



## *Open Wars – Escenarios v1.0*

### **Sumario**

Introducción.....	3	Objetivos Secundarios.....	7
¿Qué encontrarás en este libro?.....	3	Reglas Especiales.....	7
1. Escenarios básicos.....	3	Desarrollo del Escenario.....	7
2. Escenarios avanzados.....	3	Fuerzas Iniciales.....	7
3. Campañas.....	3	El asedio del bastión infernal.....	8
4. Generador de mapas y modos de juego personalizados.....	3	Disposición del mapa.....	8
5. Escenarios temáticos.....	3	Datos del escenario.....	9
Organización del libro.....	3	Objetivo principal.....	9
Recomendaciones finales.....	4	Objetivos secundarios.....	9
Escenarios básicos.....	5	Reglas especiales.....	9
La última resistencia.....	6	Desarrollo del escenario.....	9
Disposición del Mapa.....	6	Fuerzas iniciales.....	10
Datos del Escenario.....	7	Enanos:.....	10
Objetivo Principal.....	7	Elfos:.....	10
		Demonios.....	10

### Introducción

¡Bienvenido al corazón estratégico de *Open Wars*! Este libro de escenarios es tu guía hacia innumerables batallas, aventuras y desafíos que pondrán a prueba tus habilidades tácticas y tu capacidad para adaptarte al campo de batalla. Aquí encontrarás un sinfín de posibilidades para personalizar tus partidas y crear experiencias épicas e inolvidables.

### ¿Qué encontrarás en este libro?

El libro de escenarios está organizado para facilitar el diseño y la elección de tus partidas, ya seas un jugador nuevo o un estratega experimentado. Cada capítulo presenta diferentes tipos de escenarios y variantes de juego que te permitirán explorar al máximo el mundo de *Open Wars*. Entre los contenidos destacados, se incluyen:

#### 1. Escenarios básicos

Diseñados para introducirte en las mecánicas y conceptos del juego. Estos escenarios son ideales para partidas rápidas o para enseñar a nuevos jugadores. Aquí se prioriza la simplicidad y el equilibrio.

#### 2. Escenarios avanzados

Pensados para jugadores que buscan un desafío mayor. Incorporan reglas adicionales, objetivos secundarios, o condiciones especiales que transforman cada partida en un auténtico rompecabezas táctico.

#### 3. Campañas

Historias narrativas compuestas por varios escenarios conectados. Cada victoria o derrota influirá en el desarrollo de la campaña,

ofreciendo una experiencia inmersiva y continua.

#### 4. Generador de mapas y modos de juego personalizados

¿Quieres diseñar tus propios campos de batalla? Este apartado incluye pautas para construir mapas únicos utilizando las cartas de localización, ajustando las reglas según tus preferencias o creando tus propias condiciones de victoria.

#### 5. Escenarios temáticos

Inspirados en las facciones, localizaciones y eventos clave del universo de *Open Wars*. Desde el asalto a una ciudadela enana hasta una lucha desesperada en un desierto maldito, cada escenario temático aporta una narrativa rica y desafíos únicos.

### Organización del libro

Cada escenario se presenta con un formato claro y accesible, incluyendo:

- **Título y descripción:** Para situarte rápidamente en el contexto y los objetivos del escenario.
- **Disposición del mapa:** Configuración prediseñada con cartas de localización para facilitar la preparación.
- **Datos del escenario:** Información esencial como la duración estimada de la partida, el número recomendado de jugadores, el nivel de complejidad, y cualquier requisito previo para jugar (por ejemplo, expansiones necesarias).
- **Objetivo principal:** La condición de victoria que los jugadores deben alcanzar, como capturar localizaciones clave, eliminar ciertas unidades o acumular recursos específicos.

## *Open Wars – Escenarios v1.0*

- **Objetivos secundarios:** Metas opcionales que otorgan recompensas adicionales, como fichas de oro o maná, beneficios estratégicos o puntos de victoria adicionales.
- **Reglas especiales:** Modificaciones a las reglas estándar que aportan dinamismo y novedad al juego, como efectos del terreno, habilidades únicas activadas durante el escenario o limitaciones en el reclutamiento o movimiento.
- **Desarrollo del escenario:** Una guía paso a paso de cómo se desarrolla la partida, incluyendo eventos que ocurren en turnos específicos o cuando se cumplen ciertas condiciones. Esto añade un elemento narrativo y estratégico al escenario.
- **Fuerzas iniciales:** Una lista detallada de las unidades y recursos iniciales que cada jugador tendrá al comienzo del escenario. Esto incluye el tipo y cantidad de unidades, oro, maná, o cualquier elemento especial proporcionado por el escenario.

Además, los escenarios están agrupados por nivel de complejidad y temática, de forma que puedas encontrar fácilmente el reto perfecto para ti y tus compañeros de batalla.

## **Recomendaciones finales**

Este libro es mucho más que un conjunto de reglas: es un portal hacia el mundo vivo y cambiante de *Open Wars*. Siéntete libre de experimentar, combinar escenarios o incluso diseñar tus propias campañas. ¡La única limitación es tu imaginación!

Prepara tus ejércitos, estudia el terreno y ajusta tu estrategia. ¡El campo de batalla te espera!

## **Escenarios básicos**

Aprende lo esencial y domina las bases.

Los escenarios básicos son el punto de partida ideal para adentrarte en el mundo de *Open Wars*. Diseñados para partidas rápidas y accesibles, estas configuraciones priorizan el equilibrio y la claridad. Perfectos para enseñar a nuevos jugadores, practicar estrategias o simplemente disfrutar de una experiencia de juego sin complicaciones. Aquí encontrarás combates centrados en los fundamentos del movimiento, control del terreno y resolución de combate.

## La última resistencia

El *Cementerio de los caídos*, lugar de descanso eterno para héroes olvidados, ha sido profanado. Un aura oscura envuelve la región mientras los muertos se levantan bajo el mando de *Morven el Eterno*, un nigromante cuya ambición amenaza con arrasar todo a su paso. Desde el corazón del cementerio, los no muertos comienzan a extenderse, trayendo destrucción y caos a las tierras vecinas.

En respuesta, los clanes bárbaros, conocidos por su fuerza bruta y desdén por la magia, han decidido actuar. Liderados por *Thorin el Temerario*, los bárbaros se preparan para enfrentarse a esta amenaza sobrenatural, sabiendo que si fallan, sus hogares y legado serán consumidos por la oscuridad. Por primera vez en generaciones, las tribus han dejado de lado sus disputas para unirse contra un enemigo común.

La batalla entre los bárbaros y los no muertos decidirá el destino de la región. Los vivos deben luchar con valentía y aprovechar cada oportunidad para destruir a *Morven* antes de que su ejército se vuelva imparable. ¿Podrá la fuerza bruta de los bárbaros imponerse ante la magia oscura? La guerra está por comenzar.

## Disposición del mapa

	A	B	C
1		Cumbre del trueno	
2	Bosque retorcido	Cementerio de los caídos	Llanuras doradas
3		Ciudadela de hierro	

## Open Wars – Escenarios v1.0

### Datos del escenario

- **Jugadores:** 1
- **Tipo:** Solitario
- **Modo:** Eliminación
- **Expansiones:** Héroes (opcional)
- **Duración:** 8 turnos
- **Facción aliada:** Bárbaros
- **Facción enemiga:** No Muertos (controlados por el juego).

### Objetivo principal

Derrota al líder nigromante, *Morven*.

### Objetivos secundarios

Destruye al menos 6 fichas de unidades no muertas para obtener una bonificación de +1 movimiento para todas tus unidades.

### Reglas especiales

**Reanimación oscura:** Al inicio de cada turno, coloca 1 ficha de esqueleto en el *Cementerio de los caídos*.

**El cementerio maldito:** Las unidades no muertas tienen +1 ataque mientras estén en el *Cementerio de los caídos*.

**La furia bárbara:** Las unidades bárbaras ganan +1 ataque si atacan en una localización donde controlen más unidades que los no muertos.

### Desarrollo del escenario

**Turno 1 (El despertar):** Los no muertos comienzan con 2x *Skeleton* en el *Cementerio de los caídos*. 1x *Zombie* se coloca en las *Llanuras doradas*.

**Turno 3 (La marea oscura):** Añade 2x *Zombie* en el *Bosque retorcido* y 2x *Mummy* en la *Ciudadela de hierro*. El líder nigromante *Morven* aparece en el *Cementerio de los caídos*.

**Turno 5 (La lucha final):** El nigromante comenzará a moverse hacia las localizaciones controladas por el jugador, de una en una gastando todo su movimiento. Cada vez que entre a una **Ciudad**, invocará 2x *Skeleton*.

### Fuerzas iniciales

#### Bárbaros:

- 1x Berserker
- 1x Valkyrie
- 1x Scout

#### No Muertos:

- 2x Skeleton
- 1x Zombie

*Si no dispones de la expansión Héroes, puedes representar a **Morven** con cualquier unidad de otra facción, con los valores: 3 VEL, 4 MOV, 3 ATK en su primera vida, y 3 VEL, 2 MOV, 2 ATK en su segunda.*

## El asedio del bastión infernal

En lo más profundo de las montañas de *Elandria*, un antiguo *Portal demoníaco* ha sido abierto cerca de las *Ruinas de la desolación*, liberando hordas del Abismo. La corrupción se extiende rápidamente, transformando bosques en selvas retorcidas y manantiales en pozos oscuros. Si no se detiene, todo el reino caerá bajo el dominio de las llamas.

Los *Enanos* han fortificado la *Ciudadela de hierro*, su bastión ancestral, para defender los pasos montañosos clave. Por su parte, los *Elfos* han establecido su base en la *Ciudad de Sylvandor*, movilizando sus arqueros y magos para frenar a las criaturas infernales. Aunque sus culturas han estado históricamente en conflicto, ambos pueblos saben que deben unirse frente a esta amenaza sin precedentes.

El *Portal demoníaco* es una cicatriz en la tierra, un recordatorio de un ritual oscuro ejecutado siglos atrás que ahora despierta con renovada furia. Criaturas demoníacas surgen constantemente de su interior, lideradas por hechiceros infernales y bestias aterradoras que corrompen todo a su paso. Los cielos sobre las ruinas arden con un resplandor rojo, presagiando la llegada de algo aún más terrible.

Ambas facciones deben trabajar juntas para sellar el portal antes de que el abismo libere a su líder, **Azrak**, señor del abismo. Si **Azrak** cruza al mundo mortal, ni las murallas enanas ni la magia élfica podrán contenerlo. El destino de *Elandria* está en sus manos.

## Disposición del mapa

	A	B	C	D	E
1	Portal demoníaco (Aparición de Azrak)	Cementerio de los caídos	Bosque	Ciudad de los magos (Objetivo)	Bosque
2	Llanuras	Llanuras	Bosque retorcido	Bosque	Ciudad de Sylvandor (Base Elfos)
3	Ruinas de la Desolación (Zona Infernal)	Llanuras	Montaña	Montaña de la luna	Ciudadela de hierro (Base Enanos)
4	Desierto	Desierto de los esqueletos	Desierto	Desierto	Montaña



## Open Wars – Escenarios v1.0

### Datos del escenario

- **Jugadores:** 2-3
- **Tipo:** Cooperativo o 2vs1
- **Modo:** Contrarreloj
- **Expansiones:** Héroes (opcional)
- **Duración:** 7 turnos
- **Facción aliada:** Enanos y Elfos.
- **Facción enemiga:** Demonios (controlados por el juego, o un tercer jugador).

### Objetivo principal

La facción aliada gana la partida si:

- Sobrevive al menos 6 turnos sin perder el control de la *Ciudadela de hierro*.
- Derrota a **Azrak**, aparecerá en el turno 5.
- Sella el *Portal demoníaco* antes del turno 7.

La facción enemiga gana la partida si:

- Captura la *Ciudadela de hierro*.
- **Azrak** sobrevive.

### Objetivos secundarios

Este escenario no tiene objetivos secundarios.

### Reglas especiales

**Movimiento perpetuo:** Los Demonios se mueven automáticamente. Cada turno avanzan hacia la *Ciudadela de hierro*.

**Refuerzos demoníacos:** Cada turno, los Demonios gastan su oro acumulado en nuevas unidades. Las unidades se generan en las *Ruinas de la desolación*. Los Demonios siempre compran la unidad más cara disponible.

**Magia:** Por definir la mecánica de lanzamiento de hechizos.

### Desarrollo del escenario

**Turnos 1-4 (Oleadas demoníacas):** Los Demonios atacan desde las *Ruinas de la desolación*.

**Turno 5 (Azrak aparece):** Aparece **Azrak** en las *Ruinas de la desolación*, junto a 2x Torturer.

**Turno 7 (Ritual de la perdición):** Si al final del turno la facción aliada no ha tomado las *Ruinas de la desolación*, pierde la partida.

### Fuerzas iniciales

Todas las facciones comienzan con 2 puntos de mana y sin oro en sus arcas.

#### Enanos:

- 3x Guard
- 3x Miner
- 2x Gladiator
- 1x Mage

#### Elfos:

- 4x Warrior
- 3x Archer
- 2x Swordman
- 1x Fairy

#### Demonios

- 4x Soldier
- 3x Hellhound
- 3x Torturer
- 1x Castle
- 2x Evil Goblin
- 1x Bane

*Si no dispones de la expansión Héroes, puedes representar a **Azrak** con cualquier unidad de otra facción, con los valores: 3 VEL, 4 MOV, 3 ATK en su primera vida, y 3 VEL, 2 MOV, 2 ATK en su segunda.*

