Historias de Stirland

Por Nicodemus Kyme, miniaturas de Paul Scott

Este mes, nuestro afable guía, Nicodemus Kyme, nos lleva por la provincia imperial de Stirland. Como verás, no es el lugar más acogedor durante la época de los Tres Emperadores.

Día uno

Al amanecer salí de Altdorf, mientras la silueta del templo de Sigmar se desvanecía a mi paso. Mi presa me llevaba ventaja y, para poder capturarle, era crucial ganar tiempo. Pero incluso así, salí en su persecución de la criatura conocida como Simius Gant, al que debía administrar la justicia de Sigmar.

Seguí el curso del Reik a bordo de una barcaza hasta llegar a mi destino, Stirland, donde me informaron de que el individuo al que perseguía había sido visto por última vez en sus afueras. Lo poco que sabía del lugar era que se trataba de un condado empobrecido dado a las costumbres y rituales paganos. Así que me aprovisioné de cuerdas y antorchas para dirigirme hacia allí.

De camino a la ciudad de Kemperbad, los grandes bosques se extendían por el horizonte al norte en dirección a la provincia vecina de Talabecland. Divisé unas figuras que caminaban hacia su frontera y el resplandor de las hogueras de las lejanas torres de vigilancia que, parecían unos ojos airados a los que envolvía la oscuridad del atardecer. Era un mal presagio así que hice la señal de Sigmar sobre mi pecho.

Era noche cerrada cuando me detuve para descansar, bajo la apariencia de un mercader viajero aunque Gant tenía servidores que podían haberle alertado de mi presencia. Me aproximé hacia la pálida luz de una pequeña aldea. En una señal de madera, tosca y podrida, podía leerse su nombre: "Kraghaben"; el cartel colgaba de una sola cuerda, igual que si se tratara de un ahorcado.

Encontré alojamiento en una posada llamada "El Refugio", aunque dudé de la veracidad de su nombre.

Día dos

Partí al amanecer, cuando el cielo era aún oscuro y envolvente. Tan solo había dormido cuatro horas aunque había descansado gracias a las técnicas de meditación que me habían enseñado los sacerdotes del templo. En esta ocasión necesitaba echar mano de todo mi ingenio así que me alegré de los conocimientos que me habían impartido.

Lo único que había sacado en claro hasta el momento era que estas gentes eran rústicas, casi atrasadas. Por suerte, temen a Sigmar. Su símbolo prevalece sobre toda la aldea, como un martillo de hierro que cuelga junto a las herraduras de los caballos en la posada. Quería castigar de alguna manera al posadero y advertirle severamente de que el icono debía venerarse en una localización más adecuada, pero los aldeanos tienen muchas supersticiones y creían que si colocaban estos símbolos en el dintel de la puerta, podían evitar la presencia de fuerzas diabólicas. Escuché como unos aldeanos hablaban de hombres que habían enloquecido, de cosechas enteras que habían marchitado, de portentos diabólicos, de la anarquía y del caos.

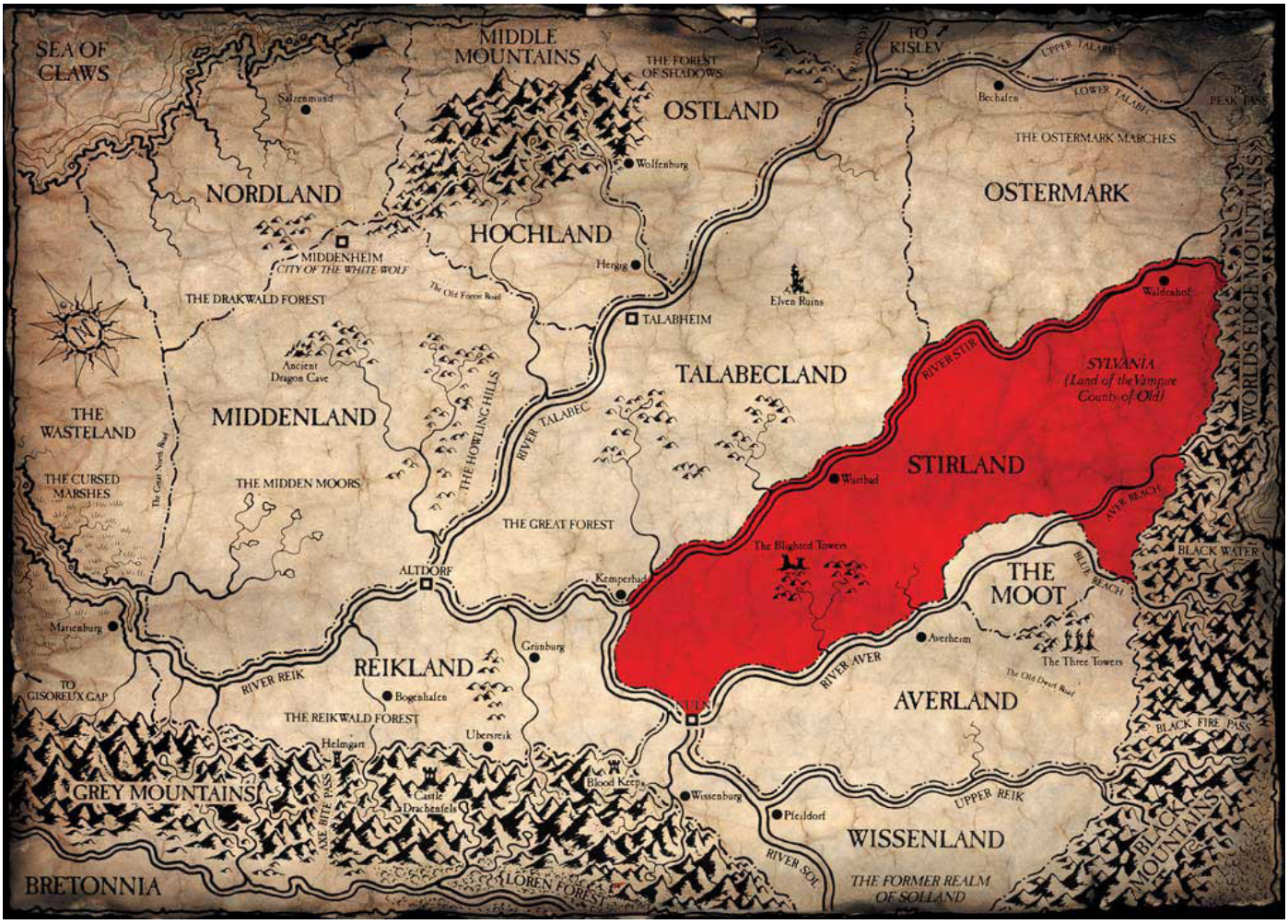
A pesar de su piedad aparente, he notado una profusión de supuestos sabios y de mujeres que debían ser quemadas por sus herejías. Los aldeanos cuentan historias de un "ojo diabólico" y previenen del mal a los viajeros con incienso, regalos y falsos ídolos. El templo no tolerará esta idolatría, pero aquí existe algo más maligno que debo encontrar y destruir.

La simplicidad y naturaleza sospechosa de los habitantes de Stirland resiste bien ante preguntas subversivas. Poco pude deducir del paradero de Gant o de su grupo. Así que abandoné la posada con poco más que un rumor acerca de un encapuchado que había sido visto dos noches antes en un páramo verde.

Mientras atravesaba unas rocas, el paisaje se extendía ante mi. Si alguien practicase ritos diabólicos en estos parajes oscuros, debía resultarle casi imposible ocultarse en una tierra tan llana. Desde mi posición de privilegio solo pude distinguir una sombra en el horizonte, una enorme torre en ruinas que decidí investigar más a fondo una vez hubiese acabado de resolver el asunto que me había llevado hasta allí. Con la ayuda de un telescopio, observé la ingente sombra de las Montañas del Fin del Mundo al este, aunque sinceramente dudaba que mi persecución me fuera a llevar hasta allí. De pronto brotó un débil destello de luz en la oscuridad de la noche.

Me acerqué un poco y descubrí a tres figuras que cantaban alrededor de una hoguera. Iban encapuchadas, exactamente como las había descrito el posadero, pero la persona a la que yo buscaba no era uno de ellas. Había un cadáver junto a las llamas. Percibí el hedor de la carne muerta a través de la brisa. El hedor era amargo y pude notarlo en mi garganta, junto con la creciente ira que sentí por aquellas degradadas criaturas.

Acabé con ellos rápidamente. El primero cayó fulminado cuando mi disparo le atravesó el cuello, tragándose sus palabras herejes como si de veneno se trataran. El segundo, alertado por el sonido levantó una daga en mi dirección. Esquivé el ataque y le ensarté con mi sable. El tercero tenía poco estómago para un combate y trató de huir. Cogí una piedra de las que rodeaban la hoguera y se la lancé con bastante suerte. A este último, intenté mantenerlo con vida para poder interrogarle, pero cuando me aproximaba hacia el cuerpo que yacía en el suelo lleno de barro empezó a removerse. Fuera cuál fuera el ritual atroz que llevaban a cabo, hacía levantarse a los muertos del suelo. Aquella bestia me agarró por el tobillo con una fuerza sorprendente y me tiró al suelo. Clavó sus sucias garras sobre mi, desgarrando mi camisa. Estaba desarmado pero pude propinarle un puñetazo en la cara. Su cabeza giró violentamente y me di cuenta de que le había roto el cuello. La cabeza le colgaba como si se tratase de una marioneta macabra a la que le hubiesen cortado los hilos. Y como esta vez no quería que me pillase por sorpresa, saqué un frasquito de agua bendita de mi cinturón y se lo eché por encima de la cabeza. Pateé el cuerpo de la criatura para alejarlo y, mientras me erguía, vi como se disolvía. Recogí mi sable del suelo y le corté la cabeza, los brazos y las piernas. Después los enterré encarados hacia tierra y volví a santificarlo, derramando otro frasquito de agua bendita sobre el. Me dirigí hacia el encapuchado que se revolvía en el suelo con la intención de interrogarle.



Me enteré que mi presa había huido por el río Stir, frontera natural entre Stirland y sus vecinos del norte, Talabecland y Ostermark. Sabía por mis libros que el río Stir era vigilado por la célebre patrulla, así que dudé que Gant pudiera atravesarlo fácilmente. No, mi presa debía haber continuado por Stirland. Tras aplicar mis técnicas de interrogatorio al cultista, descubrí entre los gritos de mi prisionero que Gant me llevaba dos días de ventaja y que había instruido a sus seguidores para que alzasen a los muertos de sus tumbas e invadiesen la aldea. Gant se dirigía hacia Wurtbad, una importante ciudad de esta provincia próxima a la Vieja Carretera Enana del sur.

Desde que había acabado con el trío de acólitos de Gant, dudaba de la amenaza que suponía la aldea de los muertos. También dudaba que Gant hubiese podido alcanzar Wurtbad en cuestión de dos días. Con frecuencia, los nigromantes y sus adeptos están demasiado exhaustos después de practicar sus oscuros rituales, por lo que estaba seguro de que Gant se habría refugiado en algún agujero o ruina, alejado de los ojos escudriñadores de la guardia de caminos y de los cazarrecompensas que rondaban por estos parajes rurales. Mis pensamientos me llevaron a la torre en ruinas que había divisado en la distancia tiempo atrás.

En cualquier caso, había acabado con sus secuaces y después de echar un vistazo a mi alrededor, me di cuenta que había una horca en lo alto de una colina. Alegrándome por haber encontrado soga adicional, emprendí el camino.

Día tres

El acólito ahorcado era una advertencia para los habitantes de Kraghaben del destino que esperaba a los que se apartaban del camino de Sigmar. Como Gant no estaba allí y sus acólitos estaban muertos, les revelé mis verdaderas intenciones a los aldeanos. Gracias a ello, reuní la ayuda necesaria de los hombres y mujeres de la aldea y los quemamos junto a sus símbolos herejes en una inmensa pira en la plaza de la aldea.

Al abandonar Kraghaben, el posadero me había informado de que las ruinas que había divisado eran conocidas por los aldeanos como las Torres Ruinosas, porque les envolvía la leyenda de una terrible maldición. Me pareció el refugio ideal para Gant.

Día cuatro

Observé el humo de la pira mientras me dirigía hacia las ruinas. Por el camino, me crucé con una patrulla de la milicia, un grupo de aspecto ruin, liderado por Claus "Buey" Jaeger, un pariente del elector de esta zona, Demitri Jaeger, un señor de escaso poder que para prestar ayuda a uno de los pretendientes imperiales, se había aliado con el señor de Sylvania al este y con los otilianos de Talabecland al norte.

Al anochecer llegué a las Torres Ruinosas. Sus tres figuras parecían dedos esqueléticos en la distancia. Cuando me acercaba, algo se movió en su interior. Apreté el icono de Sigmar contra mi pecho y avancé pistola en mano. Me agazapé en las ruinas y descubrí una figura que parecía la de un hombre, pero

con la cabeza y las patas delanteras de un toro. Acababa de disparar a la bestia en la cabeza cuando apareció otra de entre las sombras. Rugió de dolor y me miró con una rabia infinita. Como no tenía tiempo para recargar, lancé mi icono sobre ella como si se tratara de un martillo arrojadizo. El icono le cayó encima, quemando la piel de la criatura. No dudé un instante y la ensarté con mi sable.

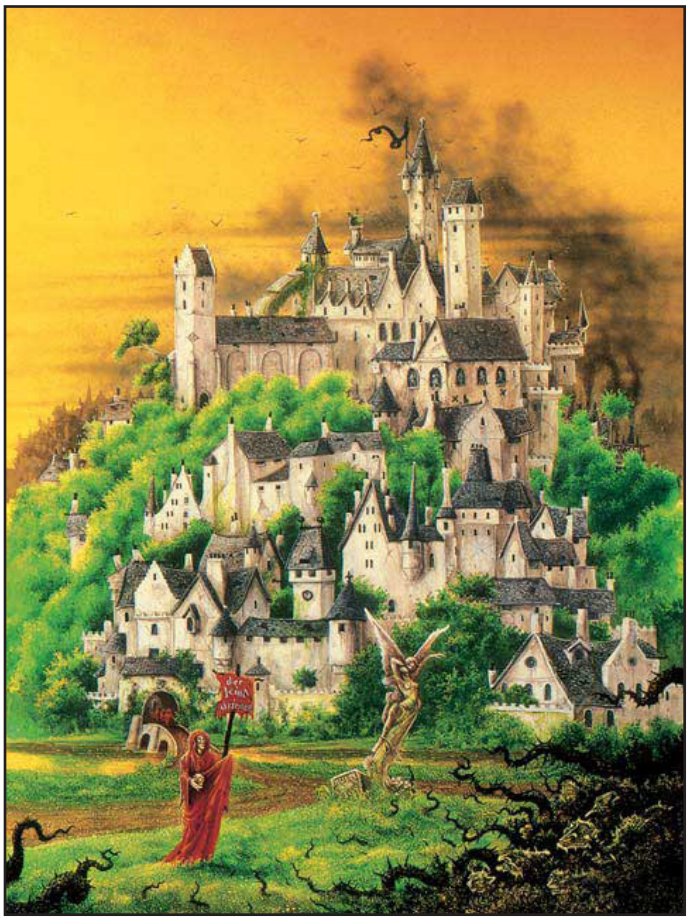
Estas criaturas fueron hombres en el pasado. Encontré unas ropas harapientas, rasgadas por la fuerza del Caos. Rodeé las torres en busca de pistas. Había un círculo dibujado con sangre y una colección de huesos en su interior. Seguían algún tipo de método adivinatorio burdo, una herramienta de los sabios de la aldea. Pero como todas las herramientas del enemigo, se había vuelto contra su portador. Los huesos del sabio estaban roídos y con tiras de carne colgando. Lo quemé todo para destruir y santificar la tierra sobre la que había estado el círculo.

Día cinco

El tiempo que había pasado en las Torres Ruinosas había sido infructuoso. Fuera cuál fuera el mal que aquejaba las mentes de los aldeanos de Kraghaben, no la había visto manifestarse. Cuando abandoné el lugar, estaba cansado y me ardía la piel en el lugar en el que llevara antes el icono.

Decidí seguir por el río. Si mi presa se encaminaba hacia el este, hacia las montañas, podía intentar robar un bote, sortear a la patrulla del río y seguir el cauce río abajo.

Pero Sigmar estaba conmigo. Encontré un pequeño puerto con un transbordador y compré un pasaje para recorrer el Stir. El capitán del transbordador era un hombre desdentado



y sencillo. Me contó que normalmente llevaba a cazadores furtivos río abajo, después de que hubiesen cruzado la frontera ilegalmente, evitando la guardia que vigilaba el Gran Bosque, para transportar su caza de regreso a la provincia. Además los cazadores furtivos le decían que a cambio de hacer la vista gorda, le ofrecían una porción de lo que llevaban. Al ver el icono de Sigmar alrededor de mi cuello y la pistola en mi cinto no dijo nada. Le expliqué que estaba buscando a otra presa, un siervo demoníaco y que se quedaría tuerto si hablaba de ello con alguien. El resto del viaje transcurrió en silencio así que me dediqué a observar desde la proa.

Llegamos a Wurtbad bien entrada la tarde y el rastro ahora era muy débil.

Una de las principales ciudades de Stirland, Wurtbad parecía más bien un pueblo grande que una ciudad establecida. En ella podían contemplarse todos los signos de una cultura atrasada. Hombres y mujeres sabios vendían amuletos contra el mal de ojo, aunque dudé de tener antorchas suficientes para redimirlos a todos. No había templos de gran importancia, solo pequeñas santuarios consagrados a Taal, el río dios, en lugar de venerar a Sigmar, otro síntoma de la enfermedad que sufren sus habitantes. Abundaban los halflings, debido a la proximidad de Stirland al territorio de la Asamblea. Empecé a pensar que debía regresar a Wurtbad cuando acabase mi misión con un regimiento de caballeros pantera y purgar a estos paganos de una vez por todas.

Me alojé en la posada Barbecho donde me contaron que habían sido vistos unos hombres extraños en la festividad del Cuervo, una fiesta típica de esta zona, que tuvo lugar hace tres noches

en el Círculo de Piedra, un cementerio rural en la frontera de Sylvania al este. Pero no pude disponer de más noticias al respecto. El hombre que les había visto había muerto de miedo después de contarle la historia a un guardia de caminos que patrullaba la zona. No había visto nada más y el rastro de Gant volvía a desvanecerse una vez más.

Día seis

A la mañana siguiente pretendía dirigirme a la festividad del cuervo cuando un grupo de tiradores que practicaba en la plaza de la ciudad llamó mi atención. La multitud que les observaba estaba cansada y asustada; aquello parecía más una práctica en caso de invasión que un deporte.

Fue allí donde volví a encontrar el rastro de mi contrincante. Cuando llegué iba a tener lugar un aborcamiento público a tan solo unos metros de donde practicaban los tiradores. Un enorme cuervo que descansaba sobre la horca me miraba de forma sospechosa y graznaba. Al principio sospeché que se trataba de un familiar de Gant. El pájaro desapareció volando, seguramente para avisar a su maestro así que pregunté al guarda que había supervisado el proceso. Descubrí que el sospechoso había sido condenado por los delitos de brujería y nigromancia. Pedí interrogarle inmediatamente y se detuvo el aborcamiento. Distinguí una mirada de alivio en su rostro ante el aparente indulto que después se convirtió en terror cuando me vió. Aquella era una buena señal; el miedo es una herramienta a la que siempre le saco el máximo partido.

Me costó mucho y tuve que echar mano de mis últimas tenazas, pero el condenado al final confesó. Gant estaba en Wurtbad . Me apresuré a salir de la celda donde le había interrogado. Mientras lo hacía, el guardia apareció con una soga nueva. Le informé que no habría ejecuciones aquel día ya que el prisionero había muerto debido a mis atenciones.

Día siete

Sabía que mi presa no andaba muy lejos. Para poder seguir el rastro de Gant por el río Stir, me las arreglé para procurarme un pasaje a bordo de otro barco. Estaba seguro de que su intención era dirigirse a Sylvania para poder desaparecer en sus lóbregas sombras. Viajé con la patrulla del río Stir. La patrulla la componen hombres severos, bien entrenados y disciplinados, a diferencia de los paletos, cazadores furtivos y sabios que componen el resto de la población de esta zona. Durante el viaje nos encontramos con los piratas del río corriente abajo pero conseguimos deshacernos de ellos con la rapidez y precisión de nuestros arcos. Una torre de vigilancia próxima tenía encendió la almenara y sus arqueros se aprestaron a disparar sobre los piratas que habían sobrevivido. Después de todo quizás fuera mérito de su provincia.

Al caer la noche le encontré. Divisé un bote en la distancia y mis sentidos me avisaron que se trataba de Gant. Su barco se deslizaba silenciosamente por las aguas del Stir. Pensé que debía haber encantado las aguas del río mediante algún oscuro ritual y de este modo había logrado eludir a la patrulla del río. Había un cuervo a popa que empezó a graznar cuando avanzamos. Vi una figura confusa, tan solo una silueta en la sombra. Se revolvió y de repente nos envolvió la niebla. Los mercenarios llevaron el bote a la orilla del río. A continuación, desembarcaron, dejándome que continuase la persecución de mi presa en solitario. Lo hice de buen grado y me mantuve firme sobre la cubierta sosteniendo el icono de Sigmar. Este resplandeció con el destello de una luz interna y dispersó la niebla. Vi el barco de nuevo, aunque ahora estaba muy lejos y ya había atravesado la frontera de Sylvania donde, inexplicablemente, desapareció de mi vista.

Me acerco a la frontera mientras escribo estas líneas. Se hará un estudio a mi regreso y quiero asegurarme de documentar m i s pensamientos y de tener la mente despierta cuando me enfrente a Gant por última vez.

Extracto del diario de Hermann Von Steiner, cazador de brujas.

Como librar batallas en La Provincia de Stirland

Como muchas de las provincias del Imperio situadas lejos de las grandes ciudades estado como Altdorf y Middenheim, Stirland es rural y atrasada. Los habitantes de Stirland son granjeros, cazadores furtivos, sabios y otras profesiones relacionadas con la tierra. También hay una gran comunidad de halflings, debido a la proximidad de Stirland al territorio de la Asamblea.

Stirland es una tierra pobre, un hecho indiscutible que exaspera e irrita a sus orgullosos habitantes, sobre todo siendo vecinos de Talabecland y Averland. En Stirland no hay ciudades que quepa mencionar, únicamente Wurtbad, la única ciudad de relevancia. Estas circunstancias favorecen que los stirlandeses sean tan temerarios, con una impaciencia por demostrar su valía frente a sus homólogos más ricos.

Uno de los vecinos principales de Stirland es la oscura y encantada provincia de Sylvania. En la época de los tres emperadores, Sylvania era todavía un estado por derecho propio y disponía de un poderoso pretendiente al trono. Persistían los rumores de que en el interior de sus fronteras se producían actos oscuros vivían criaturas horribles que sembraban el miedo y la sospecha entre los habitantes de Stirland. Sus habitantes temían a las criaturas que cruzaban la frontera por la noche, unos hombres diabólicos que se ocultaban bajo la capa de las sombras, eludiendo la vigilancia de la patrulla del río para atacar sus pueblos y ciudades. Al parecer muchos hombres han enloquecido sin razón alguna, existen cultos oscuros de carácter diabólico en parajes salvajes y oscuros. Han desaparecido niños de sus camas y nunca se les ha vuelto a ver. Debido a esta reputación, los sirvientes de Sigmar se acercan como polillas atraídas a una llama y las tierras rurales de Stirland son a menudo visitadas por cazadores de brujas y sacerdotes guerreros. Todos estos sucesos llamaron la

atención del conde de Stirland, Demitri Jaeger, que vigilaba sus fronteras astutamente, dispuesto a defenderla de la agitación causada por la amenaza diabólica.

Uno de los pocos tesoros de Stirland es el gran río Stir que recorre su frontera. Además de proporcionar una defensa natural frente a los enemigos del norte en Talabecland, es un importante paso para los transbordadores. Sin embargo, este río también alcanza la ciudad maldita de Mordheim y, mientras

sus aguas son profundas y lentas, la plaga y otras cosas peores acechan en sus orillas.

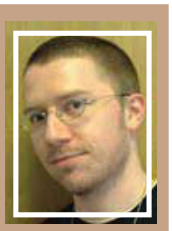
Las batallas en Stirland son similares a las de la mayoría de provincias del Imperio. Las tierras de Stirland son llanas, silvestres y rurales. Hay algunas colinas de poca altura y muchos asentamientos modestos, pequeñas aldeas, pueblos de aspecto desaliñado y casuchas aisladas. También hay muchos edificios en ruinas. Entre ellos cabe menciones las Torres Ruinosas, un lugar célebre por sus historias oscuras, pero de cuya leyenda hablaremos en otro capítulo. Como sus habitantes son pobres, suelen sucumbir a la plaga o alguna otra enfermedad y suelen ser enterrados lejos de las ciudades y aldeas, para evitar que su corrupción regrese y por esta razón el campo está poblado de montones de toscas piedras.

Los ríos Aver y Stir tienen afluentes que conducen a la provincia y que pueden vadearse por algunos primitivos puentes. A lo largo del río Stir pueden encontrarse firmes torres de vigilancia, con guarniciones de la patrulla del río, la única fuerza militar de la zona. El ejército de Stirland se componen básicamente de levas locales y de milicia.

Las batallas en Stirland se libran igual que las situadas en Mordheim, aunque en este caso la escenografía debe incluir llanuras estériles, colinas, ríos, aldeas y ruinas aisladas, en lugar del paisaje devastado que caracteriza a Mordheim. El libro de El Imperio en Llamas cuenta con algunos escenarios y reglas ideales para representar escenarios en Stirland.

Bandas de Stirland

Los mercenarios de Stirland proceden básicamente de la patrulla del río. Aunque la provincia no es tan próspera como otras, sus mercenarios suelen disponer de las mismas armas y armaduras que el resto de los de su profesión. Los colores habituales de Stirland son el verde y el amarillo y los motivos tradicionales más populares son el cráneo coronado, el águila y la espada. Los guerreros de Stirland aunque escasos, están bien entrenados y son disciplinados, por lo que las bandas de Stirland se consideran exactamente igual que las de Reikland. Su patrulla del río cuenta con arqueros excelentes y sus tiradores suman +1 a su habilidad de proyectiles, y la valentía temeraria de sus líderes es un ejemplo a seguir por todos los guerreros de su banda; los guerreros pueden utilizar el atributo de Liderazgo de su capitán a una distancia de hasta 30 cm. El resto de la banda suele estar compuesta por tropas de milicia, armadas y equipadas igual que otras bandas de poco poder adquisitivo, es decir con armaduras destartaladas y armas antiguas.

Autor	***Nick ha escrito sobre Mordheim desde los primeros días de la revista Town Cryer. Desde entonces se ha unido a White Dwarf y acaba de publicar una serie de artículos sobre la Cervecería de Bugman.*** 
Más información	***La próxima serie de publicaciones de Mordheim será una nueva banda de humanos, que saldrá en junio. Mientras tanto, la línea actual de Mordheim está disponible en Games Workshop***
Traductor	***Hernán "Moska" García***

Escenario 1: Vigilen el rio

En las vías fluviales de Stirland abunda la piratería, el contrabando y otros negocios de naturaleza bastante turbia. Los mercenarios suelen ser contratados para proteger alguna de las torres de vigilancia que abundan en la orilla del río Stir, y para que vigilen a todo los imprudentes que intenten cruzar hacia Stirland.

Una de las bandas ha sido reclutada por un burgomaestre local para que vigile una de las zonas de cruce del río Stir. Otra banda, cargada con un botín, intenta cruzar a escondidas el río.

Terreno

El río debe tener una anchura de 15 cm y cruza el tablero de este a oeste, con una longitud de 45 cm desde el borde norte del tablero. Hay un puente que lo atraviesa por la mitad. Debes situar una torre vigía o un elemento de escenografía similar a una distancia de 8 cm de la orilla norte donde se encuentra el puente. Los jugadores colocarán por turnos el resto de la escenografía, que puede consistir en árboles, muros bajos y algún otro elemento adecuado al terreno, aunque la torre debería ser el único elemento de bastante altura. La batalla tiene lugar en un área de aproximadamente 100 cm x 100 cm.

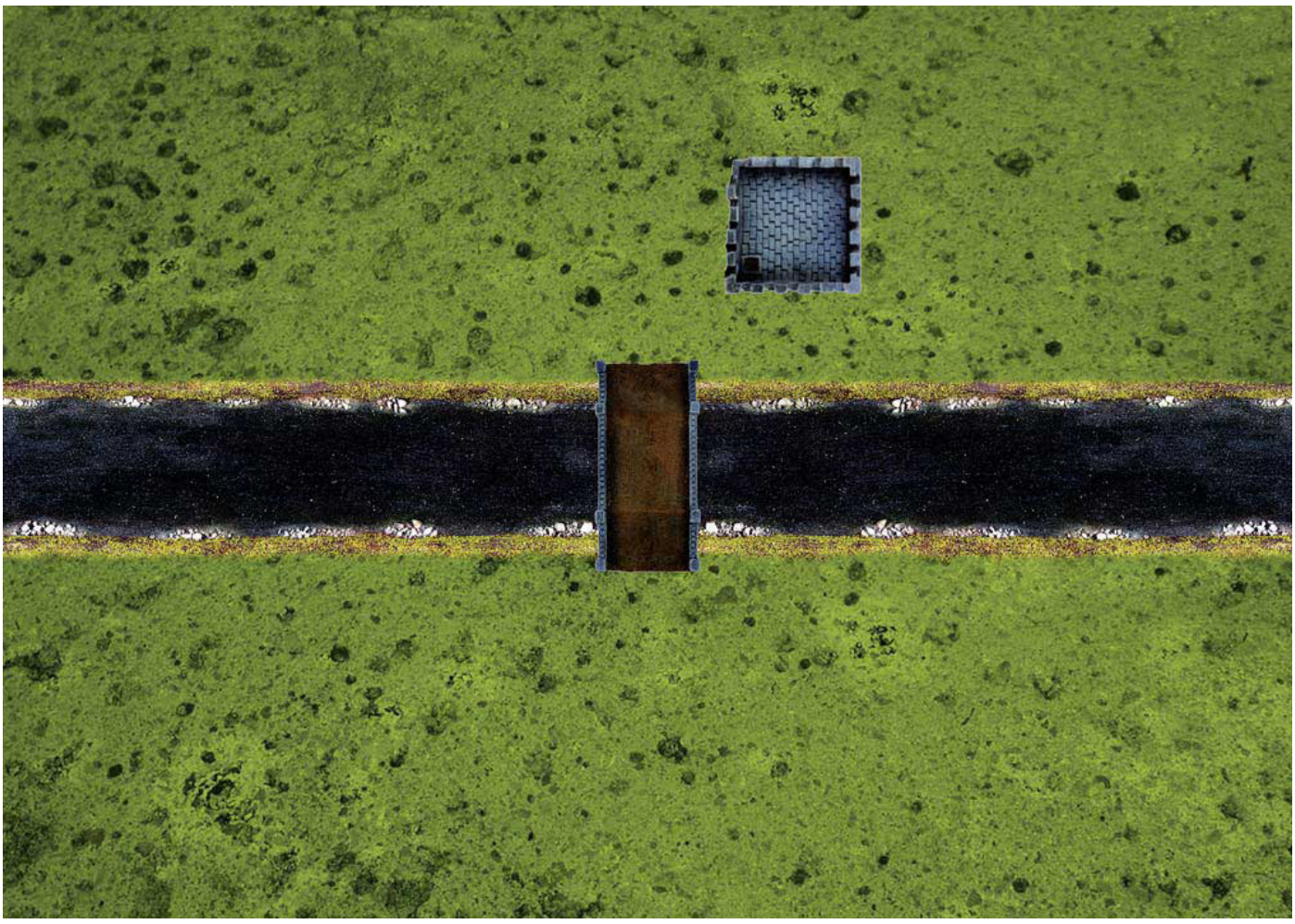
Despliegue

Ambos jugadores tiran 1D6. El jugador que obtenga el resultado más alto decide entre ser el atacante o el defensor, a menos que una de las bandas sea abiertamente "del mal", caso de los Poseídos, Skavens, No Muertos, etc. Este tipo de banda será siempre la atacante en este escenario. En caso de que ambos jugadores dispongan de bandas del mal efectuarán la tirada normalmente, aunque el escenario deberá adecuarse narrativamente a esta situación (por ejemplo que una de las bandas haya destruido a la guarnición de la torre).

El defensor despliega a su banda a una distancia de hasta 45 cm del borde norte del tablero. Si quiere, el jugador puede desplegar a toda a banda en la torre de vigilancia. A continuación, el atacante despliega a su banda a una distancia máxima de 20 cm del borde sur del tablero (frente a la posición ocupada por el defensor).

Reglas especiales

Ataque nocturno: el atacante decide efectuar su ataque aprovechando la oscuridad de la noche, por lo que la visión de las miniaturas se reduce 2D6x 8 cm. Esta tirada ha de efectuarla cada miniatura individualmente cuando intente cargar, disparar



o lanzar un hechizo al enemigo. Una miniatura que esté fuera del campo de visión de otra se considera oculta y no puede considerarse objetivo. Una miniatura equipada con una lámpara o antorcha puede multiplicar la distancia a 2D6 x 12 cm. La torre de vigilancia se considera una lámpara u antorcha a este efecto. Una miniatura que esté a una distancia de hasta 8 cm de una lámpara es divisada automáticamente, independientemente de la distancia.

Deber de centinela: inicialmente, los defensores no son conscientes de la presencia del atacante. Solo pueden mover 3D6cm en cada turno, hasta que uno de los atacantes sea divisado o cuando uno de los defensores resulte impactado por un disparo, por un hechizo o sea cargado en combate. Hasta que esto ocurra, cada jugador debe tirar 1D6 por cada miniatura de la banda del defensor. El jugador que consiga el resultado más alto podrá mover a la miniatura durante ese turno hasta la distancia máxima de su movimiento, aunque si a miniatura es movida por el jugador atacante, no podrá dirigirla fuera del tablero o hacia el río. Si el resultado de la tirada es un empate, el defensor podrá mover a su miniatura. Mientras la miniatura esté sujeta al deber de centinela, el defensor no podrá disparar o lanzar hechizos. Tan pronto como el atacante sea divisado, todas las miniaturas de la banda defensora podrán moverse y luchar normalmente.

El río: el río está sujeto a las reglas descritas en la página 14 del suplemento El Imperio en Llamas. Se considera un río profundo y la corriente va de este a oeste.

Inicio de la partida

El atacante mueve en primer lugar.

Final de la Partida

La partida termina cuando una de las bandas no supere un chequeo de retirada, perdiendo el escenario. La partida terminará automáticamente si el atacante consigue que un 25% o más de las miniaturas de su banda abandonen el tablero por el lado norte (los animales no cuentan para este propósito). Recuerda que como el defensor está en una posición fortificada, solo tendrá que efectuar un chequeo de retirada cuando el 50% de su banda haya quedado fuera de combate.

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.

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

+1 Por escapar: cualquier héroe o grupo de secuaces que logre escapar por el borde norte del tablero, gana +1 punto de experiencia.

Coronas de oro

Si el defensor gana la partida, obtiene 1D6x 20 coronas de oro, además de +5 coronas de oro por cada enemigo que haya dejado *fuera de combate*.

Escenario 2: ¡Apresen al Hereje!

Las provincias rurales del Imperio, como Stirland, sirven de guarida a brujos, nigromantes y otras criaturas horribles. Con demasiada facilidad, en las regiones apartadas y agrestes del Imperio se llevan a cabo oscuras acciones que pasan totalmente desapercibidas y sin respuesta. De todas formas, son perseguidos por hombres con gran valor y habilidad con el acero. Son hombres que no permanecerían sentados tranquilamente mientras el mal se extiende...

Una banda ha sido reclutada para ayudar a un cazador de brujas que ha rastreado la pista de un vil brujo bastante conocido en la zona. Sin embargo, el brujo cuenta con algunos aliados así que su captura no va a resultar tan fácil como parecía a primera vista...

Terreno

En el centro del tablero hay una torre en ruinas que representa la guarida del brujo y el lugar al que se dirige el cazador de brujas y sus aliados. Aparte de este elemento de escenografía, los jugadores por turnos situarán un elemento de escenografía. Este puede consistir en una afloración rocosa, maleza o cualquier otro que sirva para representar el terreno agreste de las afueras de un pueblo o aldea. La batalla ha de librarse en un área de 100 cm x 100 cm.

Despliegue

Cada jugador tira 1D6. El jugador que obtenga el resultado más alto puede elegir si mueve a la banda del cazador de brujas o a del brujo. Si una de las bandas es abiertamente del mal (consulta el escenario previo), automáticamente luchará por el brujo y, si una banda es abiertamente del bien (caso de los cazadores de brujas, enanos, etc), excepto de las hermanas de Sigmar, lucharán del lado del cazador de brujas. Recuerda que si quieres incluir a una banda de hermanas de Sigmar en este escenario, lucharán del lado del brujo, ya que han sido engañadas y creen que el brujo es un hechicero errante que ha sido acusado falsamente (circunstancia con la que están muy familiarizadas).

El brujo y hasta un máximo de 4 componentes de la banda que le protege, se despliegan en primer lugar en el interior de la torre en ruinas o a una distancia de hasta 8 cm de la misma.

El cazador de brujas y su banda aliada se despliegan a una distancia de hasta 20 cm de cualquiera de los bordes del tablero.

Reglas especiales

Cazador de brujas: el cazador de brujas se considera un capitán de cazadores de brujas. Puede usar su atributo de Liderazgo junto al del líder de la banda para los chequeos de liderazgo que deba efectuar la banda aliada. El cazador de brujas dispone de: +1 Herida, +1 Ataque y +1 Liderazgo. Lleva una armadura ligera y está equipado con una espada, una lámpara, un antorcha (consulta la página 16 del suplemento El Imperio en Llamas) y una ristra de pistolas. Además, cuenta con las habilidades siguientes: temible, curtido y cuenta con una reliquia sagrada y tres frasquitos de agua bendita.

Brujo: el brujo se considera una espada de alquiler y dispone de +1 Herida y +1 al Liderazgo. Está equipado con una espada, un báculo, un tomo de magia y veneno del loto negro (con el que ha impregnado la hoja de su espada). Tiene la habilidad de Hechicería y conoce tres hechizos de la lista de magia menor: Fuegos de U´Zhul, Horror de Aramar y Flechas Plateadas de Arha.

¡Ha caído en la trampa!: el brujo sabe que el cazador de brujas está tras su pista, por lo que le ha tendido una trampa. A partir del segundo turno, tira 1D6 al inicio de cada uno de los turnos de la banda del brujo. Con un resultado de 4+ el resto de la banda que le protege puede aparecer por cualquier borde del tablero. Las miniaturas pueden moverse normalmente en el tablero, pero no podrán cargar durante ese turno. En el tercer turno, los refuerzos aparecen con un resultado de 3+, en el cuarto turno con un resultado de 2+ y en el quinto turno entran automáticamente.

Chequeos de retirada: como es el cazador de brujas el que dirige a la banda, si el cazador de brujas queda fuera de combate, la banda deberá efectuar un chequeo de retirada, independientemente de las bajas. Esta regla se aplica además de los chequeos de retirada habituales.

La banda del brujo está acorralada en la torre por lo que tendrá que efectuar chequeos de retirada cuando el 50% de la misma haya quedado fuera de combate.

Inicio de la partida

Cada jugador tira 1D6. El jugador que obtenga el resultado más alto decide si mueve en primer o segundo lugar.

Final de la Partida

La partida termina cuando una de las bandas no supere un chequeo de retirada. La partida también se dará por finalizada si el brujo queda fuera de combate, obteniendo la victoria la banda del cazador de brujas.

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.

+1 por Enemigo Fuera de Combate: cualquier héroe gana +1 punto de experiencia por cada enemigo que quede fuera de combate (también cuenta en el caso de los escoltas).

Coronas de oro

Si la banda del cazador de brujas gana la partida, obtiene 1D6x 15 coronas de oro, además de +1D3 frasquitos de agua bendita.

Si la banda del brujo gana la partida, prepara 1D3 dosis de cualquier veneno o droga que elija.