

Scenario birra

Terreno

Come da regole

Schieramento

Entrambi i giocatori tirano un dado. Chi ottiene il tiro più alto metterà un segnalino dal diametro di 2,5 cm rappresentante barili di birra esattamente a M dal bordo tavolo lungo i 60 cm centrali del bordo tavolo.

Il secondo giocatore farà lo stesso dopodiché a partire da chi ha messo il segnalino per primo i giocatori schiereranno le loro unità una alla volta a M dal bordo tavolo.

Finito lo schieramento, entrambi tirano un dado il più alto comincia per primo.

Durata scenario

6 turni o lo scenario finisce se entrambi i warlord vengono uccisi o i barili di birra avversaria sono stati saccheggiati.

Condizioni di vittoria

Il giocatore che saccheggia la birra vince

Se entrambi i warlord vengono uccisi la partita finisce in pareggio

Altrimenti si contano i killing point come da regole a cui si aggiunge il valore in killing point di tutti i propri pezzi entro M dal segnalino avversario.

Regole speciali

Il segnalino non può essere messo in una casa o a VS da una casa

La prima unità schierata può essere messa a guardia della birra. se si dichiara ciò la unità non può muovere o schierare i suoi modelli a oltre S dal segnalino birra può essere schierata fino a L dal bordo tavolo

All'inizio del proprio turno se è entro vs dal segnalino ha una free rest activation, se tutti i suoi modelli sono oltre S prende un punto fatica in più.

Per saccheggiare la birra si deve usare una attivazione col proprio warlord a contatto col segnalino. Questa attivazione non conta come movement shooting or rest e deve essere pagata. Può attivare action reaction da parte del giocatore avversario. Una volta risolte le reazioni la birra è saccheggiata e la partita vinta.