

EL ÚLTIMO RAID



Atacante: Cuando ya no hay nada que perder, lo mejor es intentar saquear un pueblo y al menos obtener un botín con el que volver a casa victorioso; oro, plata, esclavos y sacrificios para tus dioses es todo lo que anhelas en este momento.

Defensor: Una banda de enemigos ha aparecido sobre tu pueblo, con fuego, hachas y espadas. Vienen para provocar una matanza entre tus súbditos y llevárselos como esclavos además de robar tus posesiones más preciadas, quemando tu pueblo.

El Señor de la Guerra local debe responder rápidamente con sus hombres y luchar para defender sus posesiones o ver cómo sus tierras son reducidas a cenizas.

Este escenario se puede jugar en versión 1vs1 o de 2vs2, cada uno con su propia partida de Guerra de 6 puntos.

Antes de iniciar el juego, en 2vs2 toma dos cartas rojas y dos negras de la baraja de cartas y repártelas al azar a cada jugador. Los dos jugadores que reciban una carta roja forman el equipo rojo, y los otros dos el equipo negro.

Cada jugador pone su carta sobre su Tabla de batalla al principio del juego para mostrar su lealtad a su bando.

Determinar aleatoriamente quien será el atacante y quien será el defensor. En el caso de que una banda esté compuesta sólo por caballería éste será el defensor.

El despliegue es aleatorio, lanza un dado y seguir el orden de menor a mayor para desplegar, éste será alterno, empezando por todas las unidades de menor nivel, levas hasta llegar a las de mayor nivel el warlords, colocando todas las unidades que tengas de ese mismo tipo....

Cada jugador despliega a L de una de las esquinas del tablero, se sorteara en cuál de ellas le toca el despliegue salvo despliegue especial.

Despliegue especial de la partida:

- El jugador defensor principal podrá situar 2 puntos de su banda dentro del pueblo.
- El jugador defensor aliado podrá situar dos puntos de su banda a M del lado que más cercano le quede del pueblo.
- El jugador atacante principal podrá situar hasta 2 puntos de su banda dentro de un drakar en el río.
- El jugador atacante aliado podrá situar hasta 2 puntos de su banda dentro de un drakar en el río.

Los señores de la guerra cuentan como un punto a la hora del despliegue inicial aunque sean el warlords gratuitos.

El empuje de la partida también será aleatorio, así como también el orden de juego que será dictaminada en los turnos 1 y 4, es decir en el primer turno antes de empezar se determina cual será el orden de los 4 jugadores por una tirada de dado siendo en este caso de mayor a menor y en el 4 se determinara de nuevo de la misma manera.

Los tres jugadores que no comiencen tendrán que tirar sus tres dados de cortesía.

DURACION DE LA PARTIDA

Hasta un máximo de 7 turnos.

ESCENOGRAFÍA.

Se juega en un tablero de 90 cmx180 para versión 1x1 y 180cm x 120cm para versión 2x2. Un río divide la mesa en dos, con un pueblo situado a un max de L del río, unido por un vado en el medio de la mesa y otros dos a m+s de ese vado central, por donde se puede pasar al otro lado, siendo el resto del río terreno impasable.

El pueblo debe estar formado por 3 casas y deben situarse cercanas unas a otras a máximo (M) simulando la dificultad para los enemigos de entrar en el pueblo y para los defensores poder bloquear las salidas del pueblo con sus unidades. Las casas no se pueden ocupar son consideradas como terreno impasable.

Los demás elementos de terreno, hasta un máximo de 2, uno por equipo, serán desplegados de manera normal siguiendo las normas de saga, los elementos de terreno pueden ser desplegados en cualquier parte de la mesa siempre que no esté dentro de M de otro elemento de terreno.

Se necesitarán marcadores que representen el botín del Saqueo, cofres, animales, aldeanos. Coloca 4 marcadores, uno por jugador a máx. Vs de una casa o dentro del pueblo y a mas de M unos de otros.

CONDICIONES DE VICTORIA:

Los atacantes tienen que robar los botines e incendiar las casas.

-Para robar los botines sitúate junto a un botín y comunicas que lo coges, cada unidad podrá coger máximo 1 botín y los defensores también pueden coger botines. Cuando una unidad con un botín sea eliminada se colocaran los botines en la sombra donde estaba la unidad. Las unidades que comiencen su movimiento en posesión de marcadores de saqueo mueven siempre a **S**. No se puede incrementar esta distancia por medio del empleo de habilidades de Saga ni se puede usar su fatiga para reducir movimiento. Una unidad que lleve un marcador de saqueo puede abandonarlo en cualquier punto de su movimiento (no podrá seguir moviendo lo que le quede pendiente) y allí se quedará hasta que alguien lo recoja.

Debes llevar los Botines hasta una distancia de M de las casas, fuera del pueblo para que cuenten como botín saqueado. Los botines se pueden dejar allí, y volver a por mas, si al final de la partida siguen allí y nadie los ha cogido se contabilizarán para los puntos de victoria.

-Para incendiar una casa debe colocar una de sus unidades en contacto con el elemento y hacer una acción de recuperación (descansar). Tras la retirada de fatiga, la unidad intenta iniciar un fuego, lanza 1D6. Con un resultado de 4+, coloca un marcador de humo (por ejemplo una bola de algodón) en la casa donde ha comenzado el incendio. Con un resultado de 1, 2 o 3 no consiguen iniciar el incendio y necesitan otra activación para volver a intentarlo, lógicamente en otro turno, pues solo se puede descansar una vez. Una vez iniciado un incendio no puede apagar durante la partida.

Cada casa incendiada aporta 2 pv y cada botín en posesión del atacante que este a M de las casas del pueblo otorga 1 pto de victoria.

Cada Botín en posesión del defensor otorga 1 pto de victoria y cada casa en pie no incendiada 1 pv.

Los puntos de muerte se suman entre los aliados y el bando con más pm obtiene 2 pv.

Quemar el Drakar otorga 2 pv, cada drakar que tengas intacto en tu posesión al final de la partida otorga 1 pv.

Sumar puntos de victoria y aquel que obtenga más será el bando ganador.

REGLAS ESPECIALES.

Las unidades de tus aliados se consideran como enemigas en cuanto a línea de visión y el movimiento entre miniaturas, que son bloqueadas por cualquier unidad que no pertenezca a tu banda, incluso aunque esté en tu mismo bando. Cualquier habilidad de Saga que permita mover a través de unidades amigas solo se aplica a las miniaturas que formen tu propia banda.

Los jugadores que pertenecen al mismo equipo, no podrán activar ni usar unidades del otro de ningún modo, (cómo sacrificarlas con la regla Resistencia de tu Señor de la Guerra, habilidades saga o activarlas), ni usar la tabla del contrario para activar sus propias unidades o beneficios de habilidades para combates o disparos.

Un jugador que haya perdido todas sus miniaturas o no genere dados saga, es eliminado pero su aliado podrá continuar en juego, pudiendo ambos ganar la partida.

LOS DRAKKAR.

Se sitúan en el río a una distancia no superior de S del borde corto, sobre ellos podrán embarcar hasta un máximo de 14 miniaturas y máx. 2 ptos saga.... El señor de la guerra cuenta como 1 pto saga a tal hecho.

El drakar se desplaza por el río a una distancia máx. de M + S sin gasto de dado saga, solo una vez en el turno; pudiendo hacer una parada entre ambos movimientos. (mover m embarcar o desembarcar, atacar disparar y luego s o mover s y luego m y las acciones descritas)

Los vados y puentes no les afectan, suponemos que el río tiene la suficiente anchura o el calado de estos barcos es tan bajo que no quedan encallados o podrán pasar por los ojos de buey de los puentes como históricamente era posible.

Podrás embarcar (cumpliendo el máx. de tripulantes) y desembarcar tantas veces como quieras, el movimiento de embarque y desembarque ha de ser hasta máximo S desde el barco, y deberán todas las miniaturas estar dentro o fuera del drakar para q este se mueva de nuevo.

Las unidades de caballería no pueden embarcar en los Drakars.

El drakar se puede quemar como una casa, en ese caso quedará sobre el río como un elemento impasable, marcar con un marcador de fuego. No se puede incendiar un drakar ocupado.

A un drakar se le puede atacar pegados a las orillas del río y tienen que estar pegados a ellos como en combate c&c. El combate combatirán todas las miniaturas que se encuentren dentro del drakar (si hay dos unidades elegir cual de ella pelea), no pudiendo desembarcar mientras estén en c&c (si hay dos, la unidad que no combate puede bajar en su turno del drakar). Los ocupantes del Drakar tienen protección ligera tanto a disparos como a cuerpo a cuerpo frente a los atacantes de fuera del drakar...

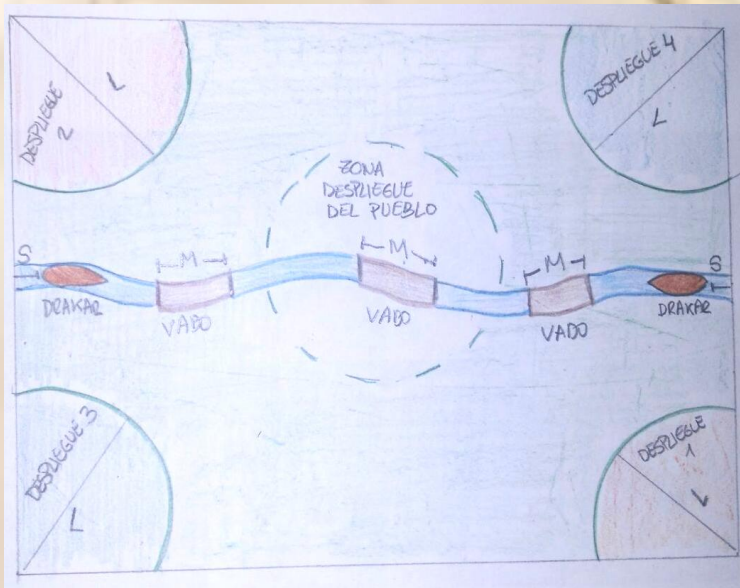
Disparara desde un Drakar otorgan la penalización de cobertura ligera al enemigo, dado que disparar en movimiento con el balanceo del barco puede llegar a ser muy difícil apuntar.

Un drakar puede cargar hasta 2 marcadores de botín.

Los drakar no necesitan tener guardias, guerreros, etc. encima para funcionar, se supone que van remeros y un timonel siempre, pero no podrán ser defendidos si no hay nadie a bordo y podrás ser quemados.



PLANO DE LA BATALLA.



Ejemplo de disposición de la partida....

El poblado debe estar a un máximo de $M+S$ del vado central como máximo, pudiendo estar a ambos lados del río o a uno sólo, como se quiera y las tres casas a una distancia de M min unas de otras.

Faltan por poner un elemento de escenografía por bando, siguiendo las normas de colocación y eliminación de escenografía de Saga y los marcadores que no están ocultos.

Lo que es fijo es el río, los vados, la salida de los drakars y los despliegues en las esquinas.

