

Grupos Salvajes 1894

LA DISPOSICIÓN DE LOS ELEMENTOS DE ESCENOGRAFÍA ES ORIENTATIVA.



ASALTO AL BANCO

Al asaltar el banco la banda se ha encontrado con resistencia. Uno de los hombres que esperaba con los caballos ha sido abatido y los caballos han escapado.

SE SITUÁ UN MARCADOR DE OBJETIVO A 100 CM DEL BANCO, APROXIMADAMENTE EN LA DIAGONAL DEL TABLERO.

SE ANOTAN EN SECRETO DOS MINIATURAS DE LA BANDA QUE LLEVAN REPARTIDO A PARTES IGUALES EL BOTÍN CONSEGUIDO. SI LA MINIATURA QUE LLEVA EL BOTÍN ES ABATIDA O INCAPACITADA SE DEPOSITA JUNTO A ELLA UN MARCADOR DE BOTÍN. ESTE MARCADOR LO PUEDE RECOGER CUALQUIER MINIATURA QUE LO TOQUE CON SU PEANA AL FINAL DE UN MOVIMIENTO.

NO PUEDE RECOGER EL BOTÍN UNA MINIATURA ATURDIDA NI TAMPOCO UNA MINIATURA QUE YA TENGA EN SU PODER LA OTRA PARTE DEL BOTÍN.

LA BANDA ASALTANTE SE DESPLIEGA A NO MÁS DE 30 CM DEL CENTRO DEL BANCO.

AHORA DESPLIEGA EL BANDO RIVAL SITUANDO SUS HOMBRES A NO MÁS DE 30 CM DEL MARCADOR SITUADO EN LA DIAGONAL OPUESTA AL BANCO.

GANA AUTOMÁTICAMENTE EL BANDO ASALTANTE SI CONSIGUE QUE LOS HOMBRES CON EL BOTÍN TOQUEN EL MARCADOR DE OBJETIVO ANTES DE FINALIZAR EL TURNO 8.

GANAN LAS FUERZAS DEFENSORAS DE LA LEY SI AL FINALIZAR EL TURNO 8 POSEEN LOS DOS MARCADORES DE BOTÍN.

EN CASO CONTRARIO GANA EL BANDO QUE HAYA CONSEGUIDO MÁS PUNTOS DE VICTORIA.

PUNTOS DE VICTORIA.

SE GANA 1 PV POR CADA BAJA DEL BANDO RIVAL QUE TENGA RANGO NOVATO, 2 PV SI SE TRATA DE UN MIEMBRO DE RANGO VETERANO Y 3 PV SI SE TRATA DEL LIDER DE LA BANDA, IDENTIFICADO AL COMIENZO DE LA PARTIDA.