

Escenarios III Torneo Malaga Waaaghgames

Escenario 1: ¡¡Ataque sorpresa!!

Para esta partida cada jugador deberá elegir y anotar **antes de comenzar**, un contingente de entre 400 y 500 puntos de su lista, que no desplegará al inicio de la batalla, sino que entrará como refuerzos en el turno 3, apareciendo por un lateral de la zona de despliegue enemiga de la manera que se detalla más adelante. El rival no debe conocer qué unidades componen los refuerzos hasta que hagan su aparición.

El contingente principal se despliega de la forma normal: cada jugador tira 1D6 y el que saque el resultado más alto decide en qué lado desplegará.

A continuación se lanzarán los hechizos que se tengan que generar, incluidos aquellos de los hechiceros que formen parte de los refuerzos.

Después cada jugador decidirá por cuál de los laterales de la zona de despliegue enemiga aparecerán sus refuerzos y lo anotará en su hoja de jugador.

En el siguiente paso, cada jugador lanza 1D6 y el ganador elige quien comienza a desplegar, desplegando alternativamente una unidad cada jugador siguiendo el procedimiento habitual de Batalla Campal. Los exploradores se despliegan al final de la manera habitual.

Una vez completado el despliegue, cada jugador lanza 1D6, y el jugador que terminó de desplegar primero sumará un +1 a su resultado. El ganador elegirá quien juega primero.

En el turno 3, los refuerzos del jugador activo aparecerán por el borde elegido de la zona de despliegue enemiga del mismo modo que lo haría una unidad que ha perseguido a un rival fuera de la mesa

Al finalizar la partida, cuya duración es de 6 turnos, se calcularán los puntos de victoria igual que en una Batalla Campal, puntuando enemigos destruidos o por debajo del 50%, muerte del general, captura de estandartes y control de cuadrantes de la forma habitual.



Escenario 2: Captura la bandera

Cada jugador dispondrá de un marcador de bandera que deberá colocar en cualquier lugar de la línea que marca el límite de su zona de despliegue (a 30 cm de su propio borde del tablero) y al menos a 20 cm de los bordes laterales de la mesa. No se puede colocar dentro de ningún elemento de escenografía.

A lo largo de la partida, una unidad podrá capturar la bandera enemiga si entra en contacto con la bandera, sin estar trabada en combate y si ningún enemigo está también en contacto con la propia bandera. Desde ese momento, la unidad transportará la bandera enemiga y sólo la perderá si es desmoralizada y perseguida en combate, si es totalmente destruida, o bien si huye fuera de la mesa. Si esto ocurre, deja la bandera en el punto en el que la unidad la perdió.

Los carros, monstruos, unidades voladoras y personajes individuales no pueden capturar las banderas.

Si has conseguido capturar la bandera enemiga en algún momento, obtienes 100 PV, y si aún está en tu poder al acabar la batalla, obtienes 200 PV más.

A parte de estos PV, se sumarán los puntos por enemigos derrotados, estandartes capturados y muerte del general, pero no los cuadrantes.



Escenario 3: ¡¡Ezta maldita niebla no me deja ver ná!!

En esta partida, los jugadores deberán controlar un objetivo situado en la línea central del tablero, pero dicho objetivo será oculto hasta acabar el despliegue.

Se colocarán tres objetivos en la línea media del tablero, uno en el centro exacto de la mesa, y los otros dos, a 30 cm del mismo.

Tras acabar el despliegue de los personajes, pero **antes de desplegar los exploradores**, se lanzará 1D3, y el resultado marcará cuál será el objetivo vigente en la partida. Los otros dos se retirarán de la mesa.

Controlar el objetivo otorga 100 puntos de victoria al final de **cada turno**. Podrá controlar el objetivo cualquier unidad que lo toque al final del turno, siempre y cuando mantenga una potencia de unidad mínima de 5. Los monstruos y personajes independientes no pueden controlar el objetivo. Si hay unidades de ambos bandos en contacto con el objetivo, lo controlará aquel bando que sume mayor potencia de unidad entre las unidades que controlan el objetivo. Si la potencia fuera exactamente la misma, o ninguna unidad está en contacto con el objetivo, nadie podrá sumar los puntos extra.

Adicionalmente, al finalizar la partida, cuya duración es de 6 turnos, se calcularán los puntos de victoria igual que en una Batalla Campal, puntuando enemigos destruidos o por debajo del 50%, muerte del general, captura de estandartes de la forma habitual, con la excepción de los cuadrantes, que no se puntuarán en esta partida.

Escenario 3. Mesa 1: Lluvia de meteoritos

Este escenario lo jugarán solamente los afortunados que jueguen en la mesa 1 la última partida.

La batalla sucede bajo una intensa lluvia de meteoritos, que contienen favores otorgados por Gorko y Morko.

Se trata de una batalla campal (se tendrán en cuenta todos los puntos de victoria habituales), con las siguientes reglas adicionales:

Se divide el tablero en 6 sextantes de igual tamaño (60x60 cm)

1	60*60cm 2	3
4	5	6

Al inicio de cada uno de los seis turnos, se lanzará 1D6, y el resultado indicará en qué sextante cae un meteorito. Coloca un marcador en el centro del sextante indicado y dispérsalo como si fuera una catapulta. Si sale el resultado de punto de mira, se queda en el centro. Coloca la plantilla pequeña en el lugar indicado y resuelve los impactos como si se tratase de una catapulta: miniaturas bajo la plantilla son impactadas, parciales a 4+, F4 (F8 en el centro), con heridas múltiples 1D6 y anula armadura. Si sale un resultado de problemas, sustituye la plantilla pequeña por la grande, y dispérsala 5D6 cm en la dirección que marque el dado de dispersión. Estos impactos pueden provocar pánico, en cuyo caso la unidad huirá hacia el borde de la mesa más cercano.



Una vez resueltos los impactos del meteorito, deja un marcador en el punto central de la plantilla, éste será el regalo enviado por los dioses.

Tanto los personajes como los campeones de unidad pueden recoger los meteoritos caídos, y obtendrán inmediatamente 50 PV al hacerlo. Además, lanza 1D6 y comprueba en la siguiente tabla qué regalo te envían los dioses:

1	¡Boom! Coloca la plantilla de catapulta centrada sobre la miniatura que recogió el meteorito y resuelve como una catapulta. Sí, la miniatura en cuestión recibe el impacto automático de F8. Puede provocar pánico de la manera habitual.
2	Este cacharro pesa mucho. El portador pierde un punto de iniciativa.
3	Piel dura. El portador gana +1 a su salvación por armadura por piel escamosa (no impide lanzar hechizos)
4	Fuerza sobrehumana. El portador gana +1F base.
5	Pium pium! El portador obtiene un objeto portahechizos de nvl energía 2. Contiene un proyectil mágico con alcance 60 cm. Causa 1D3 impactos de F4.
6	La protección de los dioses. Tanto el portador como cualquier unidad a la que esté unido obtienen una salvación especial 6+.

El vencedor de esta partida será nombrado campeón del torneo, no pudiendo ser adelantado por los jugadores de otras mesas.

Escenario 3. Mesa 13: Habrá también un escenario especial para la lucha por la cuchara de palo. Este escenario será sorpresa y se comunicará a los jugadores que jueguen esta batalla.