

El Desertor

- Señor...? Señor, estáis ahí?- El soldado hablaba tras la robusta puerta, suponiendo que su señor de la guerra lo escuchaba al otro lado.- Señor, lleváis encerrado en vuestro aposento varios años, sin salir, sin ser visto, sin ser escuchado...- El soldado apoyó su mano sobre la madera de la puerta, abriendo bien los dedos cubiertos por el metal del guantelete.- Señor, el ejército, que antes os seguía a cada victoria, arrojando pueblos y culturas, ahora holgazanea en los campos. Hemos sometido revueltas entre los hombres.- El soldado cayó un segundo bajo su yelmo oscuro. Parecía reflexionar. Buscar las palabras.- Ellos aun quieren luchar, pero vuestro mando se ve amenazado... Y ahora ese jefe orco... *El Tremendo* lo llaman... Ha arrasado ciudades hasta llegar aquí. Proclama a gritos que viene a derrocaros. Se rumorea que es un mercenario de alguno de los jefes de nuestra propia tribu, y que una vez haya terminado con vos, se hagan juntos con el poder el ejército... Señor, tenéis que hacer algo. Es el momento de contraatacar. El orco no debe llegar a las puertas de la ciudad. No podemos permitirlo. Señor, esta puerta lleva cerrada varios años. Años sin lucha, sin derramamientos de sangre... Es el momento de abrirla de nuevo. Es el momento de la batalla...

- Señor, seguís tras esta puerta cerrada? o el silencio significa que lleváis años muerto, y nuestras tierras correrán la suerte del lamento y del olvido?

La voz sonó queda tras la robusta madera. El soldado quedó extrañado ante tal respuesta, seca, confiada... ¿su señor estaría realmente listo para la batalla? Él si quiera sabía aun a qué se enfrentaban realmente. Un temible señor de la guerra orco, ya con leyenda propia, habiendo jurado acabar con él, avanzando con el viento hacia las puertas de la ciudad.. Y dentro, en el propio seno del ejército, las tropas revueltas, alguien que animaba a la traición.

- Señor...- El soldado habló, sin saber bien qué decir.- Señor, organizaré al ejército. La batalla está próxima. Habéis de reafirmaros como único lider, dueño y señor.

Antes de marcharse, sin respuesta de su amo, el soldado pensó que lo primero debería ser saber quién estaba incitando a las tropas. Si realmente había un traidor en el ejército, debían averiguar quién era...

Batalla Campal

Objetivos: En este escenario, un ejército ligeramente superior, hace frente a otro que trata de invadir sus fronteras. El verdadero problema radica en que en el ejército defensor hay un traidor, y el comandante lo sabe. Lo que no sabe es de quién se trata...

Ejércitos: Los ejércitos deben organizarse siguiendo las listas de ejército de Warhammer. El ejército atacante cuenta con 2000 ptos. El defensor cuenta con 2500 puntos, una cantidad ligeramente superior. Además, el ejército defensor debe incluir, como se indicará en las reglas especiales del escenario, al menos un héroe, que no debe ser ni el comandante del ejército, ni el portaestandarte de batalla.

Este escenario está especialmente diseñado para que un ejército de Orcos y Goblins (atacante) se enfrente a un ejército de Guerreros del Caos (defensor), aunque si los jugadores lo desean pueden cambiar los ejércitos por otros descritos en las listas de ejército de Warhammer.

Campo de Batalla: La disposición del terreno debe hacerse de acuerdo mutuo entre los dos jugadores.

Despliegue

1. El primero en desplegar es el ejército atacante.
2. El segundo en desplegar es el ejército defensor.
3. A continuación se despliegan las unidades de exploradores del ejército atacante.
4. Las últimas en desplegar son las unidades de exploradores del ejército defensor.

¿Quién juega en primer lugar? Ambos jugadores deben efectuar una tirada de 1D6, el mayor resultado elige si comenzar la batalla.

Duración de la Batalla: La batalla tiene una duración de seis turnos.

Reglas Especiales: El ejército defensor está obligado a tener al menos 1 héroe, además de su comandante. Este héroe no puede ser portaestandarte de batalla. Es decir, si el ejército tiene un portaestandarte de batalla, éste debe contar al menos con dos héroes.

Las descripción de las reglas especiales se llevará a cabo a partir de la elección del ejército de Orcos y Goblins como ejército atacante y de Guerreros del Caos como ejército defensor. Si los jugadores lo desean pueden cambiar los ejércitos por otros descritos en las listas de ejército de Warhammer.

Hay un personaje del ejército defensor que es un traidor. Al comienzo de cada turno *del atacante*, se debe tirar 1D6. La probabilidad de que el chequeo se supere depende del turno en que se efectúe, según la tabla siguiente:

Turno del atacante	Resultado
1°	6+
2°	5+
3°	4+
4°	3+
5°	2+
6°	1+

El momento en el que se supere esta tirada, como se ha indicado, un héroe del caos, elegido al azar, pasa a formar parte del ejército de Orcos y Goblins. A partir de ese momento, moverá en cada turno de orcos y goblins, como si de un personaje orco se tratase. En efecto, ese mismo turno puede haber movido dos veces, uno por el turno del caos, y ahora, por el de orcos.

Si al superar esta tirada, formaba parte de una unidad, debe superar un chequeo de Liderazgo para convencer a toda la unidad, que pasará a formar parte del bando orco y goblin, también. Si lo falla, la unidad seguirá siendo del caos, y el héroe se marchará solo. En ese mismo turno, puede abandonar la unidad a la que pertenece (no puede marchar, si tiene enemigos a 20 cm), entablar combate con ella (se considera que ha cargado), o cargar a otra unidad. A todos los efectos, ahora este héroe (y su unidad, si ha logrado convencerla), forman parte del ejército orco y goblin. A pesar de ello, no pueden beneficiarse del liderazgo del comandante orco, ni del portaestandarte de batalla orco, etc. las unidades de orcos y goblins huyendo o desmoralizadas no le causan pánico.

El desertor no puede abandonar la unidad que le ha acompañado en la deserción, una vez se haya pasado al ejército orco.

Condiciones de Victoria: Al final de la batalla se contabilizarán los puntos de victoria de la manera habitual, salvo por las siguientes excepciones:

Los puntos de victoria causados, durante toda la batalla, por el héroe traidor y la unidad en que éste se encuentre, no se sumarán a ninguno de los dos bandos.

Si el desertor, y la unidad que le sigue, viven al final de la batalla, su propio valor en puntos de victoria se sumará al del bando orco y goblin.

Si de lo contrario, han muerto, los puntos de victoria corresponden para el ejército del caos.

En caso de que la unidad se haya visto reducida a la mitad, los puntos de ésta se repartirán entre uno y otro bando, pero no los del héroe, que se considera independiente.

Recreación Histórica

Esta batalla fue librada en los Páramos de las Estrellas, entre un ejército orco que había sido contratado por un oficial del Caos, para traicionar a su propio general. Cuando el ejército del Caos se lanzó al combate, para detener el avance orco, en plena batalla, el oficial del Caos decidió revelarse y sumarse a las filas de orcos. El general del Caos ya sospechaba que esto ocurriría, y en efecto así fue. Una lucha encarnizada por el poder en aquellas tierras remotas...

Memorias Olvidadas
Darka Treake
www.modt.net