Mordheim
Imperio en Llamas

Nueva ambientación salvaje para Mordheim

Por los escribas Nicodemus Kyme Marcus De Havener y Stephanus Harburgh

En esta tercera entrega de Imperio en Llamas, tenemos algunos escenarios nuevos exclusivos para esta ambientación. Algunos de estos escenarios especifican el uso tanto de miniaturas montadas como de nuevas miniaturas específicas par Imperio en Llamas.

Escenarios

Usa estas tablas de escenario en lugar de las que aparecen en la página 126 del reglamento de Mordheim. Hay una tabla especial para escenarios multijugador. Como es habitual el ganador del escenario recibirá un dado adicional de exploración. Tira 2D6 para determinar el escenario a librar. Obviamente, los elementos de escenografía deberían situarse de manera que reflejen la naturaleza salvaje de los escenarios de El Imperio en Llamas (consulta los nuevos escenarios de El Imperio en Llamas para hacerte una idea del tipo de escenografía que vas a necesitar).

ESCENARIOS PARA DOS JUGADORES

2D6	Resultado
2	El jugador con el valor de banda más bajo puede elegir qué escenario se juega.
3	¡No pasarán!
4	¡Algo se mueve en el bosque!
5	Búsqueda de piedra bruja.
6	Escaramuza
7	Emboscada a la diligencia
8	Cazarrecompensas
9	Perdidos en el pantano
10	Ataque sorpresa
11	Encuentro casual
12	El jugador con el valor de banda más bajo puede elegir qué escenario se juega.

ESCENARIOS PARA VARIOS JUGADORES

2D6	Resultado
2	El jugador con el valor de banda más bajo puede elegir qué escenario se juega.
3	El príncipe perdido (Mordheim 2002 Anual)
4	Caza al monstruo (Mordheim 2002 Anual)
5	Búsqueda del tesoro (Mordheim 2002 Anual)
6	Pelea callejera (Mordheim 2002 Anual)
7	Emboscada a la diligencia
8	Cazarrecompensas
9	Perdidos en el pantano
10	¡Algo se mueve en el bosque!
11	Emboscada (Mordheim 2002 Anual)
12	El jugador con el valor de banda más bajo puede elegir qué escenario se juega.

Cazarrecompensas

Tu banda ha seguido la pista de una famosa banda de forajidos hasta su guarida con la intención de entregarlos a las autoridades y cobrar la recompensa por su captura. Por desgracia, parece que otra banda de cazarrecompensas también les ha seguido el rastro...

Elementos de Escenografía

Cada jugador coloca por turnos un elemento de escenografía, ya sea unos muros o setos, una colina, una sección de bosque, una sección de pantano, río o arroyo o algún otro elemento similar apropiado para los escenarios de El Imperio en Llamas. En el centro del tablero debe situarse un gran edificio que represente la guarida de los malhechores.

Reglas Especiales

Los bandidos se encuentran en el interior de la guarida y no van a dejarse capturar fácilmente. Al término de cada turno, los forajidos pueden disparar 1D6 proyectiles de ballesta desde las ventanas y la puerta del edificio (¡disparan indistintamente a cualquier banda!). Cada proyectil debe dirigirse contra un objetivo individual. Los proyectiles disparan con HP 3, que sufre modificaciones por alcance y cobertura (y, por supuesto, los guerreros que disparan deben tener ángulo de visión del objetivo). Los componentes de la banda no pueden entrar en el edificio hasta que no se haya acabado el escenario.

Despliegue

Ambos jugadores tiran 1D6 para determinar quién despliega en primer lugar. El jugador que obtenga el resultado mayor escoge el borde del tablero desde el que desplegar y, además, lo hará en primer lugar. Si hay dos jugadores, el siguiente desplegará en el borde opuesto del tablero. Si hay más de dos jugadores, el resto de jugadores escogerá el lugar de despliegue en función del resultado de sus tiradas (de mayor a menor). Los jugadores deben desplegar sus bandas a una distancia máxima de 20 cm de su borde respectivo del tablero, a más de 10 cm del lateral del tablero y a una distancia mínima de 25 cm de la banda de otro jugador. Recuerda que, si el escenario lo van a librar más de cuatro jugadores, el tablero debería ser mayor de lo habitual (consulta el escenario multijugador El Caos inunda las calles del Mordheim 2002 Anual).

Inicio de la Partida

Ambos jugadores tiran 1D6. El jugador que obtenga el resultado mayor mueve en primer lugar. El juego se desarrolla alrededor de la mesa en el sentido de las agujas del reloj (es decir, dependiendo del lugar donde se sitúen las bandas).

Final de la Partida

Cuando una de las bandas no supera el chequeo de retirada, la partida se acaba. La banda que huye pierde la partida automáticamente. Si una o más bandas se han aliado y el resto de bandas ha huido, las dos bandas pueden compartir su victoria o pueden continuar la partida hasta que una de las dos obtenga la victoria.

Tan pronto como haya un ganador claro, los bandidos se entregarán. La banda que los entregue a las autoridades obtendrá 5+1D6 coronas de oro por cada bandido (hay 6 bandidos escondidos en el edificio +1 por cada banda participante). La banda ganadora también captura el equipo de los bandidos (6 ballestas, 1D3 espadas y 2D6 dagas) y un puñado de raciones en malas condiciones que no merecen la pena.

Experiencia

+1 Sobrevive: cualquier héroe o grupo de secuaces que sobreviva a la batalla gana + 1 punto de experiencia.

+1 Jefe vencedor: el jefe de la banda (o bandas) vencedora recibe + 1 punto de experiencia adicional.

+1 por Enemigo Fuera de Combate: cualquier héroe gana + 1 punto de experiencia por cada enemigo que deje fuera de combate.

+ 1 por heridas causadas por los bandidos: cualquier héroe que sufra heridas de las ballestas de los bandidos pero no quede fuera de combate gana + 1 punto de experiencia.

Emboscada a la diligencia

Los caminos del Imperio son muy peligrosos y están infestados de todo tipo de bandidos, Hombres Bestia y mutantes. Se han requerido los servicios de una banda para que proteja a la diligencia local en un viaje peligroso hasta el siguiente puesto de diligencia. Una banda rival se encuentra al acecho y ha tendido una emboscada a la diligencia en una zona particularmente aislada de la ruta. Cuando la diligencia y su escolta alcanzan un giro en el camino, la banda que les ha preparado la emboscada les asalta y se inicia una persecución.

Elementos de Escenografía

Cada jugador coloca por turnos un elemento de escenografía, ya sea un grupo de árboles, una hilera de arbustos o una pequeña formación rocosa. Es necesario trazar la carretera por la que viaja la diligencia. Ambos jugadores tiran 1D6. El jugador que obtenga el resultado mayor puede situar un elemento de escenografía en cualquier lugar a lo largo del borde del tablero para crear una referencia que se va estrechando para el camino.

Despliegue

Los defensores pueden desplegar a toda su banda, ya que todos llevan montura. Solo los guerreros que van montados en la diligencia y los que vayan a caballo pueden tomar parte en este escenario. La banda defensora se despliega encarada en dirección al borde contrario del tablero (el más corto) y a una distancia de 100 cm de ese borde del tablero (ese borde representa la ruta de escape del tablero). La diligencia debe situarse con la banda y encarada en esta dirección. Hasta un 50% de la banda atacante puede desplegarse oculta en cualquier lugar del campo de batalla, pero a una distancia mínima de 45 cm de cualquier miniatura de la banda defensora. El resto de la banda atacante se despliega a 60 cm detrás de los defensores y encarado en la misma dirección; esta parte de la banda atacante debe ir montada.

Despliegue

La diligencia incluye su propio conductor (utiliza las reglas del arriero de las reglas Sillas de montar calientes sustituyendo sus habilidades por las de montar y conductor de carros, y su látigo por un trabuco). Solo en este escenario, el conductor de la diligencia se considera un componente más de la banda.

Además, las autoridades imperiales le prestan a la banda defensora algunos caballos (u otras monturas parecidas) para los componentes de la banda (el jugador defensor puede gastar hasta 250 coronas en monturas que deben devolverse al término de la partida).

La banda defensora puede reclutar para este escenario los servicios de un guardián de caminos como espada de alquiler por la mitad del coste habitual.

Los atacantes disponen de caballos suficientes (o monturas alternativas dependiendo de cada raza; por ejemplo, jabalíes de guerra para los Orcos) para incluir en su banda (el jugador atacante puede gastar hasta 400 coronas en monturas que solo pueden incluirse en este escenario).

Solo las bandas del bien pueden proteger la diligencia

La llama titilante proyectaba sombras sobre el rostro del canoso veterano mientras contaba su historia. Una multitud se había reunido a su alrededor en la abarrotada y sombría posada, todos ellos aldeanos: pastores, guardias, granjeros, un joven mozo de cuadra, todos con rostros como el metal deteriorado y con un miedo latente en sus ojos que ninguna espada podría aplacar.

"He viajado a lo largo y ancho de estas tierras salvajes", comenzó el anciano, con una voz como de piedra, "y he visto las cosas oscuras que acechan dentro de las fronteras de nuestro Imperio".

"En una noche como ésta", continuó, "las cosas oscuras están en el exterior. Son como tú o como yo", dijo, señalando la mano del establo y provocando un escalofrío involuntario en el muchacho. "Se ciñen en las sombras , y se deslizan como velos en nuestros hogares y en los corazones de los hombres, susurrando oscuras promesas y arrebatando al ganado. Una de esas criaturas es el lobo de los bosques. Esbelto y negro, de pelaje grueso como el hierro, lo suficientemente fuerte como para hacer revirar una espada o una flecha, les aseguro, su carne está confeccionada por la voluntad del caos", dijo, siseando. Varios clientes susurraron oraciones al oír ese comentario e hicieron el signo del martillo sobre el pecho, como si quisieran alejar un mal invisible.

(humanos, mercenarios, Elfos, Enanos, etc). ¡No sería muy creíble que una banda de Poseídos defendiese la diligencia!

Sin embargo, puedes adaptar este escenario si solo intervienen bandas demoníacas, en cuyo caso una banda sería la encargada de proteger el Carro de Plaga del Caos (¡tendrás que esperar un poco, pues se trata de una banda exclusiva de El Imperio en Llamas!).

Los asaltantes también pueden reclutar los servicios de un salteador de caminos por la mitad del coste habitual.

La persecución: se trata de una regla especial que solo puede aplicarse a monturas y únicamente en este escenario. Los guerreros montados pueden abandonar el combate cuerpo a cuerpo durante su fase de movimiento si así lo quieren y, como están montados, no reciben un impacto automático de sus enemigos (de esta forma, el escenario puede librarse más rápidamente y las miniaturas no pasan demasiado tiempo trabadas en combate).

Ingenuidad enana: si la banda atacante es una banda de Buscadores de Tesoros Enanos pueden situar una barricada en el camino, pero a una distancia mínima de 45 cm de la diligencia. Esto refleja el hecho de que los Enanos no pueden llevar monturas. Si la banda defensora es de Buscadores de Tesoros Enanos, estos pueden incluir un carro (además de la diligencia) para poder montar a sus guerreros.

¡Espolear!: se trata de una regla especial que se aplica solo a las monturas y únicamente en este escenario. Un jinete puede ¡espolear! a su montura para que vaya más rápido; funciona de forma similar a la regla ¡aplicar el látigo! Un jinete no puede cargar y espolear en el mismo turno. Tira 1D6 y suma el resultado al movimiento del jinete. Si obtienes un resultado de 1, tira en la tabla siguiente:

1D6	Resultado
1-2	**Montura cansada:** la montura se está cansando y, si el jinete la espolea, en el turno siguiente debes dividir el resultado (redondeando hacia arriba)
3-4	**Sacudida del jinete:** el jinete sufre una sacudida debido a la velocidad de la montura y no podrá espolearla hasta el siguiente turno, cuando recupere la compostura.
5-6	**Fuera de control:** efectúa una tirada en la Tabla de ¡Sooooo, caballo! (de las reglas Sillas de montar calientes).

Final de la Partida

La partida termina cuando una de las bandas no supera un chequeo de retirada o cuando la diligencia abandona el tablero por el borde del tablero contrario al que empezaba. Si la banda no supera un chequeo de retirada, pierde automáticamente.

Experiencia

+1 Sobrevive: cualquier héroe o grupo de secuaces que sobreviva a la batalla gana + 1 punto de experiencia.

+1 Jefe vencedor: el jefe de la banda (o bandas) vencedora recibe + 1 punto de experiencia adicional.

+1 por Enemigo Fuera de Combate: cualquier héroe gana + 1 punto de experiencia por cada enemigo que deje fuera de combate.

+ 1 por destrucción de la diligencia: si un héroe de la banda atacante destruye la diligencia, obtiene 1 punto de experiencia.

+ 2 por captura de la diligencia: si un héroe la banda atacante captura la diligencia intacta, obtiene + 2 puntos de experiencia.

+2 por escape de la diligencia: si la diligencia logra escapar y abandona el campo de batalla en poder de la banda defensora, esta obtiene +2 puntos de experiencia.

Perdidos en el pantano

Una de las bandas se ha perdido en el pantano y sus componentes han quedado aislados. Mientras los guerreros de la banda se llaman para tratar de reagruparse, otros guerreros les escuchan y deciden aprovecharse de su grave situación...

Elementos de Escenografía

Cada jugador coloca por turnos un elemento de escenografía, ya sea un edificio, un grupo de arbustos o muros, una sección de bosque, una sección de pantano, de río o de arroyo o algún otro elemento de escenografía similar que sea apropiado para los escenarios de El Imperio en Llamas. Al menos la mitad de los elementos de escenografía deben ser secciones de pantano o de tierra pantanosa.

Reglas Especiales

La banda con valor de banda más alto es la que se pierde en el pantano. El jugador sitúa a sus miniaturas en el tablero a una distancia mínima de 25 cm del borde del tablero y a una distancia mínima de 15 cm de otra miniatura de la misma banda. Una vez que hayas situado a la banda, se desplegarán el resto de bandas con las indicaciones que se especifican a continuación.

Despliegue

Una vez que se hayan situado las miniaturas de la banda perdida, el resto de jugadores tiran 1D6 para ver quién despliega primero. El jugador que obtenga el resultado mayor elige el borde del tablero y despliega en primer lugar. Si están al acecho dos bandas, el segundo jugador despliega en el borde contrario del tablero. En el caso de que participen más de dos bandas, los jugadores eligen el lugar de despliegue y sitúan a sus bandas basándose en el resultado de la tirada de dados (de mayor a menor). Los jugadores deben desplegar sus bandas como máximo a 20 cm de su borde del tablero y a una distancia mínima de 10 cm de un borde lateral del tablero. Recuerda que si hay más de cuatro jugadores desplegando en los bordes del tablero, el campo de batalla debería ser más grande de lo habitual (consulta el artículo El Caos inunda las calles sobre partidas multijugador en Mordheim 2002 Anual).

Inicio de la Partida

Cada jugador tira 1D6 para determinar quién mueve en primer lugar. Los jugadores se mueven en el sentido de las agujas del reloj (basándote en el lugar donde cada banda inicia la partida). La banda perdida mueve en último lugar.

Final de la Partida

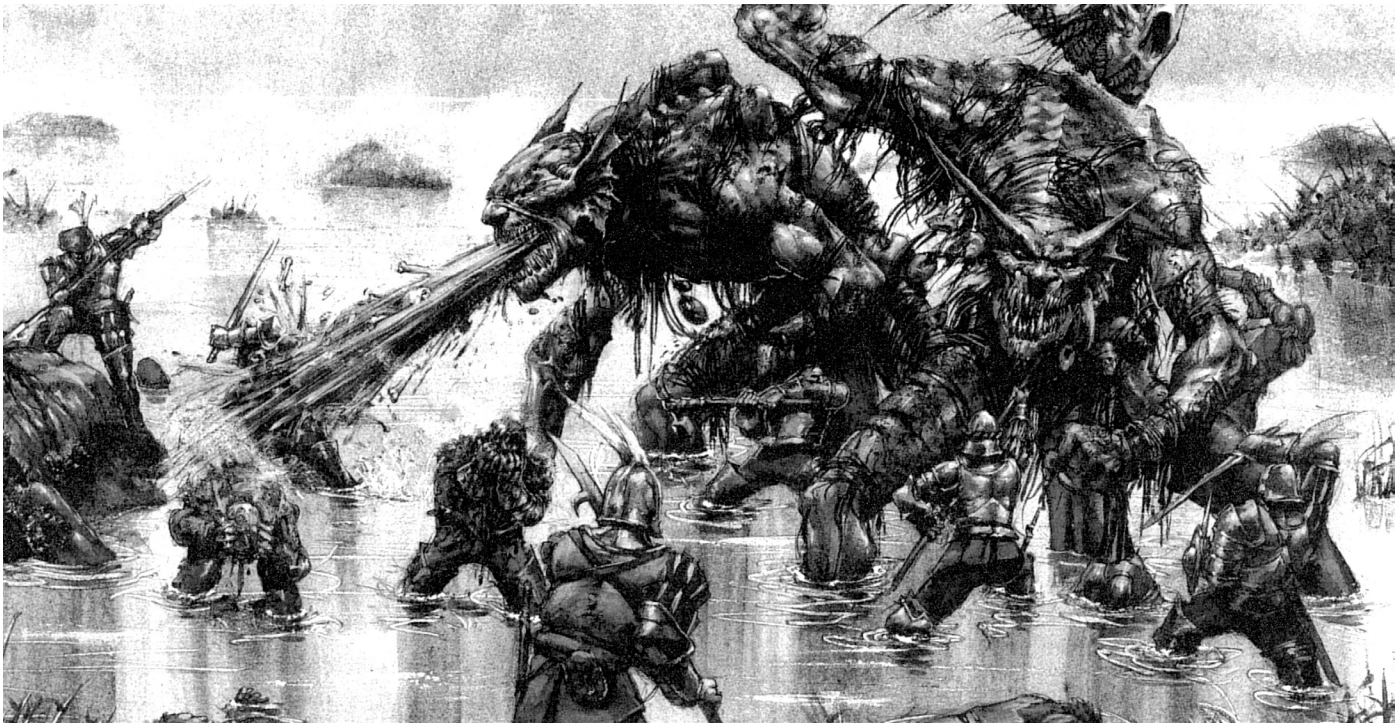
La partida finaliza cuando todas las bandas excepto una han fallado su chequeo de retirada. La banda que no supere un chequeo de retirada pierde la partida automáticamente. Si una o más bandas se han aliado y el resto no ha superado sus chequeos de retirada, ambas bandas pueden compartir la victoria y ganar la partida o también pueden seguir jugando hasta que una de las dos bandas obtenga la victoria.

Experiencia

+1 Sobrevive: cualquier héroe o grupo de secuaces que sobreviva a la batalla gana + 1 punto de experiencia.

+1 Jefe vencedor: el jefe de la banda (o bandas) vencedora recibe + 1 punto de experiencia adicional.

+1 por Enemigo Fuera de Combate: cualquier héroe gana + 1 punto de experiencia por cada enemigo que deje fuera de combate.



Era un flagelo en el que Shalken no tenía interés. Se sentó lejos de la multitud, solo en su mesa. Tenía una jarra llena en su mano enguantada, su ballesta estaba a la vista, la espada suelta en su cinturón. Oía bien al anciano, pero su retórica no lo conmovía. Sus enemigos eran mucho más tangibles: la llegada del invierno, las malas cosechas, los lobos de carne y hueso que amenazaban su granja. Se tenía a sí mismo en mayor consideración que las supersticiosas marionetas que bailaban en los hilos del anciano.

Al observar la sala, Shalken se dio cuenta de que todos los clientes de la posada, excepto unos pocos, estaban pendientes del anciano. No era de extrañar que los tuviera a todos tan embelesados. El humo de las pipas de madera se aferraba al aire como un velo gris nebuloso, las cabezas disecadas de trofeos de caza, ciervos, zorros y lobos sobresalían por encima de la barra con un semblante firme y salvaje, como gárgolas rurales. Otros numerosos adornos estaban colgados en las paredes; trampas para osos, lanzas, gruesas pieles y los omnipresentes emblemas de Sigmar que Krebb, el tabernero con la cara llena de cicatrices, había insistido en que formaran parte de la decoración de la posada. Eran símbolos de hombres que manifestaban su poder de forma tangible, eran símbolos de una comunidad reticente que se nutría de historias de criaturas caídas y nefastas advertencias, y que podían ser peligrosas si no se controlaban. Shalken podía ver la oscuridad, el miedo latente que brillaba con la débil luz del fuego en aquellos ojos. El miedo estaba presente en las armas que colgaban a la vista en sus cinturones y en la forma en que sostenían sus jarras cerca del corazón como una protección.

Sólo un hombre parecía imperturbable ante el relato del veterano. Estaba sentado en silencio, solo como Shalken, más allá de la penumbra anaranjada que proyectaba el fuego. Acariciaba distraídamente a un perro de aspecto fornido que se acurrucaba tranquilamente a los pies de su amo, de largas extremidades y hocico con espeso y enjuto pelo gris. Apuró una pipa de madera y sopló anillos de humo en el aire. Shalken lo tomó por un guardacaminos y sintió un extraño parentesco con el forastero. Su atención volvió a centrarse en el relato.

"Se dice que los ojos del lobo de los bosques arden con todos los fuegos malévolos del caos".

"Y que una vez fue un hombre, convertido por la mordida de un demonio cuya sangre entró en sus venas con toda la intensidad del acero fundido y lo alteró".

Hubo jadeos y maldiciones ahogadas ante esto, el viejo veterano claramente disfrutaba de la atención.

"¿Se puede matar?", dijo el mozo de cuadra, con su rostro juvenil inundado de temerosa preocupación. Se escucharon algunas risas a medias ante el comentario del muchacho por parte de hombres cuyo valor no era demasiado convincente, pero que ansiaban la respuesta tanto como el muchacho, con un miedo palpable en su escepticismo fingido.

"Sólo un arma bendecida por el poder de Sigmar puede destruirla, todas las demás son desviadas por la oscuridad de su alma", le dijo el anciano, acercándose. "Aquí, en el corazón", dijo, pinchando al muchacho con firmeza en el pecho, "o aquí", repitió, tocando la frente del muchacho entre los ojos, "es donde debes golpear".

"Cuando me encontré con la bestia demoníaca, estuvo a punto de acabar conmigo, con la voluntad de Sigmar disparé un proyectil bendecido por un sacerdote errante y con ese disparo acabé con su amenaza", se jactó.

Los ansiosos oyentes se relajaron.

"¿Entonces no estamos en peligro?", preguntó esperanzado el mozo de cuadra.

"Por desgracia, se dice que con la muerte el espíritu del lobo de los bosques se levanta desde su cadáver como una sombra caída", dijo con pesar el viejo veterano, sacudiendo la cabeza, consciente de que los ojos del niño se abrían de par en par y de que otros hombres, supuestamente más valientes, arrastraban los pies mientras revisaban sus espadas.

La lluvia comenzó a caer repentinamente en el exterior, golpeando la vieja posada como la mano de un dios enfadado.

"Y cuando los vientos de la tormenta se levantan", continuó, improvisando, "el alma del lobo de los bosques se funde con la de un lobo común y con su mordedura llega la mancha del caos..."

Un relámpago se abrió, el destello penetró en la posada y proyectó una larga sombra mientras la puerta se abría con fuerza. Una silueta se hallaba allí, mientras el viento furioso sacudía las jarras de las mesas y el fuego disminuía y se apagaba. El perro del guardacaminos gruñó con furia y miedo ante la figura de la puerta. En la oscuridad sólo se distinguía una forma vagamente humana envuelta en un fardo de trapos empapados.

"¡El lobo del bosque!", gritó un hombre, sacando su robusta daga.

¡Algo se mueve en el bosque!

Tu banda se encuentra de camino a la siguiente ciudad cuando percibe que en el bosque que atraviesa hay algo amenazador. Las sombras son mucho más densas en esa zona y se escuchan sonidos extraños. Algunos de los guerreros han detectado algo moviéndose a su alrededor. La banda ha oído rumores de que en los bosques de esta zona del Imperio rondan espíritus malévolos y criaturas de la noche, pero no les había hecho caso pensando que eran cuentos de vieja. De repente, un aullido desgarrador rompe el silencio...

Elementos de Escenografía

Cada jugador coloca por turnos un elemento de escenografía, ya sea un edificio, un grupo de arbustos o muros, una colina, una sección de bosque, una sección de pantano, de río o de arroyo o algún otro elemento de escenografía similar que sea apropiado para los escenarios de El Imperio en Llamas. Al menos la mitad de los elementos de escenografía deben ser secciones de bosque.

Reglas Especiales

Miedo a la oscuridad: estos bosques ponen nerviosos a las bandas. Cualquier componente de una banda que se encuentre en una sección de bosque debe superar un chequeo de completamente solo en cada uno de sus turnos (aunque haya cerca de él componentes de su propia banda). Si no supera el chequeo, el componente de la banda huye 5D6 cm hacia el borde del tablero más próximo (los componentes de la banda que abandonen el tablero no seguirán disputando la partida, aunque no tendrán que efectuar tiradas por heridas graves una vez haya finalizado la batalla).

¡Algo se mueve entre los árboles!: hay una cosa entre los árboles que acecha a cada banda que toma parte en la partida (si se trata de una partida de dos jugadores, habrá dos cosas, una por cada banda; si son cuatro jugadores, habrá cuatro cosas; y así sucesivamente). Las cosas se sitúan en secciones del bosque determinadas al azar y empiezan la partida ocultas. Al término de cada turno (cuando todos los jugadores hayan movido sus miniaturas), hay un turno especial, el "turno de la cosa".

Una cosa cargará automáticamente contra cualquier componente de una banda que se haya extraviado y que esté dentro de su alcance de carga. Si no hubiese ninguno dentro de su distancia de carga, la cosa moverá 5D6 cm en una dirección al azar a menos que haya alguna sección de bosque, en cuyo caso moverá en esa dirección. Las cosas tienen su propia fase de combate cuerpo a cuerpo y un guerrero que esté trabado en combate con una cosa luchará con ella durante su turno y durante el turno de la cosa, igual que si se tratase del combate de dos guerreros de distintas bandas.

Despliegue

Todos los jugadores tiran 1D6 y el que obtenga el resultado mayor desplegará en primer lugar desde el borde del tablero que haya elegido. Si hay dos jugadores, el otro jugador desplegará en el borde opuesto del tablero. Si hay más de dos jugadores, los otros jugadores eligen el lado desde el que despliegan e irán moviendo sus bandas en función del resultado obtenido (de mayor o menor). Un jugador debe desplegar su banda como máximo a 20 cm del borde del tablero, pero como mínimo a 10 cm de un borde del tablero y a una distancia mínima de 25 cm de una miniatura de otra banda. Recuerda que si la partida la libran más de cuatro jugadores, el tablero debería ser más grande de lo habitual (consulta el artículo El Caos inunda las calles sobre partidas multijugador en Mordheim 2002 Anual).

El perro se liberó de las manos de su amo y, corriendo entre la multitud, se abalanzó sobre el desconocido. Las mandíbulas del animal se clavaron en una de las manos de la figura, y luego se escuchó un gritó de dolor, claramente humano.

"¡Aparta a esa bestia de él!" gritó Shalken. Al reconocer la voz, se abrió paso entre la paralizada multitud. El guardacaminos corrió hacia su perro y lo sostuvo fuertemente por el cuello para apartar a la enfervorizada criatura del humano que gemía.

"¿Estás bien?" preguntó Shalken al hombre que estaba tirado en el suelo, agarrándose la mano. La mordedura era brutal; la sangre brotaba con avidez de la herida.

"No lo entiendo", jadeó el guardacaminos, luchando por contener a su perro que gruñía. "Nunca había atacado a alguien así".

La multitud que lo rodeaba dio un paso atrás. El desconocido corrió su capucha. Después de todo, era humano, y se veia la mueca de dolor grabada en su rostro.

"La granja ha sido atacada", le dijo a Shalken, mientras se retorcia del dolor.

"¿Otra vez los lobos?", preguntó Shalken, inspeccionando la herida. El mordisco le había atravesado el guante.

"Sí", dijo.

En la sala empezaron a oírse murmullos temerosos mientras todos los ojos se fijaban en el gran desconocido del exterior.

"¿Quién es?", preguntó el Guardacaminos, controlando finalmente a su bestia.

"Es mi hermano", dijo Shalken.

Inicio de la Partida

Cada jugador tira 1D6 para determinar quién mueve en primer lugar. Los jugadores se mueven en el sentido de las agujas del reloj (basándote en el lugar donde cada banda inicia la partida).

Final de la Partida

La partida finaliza cuando todas las bandas excepto una han fallado su chequeo de retirada. La banda que no supere un chequeo de retirada pierde la partida automáticamente. Si una o más bandas se han aliado y el resto no ha superado sus chequeos de retirada, ambas bandas pueden compartir la victoria y ganar la partida o también pueden seguir jugando hasta que una de las dos bandas obtenga la victoria.

Experiencia

+1 Sobrevive: cualquier héroe o grupo de secuaces que sobreviva a la batalla gana + 1 punto de experiencia.

+1 Jefe vencedor: el jefe de la banda (o bandas) vencedora recibe + 1 punto de experiencia adicional.

+1 por Enemigo Fuera de Combate: cualquier héroe gana + 1 punto de experiencia por cada enemigo que deje fuera de combate.

+1 por cosa fuera de combate: cualquier héroe que deje fuera de combate a una cosa gana + 1 punto de experiencia (sí, son puntos que se suman a los de "por enemigo fuera de combate).

Cuando te enfrentes a un enemigo realmente temible como los muertos vivientes muertos vivientes o criaturas del Caos, dispárales siempre. Nunca les ataques en combate cuerpo a cuerpo si tienes la opción.

He visto a muchos poderosos guerreros perder valiosos segundos intentando vencer el miedo y cargar contra estos monstruos.

Y cuando lo conseguían, a menudo era demasiado tarde ...