



Ruinas Místicas del Sur

Unas ruinas abandonadas cuyo palpable poder aún fluctúa por la zona es todo lo que se puede encontrar en esta zona de sus antiguos habitantes. Construidas para contener a los muertos de la Tierra Prohibida, las Ruinas emanan un poder cuya naturaleza es difícil de dilucidar. Si son benignas o malignas es algo que nadie sabe, pero una cosa es cierta: mantienen a los muertos alejados de esta zona.

Situada en el Oeste de la isla, entre la Tierra Prohibida y el Río Pálido, rodeada de almas en pena por doquier, las Ruinas Malditas son un pequeño reducto de paz. Pero que nadie se engañe: el poder de las Ruinas es capaz de afectar a cualquiera.

ESCENARIO 15: "VOLUNTAD VOLUBLE"

Descripción

Tras recorrer los laberínticos subterráneos de las ruinas, los ejércitos han encontrado uno de los siete sellos espirituales que se esconden varios niveles más abajo. Quien controle los sellos controlará la voluntad de los espíritus atados a ese territorio.

Ejércitos

Se organizan utilizando las listas de ejército de Warhammer, con un valor total en puntos igual y acordado de antemano. Las unidades que posean la regla especial volar no están prohibidas, pero en ningún caso podrán utilizar la regla especial "Volar" aquellas miniaturas que sean consideradas Objetivos Grandes, solamente podrán desplazarse a pie debido al escaso espacio.

Campo de Batalla

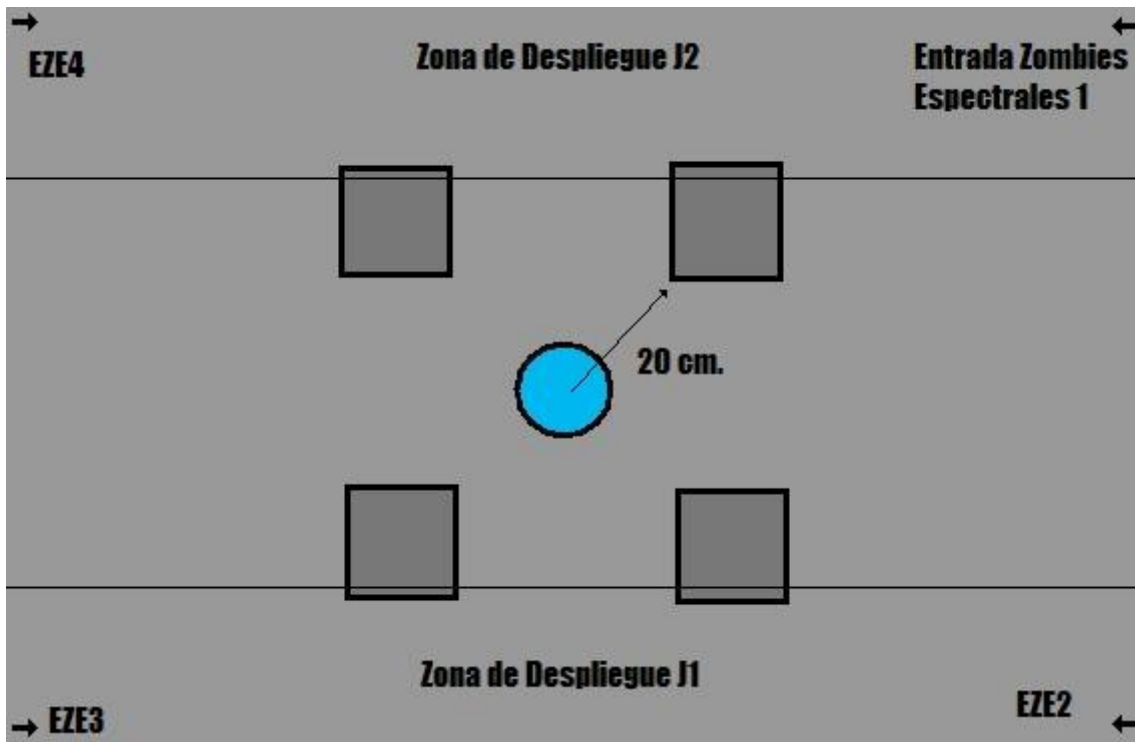
En el centro del campo de batalla se encuentra el sello espiritual, de unos 5 centímetros de diámetro. A su alrededor, en un radio de 20 centímetros del centro del sello, se encuentran cuatro columnas de 20x20 centímetros que sostienen la bóveda del nivel subterráneo, formando un cuadrado con el sello en su centro. Se consideran terreno impasable, aunque las tropas etéreas podrán atravesarlas siempre y cuando no terminen el movimiento en su interior. A parte de esas columnas los jugadores pueden desplegar más elementos del modo habitual, que bien pueden ser más columnas, dejando siempre un espacio de 20 centímetros mínimo entre este elemento nuevo y cualquier elemento que limite el movimiento ya colocado, o bien pueden desplegar cascotes (Terreno difícil, 10x10), así como muros de piedra (terreno impasable y que impide la visión ya que se extienden hasta el techo) de 10 centímetros cada muro, o pilares (3x3 cm) que también deben situarse a 20 centímetros de otros elementos que limiten el movimiento.

Despliegue

Se utilizan las mismas reglas que en una batalla campal.

¿Quién juega en primer lugar?

Se utilizan las mismas reglas que en una batalla campal.



Duración de la Batalla

La batalla dura hasta que uno de los dos jugadores se rinda o sea totalmente destruido.

Reglas Especiales

Nivel Subterráneo

- La regla Volar no puede ser utilizada por los objetivos grandes, las unidades que la posean y sean objetivo grande deberán utilizar su movimiento terrestre.
- Las máquinas de guerra que utilicen disparos en parábola, así como el hechizo "El cometa de Casandora" no podrán utilizarse durante esta partida.
- Se considera que hay visión en todo el campo de batalla gracias a las runas mágicas cuya mayoría se mantienen activas, inscritas en las paredes.
- Además el subterráneo está casi completamente rodeado por piedra, por lo que las unidades no podrán perseguir fuera del campo de batalla (a menos que sean etéreas).
- Las unidades que puedan entrar por cualquier borde de la mesa podrán hacerlo normalmente (habrán conseguido excavar en las pequeñas fisuras de las paredes), así como las unidades con la regla "salieron de la arena", etc...
- Todo el campo de batalla se considera que es piedra a efectos de los hechizos del saber de la vida.

Voluntad Espiritual

La primera vez que en el principio de su turno un jugador posea cualquier unidad encima del sello espiritual sin oposición rival, haz aparecer 1 unidad de 20 "zombies espectrales" por cada esquina del campo de batalla (aparecen por el borde corto pegados a la esquina). Se moverán a velocidad máxima (marcha si es posible) en la dirección que quiera el jugador que controle el sello. Si contactan con cualquier enemigo se considera que han cargado.

A partir de entonces, siempre que al inicio de su turno un jugador controle el sello (tenga una unidad encima sin oposición rival) podrá mover esas unidades como si fuesen parte de su ejército.

Zombies Espectrales

Siguen todas las reglas de los zombies excepto en que su atributo de Movimiento es 15 y en que poseen la regla "Etéreos".

Condiciones de Victoria

Gana el jugador que sobrevive con al menos una miniatura de su ejército original. (Los fanáticos no cuentan para el caso).

