

SNAKE IN FLAMES

" ¡Guerreros! ¡Este año Odín nos ha bendecido con una prospera -incursión sobre estas tierras!

!Es hora de volver a casa y disfrutar del botín obtenido! ¡Recoged, volvemos a la costa!

!!!Que es ese olor a humo!???"

Este año Einar Haraldsson tendrá que desplazar rápido a su partida de guerra si no quiere pasar una larga temporada en Northumbria. Los cazadores se han convertido en la presa...

DISPOSICIÓN DEL ESCENARIO

La partida se juega en una mesa de 120x90 cm con dos bandas enfrentadas.

El atacante y el defensor se determinan aleatoriamente.

Ambos jugadores lanzan un dado, determinando el resultado más alto el bando defensor de la batalla.

La escenografía del escenario está formada por unos elementos obligatorios. Una zona costera con 2 barcos y una franja de terreno agreste, que representa la playa y sus inmediaciones, ubicados según se indica más adelante. A esto se añadirán 1D3+1 elementos de escenografía extra a elección del defensor, usándose la tabla de terrenos del reglamento para tamaño del terreno y cantidad.

La franja costera se coloca a lo largo de uno de los bordes largos, en la cual se ubicaran los barcos según el diagrama adjunto y la cual se considera infranqueable; y junto a la zona costera se coloca la franja de terreno abrupto obligatoria del escenario. El defensor podrá colocar los elementos de escenografía extra en la zona del terreno de batalla restante, limitado únicamente por el número máximo del tipo de elementos establecido en el reglamento y manteniendo una distancia mínima de M entre cualquier tipo de elemento, extra y obligatorio.

Una vez el defensor tenga colocados los elementos de escenografía el atacante podrá reubicar uno de los elementos extra colocados por el defensor, respetando la distancia de M entre terrenos.

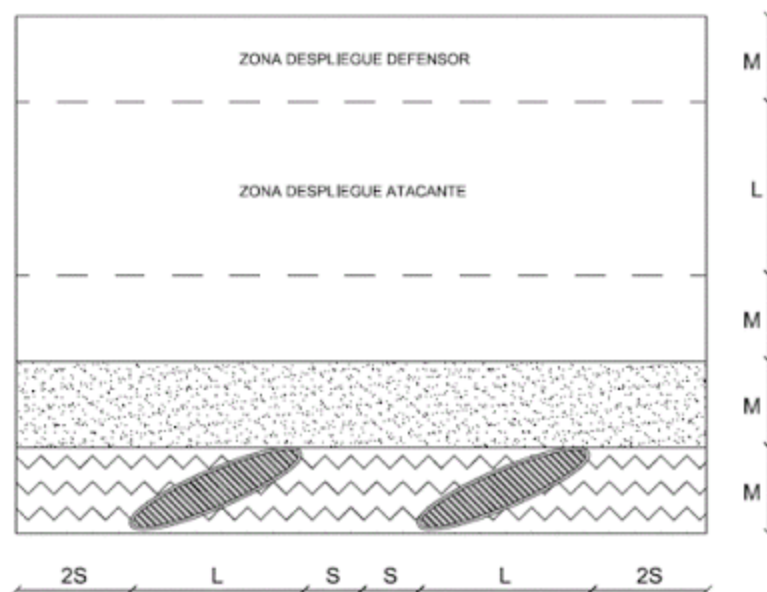
DESPLIEGUE

El defensor despliega 2 puntos dentro de una distancia M de los barcos, podrá desplegarlos en el interior de los mismos. Estos puntos nunca podrán ser Guardias, Héroes o Mercenarios (en el caso que el defensor solo disponga de Guardias, estos podrán ser seleccionados para el despliegue en los barcos).

El atacante despliega toda su banda a más de M del borde de la zona de terreno abrupto obligatorio y hasta M del borde opuesto del tablero.

El defensor despliega el resto de su banda dentro de M del borde largo opuesto al ocupado por los barcos.

El bando atacante comienza la partida. El jugador atacante lanza sus dados SAGA normales. El jugador defensor tiene 3 dados SAGA que deberá colocar antes de que el atacante empiece su fase de órdenes.



DURACIÓN

6 turnos.

REGLAS ESPECIALES

La playa. La playa se considera terreno difícil solo a efectos de movimiento. La caballería no adquiere fatigas adicionales por moverse por la playa.

Los barcos. Los barcos se consideran construcciones que dan cobertura pesada a la unidad que está por completo dentro. Tendrán una capacidad de hasta 12 miniaturas de infantería. Solo podrá haber una unidad por barco. Una unidad que esté dentro solo podrá abandonar el barco voluntariamente, no teniendo efecto sobre ellas habilidades o resolución de un combate. Para ocupar un barco no debe haber miniaturas enemigas dentro de él. Una unidad de infantería que exterminie en un combate a todos los defensores del barco podrá ocupar el barco al final del combate.

La zona de influencia de los barcos corresponde al frente L en contacto con la playa, por lo que para subir, bajar o combatir contra los mismos será suficiente contactar con cualquiera de estos puntos.

CONDICIONES DE VICTORIA

La posesión de un barco otorga 1 pt de victoria. Debe de haber al menos una miniatura al final de la partida para que el barco se considere propio.

Si en puntos de muerte se consigue una diferencia de 4 o más puntos se ganarán 1 pt de victoria. Los pts de muerte se usarán los que marca el reglamento.

Al finalizar el sexto turno se contabiliza el número de puntos de victoria.