

EL Paso Norte
del
Muro de Éslinor
Versión Preliminar

Ghundard, Señor de la Calavera Lameante
Adril de Dorthonion
Architeuthis, el Elfo Marino

DISEÑADOR
Darka Treake



MEMORIAS OLVIDADAS
DARKA TREAKE
www.modt.net

Índice

| | |
|----|---|
| 3 | Introducción |
| 3 | Antecedentes Históricos |
| 3 | El Paso Norte del Muro de Éslinor |
| 4 | La Corona Radiante |
| 5 | Plonio, Comandante de la Décima Cohorte de la Tercera Legión |
| 6 | El Elfo del Mar |
| 8 | Reglamento |
| 8 | Objetivo |
| 8 | Ejércitos |
| 8 | Campo de batalla |
| 8 | Despliegue |
| 9 | Quién juega en primer lugar |
| 9 | Duración de la batalla |
| 9 | Reglas Especiales |
| 9 | Personajes Especiales |
| 9 | Los Defensores del Paso Norte del Muro de Éslinor |
| 10 | Eventos |
| 10 | Disparos múltiples y proyectiles mágicos |
| 10 | Liderazgo y desmoralización |
| 11 | Muerte del general |
| 11 | Lanzas |
| 11 | Fase de Magia |
| 11 | La Corona Radiante |
| 11 | Condiciones de Victoria |
| 12 | Personajes Especiales |
| 12 | Ghundard, Señor de la Calavera Llameante |
| 12 | Adril, el elfo oscuro |
| 13 | Architeuthis, el elfo marino |
| 14 | Defensores del Paso Norte |
| 14 | Plonio, Comandante de la Décima Cohorte de la Tercera Legión |
| 15 | Aluminio, el guardián del cofre |
| 15 | Defensores del Paso Norte |
| 17 | Apéndices |
| 17 | Hoja de Personaje de Ghundard, Señor de la Calavera Llameante |
| 18 | Hoja de Personaje de Adril de Dorthonion |
| 19 | Hoja de Personaje de Architeuthis, el elfo marino |

EL Paso Norte del Muro de Ëslinor

El Paso Norte del Muro de Ëslinor es un escenario de batalla adaptado de Warhammer, a modo de escaramuza, en que los elfos oscuros se enfrentarán a los orcos, todos en busca de la Corona Radiante, una poderosa reliquia. Este escenario está diseñado para que tres jugadores se enfrenten en una escaramuza, sirviendo uno de ellos como director de juego. Ambas

huestes llegan en busca de la reliquia mágica, que se encuentra en el lugar donde los hombres levantan el gran muro, para defenderse de los vesorianos. Justo en este punto, donde están construyendo el paso más septentrional del muro que separará toda la Península de Ëslinor, se librará esta lucha por la Corona Radiante.

ANTECEDENTES HISTÓRICOS

Nos encontramos a comienzos de la Edad de los Hombres, cuando se está librando la Guerra de los Mil Años. Por esta época, los vesorianos, seguidos por los pielesverdes y las bestias, han invadido el Viejo Mundo, y ocupado gran parte de él. En la Península de Ëslinor, al oeste, habitan los elfos de Laentis-Anne, quienes por este entonces habían estado combatiendo a los pridonios, los hombres que venían del sur. Éstos conquistaron bastas tierras en la Península de

Ëslinor a los elfos, hasta que los vesorianos llegaron por el este... Cuando las bestias atacaron, nadie se lo esperaba. Tanto los hombres, como los elfos, se unieron entonces ante tal amenaza, tras el Tratado de Prolia, en que acordaron juntos construir un gran muro para defenderse de los vesorianos. Aquella muralla fue construida en unos pocos años, pues las bestias acechaban desde bien cerca... Y en ese tiempo, durante la construcción del muro, ocurrió esta batalla.

El Paso Norte del muro de Ëslinor

El Muro de Ëslinor separó la toda la península del continente, y siempre fue inexpugnable. Los

vesorianos no la cruzarían jamás. A lo largo de la alta muralla, los pridonios y los elfos construyeron

una cadena de fuertes, los únicos pasos hacia la península. El que se encontraba más al norte fue construido por los hombres, sobre las ruinas de una ciudad elfa que habían conquistado a los de Lentis-Anne. Tiempo atrás, cuando aun se peleaban, los hombres alcanzaron aquellas tierras, y arrasado la ciudad hasta sus cimientos. Y sobre sus ruinas, construyeron el Paso Norte del Muro de Ëslinor.

Durante su construcción, en aquellos años en que un puñado de soldados pridonios maldecía por haber sido enviados a levantar el Paso Norte, se vieron atacados por

una hueste de elfos oscuros, comandados por Adril de Dorthonion, que avanzaba desde occidente. ¡Pero cuál fue su sorpresa al ver que una hueste de orcos se acercaba por el este! Plonio, Comandante de la Décima Cohorte de la Tercera Legión, servidor del Imperio de Pridonia, dispuso a sus hombres, y los mandó a entregar sus vidas por el Paso Norte, aun en construcción. Pero antes, envió un jinete, con su propio caballo, a avisar del ataque, pues sabía por qué venían aquellos ejércitos, y no era para evitar que construyeran el muro...

La Corona Radiante

Muy lejos del Paso Norte, existe un lugar al que llaman la Torre del Recuerdo. Ésta se levanta en una isla flotante, sobre el Lago de los Enanos, que se halla entre las Montañas del Anochecer. Hasta la Torre del Recuerdo llegaron los elfos de Laentis-Anne cuando los hombres aun eran primitivos y convivían en manadas. Allí comenzaron a adorar al Dios del Recuerdo, y algunos de ellos allí se quedaron, a servirle en la eterna construcción de la torre, que aun hoy está sin terminar, y allá en lo alto habita él, el Dios del Recuerdo. En aquella torre, tan lejana de la Península de Ëslinor, vivía un puñado de elfos fieles cuando estalló la Guerra de los Mil Años. Al ver

que los Vesorianos habían invadido las montañas, y ya ocupaban las estepas del Viejo Mundo, corrieron de regreso a la Península de Ëslinor, para ayudar a sus familiares ante tal amenaza.

Pero los elfos guardaban un secreto en la torre: un poderoso objeto con el que podrían derrotar a los vesorianos. Era una corona que emanaba una luz tan brillante que cegaba a cualquier enemigo, y su portador adquiría un poder tal, que era capaz de hacer frente a cualquier contrincante. La Corona Radiante, hecha por Lúralan, el Semidios, Señor de la Luz y los Amaneceres, con sus propias manos, para regalársela a la Luna...

Los elfos que abandonaron la Torre del Recuerdo, corrieron cuanto pudieron, hasta llegar a la Península de Ëslinor. Llegaron por el norte, a la ciudad de Ilau'Dil, y allí descubrieron que los elfos de Laentis-Anne estaban siendo atacados por otro enemigo diferente a los vesorianos: el Imperio de Pridonia, una cultura que había prosperado al sur, en la Gran Isla. Eran hombres fuertes, conocidos por ser grandes guerreros, y ya habían conquistado gran parte de las tierras de los elfos, y ahora amenazaban con alcanzar Ilau'Dil.

Los elfos que habían llegado de la Torre del Recuerdo, tratando de ocultar su secreto, escondieron la Corona Radiante en un cofre mágico, que sólo se podría abrir con una llave que ellos mismos forjaron. Y así, escondieron el cofre en algún lugar de la ciudad.

Los pridonios atacaron al fin Ilau'Dil, y aunque los elfos de Laentis-Anne la defendieron bien, éstos los superaban en número, y al final la ciudad cayó. Los hombres la arrasaron hasta las cenizas, pero no dieron con el cofre mágico...

Plonio, Comandante de la Décima Cohorte de la Tercera Legión

El comandante Plonio, al cargo de la guarnición que construye el Paso Norte, ha encontrado un cofre al escavar entre las ruinas de la vieja Ilau'Dil. Al dar con él, y ver que era imposible de abrir, ha probado con la llave que tiene, herencia de su abuelo, quien conquistara con sus tropas la ciudad elfa. Y al descubrir que la llave abría el cofre, y deslumbrarse con el brillo de la Corona Radiante en su interior, se ha llevado un buen susto.

Millas a la redonda se vio aquel destello, que duró lo que Plonio y sus hombres mantuvieron

el cofre abierto. Pero fue suficiente para que tanto Adril de Dorthonion, como Ghundard, Señor de la Calavera Llameante, lo vieran en el firmamento. Ambos señores de la guerra buscaban la Corona Radiante por aquellas tierras, y al ver el destello, se han dirigido hacia allí.

Plonio, al poco de descubrir la Corona Radiante, ve aparecer ambas huestes a la vez, los elfos oscuros por el oeste y los orcos por el este. Sin dudarlo, ha dispuesto a sus hombres para defender el Paso Norte...

El Elfo del Mar

Architeuthis es un elfo marino, descendiente de la Alta Estirpe de Menedhrassé. Ha vivido desde mucho antes de que se librara esta batalla, en la que participó. Era un elfo libre, que habitaba el mar a lomos de su dragón marino, Faelivrin, hasta su muerte. Architeuthis, como los demás elfos marinos, podía respirar bajo el agua del océano, y junto a Faelivrin visitó todos los mares, desde los de Munesia hasta aquellos por donde acaba el Mundo a occidente... En sus viajes, visitó la Torre del Recuerdo, y allí supo de la existencia de la Corona Radiante. Se maravilló con ella, y juró por siempre protegerla. Mucho después, tras su peregrinaje a la torre, Architeuthis pasó una temporada por las costas de las Tierras Oscuras de Elhada, donde moran los elfos de Yandalath, los oscuros, los castigados... Allí se la tuvo que ver en varias ocasiones con ellos, pues dominaban los Mares del Caos, y sus barcos surcaban aquellas violentas aguas sin cesar. Architeuthis se convirtió para ellos en una leyenda, diciendo incluso que era un monstruo marino, que atacaba sus naves y se llevaba a sus tripulaciones al fondo del océano. Pero hubo un elfo de Yandalath, que tras avistarlo en varias ocasiones, entre el oleaje, logró darle caza. Su nombre era Adril de

Dorthonion, un noble ambicioso que gobernaba gran parte de la costa norte del Mar del Caos. Su castillo se elevaba en la misma playa, hasta alcanzar los acantilados, donde se unía a tierra por gruesos puentes de piedra. Y desde lo alto de su torreón, observó a la bestia que él creía que era Architeuthis montando a Faelivrin... Así, se hizo a la mar y al final se enfrentaron. La lucha fue en alta mar, y el dragón marino sobrevoló la nave de Adril hasta que éste logró alcanzarlo. Faelivrin perdió un ala, una herida que le pesaría hasta el fin de sus días... Y así, el elfo oscuro logró capturar al elfo marino.

En su castillo, en la osta del Mar del Caos, Architeuthis fue torturado, hasta que le narró a Adril la historia de la Corona Radiante. Entonces el elfo oscuro se obsesionó con ella, y comenzó a tramarse un plan para conseguirla. Pero antes de que lo llevara a cabo, Faelivrin surgió de las aguas y rescató a Architeuthis de la torre, y así el elfo marino huyó entre la marea. Se dirigió raudo hasta la Torre del recuerdo, pero de camino, surcando el Gran Océano, cuando arribó a las costas de las Islas Flotantes, al oeste del Viejo Mundo, Faelivrin murió, pues el esfuerzo por rescatarlo, y nadar cruzando los Mares del Mundo, tras haber perdido un ala, acabaron

con su vida... Architeuthis lloró su pérdida, y juró que daría su vida por proteger la Corona Radiante. Entonces se encaminó hasta la Torre del Rercuedo, donde supo que la corona ya no estaba allí, pues un puñado de elfos había partido con ella hacia la Península de Ëslinor. Architeuthis enfureció enormemente, y partió tras estos elfos, hasta dar con las ruinas de Ilan'Dui, donde los Pridonios estaban construyendo el Paso Norte del Mmuro de Ëslinor. Lo que no sabía, era que Adril de Dorthonion seguía sus pasos de cerca...

Cuando se acercaba al Paso Norte, un destello brilló en el cielo, iluminando la noche, y Architeuthis supo que la Corona

Radiante había sido descubierta. Pero aquel destello fue avistado por otros dos personajes de esta historia. Adril, que le seguía de cerca, también vio la noche iluminarse, y supo que allí estaba la corona; y un chamán orco, seguidor del Ladrón de Almas, quien gobernaba los ejércitos vesorianos que ocupaban las tierras entre el Río Grande, al norte, y el Ethir Aluadin, al sur. Ghundard, Señor de la Calavera Llameante, una tribu de orcos y goblins que provenía de las Montañas del Anochecer, vio también aquel fognazo en el cielo, y así supo que allí estaba la Corona Radiante, y no dudaba en apoderarse de ella...

REGLAMENTO

El Paso Norte del Muro de Éslinor

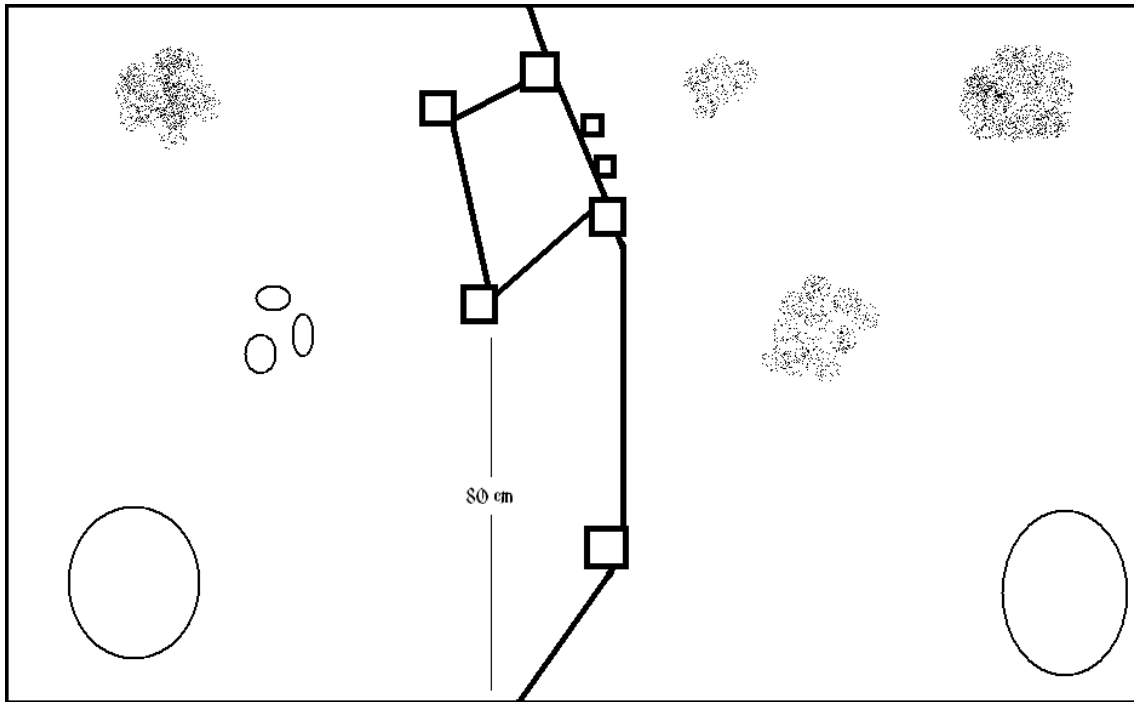
Objetivos: En este escenario tres jugadores quieren hacerse con la Corona Radiante, una poderosa reliquia, enfrentándose en donde los hombres están construyendo el Muro de Éslinor.

Ejércitos: En esta batalla hay tres personajes jugadores, pero sólo dos de ellos dirigen tropas en la contienda. Los jugadores elfo oscuro y orco pueden elegir tropas por un valor total de 500 puntos, pero éstos deben ser distribuidos únicamente entre tropas, sin poder elegir personajes. Las reglas de tamaño mínimo de unidad no se tendrán en cuenta en esta escaramuza. El ejército de Defensores del Paso Norte se detalla en el apartado al efecto.

Campo de Batalla: Esta batalla se libra en el paso más al norte que los hombres están construyendo en la que será el Muro de Éslinor. Todo el muro, que recorre de norte a sur el campo de batalla, incluidas las torres y el poblado donde estará el paso, se encuentran en construcción. Todas las estructuras de la muralla son cobertura pesada, y reducen a la mitad el movimiento para cruzarlas, salvo a la caballería ligera. Las máquinas de guerra, como los carros, sufrirán impactos al atravesarla, como se detalla en el *Reglamento de Warhammer*. En el paso norte, los hombres estaban construyendo un pueblo, para albergar a la guarnición que después lo vigilaría. Estos edificios están en construcción, y el movimiento de las tropas en ellos se detalla en el *Reglamento de Mordheim*.

Despliegue

Los defensores del Paso Norte despliegan en primer lugar. Los hombres que construían el pueblo y la muralla han tomado las armas, dispuestos a dar su vida por proteger el Paso Norte. Se despliegan en cinco grupo, dos de ellos, de diez hombres cada uno, defendiendo el este y el oeste, tras cobertura pesada; otro grupo de diez hombres protegiendo el cofre, entre los cuales se encuentra Aluminio, al pie de la torre más alta del pueblo; Plonio despliega junto a una guarnición de diez hombres, en el centro de la plaza, el jinete se encuentra con ellos. Ambas huestes, despliegan a 80 cm. como mínimo de la estructura del pueblo. Los elfos oscuros de Adril de Dorthonion vienen por el oeste, y los orcos de Ghundard, Señor de la Calavera Llameante por el este. Architeuthis, por el contrario, ha llegado antes de que comience la batalla, y ha logrado pasar desapercibido. Puede comenzar la batalla en el lugar que el jugador desee, además, despliega en último lugar.



¿Quién juega en primer lugar? En primer lugar juega Architeuthis, el elfo marino. A continuación, Adril y Ghundard deben lanzar 1D6 para decidir quién juega primero. Los últimos en jugar con son los defensores del Paso Norte.

Duración de la Batalla: La batalla dura 10 turnos.

Reglas Especiales:

Personajes Especiales: En esta batalla hay tres Personajes Especiales, éstos son ambos generales de ejército, y el elfo marino. Los dos primeros tienen una salvación especial de 4+, y el tercero de 3+. Además, no podrán ser víctimas de disparo se encuentran a menos de 5 cm de dos o más miniaturas, sean amigas o enemigas. Los impactos recibidos por magia se detallan en el apartado siguiente.

Los defensores del Paso Norte del Muro de Éslinor: Al comienzo de la batalla, los hombres que construían la muralla y el pueblo, se han armado, dispuestos a dar su vida por el Paso Norte. Aun así, han enviado a un jinete a buscar ayuda, mientras que los demás protegerán aquello con sus vidas. El que los comanda es Plonio, que desplegará en el centro de la plaza. Éste habrá dispuesto dos grupos de hombres, para defender el este y el oeste, de los ejércitos que se aproximan. Y mientras él protege la bandera del Paso Norte, otro grupo

se esconde entre los edificios con el cofre que contiene la Corona Radiante. El jinete que huye, lo hace por el lado occidental de la muralla en construcción, en dirección sur, al galope, y su carrera no cesará hasta desaparecer por ese lado del campo de batalla. Los defensores del Paso Norte del Muro de Éslinor juegan siempre en último turno, y sus perfiles se detallan en el apartado *Defensores del Paso Norte*.

Eventos: A lo largo de la batalla sucederán una serie de eventos que el DJ debe narrar a los jugadores. El más destacado, es que el jinete está huyendo hacia el sur, que no cesará en su huida hasta desaparecer del tablero. Éste comenzará su movimiento, en el centro de la plaza, junto a Plonio. El grupo de guerreros pridonios que está protegiendo el cofre, comienza su turno al pie del edificio más alto del pueblo. En cada turno, irán subiendo hasta lo más alto, y arriba encenderán una almenara. Además, cuando se abra el cofre, el brillo de la corona cegará a todos en la batalla.

Disparos múltiples y proyectiles mágicos: En esta escaramuza, aquellas armas a larga distancia y proyectiles mágicos que dañaran a toda la unidad, deberán ir dirigidas a miniaturas individuales, pero los golpes se repartirán entre ésta y todas aquellas que se encuentren a 5 cm de él. Los Personajes Especiales no sufrirán daño en estos casos, y no podrán ser objetivo de los mismos. Los Personajes Especiales sí se ven afectados por aquellos impactos que utilicen plantillas para determinar su área de impacto.

Liderazgo y desmoralización: Durante la batalla, todas las miniaturas que se encuentren a 30 cm de su general, en el caso de elfos oscuros y orcos, podrán utilizar su liderazgo. En los combates cuerpo a cuerpo en que haya implicados más dos adversarios, el bando que cuente con menos guerreros, deberá sufrir un chequeo de desmoralización, aplicando como modificador el diferencial de enemigos frente a amigos implicados en el combate. En los combates en que haya implicados elfos y goblins, éstos contarán la mitad al contar el total. Los portaestandartes y músicos no tienen ningún efecto al resolver los combates. Todas aquellas miniaturas que se encuentren a 30 cm de un portaestandarte o de un músico de su ejército, que no esté trabado en combate cuerpo a cuerpo, podrán repetir los chequeos de psicología y desmoralización que fallen. Aquellas miniaturas que sean alcanzadas en la persecución, que se resuelve con las reglas habituales, habrá muerto. Los Personajes Especiales, al ser alcanzados, entablarán combate con los perseguidores, pero lucharán siempre en último lugar, a no ser que se trate del portador de la Corona Radiante, que siempre ataca primero.

Muerte del general: Si alguno de los dos generales de batalla, es decir, si Ghundard o Adril mueren todas las tropas a su cargo deben efectuar un *chequeo de pánico* por turno. Si fallan este chequeo, no podrán reagruparse, y huirán de la batalla hacia el borde del tablero por donde comenzaron la batalla. Una vez muerto el general, los músicos y portaestandartes, dejan de tener efecto.

Lanzas: Durante la batalla, aquellos guerreros armados con lanza atacarán siempre primero en el primero turno de combate cuerpo a cuerpo, y siempre que sean atacados de frente o por sus flancos. Además, podrán atacar a través de otra miniatura amiga que esté trabada en combate cuerpo a cuerpo. Los personajes equipados con Lanzas sólo pueden utilizar uno de sus ataques con esta arma en cada fase de combate cuerpo a cuerpo.

Fase de Magia: Durante la fase de magia, cada jugador contará los dados que posee, en función de si es su fase de magia o la de un adversario, como se siguen las reglas habitualmente. Un jugador puede lanzar hechizos en cada una de sus fases de magia, mientras que todos pueden tratar de dispersar hechizos en ella.

La Corona Radiante: La Corona Radiante es un poderoso objeto, al que todos buscan. Al comienzo de la batalla se encuentra en el interior de un cofre, custodiado por una guarnición de hombres que construían el muro, entre ellos está Aluminio, el segundo al mando de los defensores del Paso Norte. La llave del cofre la tiene Plonio, señor de los hombres que defienden el Paso Norte, y al comienzo de la contienda se hallará en la plaza. Un hombre o un elfo pueden cargar con el cofre, pero no podrán declarar movimiento de carga o marcha con él, sin abandonarlo. Además, un solo hombre no podrá subir un muro cargando el cofre, necesitarán ser dos para conseguirlo. El cofre no puede abrirse de ninguna manera, salvo con la llave, el poder que contiene la corona en su interior, lo hace inquebrantable. Aquel que se haga con la llave, y abra el cofre, dará con la Corona Radiante. Sólo un Personaje Especial puede abrir el cofre, y ponerse la Corona Radiante, a no ser que esté trabado en combate cuerpo a cuerpo al inicio de su turno. Al abrirse el cofre, todos en el Paso Norte se deslumbran con su brillo, así, todas las miniaturas sufren las siguientes penalizaciones: -1HA -1HP -1I. Aquel que habrá el cofre sufrirá las siguientes modificadores: -2HA -2HP -2I. Estos efectos duran hasta el final del siguiente turno del que ha abierto el cofre, durante este tiempo, el portador de la corona no puede ser objetivo de una carga. El portador de la Corona Radiante obtendrá automáticamente las siguientes bonificaciones: +1HA +3I +2A 2+SE. Además, todos aquellos impactos, ya sean cuerpo a cuerpo, o a distancia, deben obtener 6 para impactar. El portador de la Corona

Radiante gana +2 de energía en todas las fases de magia, y además, siempre atacará en primer lugar. La Corona Radiante solo puede ser portada por un Personaje Especial.

Condiciones de Victoria: Vencerá el jugador que al terminar la batalla tenga en su poder la Corona Radiante.

PERSONAJES ESPECIALES

Ghundard, Señor de la Calavera Llameante

| | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L | S | SE |
|----------|----|----|----|---|---|---|---|---|---|---|----|
| Ghundard | 10 | 3 | 3 | 4 | 6 | 5 | 2 | 1 | 8 | - | 4+ |

Equipo: Báculo mágico y Capa Demoníaca.

Reglas especiales

Personaje Especial: Ghundard es uno de los tres Personajes Especiales de esta batalla y tiene una tirada de salvación especial de 4+.

Señor de la Calavera Llameante: Ghundard es el Gran Chamán de la tribu de la Calavera Llameante, y ansía hacerse con la Corona Radiante. Ghundard es un hechicero de Nivel 4, y el elije hechizos del Gran ¡Waaagh!

Capa Demoníaca: Ghurdard posee una capa que le cubre por completo. Se dice que está hecha de la piel de un demonio al que derrotó. La Capa Demoníaca, otorga a Ghundard un atributo de Resistencia 6, en lugar de 5.

Adril of Dorthonion

| | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L | S | SE |
|-------|----|----|----|---|---|---|---|---|----|-------|----|
| Adril | 12 | 7 | 6 | 5 | 3 | 5 | 8 | 4 | 10 | 3+/4+ | 4+ |

Equipo: Celebrían Dieron, escudo, armadura pesada y la Capa de dragón marino.

Reglas especiales

Personaje Especial: Adril es uno de los tres Personajes Especiales de esta batalla y tiene una tirada de salvación especial de 4+.

Celebriän Daeron: Adril porta a Celebriän Daeron, una espada mágica hecha de piedra, pues tras quedar enterrada durante tantísimo tiempo, quedó fosilizada. Cuando Adril la encontró, estaba incrustada en la pared de roca. Celebriän Daeron lde a Adril su atributo de F5.

Capa de dragón marino: Adril lleva una capa que hizo a partir de la piel de Faelivrin, el dragón marino de Architeuthis, pues tras un combate en alta mar, Adril le partió un ala. Con ella se tejió la capa de dragón marino. La capa de dragón marino proporciona +1 a la tirada de salvación por armadura a Adril, y +2 contra disparos.

Architeuthis, el el fo marino

| | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L | S | SE |
|--------------|----|----|----|---|---|---|---|---|----|-------|----|
| Architeuthis | 12 | 7 | 6 | 4 | 3 | 5 | 8 | 4 | 10 | 3+/4+ | 3+ |

Equipo: Architeuthis porta la armadura de dragón marino. Además, puede elegir al comienzo de cualquier turno la combinación que desee de entre el siguiente equipo: una o dos espadas, arma a dos manos, lanza, arco largo o escudo. Puede arrojar su lanza a 30 cm, con F5.

Reglas especiales

Personaje Especial: Architeuthis es uno de los tres Personajes Especiales de esta batalla y tiene una tirada de salvación especial de 3+.

Siempre ataca primero: Architeuthis es un luchador formidable, y en combate siempre atacará primero a sus contrincantes, a no ser que haya sido atacado mientras huía, o que se esté enfrentando al portador de la Corona Radiante.

La Ira de Aenor: Architeuthis es un hechicero de Nivel 1, y conoce un hechizo del Saber de Aenor, pudiendo proyectar un chorro de agua de mar sobre sus oponentes. La Ira de Aenor es un proyectil mágico que puede lanzarse contra una única miniatura, con un alcance de hasta 45 cm. y que causa 1 impacto de F5. La dificultad del hechizo es de 7+. Este hechizo puede

lanzarse incluso estando trabado cuerpo a cuerpo, pero su dificultad será de 10+.

Armadura de dragón marino: Architeuthis posee la armadura de dragón marino, hecha de escamas de Faelivrin una de estas bestias, que lo acompañó durante mucho tiempo, pero a su muerte, el elfo se hizo la armadura con sus escamas, como le pidió el dragón que hiciera. La armadura de dragón marino es una armadura pesada que le da a Architeuthis su tirada de salvación por armadura básica de 4+ y de 3+ contra disparos.

Orcinus: Orcinus es la lanza que porta Architeuthis. Puede utilizarla en cualquier fase de disparo, o como arma en cuerpo a cuerpo. Si la lanza, ésta podrá alcanzar a objetivos hasta a 30 cm, causándoles un impacto de F5. El impacto de esta lanza es un *ataque envenenado*, por lo que cualquier resultado natural de 6 impactará automáticamente. Architeuthis debe recuperar su lanza para poder volver a lanzarla. En combate cuerpo a cuerpo, Orca puede utilizar uno de sus ataques blandiendo a Orcinus, para golpear a enemigos que se encuentren tras su oponente.

DEFENSORES DEL PASO NORTE

Plonio,

Comandante de la Décima Cohorte de la Tercera Legión

| | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L | S | SE |
|--------|----|----|----|---|---|---|---|---|---|----|----|
| Plonio | 10 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 5 | 3 | 8 | 4+ | - |

Equipo: Armadura pesada, escudo, lanza y portaestandarte.

Reglas especiales

Defensor del Paso Norte: Plonio es quien comanda a los defensores del Paso Norte del Muro de Eslinor. Está dispuesto a dar su vida por proteger el Paso Norte, y sabe que sus hombres le seguirán hasta el final. Plonio es *inmune a psicología* y a *desmoralización*. Además, Plonio, porta el Estandarte de Pridonia, por lo que todos los defensores del Paso Norte a 30 cm no deberán efectuar chequeos de desmoralización. Plonio dará su vida por proteger ese estandarte.

La Llave: Plonio tiene la llave del cofre que guarda la Corona Radiante. Sólo aquel que le de muerte podrá hacerse con la llave. Si muere bajo disparo

enemigo, su cadáver quedará en el lugar, y el primero que llegue, se hará con la llave.

Despliegue: Plonio despliega junto a una guarnición de diez hombres en el centro de la plaza del Paso Norte.

Aluminio, el guardián del cofre

| | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L | S | SE |
|----------|----|----|----|---|---|---|---|---|---|----|----|
| Aluminio | 10 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 5 | 3 | 8 | 4+ | - |

Equipo: Armadura pesada, escudo, lanza y el cofre que guarda la Corona Radiante.

Reglas especiales

El guardián del cofre: Plonio ha encargado a Aluminio que custodie el cofre que contiene la Corona Radiante, y éste piensa cumplir con su cometido o morir por él. Aluminio nunca se separará del cofre, por ello, no podrá declarar movimientos de marcha ni carga. Además, Aluminio es *inmune a psicología e indesmoralizable*.

¡Prended la almenara!: Aluminio debe, además de cuidar el cofre, encender la almenara del Paso Norte, para avisar del ataque. Él y sus hombres desplegarán al pie de la torre más alta del Paso Norte, donde en lo alto está la almenara, esperando a ser encendida. En cada turno se acercarán lo más posible hasta ésta, escalando la torre en construcción. Aluminio no se separará del cofre, pero sus hombres subirán tan rápido como puedan. Cuando un defensor del Paso Norte comience su turno junto a almenara, podrá encenderla, y todos lo verán.

Defensores del Paso Norte

| | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L | S | SE |
|----------|----|----|----|---|---|---|---|---|---|----|----|
| Pridonio | 10 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 | 4+ | - |
| Jinete | 10 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 | 6+ | - |
| Caballo | 20 | 3 | 0 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 5 | - | - |

Equipo: Armadura pesada, escudo, arma de mano, lanza y arco.

Reglas especiales

Defensores del Paso Norte: Los defensores del Paso Norte son los hombres que, habiendo abandonado sus hogares y viajado hasta tan lejos, algunos por su amada Pridonia, y otros reclutados de las tierras conquistadas por éstos, al sur del Viejo Mundo. Éstos hombres obedecerán a Plonio en todo, y le seguirán hasta dar su vida por defender el Paso Norte del Muro de Éslinor. No entienden bien de dónde salen esas bestias, ni si los elfos los han traicionado, pero vengan a por la corona o a conquistar el Paso Norte, ellos van a impedirselo. Los defensores del Paso Norte no deben efectuar un chequeo de pánico si Plonio muere durante la batalla. Son un total de 40 hombres de infantería y un jinete. Los 40 hombres se dividen en 4 grupos de 10. Dos de ellos están apostados junto al muro, en el interior del pueblo, uno al este y otro al oeste, para frenar el avance de ambas huestes. Otro grupo se encuentra en la plaza, con Plonio, mientras que el último, acompaña a Aluminio, que custodia el cofre. El jinete despliega en la plaza, junto a Plonio, pero en cada uno de sus turnos, avanzará lo más rápido posible en dirección sur, para dar aviso al grueso de la legión. Correrá al galope junto a la muralla en construcción, al lado oeste, hasta desaparecer por el tablero de juego, o ser abatido. Este jinete sigue las reglas de *caballería ligera*.

Formación castillo: Los defensores del paso norte pueden adoptar la formación castillo, colocando sus escudos para defenderse, y atacando desde dentro con las lanzas. Mientras estén en la formación castillo, los guerreros pridonios podrán mover a una velocidad máxima de 5 cm por turno, y no podrán disparar con armas de proyectiles. Además, todos los impactos de proyectiles o combate cuerpo a cuerpo sobre la formación castillo, deben obtener un 6 para impactar.



MEMORIAS OLVIDADAS
DARKA TREAKE
www.modt.net

Hoja de Personaje

El Paso Norte del Muro de Èsl inor

Ghundard, Señor de la Calavera Llameante

Raza: Orco

Nivel: Gran Chamán

Perfil de Atributos

| | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L | S | SE |
|----------|----|----|----|---|---|---|---|---|---|---|----|
| Ghundard | 10 | 3 | 3 | 4 | 6 | 5 | 2 | 1 | 8 | - | 4+ |

Equipo: Báculo mágico y Capa Demoníaca.

REGLAS ESPECIALES

Personaje Especial: Ghundard es uno de los tres Personajes Especiales de esta batalla y tiene 5 heridas y una tirada de salvación especial de 4+.

Señor de la Calavera Llameante: Ghundard es el Gran Chamán de la tribu de la Calavera Llameante, y ansía hacerse con la Corona Radiante. Ghundard es un hechicero de Nivel 4, y el elije hechizos del Gran ¡Waaagh!

Capa Demoníaca: Ghurdard posee una capa que le cubre por completo. Se dice que está hecha de la piel de un demonio al que derrotó. La Capa Demoníaca, otorga a Ghundard un atributo de Resistencia 6, en lugar de 5.



MEMORIAS OLVIDADAS

DARKA TREAKE

www.modt.net

Hoja de Personaje

El Paso Norte del Muro de Èsl inor

Adril de Dorthonion

Raza: Elfo Oscuro

Nivel: Noble

Perfil de Atributos

| | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L | S | SE |
|-------|----|----|----|---|---|---|---|---|----|-------|----|
| Adril | 12 | 7 | 6 | 5 | 5 | 5 | 8 | 4 | 10 | 3+/4+ | 4+ |

Equipo: Celebriän Daeron, escudo, armadura pesada y la Capa de dragón marino.

REGLAS ESPECIALES

Personaje Especial: Adril es uno de los tres Personajes Especiales de esta batalla y tiene 5 heridas y una tirada de salvación especial de 4+.

Celebriän Daeron: Adril porta a Celebriän Daeron, una espada mágica hecha de piedra, pues tras quedar enterrada durante tantísimo tiempo, quedó fosilizada. Cuando Adril la encontró, estaba incrustada en la pared de roca. Celebriän Daeron lde a Adril su atributo de F5.

Capa de dragón marino: Adril lleva una capa que hizo a partir de la piel de Faelivrin, el dragón marino de Architeuthis, pues tras un combate en alta mar, Adril le partió un ala. Con ella se tejió la capa de dragón marino. La capa de dragón marino proporciona +1 a la tirada de salvación por armadura a Adril, y +2 contra disparos.



MEMORIAS OLVIDADAS

DARKA TREAKE

www.modt.net

Hoja de Personaje

El Paso Norte del Muro de Èsl inor

Architeuthis, el Elfo Marino

Raza: Elfo Marino

Nivel: Noble

Perfil de Atributos

| | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L | S | SE |
|--------------|----|----|----|---|---|---|---|---|----|-------|----|
| Architeuthis | 12 | 7 | 6 | 4 | 3 | 5 | 8 | 4 | 10 | 3+/4+ | 3+ |

Equipo: Architeuthis porta la armadura de dragón marino. Además, puede elegir al comienzo de cualquier turno la combinación que desee de entre el siguiente equipo: una o dos espadas, arma a dos manos, lanza, arco largo o escudo. Puede arrojar su lanza a 30 cm, con F5.

REGLAS ESPECIALES

Personaje Especial: Architeuthis es uno de los tres Personajes Especiales de esta batalla y tiene 5 heridas y una tirada de salvación especial de 3+.

Siempre ataca primero: Architeuthis es un luchador formidable, y en combate siempre atacará primero a sus contrincantes, a no ser que haya sido atacado mientras huía, o que se esté enfrentando al portador de la Corona Radiante.

La Ira de Aenor: Architeuthis es un hechicero de Nivel 1, y conoce un hechizo del Saber de Aenor, pudiendo proyectar un chorro de agua de mar sobre sus oponentes. La Ira de Aenor es un proyectil mágico que puede lanzarse contra una única miniatura, con un alcance de hasta 45 cm. y que causa 1 impacto de F5. La dificultad del hechizo es de 7+. Este hechizo puede lanzarse incluso estando trabado cuerpo a cuerpo, pero su dificultad será de 10+.

Armadura de dragón marino: Architeuthis posee la armadura de dragón marino, hecha de escamas de Faelivrin una de estas bestias, que lo acompañó durante mucho tiempo, pero a su muerte, el elfo se hizo la armadura con sus escamas, como le pidió el dragón que hiciera. La armadura de dragón marino es una armadura pesada que le da a Architeuthis su tirada de salvación por armadura básica de 4+ y de 3+ contra disparos.

Orcinus: Orcinus es la lanza que porta Architeuthis. Puede utilizarla en cualquier fase de disparo, o como arma en cuerpo a cuerpo. Si la lanza, ésta

podrá alcanzar a objetivos hasta a 30 cm, causándoles un impacto de F5. El impacto de esta lanza es un *ataque envenenado*, por lo que cualquier resultado natural de 6 impactará automáticamente. Architeuthis debe recuperar su lanza para poder volver a lanzarla. En combate cuerpo a cuerpo, Orca puede utilizar uno de sus ataques blandiendo a Orcinus, para golpear a enemigos que se encuentren tras su oponente.

