

# LA IRA DEL NORTE

“La llegada de las legiones está próxima, cuando sientas en suelo retumbar y que el cielo se ha quebrado, estará cercana la batalla”

Un nuevo señor de la guerra orco, Tanhûk-Najhak, ha conseguido unir a todos los clanes mediante la fuerza, la matanza o simplemente, gracias a su exhibición de poder. Ahora las diferentes hordas que componían las Naciones Orcas se preparan para un ataque inminente, una devastación que descenderá desde el norte y arrasará todo a su paso.

En número y fuerza esta legión supone una seria amenaza para los reinos del sur que, temerosos de lo que pueda pasar, intentan prepararse para la inminente llegada. ¿Quién conoce cuales son las intenciones de los orcos? ¿Cómo saber hasta dónde pueden llegar? Informadores y espías tienen una idea clara, la llegada del invierno supondrá oscuridad y sangre. La guerra puede durar meses, recrudecerse, eliminar rutas comerciales, las hambrunas y pestes estarán a la orden del día.

¿Qué hacer ante semejante visión? ¿Se unirá Ungoloz a la causa de los orcos? Muchas preguntas necesitan respuesta y es aquí en donde entran los jugadores. Los principales miembros del Reino del Bosque, los militares, consejeros y ayudantes tácticos, están de acuerdo en una respuesta conjunta y contundente, por eso plantean la opción de plantar cara en Eltauro para detener su avance.



**Trasfondo:** Un nuevo señor de la guerra orco está acaudillando un ejército compuesto de hordas pertenecientes a otros clanes con la intención de arrasarlo todo a su paso.

**Historia:** Valiéndose de viejas profecías, Tanhûk-Najhak ha hecho creer a los chamanes de las tribus orcas del norte que es la reencarnación del mismo espíritu de la lucha y que junto a él deben montar aquellos que siembren la destrucción.

Tras eliminar a todo jefe que se le oponga, ha conseguido el control y el respeto de los orcos, pues ven en él una figura que les hará llegar a lugares hasta ahora inimaginables. Con la intención de conquistar todo a su paso, le seguirán a donde quiera que vaya.

**Desarrollo:** Los jugadores deben encargarse de averiguar quiénes son aliados en momentos de necesidad, quiénes están dispuestos a plantar cara en la batalla y cuáles son las intenciones de los orcos y Ungoloz. Espionaje, infiltración, viajes hacia otros países para conseguir aliados y un sinnúmero de aventuras en una guerra por llevar a cabo. El final de la historia es una inevitable batalla compuesta por las diferentes naciones aliadas contra los orcos para evitar que los orcos puedan arrasarlo con todo a su paso.

Son tiempos oscuros. Un nuevo poder, hasta ahora desconocido, se levanta en el norte y es allí, en el norte, hacia donde los jugadores deben marchar a la batalla. Antes de ello deben visitar Valion en busca de aliados, deben partir a Esmeril para escuchar el consejo de los elfos, cruzar las montañas de Ungoloz para averiguar cuáles son las intenciones de su enemigo. El camino está lleno de peligros, sombras y otras amenazas que serán necesarios eliminar antes de marchar a la mayor batalla de los últimos tiempos.

Para salvar el Reino del Bosque, sus gentes necesitan a los jugadores, para evitar que los orcos los aniquilen, necesitan su victoria.