

BATALLA DE LAZ LETAZ

Historia: El viejo Oleg, un sacerdote de Sigmar con muchas batallas a sus espaldas ha decidido retirarse de la vida militar y con sus ahorros ha comprado una pequeña posada cerca del camino real de Altdorf. Explorando la zona, Oleg encontró una cueva cercana donde crecen unas extrañas setas de increíble sabor que ha decidido usar como “ingrediente secreto” en la elaboración de su cerveza. Desde entonces la fama de su establecimiento ha aumentado increíblemente y la vida le sonríe. Poco podía imaginarse el pobre posadero que dicha fama llegaría a oídos del Gran Chamán Goblin Nocturno Zucklug, que ha comprobado como ese brebaje aumenta de forma extraordinaria las capacidades destructivas de sus fanáticos. Dispuesto a conseguir más cerveza, Zucklug convence a una hueste orca para que lo acompañe en una incursión a la posada. Por suerte para Oleg, un pequeño destacamento Imperial ha acampado en los alrededores el día del ataque, pero los pielesverdes los superan ampliamente en número. Dispuesto a defender su posada, Oleg organiza a sus parroquianos y les promete barra libre de cerveza si le ayudan, pero será finalmente gracias a la intervención del Príncipe Élfico Althorian, Alto Comisionado del Consejo Élfico y embajador en Altdorf, que el pobre Oleg tendrá una oportunidad contra el astuto Zucklug...

Resumen: En este escenario, un pequeño destacamento Imperial junto con los parroquianos de una posada deben defenderla de un ¡Whaaaaagggg! Orco y resistir hasta la llegada de los refuerzos Alto Elfos.

Fuerza Imperial: Un ejército de 1000 puntos elegido de la lista de ejército MdNR Imperio. Esta fuerza DEBE incluir un Sacerdote de Sigmar que representará a Oleg, al mando de una unidad de Compañías Libres que representará a sus parroquianos habituales.

¡Whaaaaaaagggg! Orco: Un ejército de 1500 puntos elegido de la lista de ejército MdNR Orcos y Goblins. Este ¡Whaaagg! DEBE incluir un Gran Chamán Goblin Nocturno que representará a Zucklug. Esto es una excepción a las reglas habituales de creación de ejércitos, ya que habitualmente una fuerza de 1500 puntos no puede incluir un personaje tipo Comandante.

Séquito Alto Elfo: Un ejército de 1000 puntos elegido de la lista de ejército MdNR Altos Elfos. Este séquito DEBE incluir un Príncipe Élfico que representará a Althorian. Esto es una excepción a las reglas habituales de creación de ejércitos, ya que habitualmente una fuerza de 1000 puntos no puede incluir un personaje tipo Comandante.

Campo de batalla: Sitúa un elemento de escenografía que represente la Posada de Oleg tal y como muestra el diagrama. Coloca más escenografía para representar los alrededores, como por ejemplo la cueva de las setas o el Camino Real de Altdorf.



DESPLIEGUE

1. El Jugador Imperial despliega la totalidad de su ejército en cualquier lugar de su zona de despliegue tal y como indica el diagrama.
2. A continuación, los Orcos y Goblins despliegan en su totalidad su ejército en cualquier lugar de su zona de despliegue, tal y como indica el diagrama.

3. En el turno 3 del jugador Imperial, se incorporan los refuerzos de los Altos Elfos. Aparecen dentro del campo de batalla con la retaguardia de cada unidad pegada al borde del tablero que muestra el diagrama. Las unidades de exploradores pueden empezar con la retaguardia pegada al borde de CUALQUIER lado del tablero. Aparecen en la fase de Resto de Movimientos del Turno Imperial, por lo que no pueden declarar cargas, pero sí marchar.

4. El primer turno es para los Orcos y Goblins, que realizan un ataque por sorpresa.

CONDICIONES DE VICTORIA:

La Partida será a 6 turnos o hasta que uno de los contendientes reconozca la derrota.

Victoria de Orcos y Goblins: Los Orcos y Goblins ganarán la batalla si al final del turno 6 alguna de sus unidades o personajes tiene en su poder el Brebaje de Zetaz. Cualquier otro resultado será un empate, a no ser que se produzca una Victoria Imperial.

Victoria Imperial: Los humanos ganarán la partida si al final del turno 6 no hay ninguna miniatura del ejército de Orcos y Goblins a menos de 20cm de cualquier punto de la Posada de Oleg. Además, el Brebaje de Zetaz no debe caer bajo el control de ningún pielverde, puesto que entonces se produciría una Victoria de Orcos y Goblins. Cualquier otro resultado será un empate.

Victoria Alto Elfa: Las condiciones de victoria de los Altos Elfos son las mismas que para una Victoria Imperial.

REGLAS ESPECIALES:

Las reglas especiales se refieren principalmente a la posesión y adquisición del Brebaje de Zetaz. En todo momento un contador al lado de la miniatura marcará quien acarrea esa cerveza o si ha quedado en el suelo desatendida.

1. El Brebaje de Zetaz empieza la partida a manos de Oleg, su elaborador. Ese brebaje causa una gran euforia en los humanos por lo que la unidad Imperial que lo tenga ganará la regla TOZUDOS.

2. En caso de que la unidad que posea el Brebaje resulte aniquilada por disparos o magia, el contador se quedará sobre el campo de batalla desatendido. En caso de que la unidad que lo tiene huya por cualquier motivo, dejará tras de sí el contador sobre el campo de batalla, también desatendido. En caso de que la unidad que lo posea sea derrotada en combate, el brebaje pasará a estar en posesión de la unidad vencedora, que podrá perseguir con normalidad.

3. El Brebaje puede ser recogido por cualquier unidad o personaje si en la subfase de resto de movimientos se mueve hasta entrar en contacto con el contador desatendido, tras lo cual finalizará su movimiento.

4. El Brebaje no tiene efectos sobre los Orcos y Goblins, pero como su misión es recuperarlo, todas las unidades de ese ejército ODIARAN al portador y su unidad.

5. El Brebaje tiene un efecto imprevisible en los elfos. a los que vuelve frenéticos. Toda unidad o personaje elfo que lo posea pasará a tener FURIA ASESINA contra TODO EL MUNDO. No será capaz de distinguir amigos de enemigos, por lo que deberá cargar y luchar de la manera más dañina posible (por ejemplo, usando armas a dos manos aunque dispongan de arma de mano) contra todas las unidades a su alcance. En caso de que haya más de una a distancia de carga, deberá sortearse el objetivo de su carga, no cargará necesariamente a la más cercana. Los objetivos de una carga como esa pueden reaccionar a ella normalmente, aunque sean de su propio ejército o aliados.

6. Los ejércitos Imperial y Alto Elfo son aliados de confianza a efectos de juego. Eso quiere decir que, a partir del turno 3, ambos moverán, harán magia, dispararán y combatirán compartiendo sus fases correspondientes (a la vez). También compartirán los dados de magia y dispersión generados automáticamente.