

## *La Batalla del Puente de Niebla*

Los caballos relincharon exhaustos. La niebla envolvía al grupo de jinetes en la temprana mañana, el cielo estaba gris y el aire era frío y cortante. Uno de los guardias agarró las riendas del caballo con firmeza, y las miradas severas de ambos guerreros se encontraron.

- Os estábamos esperando. Anoche nos atacaron y sufrimos muchas bajas, tan solo quedamos cinco de los nuestros, no podríamos contenerles mucho más tiempo.

- No os preocupéis, el resto del ejército está acampado en los graneros. Estos ataques van a terminar...- La voz del oficial era áspera y carismática. Hablaba a través de un yelmo plateado y brillante, incluso entre la espesa niebla.

- Sí, lo sé, nos alegramos de vuestra llegada. Últimamente son más agresivos y llegan en mayor número. Creemos que lo de anoche tan solo fue un aviso. Que hoy vendrán más. Deben de haber encontrado a nuestros exploradores, hace semanas que no recibimos noticias de ellos.

- Bien, a partir de ahora, quiero guardias apostados en ambos lados del puente, las veinticuatro horas del día, y la guarnición lista para la defensa. Así mismo, un jinete listo para advertir a las tropas del poblado en cualquier momento.- Esto último lo dijo mirando a uno de sus jinetes, él asintió con la cabeza, aunque su rostro no declaró emoción alguna.- La niebla es intensa, tal vez lo aprovechen. Yo volveré con algunos a los graneros. Los de aquí debéis mantener la guardia hasta que volvamos.

Ambos se chocaron las manos. El oficial dividió el grupo y después regresó con algunos jinetes a los graneros, perdiéndose entre la niebla gris. El oficial al mando de la defensa del puente dio algunas órdenes y todos se pusieron en marcha. En pocos minutos la guarnición estaba lista para un nuevo ataque, que no tardaría en llegar...

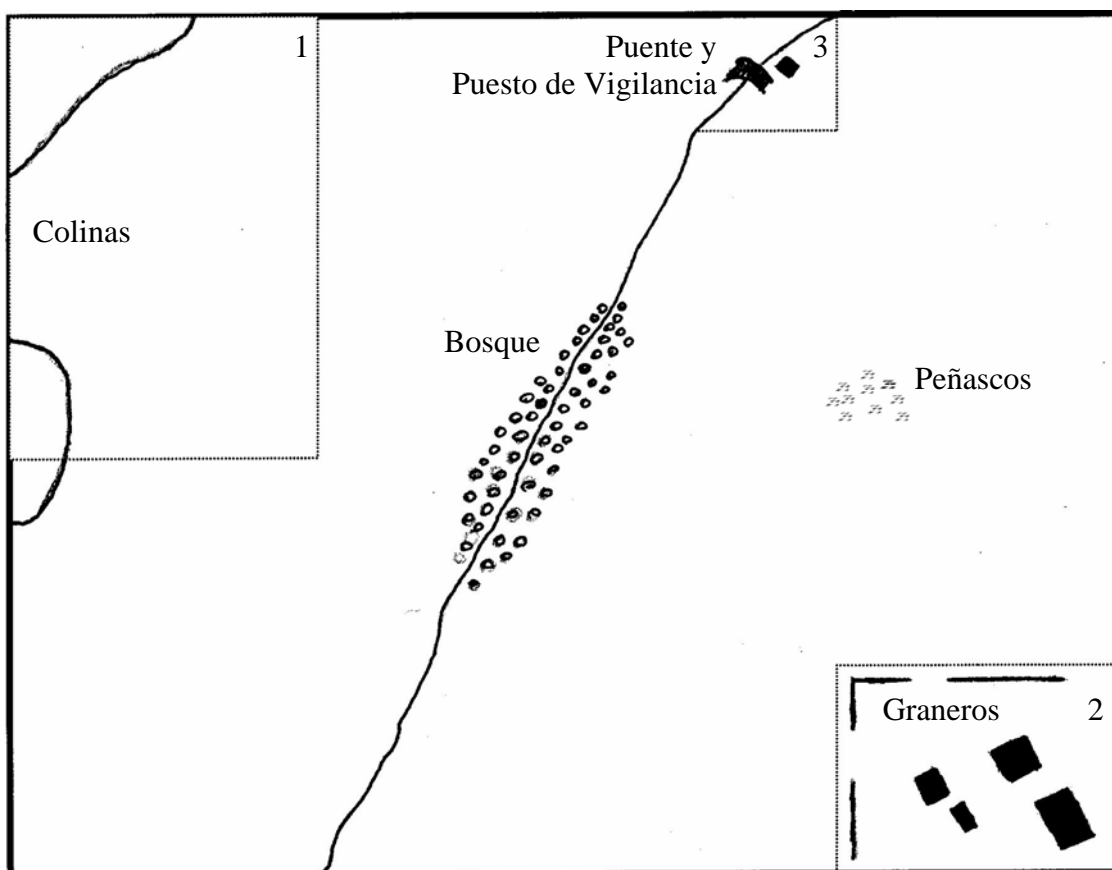
- Qué frío hace...- Dijo el guardia observando la niebla. La hoja de su alabarda goteaba sobre la fría roca del puente. Casi no podían ver el otro extremo. Al otro lado del río, la guarnición esperaba alguna señal de ataque de esas bestias. En lo alto de la torre de vigilancia había un gran lanzavirotos de repetición, y su dotación, siempre alerta.

- Deja de quejarte...- Dijo el otro guardia señalando a su superior. El tercero de ellos montaba un gran corcel elfo y en su rostro no cabía ninguna emoción, tan solo escudriñaba la niebla, buscando la amenaza...

De pronto, un grito les alertó desde la torre al otro lado del puente. Los tres miraron mientras unos virotos cruzaban el aire sobre sus cabezas. Los

orcos volvían a atacar... El jinete gritó y se echó al galope, dirección a los graneros...

### *La Batalla del Puente de Niebla*



#### **Reglas Especiales:**

- *Despliegue:* En el área de despliegue 1 despliega el ejército atacante. En el área de despliegue 2, el ejército defensor. En el área 3, hasta un 25% del ejército defensor + *la guardia del puente*. El primero en desplegar es el ejército elfo oscuro.
- *La guardia del puente:* Son los hombres que custodiaban el puente antes de la llegada del ejército. Han de apostarse de la siguiente manera: Dos guardias y un jinete en el lado no custodiado del puente. Sobre la torre de vigilancia un lanzavirotas y su dotación. Estas tropas no tienen valor en puntos. Los dos guardias y el jinete cuentan como figuras individuales, y sus perfiles serán como los de los guerreros y los jinetes oscuros, respectivamente. El resto de tropas que custodien el puente (hasta un

25% del ejército) actúan normalmente. Si alguno de los guardias del puente muere, se considera que el ejército elfo oscuro conoce la presencia de los orcos, y da comienzo la batalla. Si la guardia del puente es destruida, cuenta como puntos de victoria para el ejército enemigo, consultar

- *Visibilidad:* En primer lugar mueven los orcos y los goblins. A causa de la espesa niebla, los elfos oscuros carecen de visibilidad y a menos que haya tropas enemigas a 30 cm no pueden comenzar a mover. En cuanto una unidad enemiga con potencia de unidad 5+ se coloque a 30 cm, finaliza el turno orco y comienza el turno elfo oscuro (ver Turnos extras). Después la batalla continúa normalmente. Este se considera el comienzo de la batalla. Hasta entonces, el ejército orco no puede utilizar sus máquinas de guerra (excepto carros), y si lo hace, el ejército elfo oscuro quedará advertido de su presencia y comenzará su turno tras efectuar el/los disparo/s. Todas las armas de proyectiles, que traten de alcanzar a un objetivo a más de 30 cm deben aplicar un -1, excepto si se trata de objetivos grandes (el modificador por largo alcance queda anulado). Las máquinas de guerra que deben estimar la distancia, si declaran más de 30 cm, deben tirar dos veces el dado de dispersión y quedarse con el peor resultado. Los hechizos de alcance q precisen de contacto visual, línea de visión etc, no podrán ser lanzados a objetivos que se encuentren a más de 30 cm, excepto si se trata de objetivos grandes.
- *Turnos extras:* Los orcos y goblins comienzan la batalla y pueden jugar tantos turnos extras como puedan, siguiendo el orden de fases habitualmente, hasta ser descubiertos por los elfos oscuros. A partir de ese momento, los elfos comienzan su primer turno y se considera que da comienzo la batalla, aunque en teoría el primero en mover ha sido el ejército orco, con lo que la batalla finalizará con un turno elfo oscuro.
- *Los batidores goblins:* En el bosque situado aproximadamente en el centro del campo de batalla, el ejército orco y goblin debe desplegar una unidad de 5 goblins nocturnos, armados con arcos cortos. Esta unidad tiene la habilidad de hostigar. No puede contener goblins nocturnos fanáticos. No tiene valor en puntos. El resto de reglas se aplican normalmente. No tienen grupo de mando. Si la unidad de batidores goblins es destruida, cuenta como puntos de victoria para el enemigo.
- *Área de despliegue 2:* En los graneros se encuentra el grueso del ejército elfo oscuro. Para que ellos puedan comenzar a actuar debe llegar alguien desde el área de despliegue 3, el puente, a avisarles. Se considera que están avisados cuando una miniatura que desplegó en el área 3 entra en el área 2. A partir de ese momento (de esa fase de movimiento), el resto

del ejército podrá actuar normalmente, mover y disparar, etc. Pero no podrá declarar ninguna carga en ese turno. También se considera alertado si alguna unidad enemiga de potencia de unidad 5+ se acerca a más de 30 cm de los muros que encierran los graneros. En ese caso, podrán actuar normalmente a partir de su turno siguiente.

- *El jinete:* El jinete que pertenece a la guardia del puente, tiene ordenes de avisar al grueso del ejército. En el primer turno que actúe, está obligado a marchar lo más rápido posible y por la vía más corta hacia el área de despliegue 2. Si muere o no llega hasta su destino por cualquier razón, el grueso del ejército puede ser avisado por cualquier otro miembro del ejército desplegado en el área 3.
- *El río:* El río es completamente intransitable, excepto por el bosque, que las ramas y raíces posibilitan su paso, aunque las unidades que lo crucen sufren una penalización al movimiento (la mitad de su mov. normal). El río también se puede cruzar por el puente, sin ningún tipo de penalización, salvo el que su tamaño imponga por razones obvias.
- *Duración de la batalla:* La batalla tiene una duración de 8 turnos.
- *Objetivos:* El objetivo de los elfos oscuros es defender el puente y los graneros a toda costa. El de los orcos y goblins es conquistarlo. Al final de la batalla, para saber quien es el vencedor, se cuentan los puntos de victoria normalmente. A estos resultados se le suman los siguientes modificadores:

<u>Condición</u>	<u>Ejército Orco</u>	<u>Ejército Elfo</u>
Custodiar el puente	+ 200	+ 400
Custodiar los graneros	+ 500	+ 300

Se considera que el puente o los graneros están bajo el poder de algún bando si la suma de las potencias de unidad es superior al bando contrario en esa zona. Para que una zona se considere conquistada tiene que haber como mínimo una unidad cuya potencia de unidad sea de 5 o más.