

El Talismán de las Tres Cabezas

El temible guerrero se asomó por un ventanuco muy estrecho, y observó el desierto nocturno, a leguas a la redonda. Era de noche, siempre era de noche en aquel lugar, un territorio asolado por los terremotos y las erupciones volcánicas. La alta torre se elevaba oscura en mitad de la nada, rodeada por la creciente ciudad. Al este, el Bosque de la Pérdida se extendía hasta el horizonte; al oeste el condenado desierto; y a norte y sur el Fin del Mundo y el Mar, respectivamente. Un lugar desolador gobernado por uno de los más altos señores de la guerra, descendiente de un linaje de temibles guerreros. Golpeó con su guantelete la roca del ventanuco, observando al horizonte oscuro, y allí vio esperanza. Desde hacía siglos una reliquia familiar estaba perdida, un objeto mágico que siempre había pertenecido a su familia, dándole derecho legítimo a gobernar. Aun habiéndoselo ganado, mantenía el poder de la región, y muchos le eran fieles, pero había llegado el momento de recuperar el objeto, y con él el derecho.

Se trataba de un poderoso amuleto en forma de collar, que un antepasado suyo, más de cuatrocientos años atrás, le había quitado a una gran hidra. El amuleto estaba colgado en el monstruo de tres cabezas, dándole una fuerza bestial. Pero su antecesor, conocido desde entonces como Hírg, el Señor de las bestias, logró vencerla, sin matarla. Se hizo con el colgante, y a la gran hidra la perdonó. El monstruo, desde entonces, le juró lealtad, y juntos lucharon y conquistaron la región. Llamaron entonces al collar el *Talismán de las Tres Cabezas*, y fue el símbolo del poder en aquellas tierras. El que lo tenía, sería el soberano supremo, así decía la ley...

Y por fin volvería a estar en sus manos. Más allá de aquel horizonte estaba el *Talismán de las Tres Cabezas*, lo tenía un elfo, y pensaba hacerse con él como fuera. Más abajo, alcanzó a ver al emisario que se marchaba apurado... Iría a contarle a su señor elfo las nuevas: habían hecho un trato. Éste le vendería el *Talismán de las Tres Cabezas* por una buena cantidad de oro, y así podría ostentar el legítimo poder. Con el Talismán en sus manos se convertiría en el guerrero más poderoso del lugar desde haría siglos atrás, cuando sus antepasados gobernaban con mano férrea.

Había acordado con el elfo en encontrarse en el lugar al que llamaban la Garganta del Dragón, en un antiguo puesto avanzado, cuando las guerras se extendieron hasta allí contra los elfos. Ahora aquello era tierra de nadie, sólo un suicida se internaría allí solo. Pero no podía ser tan fácil... Estaba tan cerca de conseguir el *Talismán de las Tres Cabezas* que no podía ser cierto. Cualquiera cosa podría ser mal y estropearlo, así que por si acaso, marcharía hasta la Garganta del Dragón con un ejército. Además, contaba con algunos ases en la manga... Se aseguraría hacerse con la reliquia, y no sólo se

proclamaría Señor de la Guerra Absoluto, sino que se encontraría en el mejor momento para retomar la tan ansiada guerra que llevaba largo tiempo parada...

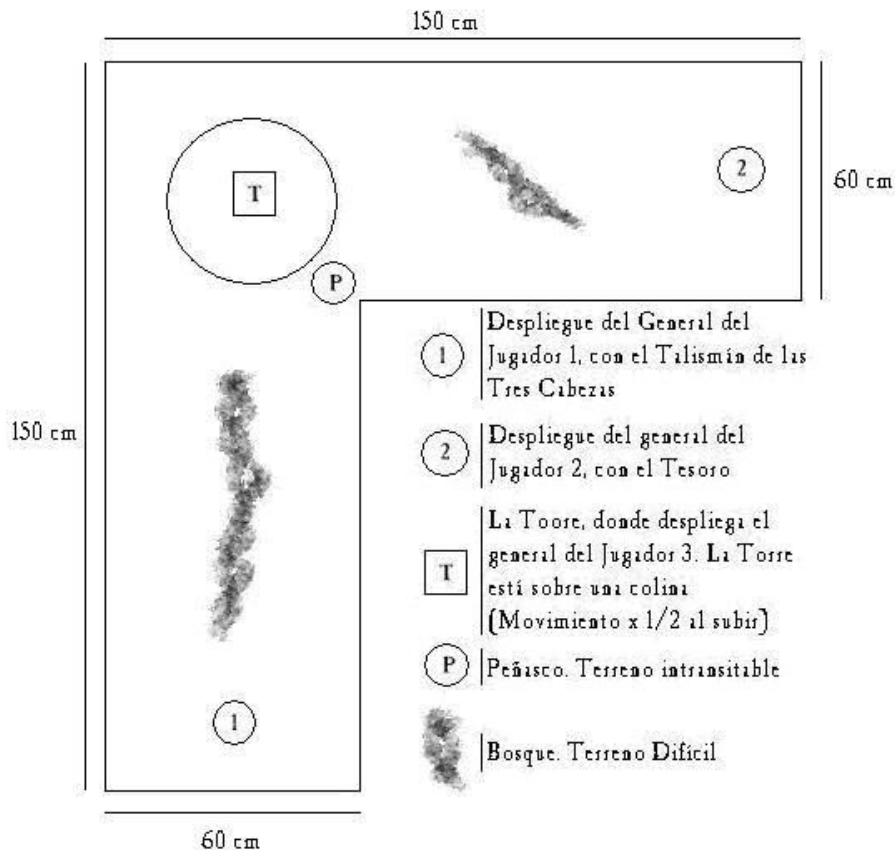
¿Qué era un puñado de oro, si el talismán le daría la gloria?

Objeto Mágico

Objetivos: El objetivo de cada ejército es hacerse con un objeto mágico: *El Talismán de las Tres Cabezas*. Además, cada ejército debe matar a los líderes enemigos, hacerse con un Tesoro con el que pensaban comprar el Talismán, y hacerse con el control de la Torre situada en el centro del campo de batalla. Para más detalles sobre los objetivos, ver el apartado *Condiciones de Victoria*.

Ejércitos: En este escenario participan 3 ejércitos, que deben organizarse utilizando las listas de ejército de Warhammer. El escenario está preparado para que el valor de cada ejército no supere los 2000 puntos, pero si los jugadores lo desean, pueden variar el tamaño del ejército de mutuo acuerdo.

Campo de Batalla: En este escenario el Campo de Batalla tiene forma de la letra L, y la disposición de la escenografía es como se detalla en el siguiente diagrama:



Despliegue

1. En primer lugar deben ser desplegados los Generales de los tres ejércitos, cada uno donde se indica en el Diagrama anterior, junto a ellos, el *Talismán de las Tres Cabezas* o el Tesoro, según convenga. En este momento, única y exclusivamente se despliegan a los tres personajes. En el caso de que alguno de ellos vaya montado en un monstruo, éste será desplegado con él.

2. A continuación, cada jugador tira 1D6. Por orden creciente, cada jugador irá desplegando una a una sus unidades en el campo de batalla, de manera que el primer jugador despliega una, después el segundo jugador, y después el tercero. A continuación, el primer jugador vuelve desplegar otra de sus unidades, etc... Cada unidad puede ser desplegada donde el jugador desee, ya que en este escenario no hay zonas de despliegue delimitadas. Eso sí, una unidad no puede desplegarse a menos de 20 cm. de la de otro ejército. El orden de despliegue es el siguiente:

1. Unidades Básicas.
2. Unidades Especiales.
3. Unidades Singulares.
4. Resto de Personajes.

Es importante destacar que en el primer turno no se podrá declarar ninguna carga ni disparar o lanzar un hechizo contra un enemigo.

¿Quién juega en primer lugar? Cada jugador tira 1D6. El resultado indica el orden que seguirá cada turno. El resultado mayor juega en primer lugar.

Duración de la Batalla: La batalla finaliza cuando los jugadores hayan realizado un total de ocho turnos cada uno.

Reglas Especiales:

Mala Política

Se supone que el jugador 1 va a comprar el objeto mágico, el *Talismán de las Tres Cabezas*, por una buena suma de oro. El lugar del intercambio es la Torre situada en el centro del campo de batalla. El ejército comprador, es decir, el jugador 2, ha encargado a un tercero que le escolte (jugador 3), para lograr superioridad numérica y así, tras el intercambio, poder atacar al vendedor y hacerse con el oro y el Talismán.

Resulta que las relaciones no han salido tal y como todos esperaban, y el intercambio se va a dar en un ambiente muy hostil. Todos ansían hacerse con el Tesoro y con el Objeto.

Debido a que todos, en un principio, asumen, o simulan, que el trato se va a llevar a cabo con normalidad, sus tropas pueden estar repartidas por el campo de batalla como deseen. Por ello, como se indica en el apartado de Despliegue, en este escenario no hay Zonas de Despliegue.

Es importante resaltar que en el primer turno, ninguna unidad puede declarar carga a otra, ninguna unidad puede disparar, ni ningún hechicero puede atacar a nadie mediante magia.

Las Misiones

Cada jugador debe recibir la misión que le toca jugar, indicada más abajo. Deberían recibirlas en un sobre cerrado, y nadie salvo cada jugador puede leer su propia misión. Las misiones son las siguientes:

Misión del jugador 1

Tu misión, en un principio, es llegar hasta la Torre situada en el centro del campo de batalla, e intercambiar con el jugador 2 el oro por el Talismán, que tienes en tu poder.

Las relaciones con el jugador 2 no son buenas, y temes que todo sea una trampa. Ten cuidado.

Además, tus espías te han comunicado que es posible que una tercera facción entre en juego. Posiblemente no se trate más que de mediadores, y que sus intenciones no sean más que preocuparse de que todo transcurra tranquilamente y sin disputas.

Pero si todo se tuerce, asegúrate de quedarte con el Talismán y de hacerte con el Tesoro con el que pensaban comprártelo.

Debes consultar el apartado **Condiciones de Victoria**.

Misión del jugador 2

Tu misión es comprar le *Talismán de las Tres Cabezas*. Para ello cuentas con una buena suma de oro. Debes llegar hasta la Torre situada en el centro del campo de batalla y llevar a cambio el intercambio con el jugador 1, que posee el Talismán.

Además, has contratado los servicios de una tercera facción. Le has prometido una parte del botín si te ayuda a tenderle una trampa la jugador 1. En el momento del intercambio, atacaréis juntos al jugador 1, en la Torre, y os haréis con el Tesoro y el Talismán. Asegúrate de que ambos, Tesoro y Talismán, acaban en tus manos.

Las relaciones con el jugador 3, aquel con el que has tramado la trampa, no son muy buenas, y es posible que te traicione. Ten cuidado. Puede que tú mismo caigas en una trampa.

Debes consultar el apartado **Condiciones de Victoria**.

Misión del jugador 3

Has sido contratado por el jugador 2 para escoltarle en la compra de un objeto mágico que posee el jugador 1. El jugador 2 va a entregarte una buena suma de oro al jugador 1 por el *Talismán de las Tres Cabezas*.

La intención real del jugador 2 es tender una trampa al jugador 1. Te ha pedido que llegado el momento, atacéis juntos al jugador 1 y os hagáis con el Tesoro y con el Talismán.

Pero tú vas a traicionarlos a todos. Debes hacerte con el Tesoro y con el Talismán. Sin contemplaciones. Ten cuidado y sorpréndelos.

Debes consultar el apartado **Condiciones de Victoria**.

El Talismán de las Tres Cabezas

Este objeto mágico es el que todos desean y por el que se origina tanto revuelo. Al comienzo de la batalla está bajo dominio del jugador 1, que pretende vendérselo al jugador 2 por una buena cantidad de oro. Al empezar la batalla, el general del ejército del jugador 1, poseerá el Talismán.

Sólo un personaje puede llevar el Talismán, y siempre debe ir indicado por un marcador, para que en todo momento se sepa quién lo tiene.

El *Talismán de las Tres Cabezas* hace *Inmune a Psicología* a su poseedor, y además, le hace *Inmune a Desmoralización*. El poseedor del Talismán no puede rechazar un *Desafío* lanzado por un personaje enemigo. El Talismán no afecta al número o puntos máximos que un personaje puede tener de objetos mágicos.

El Talismán puede cambiar de manos con el simple contacto cuerpo a cuerpo entre dos personajes. El Talismán puede caer al suelo, y quedar a la espera de ser recogido por otro personaje, si su portador muere siendo víctima de un ataque a distancia. El jugador que derrote en combate cuerpo a cuerpo a su portador, se lo robará automáticamente.

El jugador que posea el *Talismán de las Tres Cabezas* al finalizar la batalla gana 3 Puntos de Victoria.

El Tesoro

El Tesoro es el oro con el que se supone que el jugador 2 va a comprar el *Talismán de las Tres Cabezas* al jugador 1. No importa su valor real, es demasiado alto...

Al comienzo de la batalla, el Tesoro está bajo dominio del jugador 2. En concreto, lo tiene el general del ejército del jugador 2. El Tesoro debe representarte con algún tipo de marcador, miniatura o similar, para que en todo momento se sepa quién lo posee.

El tesoro sólo puede ser portado por personajes. Portar el tesoro no afecta en absoluto a los personajes, que podrán moverse y atacar normalmente. El Tesoro puede cambiar de manos con el simple contacto cuerpo a cuerpo entre dos personajes aliados. El Tesoro puede caer al suelo, y quedar a la espera de ser recogido por otro personaje, si su portador muere siendo víctima de un ataque a distancia. El jugador que derrote en combate cuerpo a cuerpo a su portador, se lo robará automáticamente.

El Tesoro supone 2 Puntos de Victoria al finalizar la batalla.

La Torre

La Torre está situada en el centro del campo de batalla, y es la única construcción que hay. El jugador 1 y el jugador 2 han pactado intercambiar el Tesoro por el *Talismán de las Tres Cabezas* en la Torre.

La Torre consiste en una construcción de piedra, como se detalla en la página 130 del *Manual de Warhammer*, por lo que tiene Resistencia 10 y 10 Puntos de Daño. Sí, la Torre puede ser destruida, en tal caso, al finalizar la batalla, nadie se lleva los 2 Puntos de Victoria por mantenerla bajo su dominio. Si la Torre se derrumba, cada miniatura en su interior debe efectuar un chequeo contra su armadura o morirá aplastada.

La Torre posee 5 ventanas y 1 puerta. Dos hombres pueden disparar o atacar a la vez desde cada una de ellas. Además, una máquina de guerra puede estar situada en su tejado defensivo, al cual se accede por una trampilla, que sigue las reglas explicadas para las ventanas o las puertas. Se debe ganar el combate para poder cruzar una puerta o trampilla defendidas. Además, una única unidad de guerreros armados con armas de disparos, tiene un ángulo de 90 grados, pudiendo disparar dos miniaturas por cada ventan en cada turno. Las ventanas ofrecen una cobertura de -2 a la tirada para impactar.

Al comienzo de la batalla, la Torre estará bajo dominio del jugador 3. Mantener la Torre bajo control al terminar la batalla otorga 2 Puntos de Victoria.

Condiciones de Victoria: En este escenario, se obtienen Puntos de Victoria según las siguientes circunstancias:

1 PV: El general del ejército ha sobrevivido.

1 PV: Haber matado a uno de los dos generales enemigos.

2 PV: Tener bajo tu poder, al finalizar la batalla, el *Tesoro*.

2 PV: Tener el control, al finalizar la batalla, de la *Torre*.

3 PV: Tener bajo tu poder, al finalizar la batalla, el *Talismán de las Tres cabezas*.

Aquel jugador que sume más Puntos de Victoria, habrá vencido la batalla.

Memorias Olvidadas
Darka Treake
www.modt.net