

La Batalla de la Montaña de las Lluvias

La tarde ya caía cuando dejó de llover, los nubarrones negros oscurecían el inmenso valle y el viento barría las laderas de las montañas. De fondo se oían los riachuelos bajando desde los nevados picos de las Montañas de los Enanos. El frío les helaba los huesos mientras retumbaba el repiqueteo de los golpes contra la dura roca. Llevaban varias semanas excavando en ese profundo valle y no habían encontrado ni una mísera pepita de oro. Los muchachos estaban más que hartos y lo único que deseaban era regresar a Krog-Ornh, no les importaba llegar con los bolsillos vacíos, solo querían volver a sus hogares. Esa noche fue la primera sin lluvia tras diecisiete días empapados. Esa noche descansaron mucho mejor que las anteriores.

- Ya estoy harto, mañana utilizaremos dos de esos barriles de pólvora. Abriremos un agujero enorme, y si no encontramos nada. . .- Dranfag, el jefe del grupo de mineros, calló para evitar prometer algo que no cumpliría.

- ¿Y si no. . . nos marcharemos? Aquí no hay nada, ya lo hemos comprobado, vayámonos a casa, jefe, por favor.- Los muchachos estaban ansiosos por oír la noticia del regreso. Estaban desesperados.

La noche transcurrió tranquila y silenciosa. Habían levantado un pequeño campamento en el que había un par de edificios con camas, otro para guardar los materiales y otro, que nunca puede faltar en un campamento enano, la cervecería. Todos se acostaron despidiendo el día con una buena jarra y celebrando que había dejado de llover.

El día amaneció despejado, para sorpresa de los muchachos, lo cual les animó a continuar con el trabajo. El ingeniero del equipo estuvo examinando la mina durante toda la mañana y al fin se dispuso a colocar los barriles de pólvora. Todos los muchachos salieron de la mina una vez estuvo preparado y procedieron a la voladura. Dranfag fue quien encendió la mecha y tras ello una gran explosión hizo vibrar la montaña entera. Era la primera vez que utilizaban dos barriles para volar la mina en lugar de uno, y la explosión, lógicamente, fue mucho mayor. El estruendo debió oírse a cientos de leguas.

- ¡¡¡¡¡Qué demonioz ha zío ezo?!?!?!- Gritó el enorme jefe orco justo antes de golpearse la cabeza contra la roca.- ¡¡Qué alguien me contezte!!

- No lo zé, jefe, a lo mejor ha zío eze gigante que vuelve con Oroc y el rezto de los muchachoz.- Diblin esperaba convencerle, o sería él quien pagaría el cabreo por haberle despertado tan repentinamente.

- ¡¡No puede zer Zoghta, inútil!! ze marcharon zolo hace tres días.

- No zé, jefe, mejor me voy a ver zi lo averiguo.- El minúsculo goblin salió corriendo de la choza antes de acabar en la barriga de su jefe.

No se volvió a ver a Diblin durante esa tarde, ni a él ni a ninguno de sus muchachos. Sus lobos tampoco estaban. Al anochecer apareció el goblin exhausto buscando al jefe orco, el cual ya se había olvidado del incidente.

- ¡¡Jefe!! ¡¡Ya lo tengo!! ¡zé que ha zío eze ruido!

- ¿¿¿Quién te ha dao permizo para que me gritez, inútil?!?

- Lo ziento jefe, ez que zé quién ha hecho eze ruido.

- ¿Qué ruido?- Contestó el enorme orco con cara de cabreo.

- El de ezta tarde. Al principio creimoz que fueron las tripaz de Grogin, pero dezpuéz de abrírzelas dezcubrimoz que no podía zer él porque ya ze había comido a Lirnez. Entonces descendimoz por el valle y encontramos un grupo de ezos taponez ezcavando en la Montaña de las Lluviaz.

- ¿Taponez eh?

- Zí jefe, he penzao que podríamoz ir y robarlez unoz cuantoz de ezos barrilez con polvoz oscuritoz y mágicoz que hacen explotar a las cozaz. . .

- Cállate inútil- el jefe interrumpió al diminuto goblin.- loz diozez no os hicieron para penzar. Ze me ezta ocurriendo una buena idea. Iremoz a zurrar a ezoz taponez y de pazo lez quitaremos los polvoz mágicoz. Azí Oroc podrá deztruir la Gran Roca que invoca demonioz. Corre y aviza a loz muchachoz de que mañana habrá bronca con loz taponez, yo hablaré con Grunt Ed´Vorgan. Mañana zerá un gran día, lo preziento. . .

Memorias Olvidadas
Darka Treake

La Batalla de la Montaña de las Lluvias

Ataque por sorpresa y saqueo

Objetivos: El objetivo del ejército atacante es robar los barriles de pólvora de la armería enana. El ejército defensor debe evitarlo a toda costa.

Ejércitos: Los ejércitos deben organizarse utilizando las listas de ejército de Warhammer. El atacante dispone del 50% más de puntos que el defensor. Es decir, el defensor dispone de 1000 pts. y el atacante de 1500 pts. El ejército enano debe incluir obligatoriamente una unidad de "Mineros" de como mínimo 15 miniaturas.

Campo de Batalla: El campo de batalla debe ser lo más grande posible. Un riachuelo debe cruzarlo por la mitad, se considera terreno difícil. El ejército defensor dispone de dos colinas y un poblado con cuatro o cinco edificios. Uno

de ellos debe ser la armería (ver reglas especiales). El atacante despliega a las afueras de un bosque. El resto de elementos de escenografía deben determinarse al azar o de mutuo acuerdo.

Despliegue

1. El defensor debe desplegar en primer lugar como se indica en el diagrama. Si se dispone de unidades de exploradores, han de desplegarse después del atacante.
2. El atacante despliega a continuación como se indica en el diagrama. Las unidades de exploradores se despliegan después de las unidades de exploradores del defensor.



¿Quién juega en primer lugar? El ejército atacante actúa en primer lugar.

Duración de la batalla. La batalla dura cinco turnos. A partir de éste, si se obtiene un 4+ en 1D6, se finaliza la batalla. Debe de tirarse al principio de cada turno del atacante después del quinto, es decir, comenzando en el sexto.

Reglas Especiales: Antes de que de comienzo la batalla, ha de colocarse un papel con el nombre del edificio correspondiente debajo de cada uno. Es decir, debajo de la cervecería habrá un papel que diga "*Cervecería*", debajo de la armería habrá un papel que diga "*Armería*", y así con los cuatro o cinco edificios. Solo puede haber una armería, donde se encontrarán los barriles de pólvora que los atacantes buscan. La colocación de los marcadores no debe verla el jugador atacante.

La misión de éste es encontrar la pólvora, para ello deberá ir entrando en los diferentes edificios hasta encontrarla. Han de utilizarse las reglas referentes a "*Edificios*", pag. 129-130 del Reglamento de Warhammer.

Los edificios se consideran “Casas de ladrillos o madera”, es decir, poseen resistencia 7 y 5 puntos de daño. Si la “armería” resulta destruida, se considera que los barriles tienen una tirada de salvación de 5+, y en el caso de que alguno se rompa, si se obtiene un 6 en 1D6, explotará. En el interior de la armería hay 1D6+1 barriles de pólvora, tirada que ha de realizarse antes de la batalla y apuntarse para evitar confusiones, el resultado no debe conocerlo el atacante. Si un barril explota, explotan todos. Causará 1D6 impactos de F10 a cada miniatura en un radio de 15 cm.

Los atacantes sólo pueden hacerse con el poder de los barriles de pólvora si entran en la armería y acaban con todos los ocupantes de la misma. Cada miniatura puede cargar con un único barril, en cuyo caso, no podrá declarar marcha ni carga, pero podrá atacar normalmente si es cargado. Las criaturas voladoras no podrán volar si llevan algún barril de pólvora. Las miniaturas con un atributo de fuerza de 6 o superior, podrán cargar con 2 barriles, sufriendo las consecuencias ya descritas.

A parte de los barriles de pólvora que puedan haber en la armería, si el defensor tiene máquinas de guerra que usen pólvora, como cañones, poseerá más barriles de pólvora. Habrá 1D3 barriles de pólvora por cada batería de máquinas de guerra. Si una máquina de guerra es destruida, a causa de un fallo o por que es destruida, con un resultado de 5+ en 1D6, también se perderá cada uno de los barriles de pólvora de la máquina.

Los barriles también pueden ser recuperados por el ejército defensor, al igual que se puede recuperar un estandarte perdido.

Lluvia intensa: Durante la batalla comenzará a llover. Se trata de una lluvia encarnizada e insistente. En cada inicio del turno del atacante se debe tirar 1D6. Con un resultado de 5+ comenzará a llover, y ya no parará hasta terminada la batalla. Durante la espesa lluvia, todos los ataques a distancia que utilicen el HP sufren -2 para impactar, y los alcances de todas las armas a distancia, se reducen en -20 cm.

Condiciones de Victoria: Calcula los puntos de victoria normalmente, ignorando los que se pueden ganar debido a poseer los cuadrantes del campo de batalla. Añade 50 pts. de victoria por cada barril de pólvora que posea cada ejército.

Recreación Histórica

La batalla tuvo lugar entre un destacamento de mineros enanos y un pequeño ejército orco en el valle de la Montaña de las Lluvias, en el año del calendario occidental 1518.

Memorias Olvidadas

Darka Treake

www.modt.net