

# Envenenar los manantiales

## *Escenario de campaña para Kings of War*

Trás una defensa heroica de un puesto fronterizas en el Escenario: Incursión Nocturna, los defensores le han puesto las cosas difíciles a los invasores. Después de ser incapaces de tomar la ciudad, los invasores deciden que el siguiente paso para llegar hasta la capital será envenenar las fuentes de agua de las ciudades circundantes, sabotando a los defensores para facilitar los futuros asedios.

Si lo consiguen, puede que rediman su primera derrota y se acerquen un paso más a sus objetivos.

Fuerzas de combate:

Si bien el escenario puede jugarse a cualquier cantidad de puntos, es importante que el atacante cuente con más puntos que el defensor, ya que tendrá que cumplir unos objetivos para hacerse con la victoria. Para nuestra campaña seguiremos los siguientes parámetros:

El atacante contará con 1250 puntos para construir su lista.

El defensor contará con 1000 puntos para construir su lista.

Campo de batalla:

A 18 pulgadas de cada zona de despliegue de cada jugador, debe colocarse un elemento de escenografía acuático que represente los manantiales. (se explica visualmente más adelante)

El resto de la escenografía se coloca a placer por alguien ajeno a la partida o de manera aleatoria hasta que quede una mesa bien surtida.

Despliegue:

Se siguen las reglas de despliegue habituales del reglamento de Kings of War.

¿Quién juega en primer lugar?

Se siguen las reglas de despliegue habituales del reglamento de Kings of War.

Duración de la batalla:

La batalla tiene una duración de 6 turnos, con una tirada de dados para ver si hay un séptimo

turno, según las reglas habituales del reglamento de Kings of War.

La batalla puede terminar antes si el jugador atacante se alza con la victoria antes de que se terminen los turnos establecidos.

Reglas especiales:

**¡Envenenados!** Cada unidad sólida del jugador atacante está equipada con paquetes de veneno con los que corromper las fuentes. Si al comienzo de un turno del jugador atacante, una unidad que tenga veneno está en contacto peana con peana con el elemento de escenografía que representa los manantiales, y adicionalmente no tiene unidades enemigas a 3 pulgadas, puede lanzar un dado. Con un resultado de 4+ consigue envenenar la fuente (al menos lo suficiente como para hacer el daño irreparable). Puede lanzar un dado por cada unidad que cumpla estas características al principio del turno.

Victoria:

Si en cualquier momento de la partida las dos fuentes son envenenadas, el jugador atacante consigue la victoria.

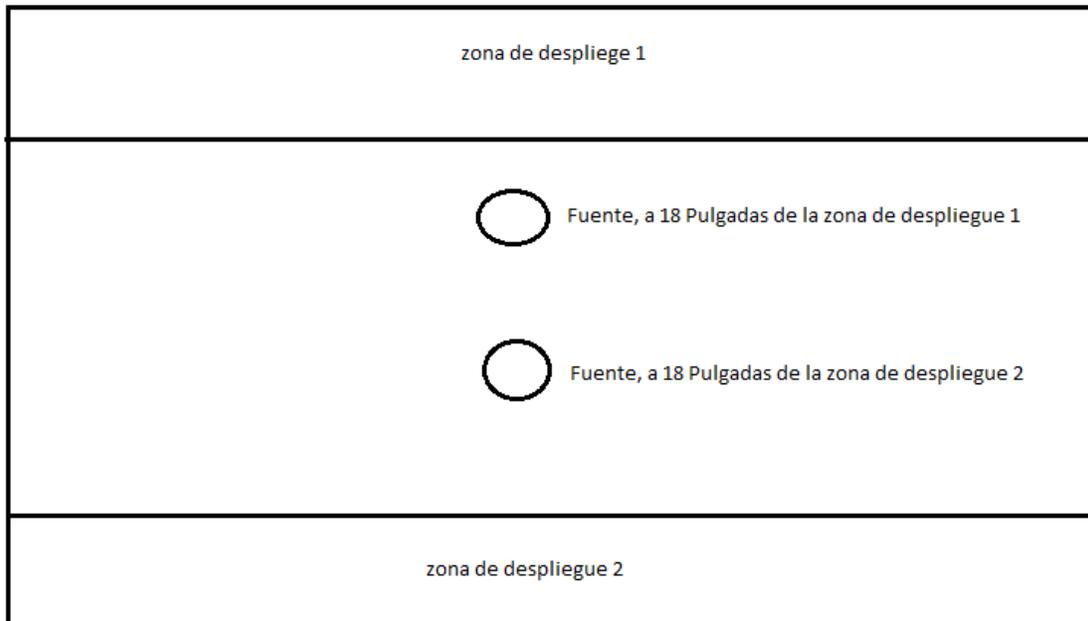
Si la partida termina y las dos fuentes no han sido envenenadas (aunque una sí lo haya sido), el jugador defensivo consigue la victoria.

Si una fuente ha sido envenenada y la otra no, se considera un empate.

Límite de Spam:

Habrá un Spam máximo de 2 para unidades con el mismo nombre y la misma configuración. Además, cada unidad sólida desbloqueara solamente una opción de héroe/monstruo o de máquina de guerra, no ambas. Las hordas si desbloquean ambas opciones, no obstante.

Esquema del campo de batalla:



Para la diferencia de puntos de liga y Puntos de victoria usaremos las reglas que se han estado usando en los torneos de Kings of War en la tienda e-Minis creados por el grupo Kings of War Málaga.