

## JUNGLA HOSTIL. Año 1772 del Calendario Imperial.

**E**ra de los Conflictos en Lustria. Bajo un manto de imperecederas estrellas, el Zigurat de Kroax se alza sobre el espesor de la jungla, iluminando los corazones de los predilectos de los ancestrales. Durante mucho tiempo, varios Slann utilizaron la posición del Zigurat para comunicarse con los cielos hasta que los portales del norte comenzaron a escupir disformidad. Esto supuso el fin de los Slann y sus súbditos que custodiaban la ciudad, aunque sus espíritus y su fuerza vital permanecieron ligados a las ruinas del Zigurat durante más de seis milenios.

Sin haber encontrado el reposo final, los Slann sintieron de nuevo la amenaza del Caos en una de sus innumerables formas. Esta vez, los continuos intentos Skaven por acabar con los Hombres Lagarto les condujo hasta las fronteras de Kroax. Liderados por el putrefacto adepto del clan Pestiles, Mogreek Barriga de Pus, los hombres rata pretenden destruir el santuario Slann y acabar de una vez por todas con el nexo que une a sus Magos Sacerdotes y el mundo de los vivos, para ello tendrán que adentrarse en lo más profundo de las cámaras funerarias y profanar los restos de sus más odiados enemigos.

### OCUPAR Y MANTENER

**Objetivos:** En este escenario, los Skaven deben hacerse con el control del Zigurat tras finalizar la partida. Por otro lado, los Hombres Lagarto deben ralentizar a toda costa el avance atacante y evitar a toda costa que el enemigo se haga con el Zigurat.

**Objetivos secundarios:** Mantener el control del Pozo de Desove durante el mayor tiempo posible para obtener ventaja en la tirada de dados de la tabla “los Poderes de los Ancestrales”.

**Ejércitos:** Un contingente de 1500 puntos Skaven se enfrenta a uno de 1000 puntos de Hombres Lagarto que se organizan atendiendo a las listas de ejército de Warhammer correspondientes. Además, los segundos cuentan con una unidad de 12 Guardias del Templo con músico en el Zigurat para defenderlo de cualquier enemigo. Esta unidad no podrá abandonar el zigurat, pero toda unidad que con su movimiento llegue a la base del zigurat será cargada por la Guardia del Templo, en caso de que la propia Guardia sea la cargada esta reaccionará aguantando siempre con su frontal.

**Campo de batalla:** Tablero de 180 x 120 en el que ambas facciones despliegan a 60 cm la una de la otra. La escenografía debe constar de un zigurat y un pozo de desove, y mucha vegetación selvática y otros elementos de Lustria.

### DESPLIEGUE

1. El ejército de los Hombres Lagarto coloca en cada elemento de escenografía (sin contar el Zigurat) un marcador de *despliegue oculto*.
2. El ejército Skaven despliega en su totalidad en la zona indicada del mapa.
3. Posteriormente, las unidades de los Hombres Lagarto que no hayan sido desplegadas por la regla *despliegue oculto* desplegarán en sus límites indicados en el mapa.

**¿Quién juega en primer lugar?:** El jugador que controle el ejército Skaven será el encargado de comenzar la batalla.

**Duración de la batalla:** La batalla dura 5 turnos.

**Reglas especiales:** Este escenario consta de las siguientes reglas especiales:

- **Despliegue oculto:** La jungla ofrece todo tipo de posibilidad de emboscar al enemigo. Los ruidos inquietantes que se producen en esta provocan paranoia en muchos de los enemigos de los Hombres Lagarto que cuando menos se lo esperan son recibidos por una lluvia de dardos envenenados. Las unidades de Eslizones, Hostigadores Eslizón, Enjambres de la Jungla, Eslizones Camaleón, Jinetes de Terradón, Grupos de Cazadores Salamandra,

Grupos de Cazadores Razordón y personajes eslizón a pie o en terradón, podrán beneficiarse del despliegue oculto.

Anota en un marcador la unidad que se corresponda que va a realizar el despliegue oculto, a continuación anota en el resto de marcadores en los que no va a ver unidad la letra F (de falso). Coloca cuando corresponda los marcadores en cada elemento de escenografía. No olvides darlos la vuelta para que tu enemigo no sepa lo que se esconde debajo.

Hasta que se revele qué hay debajo de ellas, las fichas tienen una capacidad de movimiento de 6UM, pueden marchar y **todas** niegan la marcha al enemigo. Se debe revelar lo que hay debajo de una ficha cuando una unidad enemiga cargue, se sitúe en el elemento de escenografía que las oculta o el jugador que controla las fichas decida cargar, disparar o lanzar hechizos. Las fichas no pueden ser objetivos de disparos o magia.

- **El poder de los Ancestrales:** Los Magos Sacerdote Slann que defienden el Zigurat hace tiempo perecieron del plano material para convertirse en entes protectores. Al comienzo de cada turno Hombre Lagarto, los Slann invocarán un poder para intentar ayudar a sus subditos que ferozmente combaten por su salvaguarda. El jugador que controla a los Hombre Lagarto tira 2D6 y consulta la tabla. El poder de los Slann también protege con una resistencia a la magia (2) y otorga un +1 al canalizar a aquellas unidades que se encuentren en el zigurat o sólo parcialmente.

Tabla: El poder de los Ancestrales

2. Energía Bruja. En caso de haber Chamanes Eslizón, selecciona uno aleatoriamente, éste sufrirá inmediatamente una disfunción mágica que no puede evitar por ningún medio.	8-9. Gran Alineación Ardiente. Todas las unidades Skaven sufren los efectos de una alineación ardiente descrita en el codex de Hombres Lagarto.
3. Viento aullador. Durante este turno todas las tiradas para impactar con proyectiles sufren un modificador de -1 a la tirada.	10. Canalización de los vientos. Las unidades de Hombres Lagarto reciben defensa mágica (1).
4-5. Plaga descontrolada. Las unidades de Hombres Lagarto sufren 1D6 impactos de F2 que no pueden salvar mediante armadura alguna.	11. Niebla de guerra. El jugador que controle a los Hombres Lagarto podrá intercambiar de posición cualquier número de fichas de despliegue oculto, si ha desvelado alguna unidad, podrá ocultarla de nuevo.
6-7. El ejército Skaven y el de Hombres Lagarto gana un dado adicional al lanzar sus hechizos hasta la siguiente tirada en la tabla.	12. Durante este turno todas las unidades del ejército Skaven no podrán llevar a cabo ningún tipo de movimiento.

- **Bosque selvático:** Los bosques de la jungla están llenos de peligros, insectos mordedores, todo tipo de criaturas capaces de segregar potentes venenos, hojas y ramas tan cortantes como afilados cristales de vidrio y traicioneros suelos. Cada vez que una unidad Skaven efectúe cualquier tipo de movimiento a través de un bosque, deberá llevar a cabo un chequeo de resistencia. En caso de no superarlo la unidad sufrirá 2D6 impactos automáticos de F2 sin posibilidad de efectuar ninguna salvación por armadura.
- **El pozo de desove:** Los Slann embalsamados en el Zigurat de Kroax nacieron del primer desove llevado a cabo en la ciudad. Parece haber cierta relación entre su poder y el estado de las aguas de éste. Cuando llegue el momento de tirar en la tabla “El poder de los Ancestrales” añade un +1 o -1 a elección del jugador que controle el elemento de escenografía. Para controlar el pozo debe haber una unidad de al menos potencia 10 a 1UM o menos del elemento de escenografía.

## RECREACIÓN HISTÓRICA

La batalla tuvo lugar entre Skaven del clan Pestiles y un contingente de emboscada Eslizón en las densas junglas de Lustria, por lo que para representar dicho acontecimiento las listas deberían constar en su mayoría de dichas unidades. Además Los Skaven no pueden incluir Campana Gritona, Pebetero de Plaga, Garrapulta de Plaga, Rueda de Muerte ni Cañón de Disformidad alguno (La jungla es demasiado espesa como para transportar o avanzar con estos pesados artilugios).

*“De la cámara funeraria ascendían vapores nocivos y el olor más desagradable de imaginar. Descendimos las escaleras de caracol y encontramos una pared reventada por las artes de la pólvora o algún producto similar. En su interior se hallaban tres sarcófagos destapados y volcados contra el suelo, allí las ratas se resguardaban de la luz de nuestras antorchas entre los cadáveres pútridos y resecos de criaturas lagartianas mientras avanzábamos en un mar de heces. El templo ya había sido saqueado hace mucho, y una extraña runa de una mortecina luz verde confirmaba mis temores.”*

