

## **LOS ESCENARIOS A JUGAR SON:**

### **1ª RONDA:**

Raudos os dirigís al campo de batalla, un lugar arrasado y con claros restos de antiguas batallas, al llegar allí otros ejércitos se posicionan a vuestro lado, la tensión es palpable entre vosotros, los comandantes acceden al frente de sus ejércitos, en ese momento los Dioses medios aparecen entre los comandantes y les indican las posiciones a tomar en el campo de batalla, otro comandante ha sido seleccionado junto a ti, parece ser que esta vez tendrás un aliado....

**OBJETIVO PRINCIPAL:** Asegurar. Obligado colocar una enorme columna en el medio del tablero.

**OBJETIVO SECUNDARIO:** Cortar la cabeza al ejército.... Matar al general y al abanderado. Si se consigue eliminar a alguno de ellos se conseguirá 1 pv extra....

#### **REGLAS ESPECIALES:**

Aquel que domine la columna, obtendrá para su ejército mientras la tenga controlada la regla de vicio. Sólo para su ejército no para su aliado.

**Parejas:** se sortea las parejas tirando 1d6 cada Señor de la guerra, los dos de mayor numeración contra los dos de menor numeración.

### **2ª RONDA:**

Tras la batalla, los Dioses medios aparecen entre vuestro ejército apartando a los soldados, y tras unos extraños movimientos con sus brazos hacen aparecer dos agujeros en mitad del campo de batalla, dos portales mágicos, indican a los vencedores entren por un portal y a los perdedores les indican por el otro, con ciertas dudas os introducís en él, y el agujero os lleva hasta otro campo de batalla de similares características, 6 grandes portales mágicos como el que habéis llegado se distribuyen en el campo de batalla, otro ejército está a vuestro lado, por el momento será vuestro aliado.... La batalla ha de comenzar.

**OBJETIVO PRINCIPAL:** Eliminación.

**OBJETIVO SECUNDARIO:** Dominar el centro.

**REGLAS ESPECIALES:** Portales, 5 portales mágicos aparecen numerados por el campo de batalla, aquella unidad que se meta por uno de los portales, saldrá por otro al azar, tira 1d6 y coloca la unidad a la salida del portal con dicha numeración, salvo el 1 la unidad se perderá en los caminos mágicos de los portales y desaparecerá para siempre.

**Parejas:** se sortea de nuevo las parejas tirando 1d6 cada Señor de la guerra, los dos de mayor numeración contra los dos de menor numeración.