

ESCENARIO 1: EL OTRO LADO DEL RÍO

LAS TROPAS ENEMIGAS SE HAN ENCONTRADO EN LA ZONA DE COMABATE, TRAS DESEMBARCAR VEN QUE A LA ISLA LA CRUZA UN RIO, SE VEN VARIOS VADOS POR DONDE CRUZAR EL RÍO, ES DE VITAL IMPORTANCIA LLEGAR AL OTRO LADO PARA AVANZAR HASTA TU GRAN WARLORDS Y CERRAR EL REPLIEGUE ENEMIGO, UNO DE TUS SOLDADOS LLEVA UN IMPORTANTE MENSAJE PARA EL.

DESCRIPCIÓN: El escenario se juega según el gráfico adjunto.

DESPLIEGUE: Primero despliega el JUGADOR 'A' sus fuerzas. Luego lo hace el JUGADOR 'B'. El JUGADOR 'A' empieza la batalla.

DURACIÓN DE LA PARTIDA: 7 TURNOS

REGLAS ESPECIALES:

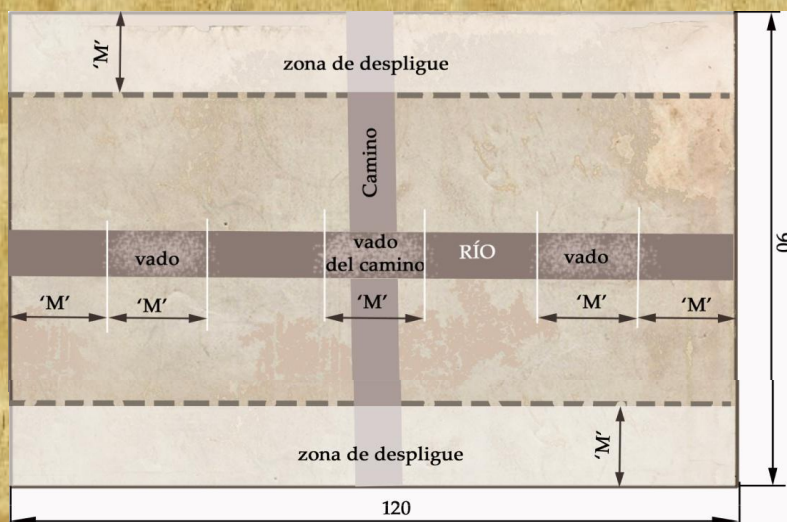
1. Una miniatura se considera en el camino sólo con que el borde de su base toque el mismo.
2. Las unidades cuyas miniaturas estén todas en el camino pueden mover por él añadiendo 'S' a su movimiento, siempre que todo su movimiento se realice por él.
3. El movimiento por cualquier otra parte del río que no sean sus vados, se reduce a 'VS' teniendo que gastar una activación 'extra' para salir de él. Esta activación 'extra' no genera fatiga.
4. Si una unidad combate dentro del río perderá 1 punto de armadura y al finalizar el combate tomará dos fatigas en lugar de una.
5. Una unidad se considera todavía dentro del río si una de sus miniaturas toca con su base el mismo.
6. El vado central se considera continuación del camino. Si alguna miniatura mueve fuera de él, toda la unidad se considerará que cruza por el río asumiendo las reglas del punto 3.
7. Los vados laterales se consideran terreno por el que se puede mover con normalidad, siempre y cuando todas las miniaturas de la unidad lo hagan por él. De lo contrario se entenderá que cruzan por el río asumiendo las reglas del punto 3.

CONDICIONES DE VICTORIA:

-Se consigue un punto de victoria si al final de la partida, cada jugador cuenta sus Puntos de Victoria. Al contrario que en otros, los PVs en este escenario no se consiguen por matar miniaturas enemigas, sino por las miniaturas de tu Banda que estén en el lado opuesto del río al final de la partida. Cada miniatura al otro lado del río (en la mitad de la mesa del enemigo) cuenta para conseguir PVs, basándose en el modo descrito en este capítulo (por ejemplo, tu Señor de la Guerra te da 3 PVs, cada Guardia 1 PV, 1 PV por cada dos Guerreros, etc.).

-Se consigue un punto extra: Cada jugador declarará dos unidades como portadoras de un mensaje para su gran warlords, en secreto escribirá en un papel, de forma inequívoca, cuál de las dos es un señuelo y cual la unidad que en verdad porta el mensaje. Si un jugador logra sacar la unidad con el mensaje por el borde opuesto a su despliegue y antes de concluir el turno 7. Ganará un punto extra y si logra eliminar la unidad portadora del mensaje enemiga se obtendrá otro.

LA UNIDAD MENSAJERA NO PODRÁ SALIR DEL TABLERO MIENTRAS TENGA MARCADORES DE FATIGA.



ESCENARIO 2: ¡Dominad la aldea!

UNA ALDEA ABANDONADA SE ENCUENTRA EN EL CAMINO DE TUS FUERZAS, LA POSICION BIEN PODRIA FORTIFICARSE Y LOGRAR CONSTRUIR UN FUERTE PARA TU GRAN WARLORD Y DESDE ALLI DOMINARIAS GRAN PARTE DEL TERRITORIO DE LA ISLA.

DESCRIPCIÓN: El escenario se juega según el gráfico adjunto.

DESPLIEGUE: Los jugadores lanzan un d6. Los jugadores despliegan una a una y de forma alterna sus unidades, empezando por el jugador con el resultado más alto. Al concluir el despliegue los jugadores lanzan otro d6. Comienza la batalla el jugador con el resultado mayor en su tirada.

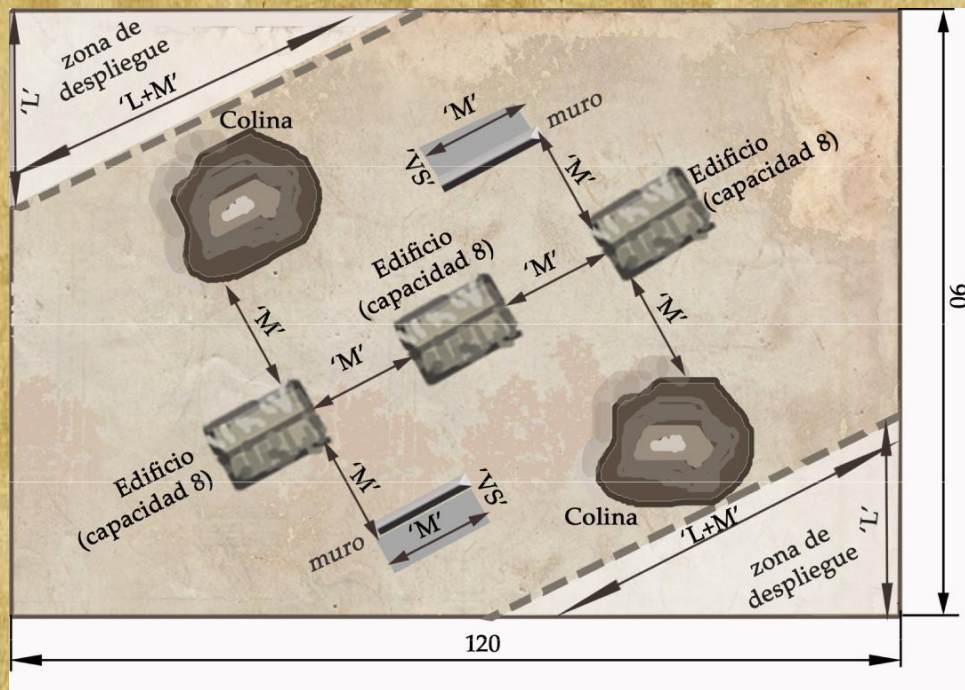
DURACIÓN DE LA PARTIDA: 7 TURNOS

REGLAS ESPECIALES:

1. Los edificios podrán ser ocupados por unidades de hasta 8 miniaturas y siempre que vayan a pie.
2. Los edificios dan cobertura pesada a sus ocupantes. El resto de reglas sobre edificios son las propias del reglamento de SAGA.
3. Los muros se consideran un área de terreno que otorga cobertura ligera y de las dimensiones indicadas en el mapa esquemático. Se pueden beneficiar hasta 8 miniaturas de una sola unidad de dicha cobertura. El resto de las miniaturas se considerarán fuera de la misma y los primeros impactos que recibiesen serán para ellas. Los jinetes no reciben ningún tipo de cobertura por los muros aunque pueden ocupar el área mencionada.
4. Unidades de caballería no pueden ocupar las casas.

CONDICIONES DE VICTORIA: Gana el jugador que tenga más PV. Al final de la batalla. Se atenderá a las siguientes reglas:

1. Un jugador gana 1 PV por cada casa ocupada al final del turno del oponente.
2. Una casa no se considera ocupada si una unidad enemiga se encuentra a 'VS' de la misma.



ESCENARIO 3: TODO ESTÁ PERDIDO (partida para 4 jugadores) OPCIONAL DEPENDIENDO DEL N° DE JUGADORES

LA BATALLA ESTÁ PERDIDA. LA ÚNICA ESPERANZA ES EMPRENDER LA HUIDA... YA SE LUCHARÁ OTRO DÍA, ES MEJOR SALVAR AL MAYOR NUMERO DE GUERREROS POSIBLES PARA REFORZAR AL GRAN WARLORD QUE PERDER TODO TU EJERCITO EN VANO. PARA ELLO HAY BARCOS VARADOS EN LAS COSTAS SUBE A TUS HOMBRES A UNO DE ELLOS.

DESCRIPCIÓN: El escenario se juega según el gráfico adjunto.

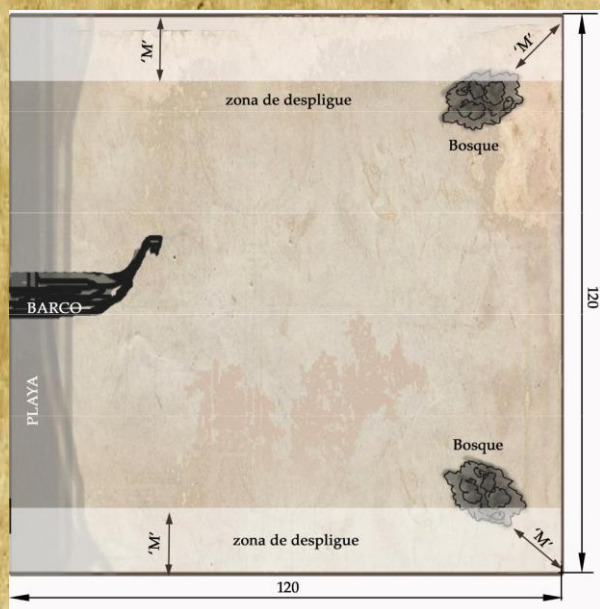
DESPLIEGUE: Cada bando lanza 1d6. Uno de los jugadores del bando con el resultado más alto, escoge la zona de despliegue y despliega en ella 2 unidades. Luego, en el borde opuesto despliega dos unidades uno de los jugadores del bando contrario. Luego actúa de la misma forma el compañero del bando con el resultado más alto y más tarde el compañero del bando opuesto. De forma alterna, de dos en dos unidades, los jugadores terminan el despliegue. Comienza la batalla el bando que desplegó todas sus unidades primero.

DURACIÓN DE LA PARTIDA: 7 TURNOS

REGLAS ESPECIALES: Ninguna

CONDICIONES DE VICTORIA: Gana el jugador que tenga más PV. Al final de la batalla. Se atenderá a las siguientes reglas:

1. Al final de cada turno cada jugador anotará sus puntos de victoria (según el modo de puntuación de SAGA por bajas causadas al enemigo).
2. En el turno 7 cada jugador anotará un punto por cada miniatura que tenga dentro del barco. Se considera dentro del barco la miniatura que en su movimiento llegue a tocar con la peana el casco del barco.



ESCENARIO 4: NOSOTROS NO SEMBRAMOS DESCRIPCIÓN:

ES HORA DE RECOGER LO QUE NOS PERTENECE, DE HACER SABER AL GRAN WARLORDS QUIEN ESTA A SU LADO Y GANARSE UNA REPUTACION. NOSOTROS NO SEMBRAMOS... LUCHAMOS

El escenario se juega según el gráfico adjunto.

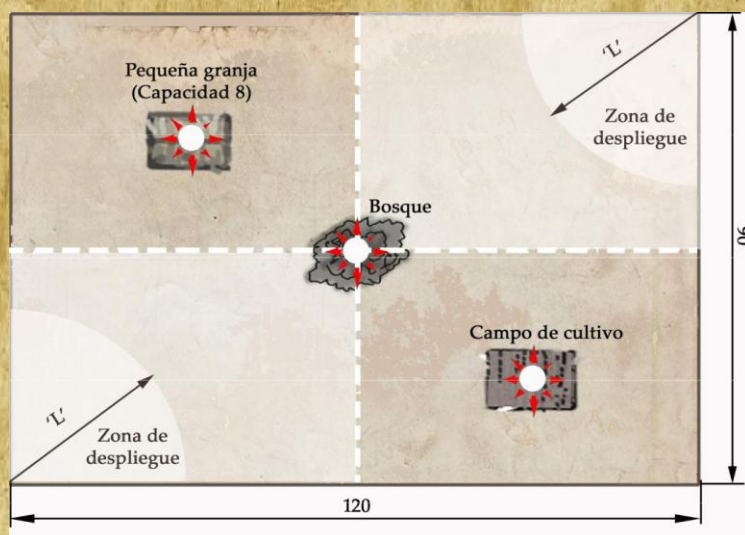
DESPLIEGUE: Ambos jugadores lanzan 1d6. El jugador que consiga el resultado más alto escoge en qué cuadrante despliega. Lo hace hasta a 'L+S' de la esquina de ese cuadrante. En caso de empate gana el jugador más joven. El jugador contrario desplegará en el cuadrante opuesto en la diagonal y hasta a 'L+S' de su esquina. El despliegue de unidades se hace de forma alterna, unidad a unidad, empezando por el jugador que escogió el cuadrante para el despliegue. Una vez desplegadas todas las unidades, cada jugador vuelve a lanzar 1d6. El jugador que tenga el resultado más alto empieza la batalla (en caso de empate gana el más alto). El campo de cultivo y la pequeña granja abandonada se situarán en el centro de sus cuadrantes respectivos.

DURACIÓN DE LA PARTIDA: 7 TURNOS

REGLAS ESPECIALES: Ninguna

CONDICIONES DE VICTORIA: Gana el jugador que tenga más PV. Al final de la batalla. Se atenderá a las siguientes reglas:

1. Dentro de cada elemento de escenografía, exactamente en el centro del mismo, se colocará un marcador. Cada marcador en posesión de una unidad al final de la partida equivale a 1 PV.
2. Una unidad conseguirá automáticamente sin necesidad de activarse un marcador si se encuentra a 'VS' del mismo.
3. Si dos o más unidades enemigas están a 'VS' de un marcador ninguna de ellas puede cogerlo.
4. Una unidad sólo puede tener un marcador en su poder.
5. Una unidad puede pasar un marcador a otra unidad amiga que se encuentre a 'VS' utilizando una activación.
6. Si una unidad portadora de un marcador es derrotada en un combate, el marcador pasa inmediatamente a la unidad vencedora.
7. Si una unidad es eliminada en una fase distinta a la de combate, el marcador se situará donde estuviese la unidad y, desde ese momento, cualquier unidad que se encuentre a 'VS' del mismo podrá cogerlo.



Ojo despliegue L+S no solo L

ESCENARIO 5: TERRENO SAGRADO

Los Señores se enfrentan en terreno sagrado. No importa el coste, hoy habrá una demostración de fuerza. Y el Señor que resulte victorioso, será el Señor supremo.

DESPLIEGUE: La partida se juega en una mesa de 120 x 120 cm. Coloca una colina en el centro de la mesa equidistante a los tres jugadores, que no puede ser mayor de L ni de largo ni de ancho. Entonces cada jugador coge un elemento de escenografía que no sea una construcción y lo coloca entre L y 2xL de uno de los lados largos de la mesa (cada jugador elige uno de los lados). Esos elementos de escenografía deben estar por entero dentro de L y 2xL del borde de la mesa. No hay ningún otro elemento de escenografía en este escenario.

Lanza 1D6 para decidir quien empieza (en caso de empate quien tenga la barba más impresionante gana). El ganador elige uno de los lados largos de la mesa y despliega en él una unidad dentro de M de su borde del tablero.

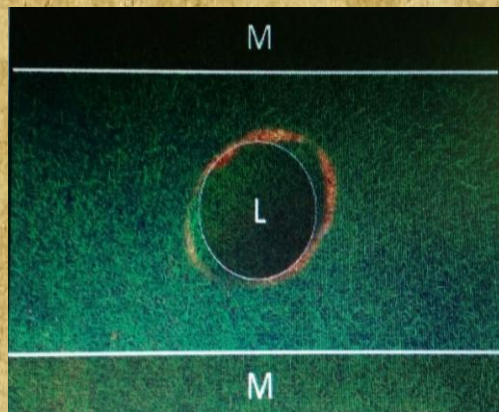
Su oponente despliega entonces una de sus unidades dentro de M de su propio borde de la mesa.

Los jugadores se alternan desplegando una unidad cada vez hasta que todas las unidades de cada banda se hallan desplegado. El jugador que termine de desplegar primero, empieza la partida.

DURACIÓN DE LA PARTIDA: La partida dura 7 turnos.

CONDICIONES DE VICTORIA: Al final de cada turno de un jugador, empezando por el segundo turno su oponente, cuenta cuantos PVs ha conseguido ese turno. El número de PVs se basa en las figuras que haya posicionadas en cada uno de los tres elementos de escenografía de acuerdo con las instrucciones de este capítulo (tu Señor de la Guerra te da 3 PVs, cada Guardia 1 PV, 1 PV por cada dos Guerreros, etc.). Así, si al final del turno de tu oponente tienes dos Guerreros en el primer elemento, cuatro Levas y un Guardia en el segundo y nada en el tercero, conseguirás 4 PVs ($1+2+1=4$).

Durante un turno, ningún bando puede reclamar más de 8 PV en un solo elemento escenográfico (por ejemplo, el máximo de PVs que se pueden conseguir en un turno es 24, 8 de cada objetivo escenográfico). El número de puntos ganado en cada turno se suma al del turno anterior (anotados al final de cada turno de jugador. Al final del 8º turno, el jugador que tenga más PVs, gana.



ESCENARIO 6: QUEMAR LA ALDEA (HARRY EL PIROMANO)

Una banda enemiga ha caído rápidamente sobre un vuestro campamento donde se encuentran vuestros jóvenes y mujeres de apoyo a la campaña de guerra, van con fuego, hachas y espadas. Pretenden causar una matanza entre tu gente y llevarse a los sobrevivientes como esclavos tras quemar tus tiendas y chozas. El Señor de la Guerra defensor del campamento debe responder rápidamente con sus hombres y luchar para defender a sus posesiones o ver cómo sus súbditos son esclavizados y sus pertenencias reducidas a cenizas...

DESPLIEGUE: Este escenario se juega en una mesa de 120 cm x 90 cm. En el centro de la mesa se despliega un pequeño campamento de 3 casas (una de ellas puede ser una casa/tienda grande). Todas las casas tienen que estar a menos de (L) del centro de la mesa. Después se colocan 2 cultivos. Todos se deben colocar a (L) de alguno de los edificios. Los demás elementos de terreno serán desplegados de manera normal, pero no se pueden desplegar a menos de M de los cultivos o de las casas.

El defensor despliega su primera unidad, que debe ser de Levas o Guerreros a M de cualquier casa. Después, el atacante despliega su Señor de la guerra a menos de L de su lado de la mesa. El defensor despliega entonces su Señor a menos de L de su lado de la mesa junto al resto de sus unidades de Levas. Tras eso, el atacante despliega todas sus unidades de Levas y de Guerreros a menos de L de su lado de la mesa. El defensor le sigue, desplegando sus Guerreros y Guardias a menos de L de su lado de la mesa. Finalmente, el atacante despliega sus unidades de Guardias a menos de L de su lado de la mesa. El atacante comienza el primer turno.

REGLAS ESPECIALES: El atacante tiene que incendiar las casas y los cultivos, y hacer huir a los lugareños (mujeres, viejos e hijos de los enemigos). Para incendiar una casa o un cultivo debes colocar una de tus unidades en contacto con el elemento y hacer una acción de descanso. Tras realizar la acción de descanso de manera normal, la unidad intenta iniciar un incendio, lanzando un 1D6. Con un resultado de 3+, coloca un marcador de humo (por ejemplo una bola de algodón) en el cultivo o la casa donde ha comenzado el incendio. Con un resultado de 1 o 2 no consiguen iniciar el incendio y necesitan otra activación para volver a intentarlo. Una vez iniciado un incendio no puede apagarse durante la partida.

DURACIÓN DE LA PARTIDA: El escenario se juega a 7 turnos completos.

CONDICIONES DE VICTORIA: Se suman los Puntos de Victoria de manera normal. El atacante gana un bono de +2 PV por cada edificio incendiado y un bono de +1 PV por cada cultivo incendiado. Si el atacante consigue en algún momento incendiar todos los edificios y cultivos gana automáticamente la partida, independientemente de los PV. El defensor gana 1 pv por cada casa no incendiada.



ESCENARIO 7: INCURSION SOBRE EL GANADO.

TRAS RECORRER LA ISLA DESDE QUE HABEIS DESEMBARCADO, VEIS A LO LEJOS A UN EJERCITO ENEMIGO QUE HA ACAMPADO, PROXIMOS A SUS IMPROVISADAS TIENDAS SE VE UN REBAÑO DE GANADO MAL VIGILADO, ESTOS ANIMALES PODRIAN DAR DE COMER A VUESTRO EJERCITO Y AL EJERCITO DE VUESTRO SEÑOR, GANANDO ASI PUNTOS PARA MEDRAR DENTRO DE SUS HORDAS ... ASI QUE OS ABANLAZAIS SOBRE EL GANADO.

DESPLIEGUE: Este escenario se jugara sobre un tablero de 120 cm x 90 cm. Se deberá decidir quién es el atacante y quien el defensor, haz una tirada de dados y aquel que saque mayor puntuación elegirá su rol en la partida. Luego, empezando por el defensor situar 6 marcadores (animales) entre L y 2L desde la zona del tablero del defensor, ningún marcador podrá estar a menos de M de otro. El Atacante puede añadir una casa, que se considera terreno impasable dentro de la mitad del tablero del defensor. El defensor podrá colocar un elemento de escenografía dentro de la mitad del tablero del atacante.

Primero comienza desplegando el defensor, desplegará únicamente 4 puntos de saga de su ejército, a M o menos de su borde del tablero, los 2 puntos restantes y el Warlords se quedarán en reserva. Después desplegará el atacante a M de su borde del tablero todo su ejército.

DURACION DE LA PARTIDA: La partida se jugará a 7 turnos.

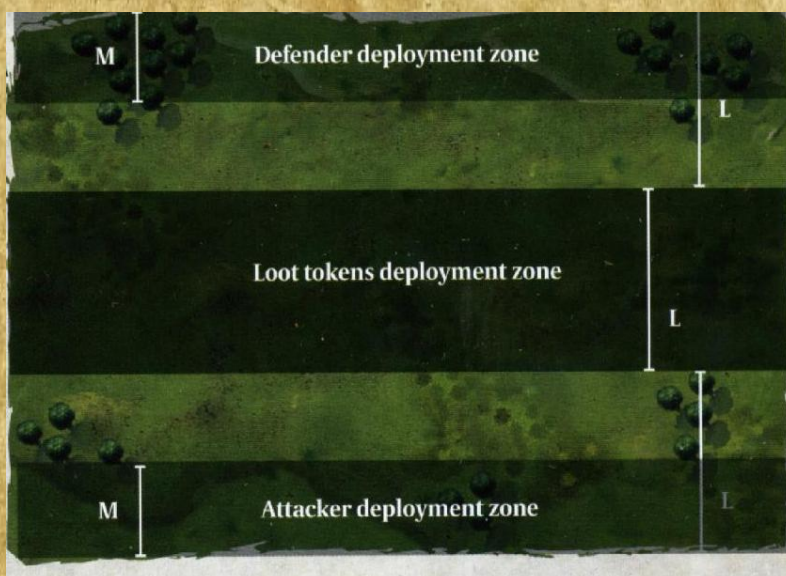
REGLAS ESPECIALES: Para capturar un marcador, la unidad deberá quedar en contacto con el marcador, la unidad se detendrá y no podrá volver a ser activada durante el resto de esta fase de activación para capturar el marcador, podrá a volver a ser activada normalmente en la siguiente fase de activación.

La unidad que tenga en su poder un marcador no podrá mover más de M durante una activación normal, no obteniendo esta restricción mediante habilidades saga.

Si una unidad que tiene un marcador es destruida, el marcador se quedará en la sombra que deje la unidad sobre el terreno, donde ha sido destruida.

Tan pronto como el atacante capture el primer marcador, el defensor podrá sacar las unidades (2 pts saga y el warlords) que estaban en reserva, desplegando inmediatamente a M o menos de su borde de la mesa.

CONDICIONES DE VICTORIA: El atacante deberá capturar tantos marcadores como pueda, al final de la partida el atacante ganara un punto de victoria por cada unidad que porte un marcador y se encuentre a L o menos de su lado del tablero. 0-2 PV el atacante pierde. 3-4 el escenario queda en empate. 5-6 el atacante gana.



CONSECUCIÓN PUNTOS DE VICTORIA PARA CONTABILIDAD GENERAL DE LA CAMPAÑA:

1,2 Ó 3 PUNTOS PARA EL GANADOR DE CADA ZONA DE COMBATE DEPENDIENDO DEL ESCENARIO JUGADO.

TODOS LOS ESCENARIOS TENDRAN UN COFRE DEL TESORO QUE SE COLOCARA AL AZAR SOBRE EL CAMPO DE BATALLA EN LOS ELEMENTOS DE ESCENOGRAFIA, DALES UNA PUNTUACION Y TIRA 1D6, SITUALO ALLI DONDE HAYA SALIDO. REPRESENTA A LOS TESOROS DE LAS BANDAS Y FUNCIONA IGUAL A UN MARCADOR, SE PODRA CAPTURAR ESTANDO EN CONTACTO CON EL Y NO GENERA NINGUNA RESTRICCION, EN CASO DE MUERTE DE LA UNIDAD EL COFRE SE QUEDA DONDE HAYA MUERTO ESA UNIDAD, SI EL COFRE PERTENECE A ALGUN JUGADOR AL TERMINAR LA PARTIDA GANARA UN PUNTO EXTRA PARA SU GRAN WARLORDS.

EN EL ESCENARIO DEL VADO, SI SE MATA AL ESCALDO ENEMIGO SE OBTIENE UN PUNTO DE VICTORIA EXTRA Y SI SE CONSIGUE QUE TU ESCALDO LLEGUE A ZONA SEGUAR PARA HACER LLEGAR EL MENSAJE A TU GRAN WARLORD GANARAS UN PUNTO DE VICTORIA DIRECTA.

SI SE CAPTURA EL ESTANDARTE ENEMIGO EN CUALQUIER ESCENARIO, ESTANDO A S O MENOS DE UN ESTANDARTE, COMAPRANDO UNIDADES QUE ENEMIGAS A ESA DISTANCIA DEL ESTANDARTE CON LAS TUYAS, GANAS UN PUNTO EXTRA PARA TU GRAN WARLORDS. ELEMENTO DE ESCENOGRAFIA DEL ESTANDARTE SE CONSIDERA TERRENO IMPASABLE Y OFRECE COBERTURA LIGERA.

