

ESCEENARIO: HOLLANDO LAS TIERRAS IMPÍAS



¿Quieres hacer una demo de Warmonger y no sabes qué escenario usar? ¿Ya has hecho demos pero estás harto de que se quieran jugar los 6 turnos?

Bienvenido a este escenario especialmente pensado para que alguien nuevo se haga al juego vea un poco de todo, pero tampoco se eternice la cosa.

ESCENOGRAFÍA Y OBJETIVOS

Obviamente intenta hacer una mesa que sea equilibrada. Al contrario que en Punkapocalyptic las armas a distancia no son tan potentes, por lo que aunque es importante que haya elementos para cubrirse, es buen momento para probar algún tipo de terreno diferente con distintos elementos de escenografía.

Debe colocarse en el centro de la mesa una pieza de escenografía de unos 10 cm de diámetro que represente lo que mejor te venga dependiendo de la que tengas disponible. Puede ser un ídolo, un árbol sagrado, un altar... Se considera un elemento de escenografía grande de protección media.

Además, deberán colocarse otros 4 objetivos de 25 mm diámetro (así a las malas hasta te sirven peanas o marcadores), a una distancia de 15 cm del centro de la mesa hacia cada una de las esquinas, que representen menhires, lugares de ofrendas...

REGLAS

Se jugarán 3 Turnos de juego nada más y cada bando tendrá 3 cartas de Runas de Perdición en lugar de 6. Que la cosa es aprender, no quedarse a jugar toda la tarde.

El objetivo de cada banda es controlar los 4 objetivos pequeños, a la par que puede intentar beneficiarse del objetivo central, e incluso destruirlo.

Una miniatura que pueda controlar objetivos puede controlar los objetivos pequeños siguiendo las reglas habituales.

Una vez por Turno, una miniatura que pueda controlar objetivos en contacto con el objetivo central puede gastar 1 Acción con un gasto de los PD que elija, que le darán una u otra ventaja:

- 1 PD: elige a una miniatura enemiga y esta ganará 3 marcadores de Pavor.
- 2 PD: robará una carta al azar de Runas de Perdición que se unirá a su mano.
- 3 PD: un rayo saldrá del cielo y una miniatura enemiga no trabada en Combate sufrirá un impacto de Fuerza 5 y Penetración 3.

Una miniatura cualquiera, puede atacar al objetivo central. Si está en contacto lo impactará automáticamente. Si le Dispara tendrá un +2 a su Precisión para impactarle. El objetivo tiene Dureza 3 y se destruirá si se le hiere 3 veces.

CONDICIONES DE VICTORIA

Al finalizar cada Turno de juego los objetivos pequeños controlados por una banda le concederán 1 punto de victoria cada uno.

Si una banda ha destruido el objetivo central (asestándole su última herida), le concederá 3 puntos de victoria.

Resultará ganador el bando que haya conseguido más puntos de victoria. Si ambos bandos terminan con los mismos puntos, se considerará que la partida ha finalizado en empate.