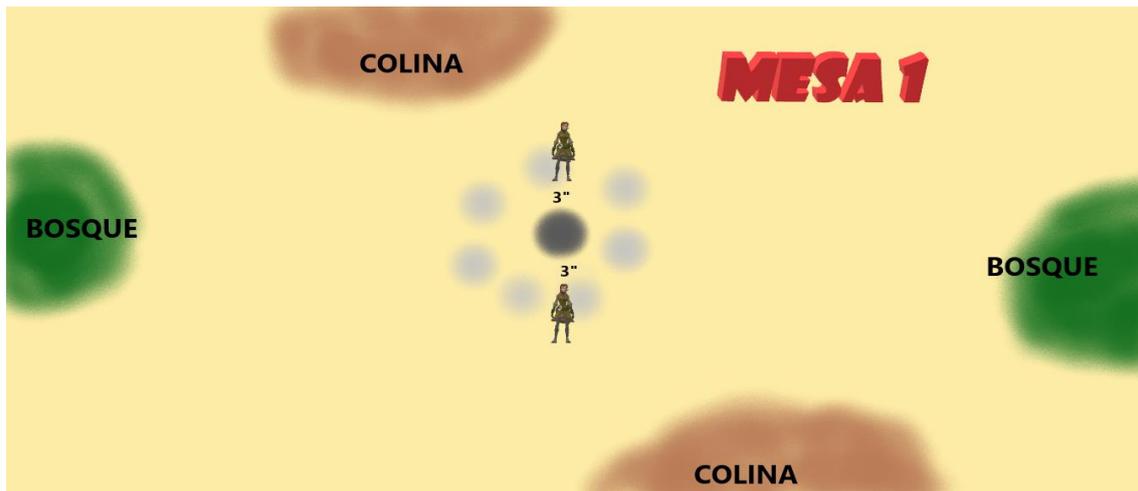


LA INVASIÓN DE SAN CULESBURGO

La ciudad de San Culesburgo se encuentra en estos momentos desprotegida. Su señor Nigromante Supremo de la orden oscura Culebrov ha abandonado su reino por breve tiempo para restablecer su cuerpo ya decrepito y seguir viviendo por la eternidad. Encargados de la defensa de la ciudad se encuentran sus señores más allegados en los que ha confiado siempre. Estos son Culebrevsky, hijo predilecto del señor. Diegórovic, general de la guardia. El blasfemo Tomachenko que traicionó a su señor de la luz para abrazar la oscuridad. Y Trophelio, el torturador de la corte. Pero la noticia de su salida se ha filtrado en los reinos de la Marca y han enviado varias contiendas pequeñas para no llamar la atención, pero lo suficientemente fuertes como para destruir San Culesburgo ahora más desprotegida. Desde el Este y el Oeste el bando aliado se aproxima con intención de atravesar el bosque oscuro y echar abajo la puerta sur de la ciudad. Saben que no será tarea fácil, terribles peligros acechan en las profundidades del bosque que años atrás pertenecieran a los Elfos. Han juntado una alianza nunca vista encabezada por un caballero real de cada reino. Muratomix de los Enanos de Khaz-Dum. Drogmannu de los Orcos del Desierto de los espejos. Sir Reighkeko como representante del reino de Gramelot. Y por último Davidenko de las tierras sin ley de Rogsmark. Las tropas de la alianza no se podían ocultar más. Todo el plan sale a la luz, es ahora o nunca. El tiempo juega en su contra y si quieren destruir San Culesburgo debe ser cuanto antes. Si no Culebrov regresará con su ejército personal y no habrá opción. La ciudad al sentir su presencia activa sus defensas. Incluso el Bosque Oscuro parece ayudar desde las sombras. El frío arrecia y hace tiempo que pasó el invierno y la luz empieza a escasear a pesar de ser aún media tarde. La batalla apremia y no espera a nadie.

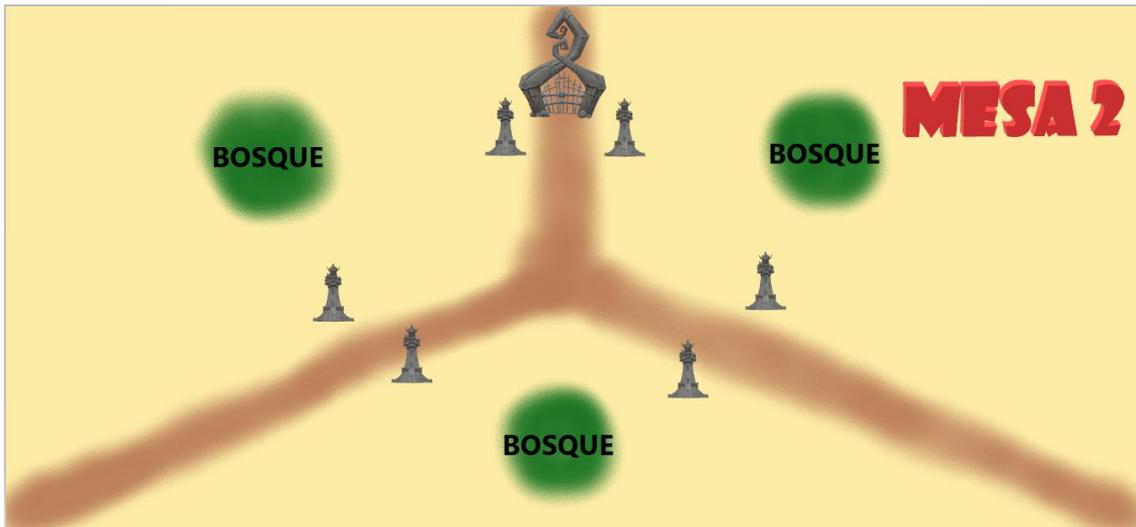
¡ES HORA DE LUCHAR!



En la entrada oeste al bosque se enfrentan los dos ejércitos. Allí se encuentra un antiguo cúmulo de piedras sagradas del pueblo de los Elfos de los bosques. Tienen rostros fantasmales y están dispuestos a defender lo que consideran suyo.

Reglas especiales: *En el centro del campo de batalla se encuentran dos unidades de Antiguos Elfos de los bosques (Guerreros Elfos). Estas unidades no se moverán de donde están de ninguna forma. Son inmunes a los disparos y cada fin de turno suma un guerrero a la unidad que empieza siendo de 5 unidades. Uno de ellos campeón. Este no se puede matar hasta que muera toda la unidad. No tiene flancos ni retaguardia. Siempre suma filas para el combate.*

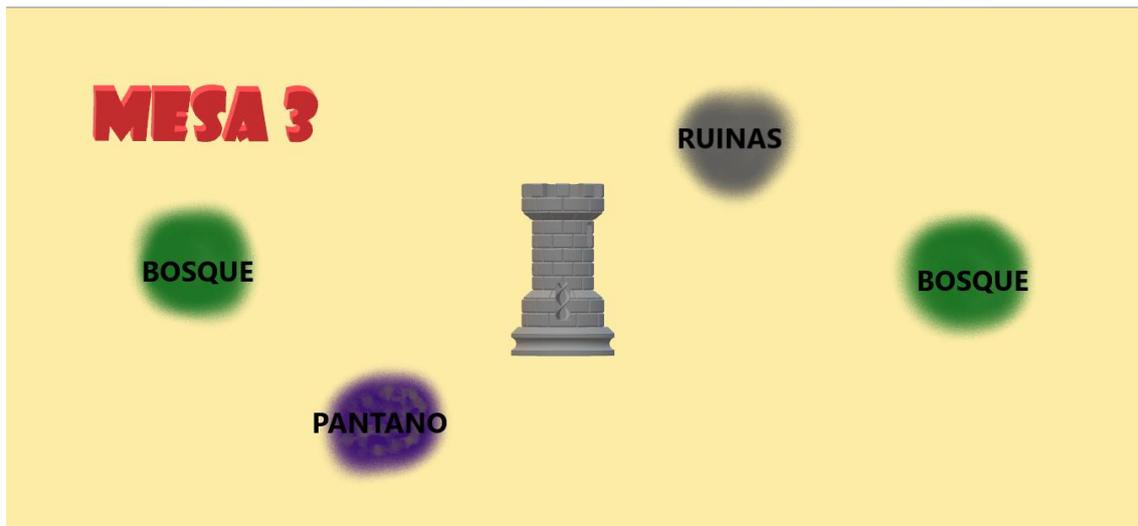
Objetivo: *Cada ejército debe eliminar a la unidad de Elfos que se encuentra en su lado. Si no, no puntúa. Una vez conseguido esto cada unidad a 12" del centro del cúmulo proporcionará 2 puntos.*



La gran masa central del ejército aliado se encuentra en las propias puertas a la ciudad de San Culesburgo. La encrucijada de las estatuas es la frontera que separa el Bosque Oscuro de la ciudad. Se dice que estas estatuas vigilan la zona y son tremendamente caprichosas actuando cuando se encuentran aburridas.

Reglas especiales: *Al final de cada turno el jugador que perdió la iniciativa podrá elegir una de las unidades de estatuas y activarla automáticamente. A partir de ese momento esa unidad actuará con su ejército aunque no sumará puntos de victoria. Al final de cada turno el proceso será el mismo; por lo que al final cada jugador habrá activado 3 unidades de estatuas.*

Objetivo: *Cada unidad a 12" de la puerta de San Culesburgo otorga 2 puntos.*



Defendiendo la entrada este de la ciudad de San Culesburgo se encuentra la Torre del Alma del Bosque Oscuro. Se cuenta que los Dioses castigaron a la princesa Morgana por rivalizar en belleza con las grandes diosas. La encerraron en la torre y Morgana hostiga a cualquiera que ose acercarse a su torre.

Reglas especiales: *Al final de cada turno cada jugador debe elegir una unidad que se encuentre a 12" de la torre de Morgana. Ya sea suya o del rival. La unidad será objetivo de la maldición de Morgana y sufrirá un ataque del alma (2DC y Disparo 2) Este daño es mágico, no se considera disparo. La misma unidad puede ser seleccionada por los dos jugadores.*

Objetivos: *Cada unidad que se encuentre a 12" de la torre de Morgana al final de la batalla sumará 2 puntos.*



Acercándose por el camino del este entrando en el Bosque Oscuro, previo a la ciudad de San Culesburgo se encuentran los pilares de la sabiduría. Los más famosos caballeros de todos los tiempos han dejado sus conocimientos en estos pilares. Aquí las huestes de No Muertos intentan atajar el bloque aliado para que no lleguen a la ciudad.

Reglas especiales: *Los pilares tienen C 0, DC 2, P 12 y H 8. No puede ser dañado por arcos, ni hondas, ni alientos o Petrificar. La artillería sólo tirará 1 DC. Al luchar contra un pilar si no se acaba con ella la unidad retrocederá 6".*

Objetivos: *Al final de la batalla cada bando sumará los puntos que le quedan sobre la mesa. Además por cada pilar que haya derribado sumará un 20% de los puntos más. Se compararán los puntos conseguidos por los dos ejércitos y por cada 200 puntos completos obtendrá un punto de victoria para su equipo.*

REGLAS ESPECIALES COMUNES PARA TODAS LAS BATALLAS

Despliegue: Cada jugador preparará su ejército fuera de la mesa de batalla. Luego cada jugador irá desplegando en el orden habitual excepto que irá desplegando las unidades del rival. Deberá desplegar el mismo número de unidades en cada ala del escenario. Los personajes que vayan sueltos los desplegará su señor. Las unidades siempre estarán encaradas al ejército enemigo.

Bosques: Es sabido por todos que El Bosque Oscuro era antiguamente el reino de los Elfos Oscuros del bosque. Y todavía guardan numerosos tesoros entre sus bosques. Cuando una unidad entre en un bosque se enfrentará a una araña gigante. Una vez muerta esta, podrá buscar tesoros en dicho bosque. Con un resultado de 6+ obtendrá un punto de victoria. Cada bosque puede ser explorado una vez por jugador.

Frío invernal: Cuando se realicen las tiradas de iniciativa cualquier resultado que se repita (da igual que sea de distinto jugador) dará como resultado un evento extraordinario en la tabla de Invierno. Si se obtienen cuatro resultados iguales será un evento catastrófico de Invierno.

Esto no exime de que se produzcan eventos extraordinarios de la forma habitual. Los eventos se añadirán y afectarán a cada ejército del bando.

- 1. Sólo se ve a 16".**
- 2. -2 a mov. Se ve a 12".**
- 3. Arcos disparan con -1 y moral -1.**
- 4. Disparo artillería -1 y arco -3. Mando solo a 2".**
- 5. No sirve afianzarse y carga +1.**
- 6. Sólo una acción de mov. por activación.**
- 7. Unidad no individual que mueva 2 veces o haga maniobra sufre ataque de F1 y DC 1.**
- 8. Aparecen tres lobos cerca del centro que atacará al más cercano.**
- 9. Se aplica pto 6 y aparece elemental de hielo cerca del centro. Es como una estatua viviente.**
- 10. Si las unidades sacan activación pueden mover hacia atrás o no hacer nada. Si fallan hacen un mov. aleatorio.**

COMO SE JUGARÁ LA PARTIDA

Cada general creará una lista de ejército usando las reglas estándar. No se podrán meter personajes heroicos. Se podrán utilizar formaciones especiales por el coste indicado en cada cual. No se podrán incluir en las listas más de 2 unidades de artillería. El coste máximo de una unidad será de 500 puntos.

Las mesas se designarán por sorteo. Todo se considera una gran batalla, pero cada uno luchará con su rival de enfrente. Los turnos se realizarán de forma coordinada. Todas las mesas a la vez. Cada vez que se inicie un turno se irán turnando los jugadores de cada bando para realizar la tirada de iniciativa. Esta tirada afectará a todas las mesas. Los jugadores puntuarán por objetivos y la diferencia de puntos serán los que cuenten para su bando. Nunca pueden ser más de 4 puntos por mesa. El bando que consiga más puntos gana la confrontación y escribirá un capítulo más en la historia de San Culesburgo.