



Escenario: La Turba Enfurecida



El año después de la caída del cometa que asoló la hedonista ciudad de Mordheim, el Imperio se convirtió en un lugar mucho más oscuro. En los amplios parajes vírgenes del Imperio, los campesinos luchaban denodadamente contra los elementos y trataban de obtener cosechas del árido suelo, aunque circulaban terribles rumores sobre aquellos lugares. Los campesinos y granjeros del Imperio son una especie un tanto curiosa y, en cierta manera, son bastante primitivos comparados con los habitantes de una ciudad, relativamente más sofisticados. Son muy supersticiosos, celosos practicantes del culto a Sigmar, Ulric y Taal (a los que piden buenas cosechas, fertilidad y protección de los horrores de la oscuridad). También se dice que rinden culto a dioses del pasado, largo tiempo olvidados por los habitantes de las ciudades.

Los campesinos son bruscos, de poca educación, pero muy buenos trabajadores y disponen de muy poco tiempo para los extraños, especialmente para los de las grandes ciudades, a los que consideran blandos y débiles. Sus vidas son cortas y frustradas y cuando alcanzan la edad madura suelen estar bastante deteriorados por haber llevado una existencia tan dura. A pesar de todo, los campesinos son excepcionalmente valientes (hasta el punto de la locura) y comparten un increíble sentimiento de comunidad. Recelan de todo lo extraño y por este

motivo tratan a los viajeros con una sorprendente hostilidad.

¡El infortunio debería sobrevenir al que intente practicar una incursión o robar a estas extrañas gentes!

Elementos De Escenografía

Cada jugador coloca por turno un elemento de escenografía, ya sea un grupo de arbustos, unos muros, una colina, una sección de río, de pantano o de bosque u algún otro objeto similar. Deberías situar 1D3+1 edificios en el centro del tablero para que representen la alquería. La batalla debe librarse en un área aproximada de 120 centímetros cuadrados.

Despliegue

Ambos jugadores tiran 1D6 y quien obtenga el resultado mayor decide qué banda despliega en primer lugar. Esta banda despliega a 8" o menos del borde del tablero que el jugador elija. El oponente (u oponentes si es una partida multijugador) despliega en el borde opuesto, a 8" o menos del borde del tablero.

REGLAS ESPECIALES

Edificios: en este escenario deben usarse las reglas



para edificio descritas para El Imperio en Llamas.

Saqueo de edificio: un héroe que pase todo un turno en el interior de un edificio no haciendo otra cosa que no sea agenciarse todo lo que encuentre contará como que ha saqueado el edificio y, de paso, podrá obtener puntos de experiencia. Un héroe no puede saquear un edificio si se encuentra trabado en combate con otra miniatura o si el edificio está ocupado. Un edificio solo puede saquearse una vez.

Turba enfurecida: tan pronto como el guerrero de una banda se aproxime a 8" de un edificio, has de situar 1D3+1 campesinos enfurecidos en el exterior del edificio. La turba enfurecida mueve sus miniaturas en su propio turno, cuando todas las bandas participantes han movido. Has de considerar cada turba enfurecida como si se tratase de un grupo de secuaces. Al inicio de su turno, la turba enfurecida cargará automáticamente contra cualquier guerrero que se encuentre dentro de su distancia de carga. Si no hay guerreros dentro de la distancia de carga, la turba enfurecida moverá de manera que esté siempre a una distancia de 6" o menos del edificio (por ejemplo, podría darse el caso de que, debido a una carga anterior, se hubiesen apartado más de 6" del edificio).

Los componentes de la turba enfurecida comparten el mismo perfil de atributos:

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	2	2	3	3	1	2	1	6

Armas/Armadura: los componentes de la turba van armados con todo tipo de herramientas de granjero, armas artesanas y antorchas encendidas. A efectos de juego, se considera que cada miniatura va armada con un garrote y una antorcha. No llevan armaduras.

Fanáticos: como los granjeros defienden sus hogares, están sujetos a una furia inhumana y, por tanto, superan automáticamente todos los chequeos de liderazgo que deban efectuar.

Final de la Partida

La partida termina cuando todas las bandas excepto una se hayan retirado.

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 saqueo de edificio:** si un héroe saquea un edificio recibe +1 punto de experiencia adicional.

