

## Objetivos

El bando con más puntos de victoria al final de la partida gana.

Los Atacantes están intentando cruzar el río. Para ello pueden hacerlo atravesando el vado, o construyendo rudimentarios puentes de madera (o ambas cosas). Los puntos de victoria son los de las miniaturas propias en el borde Sur del campo de batalla.

Los Defensores están intentando evitar el avance de los atacantes. Consiguen 10 puntos por cada turno que juegan (y tengan alguna tropa en pie). Esos puntos siguen sumando mientras haya alguna miniatura enemiga en el tablero.

El juego termina cuando todas las miniaturas atacantes han abandonado el campo de batalla, o se han rendido (o muerto) todas las miniaturas defensoras.

*El enorme virote encontró su diana en el pecho de otro Hombre Bestia. Las malignas criaturas iban cayendo una a una en el río con un espantoso grito, y los Altos Elfos sonrieron entre ellos mientras recargaron su elegante lanzavirote.*

*Su celebración se esfumó de golpe cuando vieron una criatura enorme que emergía del bosque con un puente de troncos en su espalda. Los Elfos no habían considerado la posibilidad de enfrentarse a un Minotauro...*

## Despliegue

Los atacantes despliegan en el borde Norte del tablero.

Los defensores, en el borde Sur (ninguna tropa a 30cm o menos del río).

## Quién va primero

El jugador atacante mueve primero.

## Reglas especiales

Éste escenario usa las siguientes reglas.

### *Cruzar el Vado*

El vado se considera *terreno difícil* (las miniaturas mueven la mitad). Además, por cada miniatura que cruce el vado tira 1d6; con 4+ no le pasa nada, pero con un resultado de 1 a 3 la miniatura es engullida por la fuerza del agua (muere, vamos).

### *Fabricar un Puente*

Para cruzar el río, el jugador atacante puede intentar fabricar unos rudimentarios puentes de madera, talando un árbol suficientemente grande (o varios de ellos unidos por cuerdas). Una miniatura debe estar en contacto peana con peana con algún bosque, y las demás miniaturas que lo estén ayudando a 3cm o menos de ésta (representa que están talando árboles y fabricando el puente).

Una miniatura puede moverse hasta una miniatura que esté construyendo un puente para ayudarla (no puede ni correr ni cargar). Los puentes se fabrican después de la fase de combate cuerpo a cuerpo.

Para fabricar un puente, usa un contador (un dado) para representar el esfuerzo que llevan hecho. Si a causa de ataques (cuerpo a cuerpo o disparo) se molesta a un grupo de constructores, el contador no avanza ese turno. Mientras el puente no esté finalizado, ninguna de las miniaturas que se esté dedicando podrán moverse ni disparar (están muy concentrados).

- Puente de un tronco: un puente simple (de un tronco) cuesta 3 turnos de completar, pero se reduce (hasta un mínimo de 1) en 1 por cada ayudante (3 turnos para 1 trabajadores, 2 turnos para 2, 1 para 3 o más).
- Puente de varios troncos: un puente de varios troncos necesita 6 turnos para estar fabricad, pero se reduce en 1 por cada miniatura ayudando (mínimo de 1). Así, 4 trabajadores tardarán 3 turnos en finalizarlo.

*Nota:* el turno en que empiezan cuenta, así que 6 trabajadores que se muevan a un bosque para empezar la construcción de un puente de varios troncos, ¡lo finalizan en su propio turno!

### *Transportando los puentes*

(Si alguien piensa que es fácil llevar un puente de troncos, que lo demuestre ahora o calle para siempre). Mientras están llevando el tronco, las miniaturas ven su atributo de movimiento reducido a la mitad, y evidentemente no pueden correr con el tronco auestas. Por cada miniatura adicional, se puede avanzar 2'5cm adicionales (hasta un máximo igual al doble de atributo de movimiento de la miniatura que más lenta vaya). Además, las miniaturas "monstruosas" (Ogros, Minotauros, Króxigors) cuentan como dos miniaturas normales (así, un Ogro puede llevar un tronco solo).

- Puente de un tronco: necesita un mínimo de 2 miniaturas para transportarse (si son 3 miniaturas, puede mover 2'5cm más de su atributo de movimiento).
- Puente de varios troncos: necesita un mínimo de 4 miniaturas para transportarse.

### *Lanzar el puente al río*

Esto no necesita movimiento extra, pero el jugador debe lanzar 1d6. Con un resultado de 2-6, el puente de troncos se coloca atravesando el río. Con un 1, el puente cae mal, se rompe y (entre sollozos de los constructores que no pueden hacer nada más que mirar) queda hecho astillas que navegan río abajo.

### *Cruzar un río por el puente*

Una vez el puente se ha lanzado (y suponiendo que con éxito), cualquier miniatura puede atravesar el río por éste (incluso los que lo han lanzado, si les quedaba movimiento). Si el puente era de varios troncos, no hay problemas. Si era de un solo tronco, tira 1d6 por cada miniatura; con un resultado de 2+ no pasa nada, pero con un 1 la miniatura resbala y se cae al río (donde se da en la cabeza con una piedra y se muere).

Las miniaturas grandes (Ogros, minotauros, trolls, Króxigors) necesitan el puente de varios troncos (el otro no aguanta su peso, directamente se caen).

### **Cómo usar otros ejércitos**

Este ejército es válido para cualquier ejército Warhammer: unos hombres bestia intentando atacar Ulthuan, una pequeña banda de Bárbaros del Caos que van a saquear un pueblo del Imperio, unos Enanos que intentan atacar el reino Silvano...

#### *Nota sobre las máquinas de guerra*

Hay algunos ejércitos que no disponen de máquinas de guerra (Condes Vampiro, Caos...), pero para este escenario se supone que aquellos ejércitos que NO tengan NINGUNA máquina de guerra normalmente pueden usar una Catapulta común (100 puntos) o hasta dos Lanzavirotes (75 puntos cada uno). La máquina tiene una dotación de 3 "tropas regulacaen).  
(Co215reino Silvano...

0 Tc -0.336 Tv  
40es Vampiro,u

## Duelo de Magos

(Wizard Duel)

*Tu mago te ha dicho que le faltan muy pocos ingredientes para hacer un conjuro que puede inclinar la balanza en la batalla del día siguiente. Con una pequeña compañía de guerreros para ayudarlo, el hechicero intenta conseguir lo necesario para realizar el conjuro... aunque descubrirá que hay otros magos merodeando en la zona...*

### Miniaturas

Ambos bandos

- De 1 a 3 Magos (nivel 1 o 2), sin objetos, por un valor máximo de 200 puntos.
- Hasta 50 puntos de tropas básicas.

### Terreno de batalla

Como la acción se desarrolla en campo abierto, salpica un terreno de 90x90cm de unos pocos árboles, rocas y arbustos.

### Objetivos

Cada bando debe conseguir los tres ingredientes que le faltan para el conjuro y salir por su bando de la mesa.

El juego finaliza cuando un bando ha sido destruido o cuando ha salido por su borde con los ingredientes.

### Despliegue

Cada jugador tira 1d6. El que saque el valor más alto decide si quiere desplegar todo su ejército a la vez primero o segundo.

### Quién va primero

Cada jugador lanza 1d6. Empieza el que saque el mayor valor.

## Reglas especiales

El escenario usa las siguientes reglas especiales.

### *Buscar ingredientes*

Sólo los magos pueden buscar ingredientes (para el resto, todas las setas son iguales y las raíces no se diferencian entre ellas). Un mago que esté a 30cm de su borde de despliegue o más, en la fase de disparo, puede mirar lo que tiene cerca a ver si encuentra algún ingrediente (evidentemente no podrá disparar si está buscando). Tira 1d6, con 4+ ha encontrado algo, así que tira de nuevo 1d6 a ver qué ha encontrado:

1. Encuentras un trozo de raíz de Árbol Dragón. ¡Excelente!
2. Parece una hierba Espada Llameante. ¡Cógela!
3. Has encontrado una concha fosilizada de Burló de Mar. ¡Buen trabajo!
4. Es una flor bonita. Realmente es bonita, pero no es lo que buscabas.
5. ¡Ugh! Mejor dejar eso donde estaba...
6. ¡Dios! Un tejón cabreado! Recibe un impacto de F2.

Lógicamente no puedes buscar en el mismo sitio, así que el mago deberá moverse a otro lugar (por lo menos 5cm) para intentar buscar un nuevo ingrediente.

### *Llevar los ingredientes*

Una vez hayas encontrado algo, escríbelo en un pedazo de papel y ponlo cerca de la miniatura (la idea es que se sepa qué lleva cada mago). Sigue con el mago, aunque éste muera (sigue en sus bolsillos). Cualquier miniatura puede llevar cualquier número de ingredientes. También puede darse el ingrediente a otras miniaturas (si no están en combate cuerpo a cuerpo) aunque no sean magos; este “pase” de ingredientes no necesita movimiento pero ambas miniaturas deben estar en contacto peana con peana. Si una miniatura falla un chequeo de pánico y huye del tablero, los ingredientes se consideran perdidos. Cualquier mago que tenga algún ingrediente gana un +1 a las tiradas para lanzar hechizos o dispersarlos (no acumulable). Una miniatura puede recoger un ingrediente de una miniatura muerta: acércala hasta ponerla en contacto y tira 1d6; con un 4+ los ingredientes estarán intactos (y por tanto podrá cogerlos la miniatura que se ha acercado), con 1 a 3 habrán sido destruidos (retira la miniatura y considera perdidos los ingredientes).

### *Chequeos de pánico*

Todos los Magos ignorarán los chequeos de retirada (pero no el resto de tropas), así que cuando un bando pierda el 25% de sus tropas haz un chequeo de retirada por cada miniatura, al inicio de cada turno.

## **Cómo usar otros ejércitos**

Este escenario es adecuado para todos los ejércitos de Warhammer (incluso los Herreros Rúnicos pueden estar buscando extraños minerales en el suelo o sustancias con propiedades químicas). Por ejemplo, dos chamanes Hombres Bestia acompañados de una pequeña cantidad de Gors encontrándose por casualidad con tres Doncellas de Bretonia protegidas por dos Caballeros del Reino...

## **Parte de una batalla más grande**

Si se juega este escenario antes de una gran batalla de Warhammer, se pueden aplicar los resultados siguientes:

El ganador obtiene un dado de energía adicional para usar cada turno, además de un Objeto Hechizado, Talismán o Objeto Arcano de hasta 50 puntos... ¡gratis!

El perdedor pierde un dado de energía de los que se generan cada turno, debido a la mala suerte de los magos...

# Arrasar las Barricadas

(Storm the Barricades)

*Con el atardecer, aparecen las fogatas y los ejércitos cavan en la tierra y preparan barricadas por si hay algún ataque sorpresa nocturno. Pero un informe de los exploradores revela que las tropas enemigas están construyendo muros, poniendo pinchos y demás cosas para retrasar y conducir las tropas enemigas a emboscadas. La batalla no empezará con el alba, sino a la luz de la luna.*

## Miniaturas

Defensores

- 150 puntos de infantería, unidades básicas.
- Hasta un Campeón.

Atacantes

- 125 puntos en miniaturas, o bien montadas, o bien que de por sí tengan la habilidad de Explorar.
- Se puede incluir un campeón o un héroe.

## Terreno de batalla

El campo de batalla será de 90x90cm, con algunas pequeñas zonas boscosas y colinas bajas tal como se muestra en el mapa. El jugador defensor puede poner hasta dos secciones de barricadas de 15cm de largo (ya construidas).

## Objetivos

Los atacantes deben parar la construcción de barricadas; para ello basta que capturen o maten a los peones que están trabajando en ellas. Es victoria del atacante si no quedan miniaturas enemigas en el campo de batalla o están huyendo en el octavo turno.

Los defensores deben cumplir dos condiciones para ganar. Primero, tener al menos 25cm de barricadas (además de las iniciales), y segundo sobrevivir al ataque (debe tener alguna miniatura viva y no huyendo a finalizar el octavo turno).

Hay empate si quedan miniaturas defensoras vivas no huyendo pero hay menos de 25cm de barricadas "nuevas".

Si no se han conseguido los objetivos antes, la batalla finaliza en el octavo turno.

## **Despliegue**

El jugador atacante aparece por la parte Sur del mapa (la parte de abajo), despliega en el borde. Antes de desplegar las tropas, el defensor puede poner sus dos barricadas. La mitad de las tropas defensoras pueden colocarse en cualquier parte de la primera mitad del campo de batalla (la zona sombreada); el resto se despliega en el borde Norte del mapa.

## **Quién va primero**

El jugador atacante juega en primer lugar.

## **Reglas especiales**

### *Es de noche*

Las armas de fuego tienen la mitad de alcance de lo normal.

### *Barricadas*

Las barricadas cuentan como obstáculo defendido y proporcionan la cobertura correspondiente. Además, cualquier unidad de caballería que intente cruzar la barricada puede quedar empalado en las estacas: tirar 1d6 por cada miniatura de caballería que lo intente, con 4+ la miniatura recibe un impacto de F4 (no se cuenta como crítico). Esto ocurre antes del combate, y pasa cuando una miniatura de caballería carga contra una miniatura detrás de un obstáculo defendido (o intenta cruzar la barricada). Si supera la tirada, no tiene que repetir la tirada por estar entablada en cuerpo a cuerpo (sí si vuelve a cargar o intenta cruzar la barricada).

### *Construir barricadas*

Tres miniaturas a pie que no estén ni disparando ni en combate cuerpo a cuerpo pueden “construir” una barricada. Coloca una barricada de 5cm de largo. Dos miniaturas pueden construir de igual manera una barricada de 3cm. Las nuevas barricadas construidas deben estar al menos a 15cm del borde Norte del tablero.

## **Cómo usar otros ejércitos**

Hay diferentes maneras de entender el escenario: puede ser que unos jóvenes Bretonianos quieran limpiar el campo de unos montaraces Enanos que estén construyendo barricadas, o unos Herreruelos Imperiales cazando Goblins, o bien jinetes de Ellyrion limpiando de Hombres Lagarto su tierra.



## **Parte de una batalla más grande**

El escenario es sencillo de acomodar en una gran batalla de Warhammer (o en una campaña). Simplemente se puede hacer que el resultado de esta escaramuza tenga consecuencias en la batalla “grande”.

Si hay victoria del jugador defensor, es que sus tropas han conseguido fabricar las barricadas. Al inicio de la fase de despliegue puede poner hasta 15cm de barricadas.

Si hay victoria del jugador atacante, éste puede elegir el bando del tablero, despliega segundo y ataca primero.

## **Cómo construir barricadas**

Hacer una línea de barricadas para defender los bordes de tu ciudad, campamento, villa o lo que tengas, es más sencillo de lo que parece. De hecho es tan fácil que sólo tiene tres pasos: montaje, preparación de pintura, y pintura. Échale un vistazo por ti mismo. En un plis plas estarás rechazando invasores!!

El único truco es usar bases de caballería, poner una “pared” (hecha de madera de balsa por ejemplo, o de una torre de asedio) y añadirle mil cosas: un cubo, una carretilla, estacas (de madera), escudos viejos, ruedas... lo que sea. Se pega, se ancla, se imprima y se pinta.

## La Caza Del Huevo

(Egg Hunt)

*Hechmier corrió hasta que pensó que se le quemarían las piernas. No importaba lo rápido que se moviera, podía sentir el viento provocado por las alas del Grifo en su espalda. Lloraba de miedo. Todos estaban muertos. Todos. Tan pronto como él consiguió uno de los preciados huevos, la bestia apareció tras el sol. Los pistoleros ni siquiera le tocaron. En un parpadeo sus garras llegaron a Zebreck y separaron la cabeza de Zebreck de sus hombros. El resto de compañeros huyeron aterrorizados, pero uno a uno fueron aniquilados. De repente, Hechmier notó las zarpas en su espalda, rompiendo su columna vertebral con un crujido. Aún estaba consciente cuando el grifo lo puso en el nido, mientras los polluelos le miraban con curiosidad, segundos antes de empezar a comérselo.*

### Miniaturas

#### Los Monstruos

- Cualquier monstruo terrorífico de Warhammer (un Grifo, una Manticora, un dragón...) y dos pequeños monstruitos más, para representar los cachorros / polluelos. ¡D3 polluelos por nido!

#### Los Ladrones

- Hasta 200 puntos de tropas, lideradas por un héroe.
- Se puede incluir hasta 1 mago de nivel 1.
- Hasta 25 puntos extra para gastar en objetos mágicos

### Terreno de batalla

Se sugiere un tablero de aproximadamente un metro veinte por un metro veinte.

En el centro del tablero debería estar el nido del monstruo (construido a partir de un monte de dos niveles). En

uno de los extremos habrá rocas (terreno impasable) y en el otro troncos caídos. En dos de las esquinas habrá grupos de árboles. En el nido hay 1d3 huevos.

Si se desea hacer una partida multijugador, se puede ampliar el tamaño del tablero de juego e incluir más de un nido.

## **Objetivos**

Los monstruos deben detener el robo de huevos. El jugador que caza los huevos intentará llevar un huevo a un extremo del tablero. (En partidas multijugador gana aquél que más huevos consiga, da igual de qué nido)

## **Despliegue**

El monstruo “madre” no se coloca en tablero al inicio de la partida, sino que aparece en algún momento después de que el “robo” tenga lugar. Con un 4+ en 1d6, la madre aparece por uno de los bordes del tablero. Si la madre no aparece este turno, vuelve a tirar al final de cada turno de cada jugador. Los polluelos empiezan en el nido.

Cada banda de ladrones de huevos despliega en un borde del tablero.

## **Quién va primero**

El jugador que roba huevos.

## **Reglas especiales**

### *Monstruitos*

Cada polluelo tiene sus atributos igual a la mitad de los atributos de su madre (redondear hacia abajo las fracciones). NUNCA se mueven del nido.

### *Robar un huevo*

Si una miniatura entra en el nido se considera que ha cogido un huevo. Una miniatura sólo puede llevar un huevo.

### *Polluelos hambrientos*

Tienen mucha hambre (si no, de qué su madre iba a irse...), así que comerán cualquier cosa que parezca comestible. Cualquier miniatura que suba al nido tendrá que realizar una fase de combate cuerpo a cuerpo con un polluelo antes de coger el huevo. Nótese que no entra en cuerpo a cuerpo; simplemente se pega, y si sobrevive coge un huevo y se va corriendo.

## **Partidas multijugador**

Este escenario no se limita a dos jugadores (uno con los monstruos y otro con los cazadores), puede jugarse también a varios jugadores o solo.

- Jugando solo. Los monstruos siguen el siguiente movimiento. Cuando aparece la madre, tira 1d6 para saber por qué borde del tablero aparece (con 5 o 6 vuelve a tirar). La madre mueve siempre 3d6cm justo hacia la miniatura más cercana. Si toca, carga (y evidentemente ataca primero). Pero si alguna miniatura tiene huevo, la madre irá hacia ella (5d6 cm).
- Multijugador. Se puede añadir otro nido con 1d3 huevos adicionales. Además se puede añadir la regla de “robar” huevos entre jugadores (combate cuerpo a cuerpo, quien gana se queda el huevo).

## **Cómo usar otros ejércitos**

Puede tener mucho sentido jugar a este escenario: tropas imperiales buscando un huevo de grifo, un Nigromante a por huevos de Mantícora, Elfos Oscuros tras un huevo de Hidra, o unos Altos Elfos intentando coger huevos de Dragón...

## **Parte de una batalla más grande**

Se puede “enlazar” con una partida de Warhammer: el jugador que consigue un huevo, puede “venderlo” (a cambio de puntos, o a cambio de dinero para alquilar gratis un regimiento de Renombre).

## Sombras en el Bosque

(Shadows in the Forest)

Si por los Elfos Silvanos fuera, no se meterían con la vida del resto de razas de Warhammer. Por ese motivo guardan celosamente los bordes de su hogar, el bosque de Loren. Este escenario representa una de las muchas escaramuzas que se producen en el linde del bosque entre fuerzas que intentan entrar en él y sus habitantes.

*Urug guió a sus chikoz por la maleza tan sigilosamente como pudo (lo que no era mucho teniendo en cuenta que pisaron todas las ramitas y piedras posibles). Urug ya había perdido casi todos los Goblins que había traído para detectar trampas. Les pegaba una patada hasta que caían en las diferentes trampas, mientras los pobres pielesverdes acababan empalados en estacas...*

### Miniaturas

Elfos Silvanos

- 6 Forestales (120 puntos)

Loz Chikoz

- 19 Guerreroz Orcos, con 2 armas de mano y armadura ligera
- Un Gran Jefe Orco con hasta 25 puntos de equipo

### Terreno de batalla

El área de juego es de 90x90cm aproximadamente. La totalidad del campo está cubierta de bosque denso (se pueden poner árboles y bosques por todo el campo de batalla con total libertad), exceptuando un pequeño camino rural estrecho.

### Objetivos

La victoria total de los Forestales es eliminando todos los guerreroz orcos antes de que cualquiera de ellos llegue al otro lado del camino y entre en el Bosque Sagrado.

Será victoria orca si al menos un 25% de los chicoz llega al extremo Norte del tablero.

Será empate si tras finalizar 8 turnos hay algunos orcos en el borde Norte del tablero (menos de un 25%).

## **Despliegue**

Al principio del juego, cada Forestal se considera oculto. Marca en un papel dónde está cada uno (pero no pongas las miniaturas). Debido a sus capas especialmente cubiertas con hojas, puedes poner a los forestales en cualquier lugar, incluido en áreas relativamente abiertas.

Los Orcos despliegan en el caminito, a 15cm o menos de su borde de campo.

## **Quién va primero**

Los Orcos juegan primero.

## **Reglas especiales**

Este escenario usa las siguientes reglas

### *Inmunes a Retirada*

Los Forestales son inmunes a retirada

### *¿Se ha movido ese árbol?*

Los Elfos Silvanos empiezan el juego escondidos entre las sombras. Pueden disparar desde esas posiciones escondidas, pero no pueden moverse. Sólo serán descubiertos si un Orco está a 15cm o menos al final de su fase de movimiento. Una vez descubierto, un Forestal no puede esconderse otra vez.

### *Movimiento*

Los arbustos, maleza, y el mal estado del camino hace que todos los Orcos vean su movimiento reducido en 2cm (pasan a tener 8cm, 16 si corren o cargan). Evidentemente, a los Elfos Silvanos no les afecta.

### *Disparo*

Debido a la densidad del bosque, cualquier disparo está sujeto a penalizaciones. Los atacantes (si en vez de orcos son por ejemplo arcabuceros enanos) tienen un alcance máximo de 30cm, y tienen un penalizador de -1 (cobertura gruesa) además de los penalizadores habituales. Los Forestales tienen un alcance de 45cm, pero no tienen ningún tipo de penalizadores (joer, ¡precisamente son buenos por algo!).

### *¡Es una trampa!*

Los Elfos Silvanos no se andan con minucias con los forasteros. Si hay algún atacante en el camino al final de su fase de movimiento, tira 1d6 por cada miniatura que esté. Si sale 1 ó 2, esa miniatura ha activado una trampa. Tira de nuevo 1d6 para saber qué trampa:

- 1-2: Estacas. Los Forestales han enterrado largos palos terminados en pincho y lo han cubierto de follaje. Provoca 1d6 impactos de F3 a la miniatura.
- 3-4: Redes. El atacante es cogido por una red, que le impide realizar cualquier acción (moverse, disparar, lanzar hechizos) hasta el inicio del siguiente turno. Trata la miniatura como Derribada.
- 5: Estacas en un hoyo. El atacante cae en un foso lleno de estacas puntiagudas. Recibe 2d6 impactos de F3.
- 6: El Empalador. Una estaca sale disparada del suelo por un mecanismo con una gran fuerza, infligiendo al atacante un impacto de F7 donde cada herida no salvada causa 1d6 heridas.

### **Cómo usar otros ejércitos**

Los rumores de grandes riquezas en el Bosque son suficientes para atraer a numerosos incautos, desde pandillas de Bretonianos a mineros Enanos. Pero todos ellos deben enfrentarse a la amenaza invisible que son los Guardianes del Bosque.

Cualquier fuerza atacante puede elegir hasta 225 puntos, que incluyan como mucho un héroe.

### **Parte de una batalla más grande**

Se puede enlazar esta batalla de escaramuzas con una batalla más grande de Warhammer:

Si ganan los atacantes (los orcos), el último camino seguro que conduce al bosque ha sido descubierto. Los atacantes mueven primero y, además, pueden poner directamente hasta 2 unidades en el flanco del ejército Silvano.

Si ganan los Elfos Silvanos, han conseguido que el bosque siga siendo un lugar seguro. Despliegan segundos, y empiezan primeros.

## **Recuperar la Reliquia**

(Retrieve the Relic)

Durante mucho, mucho tiempo, el grupo ha intentado buscar la Reliquia. Los bandidos y las enfermedades han acabado con las vidas de muchos de los miembros del grupo. La moral está baja. Pero una nueva esperanza florece, hay rumores... rumores de un antiguo lugar en la espesura que han llegado al grupo de cazadores. Por desgracia, los rumores han ido muy deprisa, y una banda rival se está moviendo para encontrar las antiguas ruinas...

### **Miniaturas**

Cada grupo de Buscadores de la Reliquia

- 200 puntos de tropa básica, incluyendo un héroe a pie como parte de esos puntos (sin objetos mágicos).

### **Terreno de batalla**

El campo de batalla mide 60x60cm, y representa las ruinas de una antigua iglesia (o templo sagrado) con dos salidas en los laterales, en medio de las paredes. Exactamente en el centro debe haber una miniatura para representar el lugar donde está la reliquia. Una buena idea es un pedestal con alguna copa, arma o pergamino.

### **Objetivos**

Ambos jugadores quieren tomar la reliquia. El primer héroe que consiga que una miniatura suya tenga la reliquia y abandone el campo de batalla, ha ganado.

### **Despliegue**

Ambos jugadores tiran 1d6; el que saque más alto decide si empieza a desplegar o despliega segundo. Cada jugador despliega una miniatura (hasta 15cm de su borde), alternando, hasta que al final se despliega el héroe.



## **Quién va primero**

El jugador con el héroe más barato en puntos mueve primero (si valen lo mismo, hacerlo a 1d6).

## **Reglas especiales**

El escenario sigue las siguientes normas especiales.

### *Robando la Reliquia*

Sólo un Héroe puede intentar coger la Reliquia de su lugar de descanso. Si el héroe de un jugador muere, el otro jugador gana automáticamente. Para coger la reliquia, la miniatura del héroe debe estar en contacto peana con peana con la reliquia (o con el pedestal que la contenga) y no debe estar en combate cuerpo a cuerpo. Pero no es tan fácil, hay otras fuerzas en juego...

### *Guardián Espectral*

La Reliquia está guardada por un espectro mágico que inflinge un impacto de F4 (sin tirada de salvación por armadura posible) contra la miniatura que tiene la reliquia, a no ser que pase un chequeo de Liderazgo.

### *¡Atrapados!*

Al inicio de la partida, las dos salidas laterales (Este y Oeste) no existen. Cuando los buscadores entran en la sala, se cierran las entradas. El jugador que consiga la Reliquia tira 1d6: con 1-3 se abre la puerta del Oeste, con 4-6 se abre la del Este. Evidentemente, para ganar, el héroe debe salir por la puerta que esté abierta.

### *Ah, no, ahora no...*

Después de estar tanto tiempo buscando la dichosa reliquia de marras, la gente no está dispuesta a rendirse tan pronto. El chequeo de rendición no debe hacerse cuando desaparezca el 25% de los efectivos iniciales, sino el 50%.

## **Cómo usar otros ejércitos**

Se puede usar cualquier ejército de Warhammer para buscar la reliquia. Seguro que hay Altos Elfos, Nigromantes, Imperiales y Lagartos que estarían encantados de ver un pergamino muy antiguo...

## **Parte de una batalla más grande**

Tener la Reliquia en el poder tiene un gran efecto en la moral de la tropa. Se puede usar como un objeto gratuito (estandarte mágico) en cualquier unidad que pueda tener estandarte, y añade 1d3 a la resolución del combate.

O si no, siempre se puede inventar un efecto para ese objeto mágico... (háblalo con tu oponente *antes* de la partida de escaramuzas, claro).

# Guerra Civil

(Civil War)



*Las envidias, traiciones y asesinatos son comunes en el Viejo Mundo. El camino a la guerra puede ser tan sutil como un poco de veneno en la bebida, o tan brutales como una decapitación. Hoy, un líder rebelde ha decidido organizar sus fuerzas para encararse a los actuales gobernantes...*

## Miniaturas

### Fuerzas Gobernantes

- Hasta 200 puntos en tropas Básicas y Especiales, incluyendo un héroe (no mago) con hasta 25 puntos en objetos mágicos

### Fuerzas Rebeldes

- Hasta 200 puntos en tropas Básicas, incluyendo un héroe (no mago) con hasta 25 puntos en objetos mágicos

## Terreno de batalla

Haz un campo de batalla de 60x60cm. En el centro debes poner el campamento Gobernante formado por unas cuantas tiendas de campaña. Alrededor se pueden poner algunos grupos de árboles.

## Objetivos

Cada bando debe intentar eliminar el líder enemigo, antes de que muera su propio líder. El primero que mate al líder de su enemigo, gana (el resto de tropas, al ver a su líder muerto o prisionero, se rinden).

## Despliegue

Las Fuerzas del Gobernante vuelven después de una pequeña misión diplomática con algunas de sus mejores tropas. Despliega en el borde Sur a como mucho 30cm del borde.

Las Fuerzas Rebeldes tienden una emboscada, así que pueden colocarse en cualquier parte del campo de batalla a como mucho 15cm del borde.

## **Quién va primero**

Las fuerzas gobernantes.

## **Reglas especiales**

Este escenario usa las siguientes reglas

### *Sin rendición*

Ninguna de las dos partes está dispuesta a rendirse. Mientras el líder siga vivo, las tropas aguantarán y lucharán.

### *¡Está en problemas!*

Hay más fuerzas Gobernantes cerca del campamento. A partir del turno 4 (inclusive), al inicio de turno tira 1d6; con 4+, 1d3 tropas básicas aparecen del borde Norte del campo de batalla. Estas miniaturas son adicionales a las tropas iniciales.

## **Cómo usar otros ejércitos**

Los rencores y traiciones son tan comunes que cualquier ejército puede jugar a este escenario. La única condición es que ambos ejércitos sean del mismo tipo (Enanos, Altos Elfos, Hombres bestia, Imperio, etc...). Ejemplos claros: dos "kiero-zer-jefe" Orcos, dos Condes Electores enfrentados, dos clanes Skavens (cosa que suena muy común), etc.

## **Parte de una batalla más grande**

Además de una buena manera de introducir a alguien en Warhammer, este escenario puede usarse fácilmente como preludio a una batalla de Warhammer: un nuevo líder emerge del bando que ha perdido, y vuelve con un ejército más poderoso para vengar la muerte de su líder (los perdedores *odian* a los que han ganado), y a cambio el bando vencedor tiene un 10% más de puntos iniciales (o 100 puntos, lo que sea mayor).

## ¡Nos Reunimos en el Estandarte!

(Rally around the flag)

Este escenario representa una situación bastante común cuando los supervivientes de una batalla reciente intentan recomponerse y volver a su hogar. Como ya sabe todo el mundo, una batalla de Warhammer es algo terrible y desolador, y no hay mejor guía y representación de la victoria que ver el Estandarte de Batalla ondear en el centro del campo de batalla.

### Miniaturas

Cada bando

- El único personaje será un Portaestandarte de Batalla. No puede gastar más de 10 puntos de equipo adicional. El Estandarte *no* puede ser mágico.
- No se permiten criaturas ni unidades voladoras.
- No se pueden gastar más de 50 puntos en unidades “no de infantería” (ejemplo, caballos, enjambres, etc.)
- No se permiten monstruos, carros ni máquinas de guerra (al acabar la batalla se retiran).
- Se puede usar cualquier cantidad de puntos (se recomiendan entre 150 y 250)

### Terreno de batalla

Este escenario requiere un espacio de, por lo menos, 120x120cm. Cada jugador, alternativamente, coloca una pieza de escenografía: pequeños bosques, secciones de muros, ruinas, pilas de muertos (que contarían como impasable), etc. Háblalo con tu oponente.

### Objetivos

Cada bando debe intentar reunir sus tropas y salir por el borde opuesto de la mesa, mientras intenta que su oponente no haga lo mismo. Lo más importante de la partida es que el Portaestandarte de Batalla salga ileso... pero cuidado, si lo mueves fuera del tablero demasiado rápido perderás un método bastante útil de reagrupar...

Por cada miembro de tus fuerzas que consiga reagruparse y salir por el borde opuesto del campo de batalla (el Punto de Reunión), consigues

tantos puntos como puntos valga esa miniatura. El jugador que al final de la partida tenga más puntos, gana (tantos puntos como el valor de las miniaturas), contando que si el Portaestandarte de Batalla llega vivo al punto de reunión se suman 50 puntos extra. Si la diferencia de puntos es entre 0 y 10, hay un empate entre ambas fuerzas; si es entre 11 y 50, una victoria marginal, y si es más de 50 una victoria decisiva.

Hay un límite de tiempo, ya que ambos ejércitos están intentando reformarse antes que la próxima batalla masiva tenga lugar. Por eso, el juego terminará en el turno 10. Si todas las miniaturas de un bando están destruidas o fuera del campo de batalla antes del turno 10, el oponente tiene aún hasta su turno 10 para intentar llevar sus tropas.

## **Despliegue**

Cada bando puede desplegar en su mitad del campo de batalla (determinar qué mitad tiene cada uno al azar). El punto de reunión es en el borde opuesto a su despliegue.

Cada jugador despliega tres miniaturas (empieza el jugador que ha elegido la mitad del campo de batalla). Todas las miniaturas deben estar a 8cm o más de cualquier otra miniatura (amiga o enemiga).

Las últimas 3 miniaturas (el Portaestandarte de Batalla no puede ser de los tres últimos) pueden desplegarse en cualquier lugar, incluida la mitad del oponente del campo de batalla (por supuesto, a 8cm como mucho del borde de batalla). Esto representa el desorden y la confusión de los momentos posteriores a la batalla.

## **Quién va primero**

Cada jugador tira 1d6, el que saque el resultado más alto decide si juega primero o segundo.

## **Reglas especiales**

Este escenario usa las siguientes reglas especiales:

### *Chequeos de rendición*

La situación es desesperada, y las pilas de muertos (tuyas y del enemigo) son increíblemente desmoralizantes. Para representar esta atmósfera, la regla de Chequeo de Rendición resulta ligeramente modificada.

Después de que el 25% de un ejército se haya perdido, TODAS las miniaturas amigas deben hacer un chequeo de rendición por separado al principio de turno de ese jugador. Además, para representar el terror del campo de batalla, todas las miniaturas ven su liderazgo modificado con -2 para hacer el chequeo. Las miniaturas que fallen moverán 5d6cm hacia el borde inicial del campo de batalla. Si la miniatura estaba en combate, trátalo como si huyera de un combate (ver Manual de Warhammer, página 246). Las miniaturas que huyan pueden intentar reagruparse (pero tendrán el -2 al

Liderazgo). Si la miniatura pasa el chequeo de liderazgo se considera reagrupada (y se podrá usar de manera normal). Si falla el chequeo seguirá huyendo (5d6cm).

### *El Portaestandarte de Batalla y la psicología*

El Portaestandarte de Batalla es inmune a toda la psicología (incluido Huida, Rendición, miedo, etc.). Además, cualquier miniatura a 60cm o menos del Portaestandarte de Batalla no sufre el penalizador de -2 al Liderazgo, no debe hacer chequeos de *Solo ante el peligro*, y puede repetir las tiradas de liderazgo (para huir, rendirse, reagruparse...) una vez por turno. ¡Todas esas miniaturas a 60cm o menos pueden usar el Liderazgo del Portaestandarte de Batalla, ya que es como su líder!

### **Cómo usar otros ejércitos**

Este escenario es grande pero puede reducirse según los puntos en juego. Si se usan menos de 150 puntos en tropa, puede haber ciertos cambios (como que el Portaestandarte de Batalla sea un Portaestandarte normal, sin usar las reglas especiales de Rendición, o limitando el rango de acción del Portaestandarte a 15cm). Simplemente háblalo antes con tu oponente.

### **Parte de una batalla más grande**

Este escenario de Escaramuzas es especial, y se puede encajar perfectamente entre batallas, o antes, o después. Así podría ir la cosa:

#### *Antes de la batalla*

Muchas batallas duran más de un día, y este escenario representaría el final del primer día de batalla. Durante ésta, las líneas frontales de los ejércitos han decaído y se han agotado, y ahora los elementos de las dos fuerzas intentan volver a sus campamentos.

Todas las miniaturas que escapan por el borde correcto del campo de batalla pueden usarse gratuitamente en el siguiente combate. Así, por ejemplo, si la siguiente batalla es a 2000 puntos, se pueden usar todas esas miniaturas además de los 2000 puntos.

#### *Después de la batalla*

La lucha principal ha terminado, y ahora los restos deben reunirse para recontar las bajas y volver a sus hogares. El escenario se juega de forma normal, pero se usarán las miniaturas que provengan de la batalla principal que se acaba de jugar (aquellas que estaban huyendo o trabadas en combate al finalizar dicha batalla). *Nota:* se aplica a las tropas adicionales, no al Portaestandarte de Batalla (habrá uno gratis aunque el de la batalla fuera derrotado o no hubiese). Esta refriega representaría a los combatientes que estaban huyendo o inconscientes o con heridas leves.

## La Torre de Vigilancia

(Silence the Watchtower)

*En el Viejo Mundo, aliados y enemigos cambian con el vaivén del viento. Las Torres de Vigilancia están desperdigadas por todos los territorios, ya que nadie sabe quién puede ser el próximo enemigo por venir. Una solitaria Torre de Vigilancia encima de una colina que está en medio del camino que tu ejército debe pasar para arrasar al enemigo. Una pequeña fuerza debe intentar llegar a la Torre de vigilancia y callarla antes de lanzar el ataque masivo... aunque hay una pequeña guarnición de vigilancia.*

### Miniaturas

#### Defensores

- Hasta 100 puntos en tropa (no se permiten ni monstruos ni máquinas de guerra)
- No puedes elegir personajes, aunque sí Campeones.

#### Atacantes

- Hasta 200 puntos en tropa (un 50% por lo menos debe ser tropa básica).
- Se puede elegir 0-1 Campeones y 0-1 Héroes.

## **Terreno de batalla**

El campo de batalla es de 70x70cm aproximadamente, con un monte en el centro. La Torre de Vigilancia estará en el centro del montículo, y se pueden poner algunos árboles, muros, vallas etc. (pero ningún elemento de escenografía a 30cm o menos de la torre).

## **Objetivos**

Aunque la torre no sea una fortificación especialmente resistente, es un emplazamiento estratégico de vital importancia. No está diseñada para recibir un ataque fuerte, sino para vigilar y dar la señal en caso de ataque mediante un pequeño fuego.

El jugador defensor tiene 6 turnos para encender el fuego y avisar del inminente ataque. Al final del sexto turno, si hay alguna miniatura defensora (no cuentan los que están aturridos o derribados) en la Torre, el jugador defensor gana.

Los atacantes deben entrar en la Torre y silenciar los posibles enemigos (para que no den la señal de alarma). El jugador atacante gana si no hay ninguna miniatura enemiga (consciente) en la torre en el sexto turno.

## **Despliegue**

El ataque a primera hora de la mañana toma desprevenidos a los jugadores defensores. Un vigía solitario está encima de la torre; hay otro vigía a 8cm de la torre, y el resto de miniaturas se despliegan a como mínimo 15cm de la torre (han vuelto de una expedición en el bosque).

Los atacantes despliegan en el borde Norte del campo de batalla.

## **Quién va primero**

Como es un ataque sorpresa, el atacante juega primero.



## **Reglas especiales**

Este escenario usa las siguientes reglas especiales:

### *Puerta de la Torre*

La torre ha sido más diseñada para soportar las inclemencias del tiempo que un ataque enemigo. La puerta está barrada y bloqueada. Una miniatura que no esté trabada en combate cuerpo a cuerpo puede intentar romper la puerta (debe resolverse como un ataque normal, todos los ataques impactan automáticamente, la puerta tiene R4 y una sola herida).

### *Ataques dentro de la torre*

Una vez la puerta de la torre esté destruida, el atacante está a 20cm de la parte de arriba de la torre. Cualquier atacante dispuesto en la puerta de la torre puede declarar una carga en el turno siguiente. El vigía que está encima de la torre es consciente del ataque que va a sufrir, con lo que se mueve a la trampilla. Los atacantes pueden ponerse junto a las escaleras y atacar cualquier miniatura enemiga al borde de las escaleras (o encima de la torre). Las miniaturas que están encima de la torre tienen el bono por defender obstáculo.

### *Defensa incondicional*

Los defensores son inmunes a los chequeos de retirada.

## **Cómo usar otros ejércitos**

*La Torre de Vigilancia* es un escenario clásico y puede jugarse con prácticamente cualquier ejército: unos Elfos Oscuros que intentan una nueva incursión en Ulthuan, unos orcos con un nuevo ¡Whaaagh! a una ciudad imperial, el séquito de un Nigromante que quiere entrar en el Reino del Caos...

## **Parte de una batalla más grande**

Este escenario es perfecto para introducirlo en una campaña o como partida previa a una gran batalla de Warhammer. Algunas posibles consecuencias al resultado:

Si los defensores ganan este escenario, los atacantes desplegarán primero en la siguiente batalla de Warhammer, y el jugador defensor tendrá el primer turno. Si ganan los atacantes, al revés (despliegan primero los defensores y juegan primero los atacantes).

## **Torres de Vigilancia**

En *Manuscritos de Nuth: Escenografía* hay instrucciones para montar algunas torres de vigilancia del mundo de Warhammer.

*Una Torre Imperial de  
vigilancia en Talabheim*

*Torre de vigilancia de un  
poblado Orco*

*Una de las muchas  
torres de los Elfos  
Oscuros*

# Trolls bajo el Puente

(Trolls under the bride)

Un pequeño grupo de Bretonianos escoltan una Doncella de la Dama a través de un puente lleno de niebla, sin saber que bajo éste se oculta una banda de Trolls de Río. La escolta, liderada por un valiente Caballero Bretoniano, es atacada mientras atraviesan el puente que los Trolls usan como hogar.

*Hubo una vez en la que los caminos eran seguros, pero desde hace algún tiempo, peñas de bandidos y cosas peores han estado acechando a los viajeros. Por ello, una pequeña fuerza ha sido escogida para escoltar a la bella Genoveva al castillo de Brigoine, donde se casará con un poderoso Duque. Aunque, sin saberlo, van a atravesar un puente que sirve de morada a dos trolls de río. Hambrientos de carne humana que hace días que no huelen, los Trolls acechan bajo el puente...*

## Miniaturas

### Bretonianos

- Un Paladín (Héroe) con arma de mano, lanza de caballería y escudo. Va montado en un caballo de guerra con barda y tiene la Virtud de la Búsqueda (es inmune a pánico). (94 puntos).
- 3 Hombres de Armas con escudo y alabarda (7 puntos cada uno)
- 3 arqueros (8 puntos cada uno)
- Genoveva, Doncella de la Dama (hechicero nivel 1) en caballo de guerra (70 puntos).

### Trolls

- 2 trolls de río (60 puntos cada uno).

## Terreno de batalla

El campo de batalla es de 60x60cm. Una diagonal del campo la cruza un río, mientras que la otra la cruza una carretera. En el cruce de ambas, lógicamente, está el puente



## Objetivos

El objetivo Bretoniano es llegar al borde Norte del campo de batalla. Será victoria bretoniana si tanto Sir DuClaw como Genoveva escapan por el borde Norte. Los hombres de armas son sacrificables (triste, pero cierto).

El objetivo de los Trolls es sencillo: están especialmente hambrientos, así que tumbarán el máximo de humanos posible (para comerlos luego). Será victoria de los trolls si consiguen derribar a más de la mitad de las tropas bretonianas (como son 8 personas, si derriban a 5 han ganado).

Si ambos jugadores consiguen las condiciones de victoria (o ninguno de los dos) se considera empate.

## Despliegue

El jugador bretoniano despliega sus miniaturas en el borde Sur, a como mucho 15cm del borde Sur.

Uno de los trolls despliega cerca del puente, exactamente a 15cm del Bretoniano más cercano. El otro troll debe estar en el puente o cerca, a más de 15cm de la miniatura Bretoniana más cercana.

## Quién va primero

El jugador bretoniano va primero.

## **Reglas especiales**

Este escenario usa las siguientes reglas especiales:

### *Niebla*

Debido a la espesa niebla hay una visibilidad escasa. Todos los movimientos se reducen a la mitad (incluyendo cargas, correr, etc.). Además, ninguna arma se puede disparar a largo alcance.

### **Solitarios**

Los trolls no tienen amigos y siempre van solos. Así que la regla de *Solo ante el Peligro* carece de sentido (no se aplica).

### **Maga inexperta**

Genoveva tiene que tirar 1d6 para ver qué saber de la Magia tiene: 1 Bestias, 2-3 Vida, 4-5 Cielos, 6 Luz. Luego tira un dado para saber qué hechizo le ha tocado, ¡claro!

### **No tan estúpidos**

Los trolls bajo el río saben convivir, y saben qué es lo que les conviene. Por ello, si un troll está a 15cm o menos de otro Troll, su atributo de liderazgo se dobla (es decir L8) para efectuar chequeos de estupidez. ¡La familiaridad y la práctica los hace más listos!

### **Chequeos de Huida**

Los trolls ignoran los chequeos de huida y rendición (el hambre puede con todo). Lucharán y morirán hasta el final. Sir DuClaw y Genoveva son inmunes a las Huidas. Además, mientras haya alguno de ellos con vida, los plebeyos bretonianos serán inmunes a huida también (ojo, siguen en pie para ellos las reglas de Miedo y Solo ante el peligro).

## **Cómo usar otros ejércitos**

Trolls bajo el Puente es un escenario clásico inspirado en un montón de cuentos, pero es fácil imaginar otros caminantes. Siguiendo con los Bretonianos, ¿qué tal unos escuderos, Caballeros del Grial o quizá el propio Duque? Y cambiando a Bretonia... una caravana comercial del Imperio, un ejército de Perros de Guerra a su siguiente misión...

Substituir los Trolls es quitar parte del encanto del escenario, pero podrían ser unos Trolls de Piedra que guardian un paso de montaña (tendiendo una emboscada a unos Mineros) o un hambriento monstruo (hipogrifo, hidra...) que acecha en el bosque.

## **Parte de una batalla más grande**

- Si gana el bando del Bien (Bretonia) llevando a la dama a su ciudad y matando algún troll, Sir DuClaw es premiado con una valiosa poción de fuerza (hecha de sangre de Troll). Es un objeto que puede usarse al inicio de cualquier turno bretoniano, y proporciona a Sir DuClaw un +3 a la Fuerza ese turno.
- Si ganan los Trolls, se pueden hacer dos cosas: quitar tantos puntos como los que hayan sido eliminados de los Trolls por parte del ejército bretoniano, o bien su enemigo gana los Trolls supervivientes.

## **Incursión en el pueblo**

(Town raid)

*El Viejo Mundo es un lugar peligroso, aún en el civilizado Imperio hay más terreno salvaje que cultivado. Es en estas tierras donde los bravos guerreros de las fronteras tienen que luchar cada día para poder vivir. Buscando un poco de tierra fértil para poder establecerse, los colonos siguieron el curso de un pequeño río fuera del bosque y llegaron a las llanuras donde construyeron su asentamiento. Los oscuros bosques y las montañas están cerca - ¿quién sabe qué peligros acechan allí? ¿Puede la pequeña guarnición y la milicia local proteger a los campesinos?*

### **Miniaturas**

#### **Defensores**

- 100 puntos en tropas básicas
- Hasta un Campeón
- 10 animales de granja

#### **Atacantes (Goblins)**

- 18 Goblins Jinetes de Lobo (aunque sólo la mitad podrán llevar arco).
- Un Jefe Jinete de Goblin
- Un Gran Jefe Goblin, montado en un Lobo Gigante (hasta 70 puntos, objetos incluidos; no puede tener objetos mágicos).

### **Terreno de batalla**

Usar un campo de batalla de 90x90cm, lleno de casas, edificios, algunas barricadas e incluso vallas puede ser lo más adecuado (distribuido como si fuera un pueblo, vaya). No hay castillos ni torres (al fin y al cabo, el pueblo se diseñó para tener establos, granjas y sitios para dormir, no para resistir emboscadas). Algún árbol suelto, así como vallas por doquier, son lo que más ambiente darán.

## Objetivos

Los Atacantes quieren destrozar, aniquilar y pulverizar a los defensores, quemar sus casas, violar sus hembras y comer sus animales (o quizá al revés). O quizá sólo quieren robar los animales...

El juego termina a los 6 turnos.

Por cada animal o defensor muerto, el atacante gana 1 punto de victoria; 5 por cada edificio completamente derruido, y 1 por cada edificio dañado parcialmente.

El defensor recibe al final del juego 1 punto por cada miniatura atacante que haya causado baja, 5 por cada edificio que siga en pie, y 1 por cada animal que esté vivo (ya sea intacto o que haya huido del campo de batalla).

El jugador que tenga más puntos de victoria, gana.

## Despliegue

El jugador defensor despliega todas sus miniaturas (excepto animales) en la mitad Norte del campo de batalla, y separadas cada una 15cm de la otra.

Luego, cada jugador despliega alternativamente un animal de granja (hay 10), empezando por el defensor, siempre y cuando todo animal esté a 15cm o más de cualquier borde de la mesa, y a 15cm o más de los demás animales.

Los Jinetez de Lobo aparecen por el borde Sur del campo de batalla.

## Quién va primero

El jugador atacante va primero.

## Reglas especiales

Este escenario usa las siguientes reglas especiales:

### *Animales de Granja*

No hay un buen pillaje sin animales para robar ni edificios para quemar. De hecho, los animales suelen servir de alimento (y a veces los enemigos también). Como animales de granja pueden usarse los animales de los belenes (gallinas, cerdos, vacas) o bien en alguna tienda de todo-a-euro (granjas de juguete, pero cuidado, ¡no pongáis cerdos tamaño Troll!). A las malas, se pueden usar bolitas de papel arrugado.

### *Animal de Granja*

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Animal	*	1	0	2	3	1	2	0	0

El movimiento de cada animal refleja el terror de ver en directo un pillaje. Al principio de cada turno defensor, cada animal vivo debe moverse. Si hay alguna miniatura enemiga a 15cm o menos, el animal mueve 5d6cm alejándose de ella (como una huida). Si no hay enemigos, tira el dado de



dispersión (el de las catapultas) para saber en qué dirección huye (5d6cm). Este “movimiento ciego”, en realidad, puede acercarlo al enemigo más de lo que estaba... por algo se mueven por pánico!

Si un animal huye del tablero, es bueno para el defensor (un punto de victoria más), a no ser que acabe huyendo por el borde Sur (en cuyo caso se considerará baja, y será punto para el atacante).

Nótese que los animales NO pueden entrar en combate cuerpo a cuerpo voluntariamente. Si el movimiento les conduce a un choque con una unidad enemiga, páralo a 3cm.

### **Incendiar los edificios**

Los Goblins quieren ver arder las casas. Les encanta. Así que cualquier miniatura de Goblin que NO esté en combate cuerpo a cuerpo, en contacto peana con peana con un edificio, puede intentar prenderle fuego en la fase de disparo (tira 1d6, el edificio empezará a quemarse con un 4+).

Cada edificio tiene 5 puntos de estructura. Por cada turno que esté quemándose (y por cada llama, si es que hay más de una) el edificio pierde 1 punto de estructura. Si llega a 0 puntos, el edificio está destruido completamente.

Una miniatura defensora que no esté en combate cuerpo a cuerpo y que esté en contacto peana con peana con un edificio que se esté quemando, puede intentar apagar el fuego en la fase de disparo: tira 1d6, con 4+ queda apagado. Esto provoca que el edificio deje de quemar (evidentemente no hace recuperar puntos de estructura a los edificios!).

### **Chequeos de Huida**

Debido a su velocidad y a su dispersión, los Goblins no tienen que hacer ningún chequeo de huida hasta que no hayan perdido el 50% de las fuerzas o más.

Los soldados y la milicia defensora saben el peligro que están sufriendo, y saben que están tan lejos del resto de la civilización que huir hacia el bosque sería una muerte segura. Lucharán hasta el final, así que nunca deben hacer chequeos de huida.

### **Cómo usar otros ejércitos**

Aún y con el típico caso Imperio - Pielverdes, hay miríadas de combinaciones, desde Jabalíez que atacan pistoleros hasta invertir el combate y que sea el Imperio el atacante de un poblado Orco protegido por algunos chicoz (¡los animales serían garrapatos y Snotlings!). Hay muchas razas que podrían ser los atacantes: Elfos Oscuros, Skaven, Bretonianos, Orcos...

Como defensores puedes probar humanos, enanos, Altos Elfos y mucho más. Este escenario se diseñó para enfrentar una pequeña base de infantería contra un montón de caballería...