



La provincia de Averland

Por Nicodemus Kyme

A veces denominada el Gran Condado, Averland es una provincia bucólica habitada en su mayoría por granjeros. A pesar de ello, no son gente débil, sino todo lo contrario; una vida llena de esfuerzos y sacrificios los ha hecho resistentes y su defensa del Paso del Fuego Negro han probado su valía en batalla muchas veces. Un ejemplo del valor de estas gentes son las cartas interceptadas que se muestran a continuación, escritas al maestro Van der Baarts de la cámara de comercio de Marienburg.

Como librar batallas en la provincia de Averland

En las grandes llanuras de Averland reina la confusión. Como hay tres emperadores rivalizando por los corazones y los bolsillos de los ciudadanos, el cumplimiento de la ley deja mucho que desear. Las compañías de mercenarios pululan por las calles de ciudades y aldeas haciendo lo que los viene en gana. Las batallas existentes entre las tres facciones imperiales inundan las verdes llanuras de Averland, que también sufre el bandolerismo y las emboscadas de los pieles verdes. Donde antaño pacieran grandes manadas de nobles corceles, ahora solo hay carnicería y destrucción.

Jugar batallas en Averland es muy parecido a hacerlo en la propia Mordheim. Los jugadores generan sus bandas del mismo modo y disputen batallas sujetas al reglamento de Mordheim. Sin embargo, todavía quedan unas cuantas torres en ruinas, templos desvencijados y otros lugares de decadencia urbana en Averland. Hay dos regiones distintas en las que puedes emplazar tus partidas en Averland: los prados y las estribaciones.

En los prados hay extensos campos de pasto salpicados de setos, muros de piedra y tierras separadas por vallas. Las casas de campo y casas señoriales distinguen a esta región y deberían representarse adecuadamente con edificios que reflejen la riqueza de Averland. Un río o arroyo puede atravesar el campo de batalla (puede tratarse de un afluente del Aver o del Reik Superior) y solo puede cruzarse por un puente de piedra.

Al Este se encuentran las montañas y el Paso del Fuego Negro. Mientras que los prados son zonas planas, en las estribaciones de las montañas abundan los peñascos y alguna zona dispersa de bosque. La zona está repleta de torres de vigilancia, ruinas y cuarteles, ya que es el hogar de la guardia de montaña de Averland.

Piedra bruja

Averland, igual que Ostermark, está plagada de fragmentos del cometa de Sigmar que explotó en todas direcciones cuando arremetió contra la ciudad condenada de Mordheim. Estos fragmentos son como faros para las oscuras criaturas de las montañas y son la causa principal de los disturbios que arruinan la provincia. Las bandas que luchan en Averland pueden encontrar fragmentos de piedra bruja, tal y como se describe en el reglamento de Mordheim.

Bandas de Averland

A pesar del patente esplendor de los averlandeses, no son meros petimetres. Como defensora de una de las rutas más peligrosas del Imperio, la guardia de la montaña está compuesta por guerreros veteranos. Además, cuenta con magníficos arqueros y emplea con regularidad a los Halflings de la Asamblea como exploradores.

Reglas especiales

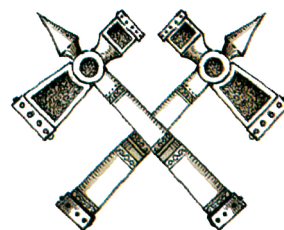
Las bandas de Averland están sujetas a las reglas de mercenarios incluidas en la página 48 del reglamento de Mordheim, con las modificaciones y particularidades que podrás encontrar en la sección de las Bandas de Mordheim (Averland). Además, la sección de El Imperio en Llamas proporciona un material excelente para jugar batallas en localizaciones imperiales, por lo que puedes usar las reglas adicionales que se incluyen en estas páginas.

Pintado y modelado

Bandas de Averland: los colores tradicionales de la provincia de Averland son el negro y el amarillo. Aunque las bandas de mercenarios están compuestas de individuos bien diversos, las miniaturas presentan un mejor aspecto sobre el tablero de juego si tienen algún referente visual común a todas. Una forma de hacerlo es usar el esquema de colores de la provincia y pintarlo en diferentes zonas de cada miniatura. Todas ellas tendrán un referente común, pero mantendrán su individualidad.

Los averlandeses (e incluso sus mercenarios) son ricos incluso en épocas turbulentas como la actual. Por ello, sus armas están finamente forjadas y profusamente decoradas. Es bastante frecuente ver empuñaduras de oro en las espadas o filigranas bordadas meticulosamente y joyas talladas en las hojas de las armas o en los adornos de los armaduras. El aspecto general de los averlandeses es recargado y extravagante, ya que lucen placas pectorales de bronce y oro en sus armaduras y llamativas plumas y penachos. La riqueza también se refleja en los motivos y símbolos que llevan grabados en las armaduras y escudos. Los averlandeses se sienten orgullosos de su pasado como guerreros y las espadas y arcos son emblemas comunes. También es bastante popular una llama de color negro sobre un campo amarillo para representar el Paso del Fuego Negro, un motivo bastante común en la guardia de la montaña.

Escenografía: la escenografía de Warhammer es ideal para las batallas que se sitúen en Averland. Casitas solitarias, hileras de arbustos, muros de piedra, vallas, torres de vigilancia, ríos y puentes son elementos adecuados para escenarios que se desarrollen en las praderas. Las estribaciones de las montañas pueden representarse mediante colinas escalonadas, rocas dispersas y riscos imponentes.



Querido padre:

A mi llegada a Awerland, quedé sorprendido por la gran amplitud de este dominio. Estoy acostumbrado a los puertos en crecimiento y a las activas vías fluviales de Marienburg, cuyas calles son un hervidero de comerciantes y empresarios. Mi primera impresión del llamado "Gran Condado" fue que se trataba de una comunidad granjera con una economía monetaria basada en una modesta aunque abundante agricultura. Confieso que pensé que parecían mejores que nuestros estúpidos y atrasados primos de Ostermark, y empecé a cuestionarme la sabiduría de la decisión de mandarme como enviado secreto. Pero, a medida que me adentraba en este reino, comencé a entender las razones de este alarde aparente y abierto de opulencia. Los inmensos acres de tierras de pasto se extienden en todas las direcciones y en este sentido parece que los averlandeses, sin ningún tipo de astucia económica, han trabajado estas tierras para criar a sus caballos, circunstancia para la que resultan idóneas. Hasta emprender una investigación más exhaustiva sobre la cuestión subrepticia de las caballerizas locales, parece que se trata de un negocio floreciente en Awerland, ya que ha reunido un gran número de magníficos establos. Estas cuestiones son de especial interés para las ciudades estado de nuestro gran reino y para el mantenimiento de nuestros ejércitos actuales. Por supuesto, Altdorf, Talabheim e incluso Middenheim solicitan regularmente suministros a Awerland, que proporciona la mayoría de los caballos usados por sus tropas de caballería. Nunca había considerado que una provincia tan abiertamente decadente y lujosa como esta desempeñaría un papel tan importante en la defensa del Imperio. En verdad, creo que esta empresa es precisamente la responsable de la riqueza y prosperidad que disfrutan en la actualidad los habitantes de Awerland.

Aunque el monopolio del comercio equino que ejercen nuestros primos con sus compatriotas del Norte es impresionante, todavía no han obtenido beneficios excesivos comerciando con los Enanos de Karak-Narn, una fortaleza que se extiende en las Montañas del Fin del Mundo al Este. Los Enanos comercian libremente con los averlandeses, que les permiten el paso por la provincia a través de la Vía Carretera Enana, una ancestral ruta comercial que conduce directamente al corazón de las tierras imperiales y que en Middenheim conecta con la Gran Carretera del Norte que lleva a nuestra hermosa ciudad. El mineral que los Enanos extraen de sus minas es su producto principal de exportación y lo venden a Hochleben, una ciudad muy importante de esta región, y a la capital, Awerheim. El acceso a las tierras imperiales es lo único que los averlandeses pueden ofrecer, ya que a los Enanos les interesan relativamente poco sus caballos. Una vez o por casualidad un relato de un comerciante del mercado (bastante divertido, por cierto) en el que los averlandeses trataban con denodados esfuerzos de convencer a los Enanos de las ventajas de los caballos en el campo de batalla y de lo beneficiosos que podían resultar en su sociedad.

A pesar de sus iniciativas y de la suerte natural que les brindan los campos que tienen a su disposición, los hombres de Awerland desconocen los secretos de la diplomacia en el comercio. Los Enanos habitan en las montañas y no necesitan caballos; todo lo más, algún péney que usan para transportar rocas de sus sucias minas. ¡La simple idea es irrisoria! Los Enanos no tienen estatura suficiente para montar a caballo y la sola posibilidad de pensar en montar en esa bestia ya es un anatema para ellos. Esta tenacidad no será superada por las equívocas afirmaciones de un comerciante de caballos. Mi opinión al respecto es que es una oportunidad de mercado no explorada hasta el momento y todavía tengo que rumiar cómo podríamos establecer este comercio con los Enanos. En este sentido, quizás sería una buena forma intentarlo a través de sus estómagos. La carne de caballo es un manjar exquisito en algunos continentes extranjeros, pero nos falta convencer a los Enanos de sus virtudes.

Sobre nuestros acuerdos comerciales con los propios averlandeses, la provincia está escasamente poblada y las casas de los nobles que son la llave del levantamiento de los embargos comerciales ordenados por el Conde Leitdorf, el iluso conde elector de Awerland, están dispersas por los pastos. Por la información que he podido recopilar al respecto (ya que estos dominios están bien protegidos por mercenarios y se prohíbe la entrada sin invitación expresa), estos nobles controlan la mejor parte de los lucrativos pastos que existen en la provincia.

Las enormemente elementales condiciones atmosféricas han contribuido a que los pastos resulten perfectos para la alimentación y la cría de caballos. Los pastos no sufren el devastador clima costero que ocasionalmente azota algunos puertos. Su disposición orientada al Sur les proporciona un clima cálido y suave. Además, las regiones montañosas del Sur y el Este proporcionan cobijo de los fuertes y terribles vendavales. El carácter llano de esta tierra, aparentemente desprovista de las rocas o los bosques tan propios de las zonas rurales, hace que los caballos puedan ser fácilmente pastoreados y que haya pocas probabilidades de muertos accidentales o de huidas. De hecho, a partir de lo que observé en lo que los locales llaman la Espiral de Melkiah, un edificio en ruinas de reputación dudosa, el lugar me gustó porque es como un inmenso océano verde.

El comercio equino parece ser el centro de la vida y el filón sobre el que se sustenta la totalidad del condado. Los dispares pueblos de Awerland son, sin excepción, la base de kilómetros de establos donde los herradores, palafreneros y desolladores de mulas son tan comunes como los alabarderos en los barracones imperiales. De todas formas, creo que nuestro interés radica en los establos más grandes que se encuentran más allá de los muros de los pueblos. Estos son dirigidos por capataces con una disciplina bastante independiente, por lo que la mayoría estarían dispuestos a empezar un comercio clandestino. Me refiero a los nobles que poseen la mayor parte del comercio equino. Tal es la riqueza que este grupo de hombres ha ganado mediante astutos regateos y una suerte indudable, que se han construido enormes casas señoriales alejadas de los grandes pueblos y ciudades.

Las casas nobles han convertido sus dominios en repúblicas autónomas para disgusto del Conde Leitdorf, de quien creo que es firme en su propósito de mantener vigilada su provincia y a sus vasaletas. Pero, a pesar de ello, los nobles contratan los servicios de pequeños ejércitos de mercenarios cuya lealtad inquebrantable pagan con oro. A todos los efectos y propósitos han declarado la ley marcial en sus estados. Creo que es el miedo lo que les impulsa a hacerlo, son el objetivo de bandidos y ladrones de caballos. La carne de caballo se ha convertido en alimento para Orcos, Hombres Bestia y otras criaturas repugnantes que vagan por estas tierras a pesar de los esfuerzos de los mercenarios reclutados para expulsarlos de allí. Esos bastiones son la residencia favorita de los nobles, que quieren permanecer próximos a sus pertenencias familiares y a su sustento y, dada su aparente desesperación, creo que aprovecharían de buena gana la oportunidad de cimentar sus considerables ganancias con una franquicia comercial con Marienburg y con su estimada casa.

Al considerar nuestra ruta física hasta Averland, se me presentaban varias opciones. La más lenta y quizá la más peligrosa (aunque también la menos costosa) es por carretera. Ya he mencionado la ancestral ruta comercial de los Enanos y esta carretera supondría el beneficio añadido de llevarnos a través de Averheim y una oportunidad de entablar relaciones con los señores nobles que se encuentran allí de visita con fines comerciales. También podríamos considerar la ruta por agua debido a su velocidad y comodidad. El Reich Superior pasa por Hochleben, pero el Avar nos llevaría hasta Averland. De todas formas, hayo constar aquí mi reticencia, puesto que ambos ríos están infestados de piratas y otros bandidos. Y, si esto no fuera razón suficiente de consternación, nuestra ruta a través de las montañas para poder establecer el comercio con los Enanos también es bastante peligrosa. Estoy seguro de que habrá oído historias sobre el Paso del Fuego Negro. Auténticos cuarteles de tropas se han construido a su alrededor como si las criaturas que allí cazan estuvieran llenas de oscuras ambiciones. Se ha doblado el número de guardias del paso, lo que resulta de buen agüero para la seguridad, pero dificulta el comercio, de ahí mi recomendación de dirigirse a los nobles. Las fuerzas del conde estacionadas en el paso se han visto obligadas a mantener una vigilia constante por miedo a que su ira se dirija sobre aquellos que desafían sus órdenes. He visto una cantidad desorbitada de guardias de caminos en las carreteras y son estrictos en la aplicación de su deber hasta el punto de estar dispuestos al derramamiento de sangre. Como resultado, las carreteras están desiertas y tienen un aspecto fantasmal, pues son pocos los que se atreven a recorrerlas por miedo a la violencia y a la persecución a menos que su situación sea de verdadera necesidad. Apesar de todo, el Paso del Fuego Negro es la ruta más clara a través de las Montañas del Fin del Mundo, claramente visible desde Hochleben, el asentamiento más cercano. No quiero extenderme más explicando las desventajas y peligros asociados a esta ruta, pero he copiado para su consideración una sección de un atlas geográfico en el que se describe la región. Encontré el apartado sobre defensas de asedios particularmente esclarecedor y una vía potencial para nuestras exportaciones.

Averland apenas puede considerarse importante o influyente, aunque su riqueza es innegable. Es algo que no puede ignorarse alegremente, aunque contemple con algo de incredulidad la apariencia extravagante y llamativa de sus nobles y de su ejército.

Averheim cuenta con un gran número de sastres que rivalizan con los de las ciudades estado de Altdorf y Talabheim y sus soldados suelen llevar un atuendo estrafalario y poco práctico gracias a los beneficios que les proporciona la economía equina. Sus armaduras están finamente labradas y decoradas y hasta las armas más simples de un alabardero o de un espadero llevan grabadas filigranas y sus empuñaduras y vainas son de plata. Claramente allí se puede hacer fortuna y, si mi visita ha servido para revelar algo, ha sido para convencirme de que esto es cierto.

La situación de Averland como zona distante y rara vez visitada por hallarse en una esquina del Imperio nos garantizaría un punto de apoyo valioso para el establecimiento del comercio y para ampliar nuestras ambiciones en toda la región. Stirland está al Norte y Wissenland se extiende hacia el Sur y el Sudoeste. Ambas son alcanzables por el Avar y el Reich Superior, respectivamente.

Las Tres Torres

En las montañosas tierras al sudoeste de la Asamblea y al sudeste de Averheim, bajo la siniestra sombra de las montañas, se encuentran las Tres Torres. Antaño, el lugar donde se erigen estas poderosas centinelas fue el enclave de una tremenda batalla entre los señores élficos de allende los mares y los hombres del Imperio. La razón de este conflicto se ha perdido y yace olvidada en las páginas de algún antiguo anuario; lo único que se sabe es que la batalla fue encarnizada y sangrienta. Los informes que se conservan sobre ella son parcos en su descripción, pero cuentan que el poderoso dragón Araugnr fue destruido por una batería de cañones de Nuln. Todavía puede verse el cráneo de la bestia en el lugar como aviso y recuerdo de aquel día; un día en el que hubo tantos muertos que incluso se cobró la vida del príncipe élfico y líder de la hueste a manos del templario Lord Heydrich, que logró llevar la batalla a un punto muerto y garantizar la victoria del Imperio. Desafortunadamente, las torres se han convertido en ruinas tras siglos de conflictos y de disturbios civiles. Ahora son meramente una guarida de bandidos, granujas y otros villanos indeseables. Es un lugar conocido por nigromantes, brujos y otros herejes que buscan refugio y, por esta misma razón, es el lugar favorito de cacería de cazadores de brujas y cazarrecompensas.

La Asamblea está asentada en las orillas del Auer y del Auer Haul. Los averlandeses mantienen una relación productiva con el reino halfling y emplean a estos pequeños pero valerosos guerreros como exploradores y arqueros. La extravagante y estridente forma de vestir de los hombres de Aderland parece atraer a la naturaleza modesta de los Halflings, que viven con orgullo y entusiasmo uniformes estridentes y sombreros con plumas imitando los atuendos ridículos de los averlandeses. Los habitantes de la Asamblea parecen impresionables y, si tenemos éxito en negociar franquicias con las casas nobles de Aderland, quizás podamos también dirigir nuestra atención hacia los Halflings y realizar algún negocio adicional con ellos.

A pesar de su opulencia, la región no ha estado exenta de pruebas y tribulaciones. Con esta misiva incluye una transcripción de un conflicto menor para su edificación, pero quizás el más notable fue el que tuvo lugar contra el señor de la guerra orco Gorbud Garra de Hierro, que atacó el Imperio en 1707. La capital imperial, Awerheim, fue saqueada y virtualmente reducida a cenizas. Es un hecho constatado que el comercio ha resurgido desde aquella época oscura y que dura hasta en momentos inciertos. Me ha llegado el rumor de que hay una plaga y hambruna al Norte, pero parece que el desastre no ha afectado a las casas nobles, el epicentro de nuestros intereses allí.

Creo que deberíamos estar preparados para una negociación larga y difícil con Aderland. Aquí se pueden obtener beneficios, de eso estoy seguro, pero el Conde Leitdorf ha declarado un estado de alerta provincial y todo el que se atreva a cruzar las fronteras de Aderland sin causa aparente es arrestado o muere si se resiste. En varias ocasiones mi vida hubiera corrido peligro de no ser por la escolta armada que contraté a mi llegada. Como los habitantes de Aderland se han unido a la suerte de los ciudadanos de Talabedland, me he despejado de todas las insignias que pudiera relacionarme con Marienburg. Circula el rumor de que el Conde ha sido tan puritano en la aplicación de este decreto que la gente lo teme y su creciente paranoia y sus ataques de ira incontrolables e inexplicables son un aviso para todo aquel que se oponga a él o a su voluntad. Algunos dicen que quedó tan afligido cuando vio el cometa estrellarse y aniquilar Mordheim que ha perdido la cordura y ahora solo vive por el deseo de alcanzar la riqueza y prosperidad de su provincia. Es por esta razón más que cualquier otra cosa por la que me inclino a pensar que deberíamos buscar nuestros intereses aquí, aunque nos pueda resultar difícil. Parto en el ferry del amanecer para seguir el curso del Reich Superior. Esta carta le llegará con antelación a mi llegada. Espero subir el Reich y llegar a Marienburg en unos días.

En afectuoso hijo,
Kaspian Vande Baart

El Paso del Fuego Negro

El Paso del Fuego Negro se encuentra al este de nuestra provincia y es una ruta terrestre a través de una bisagra que tiene las Montañas del Fin del Mundo al Este y las Montañas Negras al Sur. La Vieja Carretera Enana lo atraviesa y termina justo en el corazón de las tierras del Imperio, la capital Awerheim. Nuestro pueblo tiene el dudoso honor de proteger esta región tan peligrosa, una tarea que aceptamos con valor y confiamos su cumplimiento a la guardia de la montaña, nuestros guerreros más curtidos y veteranos de la provincia. La Vieja Carretera Enana sufre la amenaza constante de Orcos y Goblins que tienden emboscadas a los comerciantes. Históricamente, el Paso del Fuego Negro ha sido siempre escenario de muchas batallas; la más notable de ellas acaeció en el año imperial -1. El emergente Imperio era tan solo una banda de tribus dispares. Allí el propio Sigmar, junto al rey enano Kurgan Barba Hierro, desafió a las hordas de pieles verdes que amenazaban las tierras de los hombres logrando derrotarlos en el paso y expulsándolos de vuelta a las tierras oscuras. Estos fueron los primeros pasos a tientas que condujeron a la formación del Imperio tal y como lo conocemos en la actualidad. Así pues, Aderland forma la primera línea de defensa frente a las agresiones procedentes de las Tierras Yermas, a través de las Montañas Negras al Este, y de las beligerantes hordas de pieles verdes. Por desgracia, es el paso más despejado en muchos kilómetros a la redonda, por lo que es frecuentado por mercaderes enanos en ruta hacia el Imperio. Estas expediciones son asuntos llevados con mucha cautela, atenuados gracias a la vigilancia y al temor, dada la temible reputación del Paso del Fuego Negro. A su entrada al Imperio, el paso está bien fortificado y tiene varias torres de vigilancia construidas con piedra y numerosas almenaras, siempre preparadas ante cualquier amenaza de invasión. Los años de guerras y alertas han hecho a los guardianes del paso expertos en el arte del asedio y la defensa. Además, el paso cuenta con muchos peligros naturales, ya que sus desfiladeros a menudo sufren las inclemencias de un tiempo horrible. Más de una vez carretas y caravanas de mercaderes han desaparecido a causa de una avalancha o de una ventisca. A pesar de todo, es la única ruta a través de las montañas y, a pesar de sus peligros, sigue siendo un enclave vital para el comercio con el Imperio.

Extracto de Aderland: una historia, por Siegfried Shautten



Escenario 1: Sangre en los pastos



Los pastos resultan una tentación demasiado grande para los bandidos y ladrones de caballos. Las casas de los nobles se ven obligadas a emplear grupos de escoltas a caballo para proteger estas tierras de cualquier potencial depredador.

Dos bandas rivales han llegado a los pastos esperando robar los valiosos caballos que hay allí. Tendrán que enfrentarse entre ellas y vencer a los escoltas armados para poder hacerse con el botín.

Elementos de Escenografía

La batalla se juega en un área de 120 cm x 120 cm. Como se trata de una zona de pastos, puedes situar algunos árboles y, posiblemente, una pequeña cabaña. El único elemento real del campo de batalla es un prado con vallas (12"x12") en el centro del tablero que representa el lugar donde pastan los caballos.

Bandas

Cada jugador tira 1D6 y el que obtenga el resultado más alto decide si quiere situar primero a sus guerreros. La banda puede colocarse a una distancia máxima de 6" de cualquier borde del tablero. Cuando haya acabado, el adversario hará lo mismo en el borde opuesto del tablero. Después situarán por turnos a uno de los escoltas a caballo, que deben situarse como mucho a 2" de la valla que rodea el prado y un caballo debe situarse en el interior del prado con vallas.

Inicio de la partida

Cada jugador tira 1D6. El que obtenga el resultado más alto puede elegir entre mover en primer lugar o en segundo lugar.

Reglas Especiales

Escoltas: hay seis escoltas en total. Cuando ambos jugadores hayan tenido un turno, el siguiente turno será el de los escoltas. Los escoltas nunca pueden separarse más de 8" de la valla. Cargarán contra el guerrero más próximo a una distancia de hasta 8" de la valla. Si no pueden cargar, se moverán hacia la miniatura más próxima para dispararle.

Los escoltas tienen el siguiente perfil:

Escolta

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	4	4	3	3	1	3	1	8

El escolta tiene una salvación de 5+.

Caballo

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	8	0	0	3	3	1	3	0	5

Equipo: espada, arco, armadura ligera y caballo (usa las reglas para miniaturas a caballo).

Caballos robados: hay seis caballos en el prado. Como están asustados por el alboroto que hay a su alrededor, se moverán 12" en una dirección al azar. Cada caballo mueve 1D6+2" en la dirección que determine un dado de dispersión (si no dispones de un dado de dispersión, enumera los bordes del tablero de 1 a 4 y tira 1D6 para determinar la dirección. Si se obtiene un resultado de 5 ó 6, el jugador puede elegir la dirección. Si un caballo alcanza la valla, se detendrá.





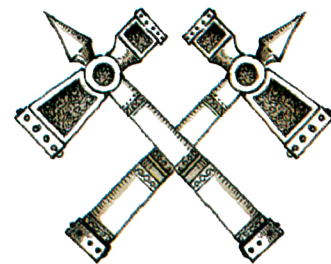
Un guerrero que termine su movimiento junto a un caballo puede tratar de montarse en él al término del turno. Tira 1D6. Si obtienes un resultado de 4 o más, el guerrero monta en el caballo y, a partir de ese momento, cuenta como una miniatura a caballo. Si obtienes un resultado de 1 a 3, el guerrero es incapaz de controlar a la bestia y deberá intentarlo de nuevo en su turno siguiente. Cuando la miniatura logre

subirse al caballo, tendrá la opción de robarlo. Cualquier guerrero que no esté huyendo y logre abandonar el tablero a lomos de un caballo habrá conseguido robarlo.



Final de la Partida

La partida termina cuando todos los caballos hayan sido robados o una de las bandas se retire. El jugador que robe más caballos gana la partida; o, si una banda no supera un chequeo de retirada, la otra banda gana la partida (y roba todos los caballos que tiene actualmente en su posesión). Cualquier caballo robado con éxito se añadirá a la hoja de control de la banda. Si una banda no supera un chequeo de retirada, perderá durante la confusión 1D3 -1 de los caballos que hubiera robado.



Experiencia

- +1 Sobrevive:** cualquier héroe o grupo de secuaces que sobreviva a la batalla gana +1 puntos de experiencia.
- +1 Jefe vencedor:** el jefe de la banda vencedora recibe +1 puntos de experiencia adicional.
- +1 por Enemigo Fuera de Combate:** cualquier héroe gana +1 punto de experiencia por cada enemigo que deje fuera de combate (incluidos los escoltas).
- + 1 por caballo robado:** cualquier héroe o grupo de secuaces que logre robar un caballo obtiene +1 punto de experiencia.





Escenario 2: Al traves del Paso del Fuego Negro



El Paso del Fuego Negro tiene reputación de ser un lugar nefasto. La ruta más clara a través de las Montañas del Fin del Mundo es el hogar de todo tipo de criaturas como Orcos, Goblins, bandidos y personajes indeseables. Los viajeros y mercaderes que se atreven a aventurarse en él saben muy bien que pueden resultar víctimas de una emboscada en la carretera.

Una banda recorre el Paso del Fuego Negro cuando sufre la emboscada de uno de sus rivales. Poco pueden hacer ambas bandas cuando se percatan de que el ruido del combate ha alertado a otras criaturas de su presencia...

Elementos de Escenografía

La batalla se libra en un área de 120 cm x 120 cm. En el centro debe situarse un sendero de 6" de ancho que empieza en un borde del tablero y termina en el borde opuesto. El resto del tablero debe incluir rocas, pedregales y algunos árboles ocasionales.

Bandas

Cada jugador tira 1D6. El jugador que obtenga el resultado más alto elige entre ser el atacante o el defensor. El defensor sufre la emboscada mientras recorre el tablero de Este a Oeste y sitúa su banda en primer lugar. Las miniaturas pueden situarse en cualquier punto de la carretera separadas las unas de las otras como mucho por 6" y a una distancia de hasta 18" del borde oeste del tablero (el punto de escape de las bandas). A continuación, el atacante sitúa a todas sus miniaturas en cualquier lugar del tablero, pero a una distancia mínima de 10" de una miniatura defensora y fuera de su línea de visión.

Inicio de la Partida

El atacante tiende la emboscada y mueve en primer lugar.

Reglas Especiales

Peligroso: el Paso del Fuego Negro es extremadamente peligroso, aparte de ser el hogar de todo tipo de criaturas y gozar de un clima realmente hostil y adverso. Al término del turno del defensor, tira 1D6. Un resultado de 1 indica que ambas bandas han caído en algún peligro. Tira 1D6 en la tabla para descubrir en qué consiste el peligro.

- 1-2 Desprendimiento:** el movimiento rápido y los gritos del combate han provocado el desprendimiento de algunas rocas de la cima de la montaña, que se precipitan sobre las bandas. Todas las miniaturas han de efectuar un chequeo de iniciativa para esquivar el desprendimiento. Toda miniatura que no supere este chequeo sufrirá 1 impacto de Fuerza 3.
- 3-4 Fuertes vientos:** los vientos durarán hasta el término del siguiente turno del defensor. Al inicio de su turno, cada guerrero debe superar un chequeo de fuerza o caerá derribado.
- 5 Orcos:** las bandas han llamado la atención de un grupo de Orcos. Tira 1D6. Con un resultado de 1 a 3, los Orcos llegan al borde norte del tablero. Un resultado de 4 a 6 indica que llegan al borde sur de tablero. Hay 1D3+1 Orcos. Siempre mueven hacia la miniatura más próxima y cargan si pueden hacerlo. Tienen el mismo perfil de atributos que un guerrero orco y pueden llevar una espada y un escudo, pero no sufren animosidad.
- 6 Trolls de piedra:** un troll de piedra ha entrado en la batalla y se ha encolerizado cargando contra los guerreros. Consulta el resultado anterior para saber cómo se sitúa y ataca el troll de piedra. El troll de piedra tiene el mismo perfil de atributos que el troll de la horda de Orcos y Goblins.





Final de la Partida

La partida termina tan pronto como el defensor consiga que la mitad de sus miniaturas salgan por el borde oeste del tablero a través del paso (las miniaturas que huyen no cuentan), en cuyo caso será el ganador. Si no es así, la batalla continúa hasta que una de las bandas no supere un chequeo de retirada, en cuyo caso la banda rival obtendrá la victoria.

Experiencia

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

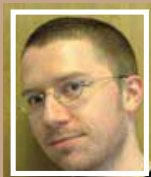
+1 Jefe vencedor: el jefe de la banda vencedora recibe +1 punto de experiencia adicional (recuerda que, debido a la naturaleza de su tarea, el defensor obtiene el doble de puntos de experiencia por sobrevivir o por ser el líder ganador).

+1 por Enemigo Fuera de Combate: cualquier héroe gana +1 punto de experiencia por cada enemigo que deje fuera de combate (también se cuentan los Orcos y los trolls).

+ 1 por escapar: cualquier héroe o grupo de secuaces que logre escapar obtiene +1 punto de experiencia.

Autor

Nick Kyme trabaja en la White Dwarf aquí en el cuartel general de GW. Ha escrito para Town Cryer en numerosas ocasiones, y forma parte del equipo de revisión de reglas de Mordheim.



Más información

Los Averlanders pueden crearse utilizando la matriz de plástico de la Milicia del Imperio y/o las matrices de plástico que se incluyen en la caja de Mordheim.

Traductor

Hernán "Moska" García

