

TRASFONDO DE LA JORNADA:

Tu mirada se pierde entre los mapas desparramados sobre la mesa mientras esperas que el augur termine de salmodiar. Antes desconocías porque los dioses os habían convocado en estas tierras baldías. Aparentemente, un nuevo turno de la eterna partida entre el bien y el mal, donde tus tropas se reunirán con el resto de convocados en un gran contingente para, unidos, tratar de imponeros frente a vuestro enemigo común.

Sin embargo, anoche, tras levantar campamento en esta inhóspita región, una serie de sueños proféticos inundaron tu mente con imágenes de gloria y con rivales y aliados rindiéndote pleitesía mientras alzabas con tu mano un extraño poder. ¿Por qué aquí y ahora? Hubieras dejado pasarlo como un sueño más, pero la extraña marca que viste en tu mano nada más despertar te hizo sospechar que eso era algo más que un sueño.

Convocado el augur desde la mañana y examinar la marca, este se sumergió en una cadena de rituales para desenmarañar los hilos que el destino habría tejido desde tu mano. Finalmente, ya al anochecer, el hombre se derrumba sobre el suelo, agotado, pero también satisfecho de poder darte una respuesta.

-Los dones de los antiguos dioses descansan sobre esta tierra, mi señor. Vuestros sueños son más que ciertos; encontrad ese poder y decantareis la balanza de la batalla a vuestro favor -, sentencia con brevedad el augur. -Más la muerte aguarda a aquellos incautos que osen profanar los sellos prohibidos -, sigue aventurando -. Dejadme traerlo hasta vos. Sólo un puñado de vuestros hombres para acompañarme y os prometo que contareis con un poder con el que hacer estremecerse a quien ose desafiaros.

Termina su relato mientras su dedo señala un punto del mapa; un punto que va en contra de todas tus órdenes de campaña. Meditas la decisión y finalmente haces llamar a varios oficiales a tu tienda para darles instrucciones.

-Cambio de planes, partimos al alba. Que todos los hombres estén listos para una incursión hacia territorio enemigo.

Tus hombres se miran dubitativos, pero finalmente abandonan tu tienda para cumplir tu mandato. Haces esperar a tu lugarteniente para darle la orden final. -Elige a un regimiento de hombres a pie de confianza, voy a encargaros una misión.

Partida 1: El augurio

Objetivo de la historia

Un augur leal a tu ejército debe ser escoltado por un grupo de hombres a pie hacia el mismo centro del campo de batalla para poder escudriñarlo en busca de un antiguo poder.

Despliegue del campo de batalla (escenario personalizado: posicionarse en la franja central del

tablero)

- Ambos ejércitos desplegarán a lo largo de su borde del tablero (120 cm) y dentro de una franja de 30 cm de profundidad.
- Los exploradores se despliegan con normalidad.

Objetivos del escenario

Cada jugador debe escoltar al personaje dentro de una de sus unidades de infantería o infantería monstruosa (no hostigadores ni etéreos), hasta la franja central del tablero. Este personaje tiene la regla especial oculto (se revela en cuanto esa unidad entra en combate, es destruida, toca el borde del tablero al huir o lo revelas voluntariamente) y da Tozudez a la unidad en la que se encuentre. A efectos prácticos, no cuenta como un miembro de la unidad para designación de ataque, desafíos, etc, por lo que se le puede ubicar en el centro de la unidad (o donde no moleste).

Si la unidad en la que iba es destruida en alguno de los supuestos anteriores, el personaje se coloca con un marcador y puede entrar en su fase de movimiento en otro regimiento amigo (tiene atributo de movimiento 10).

Si el augur finaliza la partida dentro de la franja central del tablero (90x30) y dentro de una unidad del tipo de infantería indicado, podrá realizar el hechizo de revelación que le indicará la posición exacta de la reliquia (el jugador obtendrá la carta "Revelaciones" al inicio de la segunda partida).

Partida 2: Recuperar la reliquia (escenario personalizado: alcanzar y mantener el marcador correcto en el centro de la mesa).

Realizado el hechizo, los augures han identificado el lugar donde la reliquia, junto a otros tesoros, permanece oculta desde tiempos inmemorables. Sus visiones les han alertado de las defensas mágicas que protegen los lugares de cultos de estas regiones, por lo que han instruido secretamente a tus capitanes para salvaguardar sus tropas con contra-hechizos que les permitirán cruzar a salvo los antiguos sellos.

Debes acercarte hasta allí lo antes posible para hacerte con la reliquia y escapar del campo de batalla; pero cuidado, el enemigo sabe de tus intenciones a través de algunos prisioneros y, si bien es posible que no conozca el paradero exacto de esta, tratará de seguir tus pases para arrebatarte tan preciado tesoro.

Objetivo de la historia

Guiados por los consejos del augur, los ejércitos se dirigen a una zona apartada donde la reliquia descansa, junto a otros tesoros. Los jugadores tendrán que capturar y mantener la reliquia, entre varios objetivos posibles, y el resto de tesoros si así lo desean.

Despliegue del campo de batalla

- Ambos ejércitos desplegarán a lo ancho de su borde del tablero (120 cm), dentro de una franja de 30 cm de profundidad.
- Justo en el centro del campo de batalla, se desplegarán un marcador de localización de lugar y dos marcadores más a lo largo del meridiano situados 30 cm a cada lado del primero.
- EL jugador que tenga la carta revelaciones, va un paso por delante y puede sumar+1 al dado (adicional a cualquier bonificador) para elegir en qué lado despliega y en la tirada para escoger si mover o no en primer lugar.
- Los exploradores se despliegan con normalidad.

Reglas para los marcadores

El primer jugador que llegue al marcador de lugar sagrado con una unidad que no esté huyendo, leerá el reverso de la carta para desvelar que objeto esconde. Una vez se porte ese objeto, otra unidad se lo podrá arrebatar (como un estandarte). Estos objetos no podrán utilizarse hasta más avanzado el evento.

En caso de revelar una reliquia, sólo una unidad de infantería de P.U. 5 o más podrá tomar esa carta para llevarla consigo. La dejará caer en el momento en que realice una huida o sea destruida.

El primer jugador que llega a uno de los objetivos, sufrirá cualquier efecto mágico de los sellos que protegen el lugar.

Si al final de la partida, la reliquia no está en posesión de ninguno de los dos bandos, se hará con ella el jugador con una unidad de infantería de P.U. 5 o más; si no hay ninguna unidad de este tipo sobre el tablero, lo conseguirá aquel jugador con una unidad más cerca a ella.

Partida 3: El ritual (escenario personalizado)

Las noticias de los hallazgos han corrido como la pólvora y los ejércitos han puesto los cofres que custodian los poderes a buen recaudo en el centro del campamento, mientras varios de hechiceros se esmeran sin descanso en estudiar los glifos que los resguarda para desactivarlos y poder desentrañar las palabras arcanas capaces de activar la reliquia.

Sin embargo, alertados de su poder, el enemigo ha enviado tropas de refuerzo para tratar de arrebatar tan preciado botín en una desesperada, aunque audaz, maniobra lanzándose a la carga sobre el campamento. Pero, ¿es el bando contrario quien ataca o los antiguamente llamados aliados quienes tratan de hacerse con ella?

Mientras los defensores se apresuran en montar unas defensas provisionales, desde la tienda en que reposa la reliquia comienza a manar una niebla mágica que envuelve el campamento, haciendo que el enemigo tenga que lanzar su ataque prácticamente a ciegas. Parece que la reliquia está ansiosa en que los hechiceros terminen de estudiarla para revelar su poder cuanto antes; ¿será su propietario capaz de utilizar esta ventaja para rechazar a un enemigo que te

amenaza desde todas las direcciones?

Objetivo de la historia

El atacante intenta arrebatar la reliquia al defensor; este último se desplegará, custodiando la reliquia con una unidad, en un espacio reducido con el atacante envolviéndole desde diferentes direcciones.

Despliegue del campo de batalla

- El atacante (ejército que no tiene la reliquia), desplegará a lo largo de uno de los lados del tablero (120 cm), en una franja de 45 cm de profundidad. Desplegará en primer lugar y lo hará con todas sus unidades (incluidos personajes y máquinas de guerra)
- El defensor (ejército que tiene la reliquia), desplegará en una franja de 30 cm de profundidad y 90 cm de ancho. Desplegará todas sus unidades una vez lo haya hecho el atacante.
- Los exploradores se despliegan con normalidad.
- El jugador defensor elegirá si mover o no en primer lugar.
- El jugador defensor deberá asignar la reliquia a una de sus unidades de infantería con P.U. 5 o más para portarla; se mantiene y reclama al final de la partida según las reglas de la partida 2.
- Los jugadores podrán asignar a sus personajes los otros objetos mágicos desvelados en la segunda partida (si el personaje muere o huye, retira la carta), o reservarlos para la partida final.

Partida 4: Los poderes antiguos (batalla campal)

Los ejércitos confluyen en el campo de batalla para enfrentarse y determinar si durante un tiempo, prevalecerá la luz o la oscuridad. Desatado el poder de las reliquias uno de ellos cuenta con un nuevo poder que puede desestabilizar la balanza a su favor.

Objetivo de la historia

Llega la hora del enfrentamiento entre las fuerzas antagónicas. Ambos ejércitos se enfrentan en batalla campal, pudiendo utilizar los poderes de las reliquias en su propio beneficio.

Despliegue del campo de batalla

- Ambos bandos despliegan sus ejércitos a lo largo del lado correspondiente (120 cm), en una franja de 30 cm de profundidad.
- Los exploradores se despliegan con normalidad.
- Los jugadores podrán asignar a sus personajes los otros objetos mágicos desvelados en la segunda partida (si aún los conservan).

Puntuación

- Puntúa la batalla de acuerdo al reglamento.
- Debido a la magnitud del evento, sólo los resultados de victoria decisiva y masacre, se cuentan como victoria.
- Para que un bando se considere ganador, debe contabilizar al menos 1 victoria de ventaja sobre el otro. Para que dicha victoria se contabilice, debe ser sobre un jugador del bando rival.