

La Batalla del Gran Verde

La noche ya se iba y el amanecer traía la esperanza de nuevo en el Valle de Guiriamo Grande. Hacía semanas que el río que lo cruzaba se había secado, el frío invierno había traído malas cosechas y el señor, Lord Granling, había subido los impuestos para contrarrestar las pérdidas. Los sacerdotes predicaban que alguna maldición había caído sobre el valle y que la oscuridad de las noches eran augurios de un cercano desastre. La luna se había ausentado durante seis noches consecutivas, las estrellas no brillaban, eclipsadas por los nubarrones negros, y los gélidos vientos habían derribado ya algunas casas. Cada mañana los sacerdotes daban gracias al Señor, como si la luz del Sol fuese un nuevo y preciado regalo.

* * *

- Dentro de seis días se habrá cumplido el plazo, la fecha de la profecía, nuestro destino y designio eterno, nuestra salvación, el camino que nos conducirá a regir en la tierra en nombre de nuestros padres y maestros. Hombres, enanos y elfos se estremecerán a nuestro paso. Su Señoría bajará de los cielos y cabalgará entre nosotros, la muerte y la corrupción se extenderá entre los pueblos de los hombres. Condenaremos, ante la eternidad, el resto de generaciones de hombres, enanos y elfos. Nos implorarán el perdón.- Una grotesca carcajada estalló en su garganta.- Y nosotros ofreceremos sus almas al Príncipe de las Tinieblas, su Señoría se alimentará de sus sueños y esperanzas. Solo seis días. . .- Se hizo el silencio de pronto. La oscuridad cubría la estancia, en lo alto de la torre, a cientos de millas de Guiriamo Grande.- Al anoecer partiremos, nobles Guerreros de la Oscuridad, estad preparados. Los orcos, ineptos salvajes de los bosques, nos traerán el don de la vida y la inocencia, la someteremos, será nuestra ofrenda a su Señoría, sacrificio que servirá de comienzo. La inocencia se perderá para siempre y la vida nos pertenecerá y la manejaremos a nuestro antojo, seremos los dueños del Mundo!!!- Un ensordecedor grito de guerra hizo vibrar las murallas de la fortaleza, los soldados se preparaban para la batalla, caballeros de leyenda, envueltos en la oscuridad y de alma corrupta por los Dioses del Caos. Una orgía de hechicería y maldad que amenazaba el Viejo Mundo y la paz de los hombres.

Una profecía, perdida en el tiempo y olvidada para los ateos a la Oscuridad, narraba la lucha entre las fuerzas del Caos y los hijos de los

hombres y enanos. Sacrificando, en una fecha indicada, en un preciso instante del tiempo, la inocencia de los hombres. Llegaría de los cielos un emisario que acabaría con la esperanza, derrocaría a los reyes mortales e instauraría el gobierno de los Cielos sobre la Tierra, con sus nobles guerreros como virreyes, gobernando en su nombre. La inocencia debía ser sacrificada en el seno de la ira, la corrupción y la matanza. Un pacto con los orcos y una amenaza a hombres y enanos le traería las circunstancias perfectas. Los orcos raptarían a una niña, pura de corazón, inocente por designio divino. Los ejércitos de la Oscuridad atraerían a los enanos a vengar sus agravios milenarios en el campo de batalla y los hombres acudirían, por su estúpido honor, a la noble gesta de la salvación de su hija en manos de una salvaje horda de pielesverdes. Al estallar la batalla, la sangre brotaría alrededor del altar de invocación y llegaría su Señoría, en medio de la orgía de muerte, y acabaría con todos ellos, restituyendo la Oscuridad sobre la Tierra.

La Batalla Final

Objetivos: En este escenario dos ejércitos se enfrentarán a otros dos ejércitos superiores numéricamente. Ambos buscan aniquilar las tropas del contrario.

Ejércitos: Los ejércitos deben organizarse siguiendo las listas de ejército de Warhammer. Los dos ejércitos defensores cuentan con 2250 ptos cada uno y los dos ejércitos atacantes con 2000 ptos cada uno. Uno de los ejércitos defensores, el ejército del Caos, debe incluir en su lista de ejército un único demonio, que debe ser la Gran Inmundicia. Solo podrán incluir en su valor en puntos un comandante y un único héroe. El comandante debe de ser un hechicero de Nivel 4 de Nurgle.

Campo de Batalla: La disposición del terreno debe hacerse de mutuo acuerdo entre los jugadores, con la excepción de que en el área de despliegue del ejército del Caos debe estar el Altar de Invocación.

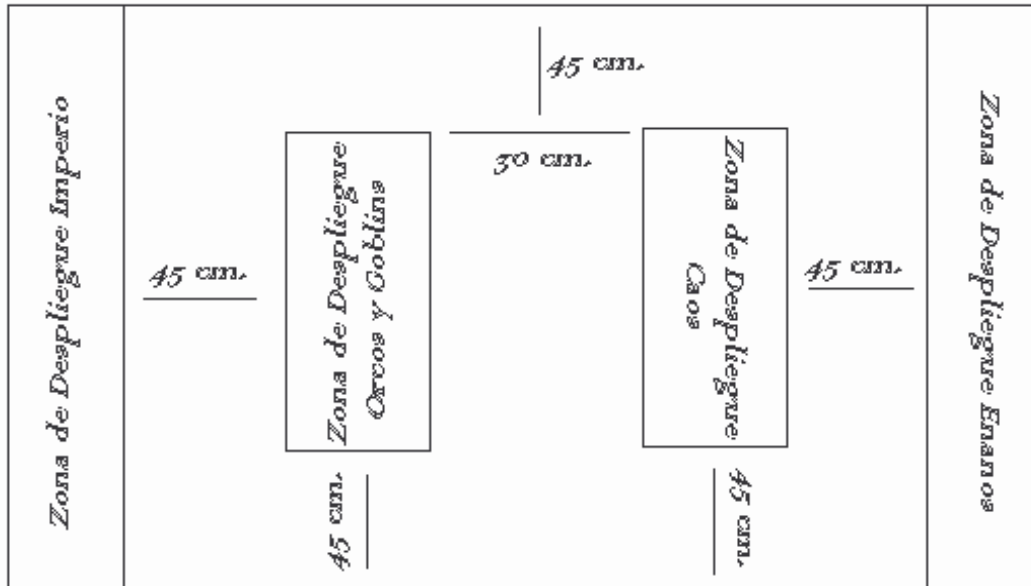
Despliegue

1. El primero en desplegar es el ejército del Caos. No se debe desplegar el Gran Demonio, ya que éste aun no ha sido invocado. El comandante despliega en el interior del altar de invocación. Ninguna otra miniatura puede desplegar en el altar de invocación.

2. El segundo en desplegar es el ejército Orco, ha de hacerlo en su área de despliegue tal y como indica el diagrama. Todas las unidades deben desplegarse encaradas hacia el ejército del Caos.

3. A continuación despliegan los ejércitos atacantes.

4. Los últimos en desplegar son las unidades de exploradores de los ejércitos atacantes. Los exploradores de los ejércitos defensores despliegan con el resto del ejército.



¿Quién juega en primer lugar? Los ejércitos atacantes actúan en primer lugar.

Duración de la Batalla: La batalla dura 5 turnos más 1D6 turnos. La tirada debe de efectuarse cuando sea invocado el Gran Demonio.

Reglas Especiales: Para invocar al Gran Demonio, los orcos deben llevar a la niña raptada hasta el altar de invocación. Para ello han de entrar en contacto peana con peana con el hechicero del Caos o permanecer a 3 cm de distancia de él. A partir de este momento, al comienzo de cada turno del ejército del Caos, si se obtiene un resultado de 4+ en 1D6, aparecerá sobre el altar la Gran Inmundicia, que pasará a ser controlada por el ejército del Caos.

Al inicio de la batalla, el jugador Orco indicará, con una miniatura adecuada, en que unidad se encuentra la niña. Si la unidad que lleva la niña hasta el altar resulta desmoralizada y huye, por cualquier razón, pánico, miedo, desmoralización. . . etc., la niña huirá y no volverá a ser vista, por lo tanto no podrá ser invocado el Gran Demonio. Si ocurre esto, el ejército del Caos se verá afectado por el "odio" hacia todos sus enemigos y cargará a las unidades de

orcos y goblins siempre que se encuentren a su alcance, se habrá roto su alianza y a partir de ese momento serán enemigos.

Si, por lo contrario, es el hechicero del Caos el que huye del altar, por la causa que sea, antes de haber invocado al Gran Demonio, todas las unidades de orcos y goblins se verán afectadas por el “odio” hacia las unidades del ejército del Caos y serán enemigos hasta que el hechicero del Caos regrese a invocar al demonio. Si el hechicero regresa al altar, el ejército de orcos y goblins se seguirá comportando normalmente. Mientras el hechicero permanezca alejado del altar, sin que haya sido invocado el Gran Demonio, todas las unidades de Orcos y Goblins cargarán a aquellas del ejército del Caos que se encuentren a su distancia de carga.

Si el hechicero muere antes de que haya sido invocado el Gran Demonio, éste ya no podrá ser invocado. Si muere a manos de los atacantes, y los orcos y goblins no sentían “odio” hacia el ejército del Caos, no lo sentirán, ya que no se verán traicionados. Ahora bien, si el Hechicero muere antes de haber sido invocado el Demonio, todas las unidades de los ejércitos defensores sentirán “odio” hacia las unidades de los ejércitos atacantes. En el caso de que los orcos y goblins sintieran “odio” hacia las tropas del Caos cuando muera el hechicero, no lo sentirán hacia los ejércitos atacantes.

Durante cualquiera de las fases de magia, cada ejército cuenta con sus propios dados de energía o de dispersión, sin poder cederlos al compañero.

Si en el quinto turno aun se está tratando de invocar al Gran Demonio, es decir, la niña ya ha sido sacrificada pero aun no se ha obtenido el 4+ en 1D6, el Demonio aparecerá inmediatamente. En el momento en que aparezca el Gran Demonio, se efectuará una tirada de 1D6 y el resultado serán el número de turnos que se añadirán después del quinto. Si al finalizar el quinto turno la niña no ha sido entregada al hechicero del Caos, o éste no ha invocado al Gran Demonio y no se encuentra junto al altar, la batalla finalizará.

Condiciones de Victoria: El vencedor será aquel que tenga más Puntos de Victoria al terminar la batalla. Si el Gran Demonio ha sido invocado y alguno de los ejércitos atacantes lo ha devuelto a su plano, es decir lo ha matado, éstos ganarán 500 Puntos de Victoria más los correspondientes por haberlo matado. Si el Gran Demonio sobrevive a la batalla, serán los defensores quienes cuenten con 500 Puntos de Victoria. Si la niña no llega a ser sacrificada, o por cualquier circunstancia el Gran Demonio no ha sido invocado, los atacantes ganan 100 Puntos de Victoria. Calcula el resto de Puntos de Victoria de la forma habitual. No se conceden Puntos de Victoria por adquirir los cuadrantes del Campo de Batalla.

Recreación Histórica

La Batalla del Gran Verde tuvo lugar en el Valle de Guiriamo Grande, un ejército de hombres y otro de enanos trataron de evitar la llegada de un Gran Demonio al Viejo Mundo. Un hechicero del Caos convenció a una horda de orcos para que, si le llevaban una niña humana, él les traería a uno de sus Dioses, al que ellos llamaron el Gran Verde, juntos acabarían con hombres y enanos. La promesa y las expectativas de una buena pelea les llevaron a cumplir su parte del trato.

Memorias Olvidadas

Darka Treake

www.modt.net