

ESCENARIO DE CAMPAÑA

KINGS OF WAR



1.0 Introducción

-1.1 Duración y tipo de campaña.

-1.2 Limitaciones y restricciones.

2.0 El Rey, su Corte y su Guardia Personal.

-2.1 El Rey

-2.2 La Corte Real y La guardia personal:

3.0 La lista de proezas.

3.1 Proezas para el Rey

3.2 Proezas para la Corte del Rey

3.3 Proezas Generales.

4.0 Mapa

4.1 Tipos de territorios

4.2 Moverse por el mapa.

4.3 Ataques simultáneos.

4.4 Jugador sin territorios

5.0 Jugar una partida.

5.1 Determinar el terreno

5.2 Determinar el escenario

5.3 Resultado de la batalla

5.4 El noble arte de la diplomacia

6.0 Resultado de la campaña.

-1.0 Introducción:



1.1 Duración y tipo de campaña:

Esta campaña sigue una estructura de mapa en la que los jugadores controlan territorios que les dan ventajas tácticas y recursos para alzarse con la victoria. El mapa está dividido en territorios. Cada jugador contará con 3 territorios conquistados al principio de la campaña.

El objetivo de la campaña es conseguir cuantos más territorios y más experiencia para los héroes mejor.

La campaña se divide en rondas de juego, en las que los jugadores pueden atacar a los territorios circundantes. La campaña consistirá en 4 rondas de juego. Al principio de cada ronda los jugadores deben declarar sus movimientos que se publicarán en el grupo de Kings of War Málaga. Cada ronda durará un total de 3 semanas, en la que se deberá quedar para jugar con los contrincantes. Es deber de cada jugador informarse de sus enfrentamientos y quedar con su contrincante para jugar antes de que finalice la ronda.

Los detalles sobre el mapa de juego y como moverse en él durante cada ronda están detallados en el apartado Mapa.

1.2: Limitaciones y restricciones:

-Todas las partidas de la campaña se jugarán a un total de 1500 puntos.

-Además de las restricciones habituales de construcción de lista, los jugadores NO podrán adquirir objetos mágicos para sus listas.

-No se permiten aliados ni leyendas vivas.

-No puede adquirir objetos mágicos para la lista.

-Se permiten las listas opcionales de Uncherted Empires.

Las listas se deben construir antes de cualquier enfrentamiento, y aunque no es obligatorio, se recomienda el uso de EasyKowArmy o similar por su sencillez, claridad, y para evitar fallos en las listas. Antes de empezar cualquier partida de la campaña se debe permitir al contrincante ver la lista con la que se va a jugar, para que este puede comprobar que está todo en orden. De haber cualquier fallo deberá indicarse y



-2.0 El Rey, su Corte y la Guardia Personal:

-2.1 El Rey

Cuando un jugador se inscribe en la liga lo hace con una Facción y un Rey. El jugador debe jugar con esa facción y ese Rey todas las partidas de la campaña.

Cada jugador deberá elegir un héroe que le represente en el campo de batalla y que será obligatoriamente el Rey de su ejército. El Rey del ejército debe poseer obligatoriamente la regla Inspiring, y no puede ser un Portaestandarte. Ten en cuenta que aunque la miniatura que representa el máximo mando del ejército se denomina Rey, no tiene porqué ser necesariamente un héroe que incluya la palabra Rey en el nombre.

En cada batalla que se juegue a lo largo de la campaña deberá participar obligatoriamente el Rey.

El Rey puede conseguir puntos de experiencia para sí mismos consiguiendo Proezas en batalla. Solo para aclarar, las proezas no pueden realizarse más de una vez, una vez que se han conseguido los puntos de experiencia de una proeza y se ha marcado como conseguida, nunca podrá volver a generar puntos de experiencia.

Cada vez que un Rey consigue una proeza, obtiene los puntos de experiencia que indica la proeza en cuestión. Cada jugador debe tener una copia de las proezas para ir apuntando cuales consigue a lo largo de las campañas, y es obligación de sus contrincantes controlar durante las partidas las ganancias de experiencia.



Independientemente de cuántos puntos de experiencia atesore un Rey, sólo puede aumentar como máximo dos niveles por ronda de juego. Esto se aplica a todas las unidades que puedan aumentar su nivel gracias a puntos de experiencia.

Cuando obtenga un resultado de nuevo objeto mágico, puede elegir un objeto mágico para su Rey y apuntarlo en su ficha, desde ese momento el Rey podrá equiparse con ese objeto sin pagar su coste. ¡OJO! Ten en cuenta que como es habitual, el Rey sólo puede equiparse con un objeto. Lo mismo se aplica a todas las unidades que ganen experiencia y puedan adquirir objetos mágicos.

Tabla de subida del rey:

- 1: Nuevo objeto Mágico.
- 2-4: Nueva habilidad.
- 5-6: Incremento de atributo.

Cuando consiga una habilidad nueva, el Rey puede elegir y adquirir una habilidad de entre la siguiente lista:

Crushing Strength +1	Elite
Vicious	Ensnare (sólo no individuales)
Thunderous Charge +1	Fury
Headstrong	Lifefeech +1
Regeneration +1(Max 4+)	Brutal

Además, como ya se ha comentado anteriormente, el general puede cambiar su equipo básico después de cada partida, adaptándose a sus nuevas habilidades y objetos.

Si consigue un resultado de incremento de atributo, puede elegir una de las siguientes mejoras:

+1 Speed
+1 Melé (Máx 3)
+1 Ranged (Máx 3)
+1/+1 Nerve
+1 Attack

Estas habilidades solo pueden obtenerse una vez.

Estas mejoras sólo pueden adquirirse una vez cada una.



2.2 La corte Real y La guardia personal:

Acompañando al Rey suele estar su corte, generalmente compuesta por nobles menores, consejeros, hechiceros y heraldos que porten sus estandartes personales. Además del Rey, en cada lista se podrán designar como máximo un héroe adicional que posea algún tipo de magia y un portaestandarte para que formen parte de la corte del Rey. En caso de Nature que no tiene portaestandarte, deberá usarse un Druida. En el caso de Fuerzas del Abismo, deberá usarse un Abyssal Harbinger.

El héroe con magia será el Hechicero real y el héroe con inspirador será el Heraldo Real. La corte del Rey puede adquirir también experiencia mediante el sistema de proezas.

Cabe destacar que este apartado no limita la cantidad de héroes que se pueden incluir en una lista, simplemente limita a aquellos que pueden conseguir experiencia.

Una vez designado un héroe como miembro de la corte, deberá incluirse en TODAS las partidas al igual que una vez que una unidad ha sido designada como guardia personal, esta debe incluirse en TODAS las partidas.



La corte del rey puede adquirir también experiencia mediante el sistema de proezas.

Por último, una unidad de Infantry/ Large infantry o de Cavalry/ Large Cavalry puede designarse como la guardia personal del Rey, guerreros veteranos y curtidos que lo acompañan y protegen en el fragor de la batalla.

Tabla de subidas de la Corte Real:

- 1-3: Nueva Habilidad.
- 4-6: Nuevo Objeto Mágico.

Cuando un integrante de la corte del Rey consiga un resultado de nueva habilidad puede elegir una habilidad de la siguiente lista:

Hechicero	Heraldo
Breath attack +5	Very Inspiring
Lightning +2	Stealthy
Windblast +4	Vanguard
Banechant +1	Strider
Surge +4	Pathfinder

Cuando un integrante de la corte del Rey consiga un resultado de nuevo objeto, puede elegir un objeto de la lista de objetos de la segunda edición de Kow de un coste máximo de 30 puntos.

A partir de entonces, podrá equiparse con ese objeto sin pagar su coste en puntos.

La guardia personal puede adquirir también experiencia mediante el sistema de proezas.

Tabla de subida de la Guardia Personal:

- 1-3 Nuevo Objeto.
- 4-5 Nueva habilidad.

Si obtiene un resultado de nueva habilidad, la unidad podrá elegir una de las siguientes habilidades.

Guardia Personal

Brutal	Vicious
Headstrong	Ensnare
Pathfinder	Stealthy
Élite	Fury

Si obtiene un resultado de Nuevo objeto, la guardia personal puede elegir un objeto de no más de 25 puntos. A partir de entonces podrá equiparse con ese objeto sin pagar su coste en puntos.

3^o Lista de proezas

Siempre que una proeza haga referencia a "Derrota una unidad enemiga con...", quiere decir que tu unidad y solamente tu unidad debe provocar el chequeo de heridas que desencadene la retirada como baja de la unidad, ya sea con melé o con proyectiles. Si otra unidad participa de manera directa en la derrota, por ejemplo por qué varias unidades disparen contra la unidad enemiga o como resultado de un combate múltiple, no se conseguirá la proeza.

Si otra unidad participa de manera indirecta en la derrota de una unidad enemiga, por ejemplo mediante el uso de Banechant, Surge, Windblast, etc, sí se conseguirá la proeza.

Por último, si la derrota de una unidad pudiera aplicarse para cumplir más de una proeza, deberá elegirse sólo una de ellas que será la que se cumplirá. El resto de proezas tendrán que desbloquearse derrotando a una nueva unidad. La única excepción a esta regla es la proeza de la Guardia Real Killing Spree, que a pesar de que la unidad derrotada se puntúe para otra proeza seguirá contabilizando para el total de unidades que debe derrotar la guardia personal para conseguir el Killing Spree.

3.1 Proezas para el Rey



Rey

Nombre:	Proeza	Exp.
Resistid	Consigue que una unidad que fuera a ser derrotada resulte Steady gracias al Inspiring de tu Rey exclusivamente.	1
Inmortal	Termina una partida en la que tu Rey no haya sufrido ninguna herida.	2
Impune	Termina una partida sin que tu Rey sea derrotado	1
Victorioso	Gana una partida.	1
Choque de titanes	Derrota con tu Rey al Rey rival.	1
Gigantomaquia	Derrota con tu Rey a una unidad de tamaño 3 o superior.	1
Con los pies en la tierra	Derrota con tu Rey una unidad con la regla Fly.	1
Silenciar los cañones	Derrota con tu Rey una máquina de guerra.	1

3.2 Proezas para la Corte del Rey



Hechicero

Nombre:	Proeza	Exp.
Sabiduría	Termina una partida en la que tu Hechicero Real no haya sido retirado como baja.	1
Cántico de Guerra	Lanza sin fallar un hechizo Banechant cada turno de una batalla con tu hechicero Real.	2
Lágrimas al viento	Provoca que una unidad que fuera a capturar un marcador de objetivo al final de la partida no lo haga por medio de tu Windblast.	2
Sólo un empujoncito	Consigue que una de tus unidades cargue a un enemigo gracias a tu Surge.	1
No en mi guardia	Consigue que una de tus unidades cargue a un enemigo gracias a tu Surge.	1
Gigantomaquia	Derrota con tu Rey a una unidad de tamaño 3 o superior.	1
Big Balls of Fire	Causa 10 heridas con tu Breath attack en una sola partida o causa la derrota de una unidad exclusivamente con tu breath attack.	1



Heraldo

Nombre:	Proeza	Exp.
¡Por el rey!	Provoca el estado de <i>Disordered</i> a una unidad enemiga con tu Herald Real.	2
Apoyo Moral	Consigue que una unidad que fuera a ser derrotada resulte <i>Steady</i> gracias al <i>Inspiring</i> de tu Herald exclusivamente.	1
Proteger la bandera	Termina una partida sin que el Herald Real sea derrotado.	1
Formación cerrada	Consigue que el Herald tenga durante toda la partida 3 unidades o más en su rango de <i>Inspiring</i> .	2
Estratega	Gana una partida en la que hayas perdido más cantidad de puntos que el contrincante.	1
¿En serio?	Al intentar derrotar una unidad, consigue un resultado de doble 1 en la tirada.	1
¡Vamos!	Al intentar derrotar a una unidad, consigue un resultado de doble 6 en la tirada.	1
Conquistador	Arrebata un territorio a otro jugador.	1



Guardia

Nombre:	Proeza	Exp.
!Harder,.	Derrota con tu guardia personal a un monstruo.	1
Better,...	Derrota con tu guardia personal a un héroe.	1
Faster,..	Derrita con tu guardia personal a una Caballería.	1
Stronger!	Derrota con tu guardia personal a una Horda.	1
Ponemos a prueba su nombre.	Termina una partida sin que tu guardia personal no haya sido derrotada.	1
La fiebre del oro	Captura un objetivo o botín con tu guardia personal y manténlo al final de la partida.	2
Killing spree	Derrota un total de 8 unidades con tu guardia personal. (en cualquier número de partidas).	2
Duelo de honor	Derrota con tu guardia personal a la guardia personal de un enemigo.	1



Generales

Nombre:	Proeza	Exp.
¡A todo color!	Juega una partida con todas las unidades pintadas	2
Una corona para un Rey	Juega una partida con tu Rey pintado	1
Uniforme de Gala	Juega una partida con tu Guardia Personal pintada.	1
Juramento a bandera.	Juega una partida con tu Heraldo Pintado	1
El color de la magia	Juega una partida con tu Hechicero Real pintado.	1
Una tregua para la comida	Invita a tu contrincante a un refresco o un aperitivo.	1
Por un puñado de puntos...	Pinta una miniatura para otro jugador.	2
King of War	Derrota absolutamente a todas las unidades de tu rival.	2
Cosmopolita	Controla un territorio de cada tipo al final de una Ronda de juego.	2

4.El Mapa

La campaña se jugará como ya hemos comentado en un mapa; cómo se represente ese mapa es cuestión de cada organizador. Cualquier mapa es válido, podéis usar un mapa descargado de internet o dibujar uno, usar un soporte digital, casillas del Mighty Empires, casillas fabricadas de forma casera... cualquiera que permita dividir el mapa en diferentes territorios y llevar un control sobre qué jugador controla cada territorio.

Un mapa de campaña debe estar dividido en tantos territorios como el número de jugadores x3. Cada jugador recibe al inicio de la campaña 3 territorios que podrá colocar/elegir por orden en cualquier parte del mapa.

Esos territorios que obtiene un jugador al principio de una campaña se denominan territorios conquistados. Cualquier territorio que se arrebate a un jugador pasa a ser un territorio conquistado también.

-4.1 Tipos de territorios:

Cada territorio da dos tipos de ventajas, los recursos y las ventajas tácticas. A la hora de empezar la campaña todos los territorios del mapa se tiran al azar.

Al final de cada ronda cada jugador suma los recursos que genera cada uno de sus territorios conquistados y los añade a sus Puntos de Victoria de la campaña. Algunos territorios generan recursos más costosos que otros, aunque su beneficio táctico suele tener menor impacto.

La ventaja táctica entra en juego cuando un territorio es atacado por otro jugador. Al inicio de la partida, el jugador defensor puede decidir usar su beneficio táctico, para lo cual solo debe comunicarlo a su contrincante.

La lista de tipos de territorios es la siguiente:

Tipo de Terreno	Beneficio Táctico	Recurso	Valor del Recurso
Bosque	Emboscada	Madera	1'5
Montaña	Soborno	Minerales	1
LLanura	Campo abierto	Pastos	1
Rio	Abastecidos	Alimentos	1'5

Emboscada: Una tropa de Infantry o regimiento de Large Infantry del ejército defensor recibe la regla especial Vanguard.

Campo abierto: Antes de empezar la partida, el jugador defensor puede elegir un elemento de escenografía y decidir lanzar un dado y con un resultado de 4+ retirarlo de la mesa. O bien lanzar 2D6 y desplazar el elemento elegido esa distancia en pulgadas en la dirección que elija.

Soborno: Antes de empezar la partida, el jugador defensor puede elegir una unidad enemiga que no sea monstruo, héroe ni máquina de guerra. Esa unidad gana la regla Yellow bellied.

Abastecidos: Antes de empezar la partida, el jugador defensor puede elegir una unidad aliada que no sea monstruo, héroe ni máquina de guerra. Esa unidad cuenta como si estuviese inspirada independientemente de si se encuentra en rango o no de una unidad con la regla Inspiring.

4.2 Moverse por el mapa:

Al principio de cada ronda cada jugador debe decidir en secreto sus movimientos por el mapa. Un jugador puede elegir atacar cualquier territorio adyacente a uno de sus territorios conquistados. Bajo ningún concepto se puede atacar a un territorio que no cumpla estas características.

El jugador cuyo territorio está siendo atacado deberá jugar una partida con el atacante. El vencedor de esa partida será el que se quede con el territorio en cuestión.

Generalmente ocurrirá que un jugador tendrá que jugar 2 partidas a lo largo de la ronda.

Por ejemplo: El jugador A ataca un territorio del jugador B, así que tienen que jugar una partida para decidir el futuro de ese territorio. A su vez, el jugador C ataca al jugador A, que en este caso tendrá que defender su territorio. No hay un límite de ataques que puede recibir un jugador, así que puede ser que tenga que jugar incluso más partidas a lo largo de la ronda. En nuestro ejemplo anterior, podría ocurrir que un jugador D atacará también al jugador A, este tendría que jugar una 3ª partida.

La única excepción a esta regla son los ataques simultáneos explicados a continuación.

-4.3 Ataques simultáneos:

Hay dos formas en las que se puede dar un ataque simultáneo y cada uno de ellos se resuelve de manera diferente.

1º Caso: Dos jugadores o más atacan el mismo territorio.

Puede ocurrir que un jugador B y un jugador C ataquen al mismo territorio de un jugador A. En ese caso se determina al azar cuál de los atacantes juega primero su partida contra el defensor. Una vez que esa partida haya terminado y se haya resuelto quién se queda con el territorio, el segundo jugador atacante deberá jugar una partida con el nuevo propietario del territorio. El ganador de esa segunda partida será el que conquiste el territorio definitivamente. En caso de que más jugadores ataquen el mismo territorio, se resuelve de la misma manera.

Independientemente de quién gane, todas las partidas se juegan a 1500 puntos. Si el defensor tiene que disputar 2 partidas seguidas, cuenta de nuevo con sus 1500 puntos y puede realizar cualquier cantidad de cambios en su lista.

2º Caso: Dos jugadores se atacan entre sí.

Puede ocurrir también que un jugador A ataque un territorio de un jugador B, y a su vez el jugador B ataque un territorio del jugador A. En este caso, esos jugadores solo juegan una partida, en lugar de jugar una partida para determinar el controlador de cada territorio.

El ganador de esa partida conquistará el territorio del enemigo.

-4.4 Jugadores sin territorios:

A lo largo de la campaña puede ocurrir que un jugador se quede sin ningún territorio en el mapa. Aunque su situación es crítica, la campaña no ha terminado para él. Ese jugador se considera corsario a partir de ahora y su territorio pasa a ser el mar.

Cuando tenga que realizar un movimiento, un jugador corsario puede atacar cualquier territorio adyacente a un borde del tablero. Si el corsario no consigue conquistar el territorio deberá volver al mar; si consigue conquistar el territorio dejará de ser un corsario.



5.0 Jugar una partida:

Después de preparar todos los pasos anteriores, llega el momento de enfrentarse en el campo de batalla. Los pasos a seguir para jugar una partida de la campaña son los siguientes.

-5.1 Determinar el terreno:

Antes de nada, los jugadores deben determinar en qué tipo de terreno se enfrentarán.

Se deberán colocar 1d3+4 elementos de escenografía.

Al menos dos elementos de escenografía deben pertenecer al terreno en cuestión:

Elementos de vegetación para los bosques.

Elementos rocosos y colinas para las montañas.

Elementos de pastos y plantaciones para las llanuras.

Elementos acuáticos para los ríos.

Una vez generados los elementos de escenografía, empezando por el jugador que perdió la tirada para determinar el terreno, los jugadores se alternan para colocar la escenografía. Los elementos de escenografía pueden colocarse en cualquier lugar de la mesa de juego, siempre que se encuentren al menos a 30 cm de otro elemento de escenografía. Cuando todos los elementos estén preparados se pasa al siguiente paso.

-5.2 Determinar el escenario:

En este paso los jugadores deben determinar qué escenario jugarán, el escenario se elige según el reglamento de Kings of War 2ª edición.

El resto de detalles, cómo elegir la zona de despliegue, quién empieza la partida, y qué objetivos hay que realizar para conseguir la victoria, vienen detallados en cada escenario en cuestión.

-5.3 Resultado de la batalla:

Una vez terminada la partida, si el jugador que defendía el territorio se hace con la victoria, conservará el territorio conquistado y sus beneficios. Si por el contrario el atacante consigue la victoria, arrebatará permanentemente el territorio al defensor, lo añade a sus territorios conquistados y gana los beneficios del territorio.

En caso de empate el territorio se considera saqueado, el status quo se mantiene, pero el territorio no generará ningún recurso esta ronda.

Aunque seguramente los jugadores consigan puntos de experiencia, no podrán incrementar el nivel de ninguna de sus miniaturas hasta final de ronda.

-5.4 El noble arte de la diplomacia.

Ganar una guerra solo contra el mundo, cuando todos tus vecinos son enemigos, es complicado. Por eso los generales más astutos buscarán hacer alianzas provisionales con otros jugadores.

Los jugadores pueden hacer pactos entre sí siempre que quieran, pueden pactar no atacarse entre sí, centrar sus esfuerzos en un enemigo común o incluso comerciar con objetos. Incluso pueden darse tratos mercenarios, donde se pague a otro con la promesa de un servicio posterior, para que ataque un territorio concreto.

Aún así, tener en cuenta que os encontráis entre competidores y enemigos, y que la única seguridad que tenéis de que vayan a cumplir el trato es su palabra. Nada os obliga a cumplir un acuerdo. Aunque no hacerlo seguro que os creará enemigos y restará valor a vuestra palabra.

Puedes pactar alianzas en cualquier momento con otro jugador.

-6.0 Resultado de la campaña.

Al final de las 4 rondas de juego, los jugadores tendrán que hacer un recuento de puntos para ver quién se declara vencedor absoluto de la campaña. Para ello debe contar los puntos de Victoria que ha obtenido por los recursos generados por sus territorios conquistados y añadir un punto de victoria por cada nivel que haya conseguido cualquiera de sus unidades con capacidad para ganar experiencia.

En caso de empate, los jugadores tendrán que jugar una partida para desempatar. En caso de empate múltiple, se jugaran varias partidas eliminatorias, decidiendo quién juega primero al azar. Por ejemplo; Jugador A, B y C terminan la campaña con la misma puntuación.

Se determina al azar que los primeros en jugar serán A y B. El jugador de esa partida deberá enfrentarse con C. El ganador de esa última partida será el ganador absoluto de la campaña. En caso de empatar alguno de estos enfrentamientos, el jugador con más puntos de victoria será declarado vencedor.

*Hecho por Jacobo Rivera Pérez para E-minis Málaga
Maquetado por Sergio Font Gomez
Todas las imagenes pertenecen a Mantic Games o sus respectivos dueños.*

