



ESCENARIOS

MEDIDAS Y MESA DE JUEGO

Por defecto los jugadores pueden pre-medir cualquier distancia a no ser que acuerden lo contrario. Cuando chequees la distancia entre dos elementos mide del punto más cercano al más cercano. Cuando midas distancias entre miniaturas siempre hazlo desde el borde de sus bases.

La medida recomendada de mesa es de tres pies por tres pies, 90cmx90cm.

SELECCIONA UN ESCENARIO Y MONTA LA MESA

Puedes ponerte de acuerdo en jugar un escenario o tirar un D8 y mirar en la tabla de abajo:

SCENARIO TABLE		
D8 Roll	Scenario	Notes
1	Stake a Claim	The Poses vie for important territory.
2	A Fistful of Loot	The Poses compete for valuable Loot.
3	Shootout!	A meeting between rival Bosses in neutral territory becomes a fight to the death!
4	The Getaway	Can your Posse escape with their Loot?
5	Showdown	A standard face-off between rival Poses.
6	Bonanza!	The Poses race to find a vital item hidden somewhere in the local area.
7	Escalation	A chance meeting between rival Poses soon erupts into a pitched gunfight!
8	Player's choice	Roll-Off, or lowest Infamy chooses in a Campaign.

Algunos escenarios requieren escenografía específica y otras características, por lo que lee cuidadosamente el escenario para asegurarte de que tienes los elementos necesarios para jugar, de cualquier manera, eres libre para preparar la mesa cómo desees. ¡Intenta asegurarte de que haya una variedad de terrenos con diferentes alturas para tener una partida interesante!

Una vez este hecho esto puedes hacer una tirada para determinar cuántos lugareños hay en la mesa.

Posteriormente cada banda se despliega en mesa.

DESPLIEGUE

Tras colocar la escenografía los jugadores hacen un roll-off (tiran un D10) y en orden descendente con el resultado cada uno de ellos selecciona su zona de despliegue y coloca su banda dentro. Cada zona de despliegue ha de ser directamente opuesta al menos a otra zona de despliegue siempre que sea posible.

Zona de despliegue

La zona de despliegue es de 8"x 8" en forma de cuadrado desde una de las esquinas de la mesa de juego donde se encuentran dos bordes de la misma. Si hay dos jugadores, el otro jugador se despliega en la esquina opuesta de la diagonal. Quién despliega primero o después se decide por una tirada de desempate (*roll-off*).

Si en la partida participan entre 5 y 8 bandas, 4 bandas desplegarán en las esquinas del tablero. El resto de bandas tendrán como zonas de despliegue 4" a lo largo y ancho del centro de los bordes del tablero. Obviamente es necesario llegar a un pequeño acuerdo sobre el despliegue y escenario que juegue cuando el número de jugadores es alto.

Es recomendable que en la medida de lo posible te asegures que las líneas de visión se encuentran bloqueadas varias veces entre las zonas de despliegue,

especialmente en mesas pequeñas. ¡Encontrarás el juego mucho más interesante si las bandas tienen que maniobrar un poco en lugar de ir directamente hacia el oponente!



AGENDAS

Puedes decidir usar las siguientes reglas opcionales. Después de que todas las bandas hayan sido desplegadas cada jugador tira un D6 en la tabla

siguiente para determinar su propia agenda para la partida, lo que determinará objetivos adicionales para la misma. Nótese que algunas agendas son más fáciles de conseguir que otras y esto es deliberado ¡la vida en la frontera nunca ha sido justa!

TABLA DE AGENDAS

1D6	Nombre	Descripción
1	Vendetta	Tu jefe mantiene un pique con el rival. Selecciona un rival enemigo para que sea tu rival e indícaselo a todos. Si tu jefe mata al rival enemigo ganas +2PV
2	Lealtades divididas	Tu jefe tiene algún tipo de trato con otro jefe . Selecciona un jefe enemigo e indícaselo a todos. Si la miniatura del jefe enemigo está todavía en juego (salvo que esté derribado) al final de la partida ganas +2PV. Si el jefe enemigo seleccionado sale de la mesa por alguna razón antes no ganarás esos puntos.
3	El VIP	Tu banda tiene un "VIP" que sigue todas las reglas de los lugareños (Bystanders) pero empieza la partida como si fuera una de tus miniaturas pero no cuenta para generar cartas en tus manos. Si el VIP está todavía en juego al final de la partida ganas +2PV. El VIP no te da ningún punto si algún oponente lo captura o mata.
4	El brillo de la gloria (<i>Blaze of Glory</i>)	Debes seleccionar secretamente a una de tus miniaturas desplegadas y anotarlas. Si esta miniatura se encuentra derribada o es baja al final de la partida ganas +1PV.
5	EL mensaje	Debes seleccionar a una de tus miniaturas desplegadas para ser el Mensajero y tomar nota de ello. Si el mensajero es derribado o huye el mensaje es revelado y cuenta como un marcador de botín (loot) siguiendo las reglas de ellos. La banda que tenga el mensaje al final de la partida gana +1PV
6	¡Vivo o Muerto!	Debes seleccionar a una de tus miniaturas como buscado (wanted) e indícaselo al resto de jugadores. En una campaña esta miniatura debe ser la que individualmente tenga la mayor infamia o de tu elección si hay varias miniaturas con el mismo valor. Si la miniatura seleccionada está todavía en juego y no se encuentra derribada al final del juego ganas +2PV.

PARTIDA POR EQUIPOS

Algunos escenarios pueden requerir dos equipos opuestos, el lugar de que cada banda se enfrente a las otras. Sigue las reglas a continuación:

- Cada jugador en un equipo tiene su propia baraja de cartas, y la secuencia de activación se resuelve normalmente.
- A no ser que el escenario especifique otra cosa los equipos deben compartir la zona de despliegue siempre que sea posible y no pueden atacar o ser atacados por miembros del mismo equipo. Si se usan las reglas opcionales de agendas es mejor que cada banda aunque sea aliada tenga su propia agenda.
- Miniaturas en el mismo equipo trata a las miniaturas del equipo como "amistosas" para todos los efectos.
- Cada banda en un equipo si ha de tener su propio jefe y debe hacer chequeos de agallas separadamente de su equipo.

GANANDO LA PARTIDA Y REGLAS ESPECIALES DEL ESCENARIO

Puntos de victoria

Al final de la partida, la banda con el mayor número de puntos de victoria (PV) es la ganadora. Muchos escenarios y agendas tienen maneras especiales de ganar PV, pero el siguiente método de puntuación se aplica siempre en cada escenario a no ser que se especifique lo contrario.

Cada miniatura enemiga (no PNJ) que sea baja como resultado directo de un ataque de tus miniaturas otorga un número variable de puntos de victoria dependiendo de la calidad de la misma (Rank):

- Novatos otorgan 1PV
- Veteranos otorgan 2PV
- Héroe otorgan 3PV

Cada jugador debe mantener una cuenta de los puntos de victoria que lleva.

Muerte súbita

Una partida termina automáticamente si solamente una banda se mantiene al principio de cualquier turno (es decir, todos los enemigos están derribados, han sido eliminados como bajas o han huido tras fallar la tirada de agallas). La banda que quede es la ganadora independientemente del número de PV.

Contadores de botín (loot counters)

Algunos escenarios requieren que las bandas cojan o mantengan botines. Esto está representado por contadores de botín redondos de 20mm de diámetro.

Cualquier miniatura puede coger un contador de botín simplemente moviendo sobre él, siempre y cuando no esté derribada. Cada miniatura puede llevar como máximo 2 contadores de botín. Si una miniatura es derribada o huye, inmediatamente deja el contador de botín.

Abandonando la mesa de juego

Algunos escenarios requieren que una miniatura abandone la mesa de juego por un área específica de la misma. Una miniatura sólo puede abandonar la mesa de juego en aquellos escenarios que lo especifiquen explícitamente.

Esto se consigue simplemente usando una acción de movimiento con la miniatura y tocando el borde de la mesa apropiado. Una miniatura que abandone la mesa de juego no puede volver, pero no cuenta como baja o como huida.

LISTA DE ESCENARIOS

ESCENARIO 1: STAKE A CLAIM (RECLAMANDO EL TERRITORIO)

Preparación

Antes del despliegue selecciona 3 elementos de terreno como Objetivos. Usa un marcador de algún tipo para distinguirlo claramente.

Cada jugador coloca por turnos un objetivo. Estos elementos deben estar a 12" del centro de la mesa y entre ellos.

Determinar el Ganador

Adicionalmente a la puntuación estándar al final de la partida cada objetivo tiene más miniaturas de tu banda (las miniaturas derribadas no cuentan) que el enemigo a 1" del mismo puedes reclamar el mismo otorgándote + 3PV.

Si un objetivo tiene el mismo número que el oponente a 1" se considera disputado y cada banda gana +1PV.

ESCENARIO 2: A FISTFUL OF LOOT (UN PUÑADO DE BOTÍN)

Preparación

Antes del despliegue coloca 1D3+3 contadores de botín. Cada jugador por turnos coloca un contador que no puede estar a menos de 4" de cualquier zona de despliegue o a menos de 2" de otro contador.

Determinar el Ganador

Adicionalmente a la puntuación estándar al final de la partida cada contador de otorga +2PV a la banda que lo tenga.

ESCENARIO 3: SHOOTOUT! (TIROTEO)

Preparación

No puede haber ningún tipo de escenografía a 6" del centro de la mesa.

Tras efectuar un desempate (*rolling-off*) para establecer las zonas de despliegue cada jugador debe desplegar a su jefe de banda y hasta dos miniaturas de tu bando a nivel del suelo y a menos de 6" del centro de la mesa y a más de 2" del enemigo. Estas miniaturas empiezan la partida con marcadores de "hecho" (*done*)

El resto de modelos despliegan usando las reglas normales.

Determinar el Ganador

Adicionalmente a la puntuación estándar, al final de la partida cada jugador gana +1PV por cada jefe enemigo que su banda haya sido baja en la partida. Esta puntuación es adicional a los puntos que de la calidad de la mini.

ESCENARIO 4: THE GETAWAY (LA FUGA)

Preparación

Coloca la mesa de la forma habitual. La mitad de las miniaturas de cada banda deben estar al menos a pie (las que tu desees) redondeando hacia arriba y están portando contadores de botín.

Reglas especiales

Las miniaturas que llevan contadores de botín pueden moverse libremente para salir de la mesa por la zona de despliegue enemiga.

Determinar el Ganador

La puntuación estándar no se usa en este escenario. En su lugar, al final de la partida cada banda

gana +2PV por cada contador de botín que haya abandonado la mesa a través de la zona de despliegue enemiga y +1PV por cada miniatura que esté viva y tenga un contador en su poder. ¡Las agendas siguen funcionando de forma normal!

ESCENARIO 5: SHOWDOWN (LA HORA DE LA VERDAD)

Preparación

Coloca la mesa de la forma habitual. Usa la puntuación estándar para determinar el ganador de la partida.

ESCENARIO 6: ¡BONANZA!

Preparación

Antes del despliegue marca cuatro elementos de terreno como los "objetivos". Usa un marcador de algún tipo para distinguirlo claramente. Un único botín se encuentra oculto dentro de unos de estos elementos de terreno por lo que es una buena idea marcarlo de alguna manera.

Reglas especiales

La primera vez que una miniatura de cualquier banda entre en uno de esos elementos tira un D6. Con un D6 la miniatura encuentra el botín. La miniatura lleva a partir de ahora un contador de botín.

Si sacas 1-5 el botín no se encuentra y no puede buscarse otra vez por ninguna miniatura. Borra el marcador del lugar.

Si los primeros tres elementos no contienen el botín, el cuarto elemento lo contiene y el botín es automáticamente portado por la miniatura que ha entrado.

Determinar el Ganador

Adicionalmente a la puntuación estándar, al final de la partida el jugador cuya banda lleve el marcador de botín gana +4PV.

ESCENARIO 7: ESCALATION(ESCALADA)

Preparación

Los jugadores efectúan un desempate (roll-off). El jugador con la mayor puntuación despliega la mitad de su banda (redondeando hacia abajo pero incluyendo al jefe de la misma) en una zona de despliegue seleccionada. El resto de la banda se mantiene fuera de la mesa de juego de momento. El resto de jugadores hacen lo mismo en orden descendente.

Reglas especiales

Una vez por turno exceptuando el primero cuando te toque efectuar una activación, en lugar de efectuar esa activación normalmente, puedes traer una de tus miniaturas de fuera de la mesa a tu zona de despliegue siguiendo las reglas habituales de activación (es decir dos miniaturas en una activación doble o una sola en una activación simple). Las miniaturas que lleguen a la mesa deben efectuar una acción de movimiento como primera acción midiendo desde el borde de la mesa.

Determinar el Ganador

Este escenario usa la puntuación estándar.

ESCENARIO 8: A ELECCIÓN DEL JUGADOR

Efectúa un desempate (*roll-off*) o el jugador con la menor infamia selecciona un escenario en el caso de una campaña.

