INI 6) hace 2 pruebas de heridas a un Espectro con 6 puntos de vida. Un guerrero kératis (INI 3) hace también 2 pruebas de heridas a ese Espectro. Resolvemos la primera prueba de Arkhos que hace 3 puntos de daño. Resolvemos la primera tirada del guerrero kératis que hace 1 punto de daño. El Espectro tiene todavía 2 puntos de vida y quedan dos pruebas de heridas a resolver por lo que continuamos con la resolución y comenzamos de nuevo por Arkhos. Este hace 2 puntos de daño con su segundo ataque y mata al Espectro. No resolvemos la segunda prueba de heridas del guerrero kératis.

Si durante la resolución de daños de un combate, un combatiente es eliminado, el combatiente se considera eliminado por el que le ha hecho perder más PV durante la resolución de heridas. En caso de empate, se elige al de mayor INI.

2.3 *Elementos de escenografía*

Un elemento cuya base tiene uno o más segmentos perpendiculares cuya longitud es superior a 20cm y la longitud del otro superior a 10cm, cuenta como 2 elementos.

Los elementos deben situarse a más de 6cm unos de otros, y deben estar completamente incluidos en un disco central de diámetro igual a la longitud del lado de la mesa.

Un elemento con puntos de estructura puede ser cargado, pero no se considera un combatiente por esto. Un combatiente libre en contacto con uno de estos elementos puede combatirlo en la fase de combate, con los mismos dados de combate que si atacara a un adversario. Un elemento con puntos de estructura se considera que tiene DEF -3. Un combatiente trabado en contacto con escenografía que tiene puntos de estructura no lo cuenta para determinar el número de sus dados de combate, pero puede colocar sus dados de combate para atacarle.

2.4 Control de zona

Un ejército controla una zona mientras la suma del valor de combatientes de su bando presentes incluso parcialmente en esa zona sea superior a la suma de valores de combatientes de un bando enemigo presente incluso parcialmente en esa misma zona. Un combatiente a caballo sobre varias zona no cuenta más que para la zona donde está más presente.

2.5 Colocación de marcadores

Ciertos escenarios necesitan la colocación de marcadores.

Si el número de marcadores es impar, un marcador se coloca en el centro de la mesa.

Un número par de marcadores se colocan siguiendo la regla siguiente:

- se elige una **dirección** de forma aleatoria (dado de dispersión, etc.)
- se determina una **distancia** por la suma de lanzar dados según el tamaño de la mesa (60/75/90/120cm de lado): 5D6cm/6D6cm/8D6cm/10D6cm
- situamos el primer marcador a **distancia** cm del centro de la mesa en la **dirección** determinada.
- el segundo marcador se coloca simétricamente al primero respecto al centro de la mesa.

3 Escenarios

3.1 ¡Sin cuartel!

Duración: Normal

Escenografía: Normal

Tipo: Simétrico

Despliegue: Batalla

Situación: Normal

Objetivos:

- Objetivo principal: El jugador con el VAL de ejército restante superior o igual al doble del VAL de ejército del adversario cumple el objetivo principal. Los combatientes invocados no se cuentan en el VAL de ejército restante de un jugador.
- Objetivos secundarios:
 1. El jugador que elimina al comandante inicial adversario cumple el objetivo 1.
 2. El jugador que controla la zona neutral cumple el objetivo 2.

3.2 Tomar las posiciones

Duración: Normal

Escenografía: Normal

Tipo: Simétrico

Despliegue: Batalla

Situación: La zona de despliegue de cada jugador así como la zona central son divididas en 3 sectores rectangulares iguales.

Objetivos:

- Objetivo principal: El jugador que controla más sectores enemigos que el adversario controla de su bando cumple el objetivo principal.
- Objetivos secundarios:
 1. El jugador que controla más sectores neutrales que el adversario cumple el objetivo 1.
 2. El jugador que controla más sectores que el adversario cumple el objetivo 2.

3.3 Los 4 puentes

Duración: +1 turno

Escenografía: Normal

Tipo: Simétrico

Despliegue: Batalla

Situación: Un río (anchura = longitud de una carta), se extiende a lo largo de cada diagonal del terreno (hay dos ríos). Dividen el terreno en 4 sectores triangulares. Los ríos son terreno imposible. Para los elementales de agua, los ríos son terreno normal, donde ganan rapidez.

Un puente está compuesto por dos cartas unidas por su longitud.

En cada río, se colocan 2 puentes con su lado largo en el borde del río y a igual distancia del centro y de la esquina más próxima de la mesa.

Un vado se compone de una carta que une las dos orillas del río y es terreno difícil.

Colocamos 8 vados: 4 vados cada uno a igual distancia entre un puente y el centro del terreno y 4 a igual distancia entre un puente y la esquina de la mesa. Los vados no cuentan para determinar el número de escenografía adicional a colocar.

Objetivos:

- Objetivo principal: El jugador que controle más sectores que su adversario entre los 4 sectores delimitados por los ríos (Los puentes no cuentan) cumple el objetivo principal.

- Objetivos secundarios:

1. El jugador que controla más puentes cumple el objetivo 1.

2. El jugador que controla el sector que contiene la zona de despliegue enemiga mientras la suya no está controlada por un adversario, cumple el objetivo 2.

3.4 Fragmentos de Luna

Duración: +1 turno

Escenografía: Normal

Tipo: Simétrico

Despliegue: Batalla y Batida

Situación: Los Fragmentos de Luna se colocan según la regla de colocación de marcadores. Su número es de 1 + 1 por tramo de 100 PE de valor del ejército. Un mismo combatiente puede llevar un máximo de POT Fragmentos. Los fragmentos de luna son objetos pesados.

Objetivos:

- Objetivo principal: el jugador cuyos combatientes llevaron más fragmentos de luna a su zona de despliegue cumple el objetivo principal.

- Objetivos secundarios:

1. El jugador cuyos combatientes llevaron al menos dos veces más fragmentos de luna que su adversario cumple el objetivo 1. Los fragmentos llevados a la zona de despliegue enemiga no cuentan.

2. El jugador que controla la zona neutral cumple el objetivo 2.

3.5 Los Espectros

Duración: Normal

Escenografía: Normal

Tipo: Simétrico

Despliegue: Batalla

Situación: Los bornes tenebrosos se colocan siguiendo la regla de colocación de marcadores.

Su número es de 1 + 1 por tramo de 100 PE de valor de ejército. Estos marcadores son los bornes tenebrosos de los cuales surgen los espectros mientras los combatientes se encuentran a su alrededor.

Descripción:

Los bornes son una zona de sensibilidad de 10/12,5/15/17,5/20cm (desde el centro del borne). En el mantenimiento de cada turno, en la posición del borne cuya zona de sensibilidad contiene más VAL (Si un combatiente está completamente en más de una zona de sensibilidad a la vez, su VAL se cuenta solo para el borne del que está más cerca), un espectro aparece.

Los exploradores no se cuentan si están trabados, o si fueron detectados este turno. Si un espectro sale de un borne, no puede salir ninguno más.

Espectro, 2

- X X+2 2X+2 X/2+2 2X-1 - X+4 X+2 -, Muerto viviente, Etéreo

El tamaño del espectro depende del valor de X: infantería si $X \leq 3$, criatura si $X=3$ o 4, gran criatura si $X > 4$.

Especial: el espectro está inmunizado a todos los efectos de juego cuya fuente sea externa a su zona de sensibilidad.

El valor de X es igual al VAL presente en la zona de sensibilidad en el momento de salida del borne, dividido por 20, redondeado hacia arriba (MAX X=6).

Por cada tramo incompleto de 20PE por encima de 120 PE en su zona de sensibilidad al momento de salir, el zombie tiene 1PV de más.

Un combatiente gana X marcadores de “fuerza” por punto de daño hechos a un espectro.

Por cada herida hecha a un combatiente que lleva uno o más marcadores de fuerza, 1 marcador de fuerza pasa de la víctima a la fuente de la prueba de heridas correspondiente. Las heridas infligidas pueden ser superiores al número de puntos de vida que le queden al combatiente.

Objetivos:

No hay objetivos principales ni secundarios.

El número de marcadores de fuerza llevados por los combatientes de cada jugador se divide por 6/10/15/21/28

Nota: si el número de marcadores de “fuerza” presentes en la mesa divididos por 4 es superior a 6/10/15/21/28, divide por el número de marcadores de fuerza en la mesa dividido por 4, en lugar de dividir por 6/10/15/21/28.

El resultado se redondea hacia el más cercano para obtener el número de puntos de victoria obtenidos. En caso de múltiplos de 0.5, redondear hacia arriba para el jugador que tiene más VAL en las zonas de sensibilidad, y hacia abajo para su adversario (si están en igualdad, redondear hacia abajo para los dos jugadores)

Ejemplo 1: Sylvain y Manu se enfrentan en el escenario “Los Espectros”, en formato 200PE. El total de marcadores de fuerza llevados por los combatientes de Sylvain es de 14, el de Manu es de 8. El total de marcadores de la mesa es de 22, $22/4 = 5$, 5 no es superior a 5, con lo que se dividen entre 6.

Sylvain divide 14 entre 6, que hace 2,33 puntos, se redondean a lo más cercano y da 2 puntos de victoria. Manu, que tiene 8 puntos de victoria, que divididos entre 6 da 1,33, redondea a lo más cercano obteniendo 1.

Ejemplo 2: En una partida a 400PE en este escenario, Sylvain tiene 25 marcadores mientras Manu ha obtenido 45. El total es de 70 marcadores, divididos entre 4, da 17,5 que es superior a 15. Entonces dividirán entre 17,5 en vez de 15. $45/17,5=2,57$ que son 3 puntos para Manu, y $25/17,5=1,43$ que es 1 punto para Sylvain.

3.6 Las bombas

Duración: Normal

Tipo: Simétrico

Despliegue: Batalla

Situación: se colocan 6 bombas en el terreno: 2 en cada zona (zona neutral y zonas de despliegue). Por turnos, los jugadores colocan las bombas de la zona central, y las bombas de una zona de despliegue, y luego las bombas de la otra zona de despliegue. El jugador que pone la primera bomba se determina por una prueba de desempate. Las bombas deben situarse al menos a 20/25/30/35/40cm las unas de otras.

Descripción: Las bombas tienen una zona de sensibilidad de 5/7,5/10/12,5/15cm. Para controlar una bomba, hay que controlar su zona de sensibilidad.

Según el formato jugado, una bomba explota durante el mantenimiento (resolución de efectos negativos) en los turnos que se indican:

200PE: 1/2/3

300PE: 1/3/4

400PE: 2/3/5

500PE: 2/4/6

600PE: 3/5/7

Los mantenimientos que eventualmente no se resuelvan por cuestión de tiempo, se resuelven sucesivamente al final de la partida, justo antes de calcular los puntos de victoria de cada jugador. Atención, todos los efectos a resolver durante los mantenimientos deben resolverse (regeneración/X, efímero, etc.)

La bomba que explota es aquella cuya zona de sensibilidad contiene más VAL

En caso de igualdad, es la bomba más alineada con el centro del terreno la que explota.

La explosión produce una prueba de daños de FUE 10-X, donde X es la distancia en cm que separa al combatiente del centro de la bomba.

Ningún combatiente puede desplegarse fuera de su propia zona de despliegue. La distancia de detección de los exploradores en este escenario disminuye 5cm (mínimo 2,5cm) porque los combatientes están ocupados intentando no pisar una mina.

Un explorador no es detectado si entra en una zona de sensibilidad, pero sí lo es si la bomba de esa zona de sensibilidad explota.

Objetivos:

- Objetivo principal: El jugador que controla más bombas cumple el objetivo principal.

- Objetivos secundarios:

1. El jugador que controla la zona central cumple el objetivo 1.

2. El jugador que controla una bomba situada en la zona de despliegue enemiga cuyo adversario no controla ninguna en su zona cumple el objetivo 2.

3.7 Los 3 puentes

Duración: +1 turno

Tipo: Simétrico

Despliegue: especial. Cada combatiente debe desplegarse en un triángulo a más de 15/17,5/20/22,5/25cm de la diagonal sobre la que se sitúa el río (así la distancia entre las zonas de despliegue es la misma que para un despliegue de batalla). El borde de despliegue de un jugador se considera como los bordes de la mesa que forman su triángulo de despliegue.

Situación: Un río (ancho = longitud de una carta), está situado a lo largo de una de las diagonales del terreno. El río es terreno imposible y divide el terreno en 2.

Para los elementales de agua, el río es terreno normal, donde ganan rapidez.

Un puente está compuesto por dos cartas unidas por su longitud. Un puente se coloca en la mitad del río. Otros dos puentes se colocan en el río simétricamente respecto al centro a 6/9/11/16 cm de la esquina de la mesa más próxima.

Un vado se compone de una carta que une dos orillas del río, y es un terreno difícil.

Un vado se coloca a igual distancia entre cada puente lateral y el puente central.

Objetivo principal:

El jugador que controla más puentes cumple el objetivo principal.

Objetivos secundarios:

1. El jugador que controla al menos un puente lateral más que el adversario cumple el objetivo 1.
2. El jugador que controla la zona de despliegue enemiga sin que el adversario controle la suya cumple el objetivo 2.

3.8 Escolta

Duración: normal

Tipo: Simétrico

Despliegue: batalla.

Situación: 2 Rehenes (POT 1) por bando, que se unen al ejército. Se elige una carta de escolta por rehén. Los combatientes representados por la carta de escolta deben terminar su activación a 5/7,5/10/12,5/15 cm o menos del rehén. Si por alguna razón u otra no pueden terminar su activación a buena distancia del rehén, deben acercarse lo más posible (incluido intentar utilizar los efectos místicos u otros que puedan generar ellos mismos y que puedan ayudarles).

El VAL de una carta de escolta no puede superar un cuarto del formato jugado.

Los familiares y los portadores de armas no se cuentan en el VAL del escolta, y no sufren la limitación a su desplazamiento.

Una carta que representando a un músico o un portaestandarte no puede ser una carta de escolta.

Los parias no pueden formar parte de una carta de escolta, salvo en un ejército de parias.

Los combatientes invocados no se cuentan en el VAL de la escolta, pero deben limitar su desplazamiento.

Rehén, 1

10 X X/X X/X X X X Instinto de supervivencia, Aguerrido/COR, Insensible/X

X es igual al formato jugado dividido por 100.

Especial: Los rehenes pueden salir del terreno por el borde enemigo.

Un rehén depende de la carta de su escolta pero no tienen ningún solo de esa carta. Se activa junto a los otros miembros de su carta.

Los únicos efectos que pueden afectar a los rehenes son las pruebas de daños.

Nota para los jugadores de confrontation: un rehén puede hacer asaltos.

Objetivo principal:

El jugador que hace salir más rehenes por el borde enemigo cumple el objetivo principal.

Objetivos secundarios:

1. El jugador que hace salir el primero un rehén por el borde enemigo mientras un adversario no lo consiga en el mismo turno, cumple el objetivo 1.
2. El jugador que tiene mayor VAL de escolta cumple el objetivo 2.

3.9 Los portales

Duración: normal

Tipo: Ataque/Defensa

Despliegue: defensa/centro

Situación: Un portal es representado por una carta sobre su borde corto. Un portal se sitúa en el centro del terreno y otros 4 se sitúan en el terreno, entre el centro y cada esquina de la mesa, siendo 5 en total en el terreno.

Estos portales son numerados del 1 al 5, comenzando por el central y girando en el sentido de las agujas del reloj. Mientras un combatiente traspasa un portal (termina un desplazamiento en contacto), se retira de la mesa, y lanza 1D6, y puede colocarse en contacto con el portal numerado como indica el dado. O puede decidir permanecer en el terreno. El resultado del dado es aumentado o disminuido de 0 a 1 punto y se pone al lado de la miniatura. Durante el siguiente turno, justo después de la determinación del táctico (comenzando por el no táctico) el jugador podrá declarar que el combatiente entra en juego ese turno (se coloca inmediatamente en contacto con el portal indicado por su dado), o permanece en suspense. En el primer caso, puede escoger aumentar o disminuir el resultado del dado en 1 punto. Si un combatiente no está situado como para hacer contacto con un portal o si ya hay una POT de 4 o más en contacto con el portal, no puede traspasar ese portal (ni para entrar ni para salir).

Nota: no es posible traspasar un portal durante la fase de despliegue.

Llamamos zona de transferencia a un radio de 5/7,5/10/12,5/15 cm alrededor de la mitad de la base de cada portal exterior o de 10/12,5/15/17,5/20 cm del portal central.

Objetivo principal:

El jugador que controla la zona de transferencia central cumple el objetivo principal.

Objetivos secundarios:

1. El jugador que controla más zonas de transferencia laterales cumple el objetivo 1.
2. El jugador que controla más zonas de transferencia cumple el objetivo 2.

3.10 Los inmundos Krakens de la bahía de Zhoukoï.

Duración: +1 turno

Escenografía: normal

Despliegue: Batalla

Situación: Un río circular de ancho 10cm y de X cm de radio interior, donde X es igual a la longitud de la mesa dividida entre 6. El disco así formado en el interior de este río se llama la isla de los Krakens. El río es terreno imposible. Para los krakens y los elementales de agua, el río es terreno normal, y ganan rapidez.

El número de Krakens es igual al número de PE jugados dividido entre 100.

Los dos primeros Kraken se despliegan en la línea media. Los otros se despliegan según las reglas de colocación de marcadores pero junto al río circular por parejas de krakens.

Kraken, 2

10 5 5/11 4/8 - 8/6 miembro suplementario/6

Peana de Titán (10*10cm), POT 3, 6PV.

Especial:

- Cuando sea eliminado y deba retirarse de la mesa, la peana del Kraken permanece en su sitio en la mesa (incluso si el Kraken muere y no es más que un elemento de escenografía, y un terreno difícil). Los Krakens se activan primero, y asaltan a los combatientes que tienen mayor VAL y a distancia de asalto (carga si hay línea de

visión). Si ningún combatiente está a distancia de asalto, el Kraken permanece en el río y se desplaza 3D6cm+2 en la dirección del Kraken más alejado de él. Si no estaba en el río se dirige al centro de la isla de los Krakens (se detiene en el río si lo atraviesa).

- En combate, un Kraken solo ataca, principalmente al combatiente de mayor VAL.

Cada Kraken contiene una perla negra en cada uno de sus dos ojos

Recuperar una perla negra se hace en contacto y es una acción acumulativa. Para conseguirlo, hace falta ganar un desafío MIE/COR lazado por el Kraken muerto (tomamos el MIE del Kraken como 6).

No es posible recuperar más perlas negras durante la activación de un mismo combatiente.

Objetivo principal:

El jugador que cuente con más perlas negras llevadas a la isla de los Krakens cumple el objetivo principal.

Objetivos secundarios:

1. El jugador que lleva más perlas a su zona de control cumple el objetivo 1.
2. El jugador que llevó más perlas cumple el objetivo 2.