



# La liga de Ostermark

Por Nicodemus Kyme

Más allá de las ciudades crecientes del Imperio se encuentra la provincia de Ostermark. Situada en la frontera más al este del Imperio, Ostermark está tan alejada geográficamente del epicentro urbano del Imperio como lo está mentalmente. Se trata de una de las mayores provincias imperiales y es una tierra en la que predominan los campos ondulados y las llanuras baldías, el paradigma de las llanuras salvajes donde el espíritu de la ciudad es un alienígena y un intruso inesperado.

Es una tierra rural y sus habitantes poseen un modo de pensar bastante solitario e independiente. Ostermark está llena de comunidades muy extendidas, principalmente compuestas de granjas aisladas y pequeñas aldeas cerradas, por lo que no comparte la cultura cosmopolita de muchas de las provincias vecinas.

Ostermark es una tierra vasta y extensa aunque esencialmente llana, dominada por campos y zonas de pasto, ocasionalmente interrumpidas al Este por alguna colina de poca altura u afloramiento rocoso, meros precursores de las enormes montañas que se levantan más allá. Estos campos suelen estar delimitados por arbustos naturales y muros de piedra que sirven para delimitar el alcance de las tierras de un granjero y el comienzo de las siguientes. Los bordes de sus campos los marcan los Grandes Bosques, que forman una barrera natural entre Ostermark y Talabecland, su principal estado vecino, donde se encuentra la ciudad de Talabheim. Este paisaje bajo y árido es el ideal para el asentamiento de comunidades granjeras. Sus tierras son fértiles y gozan de frecuentes lluvias y veranos calurosos. El suelo de Ostermark es adecuado para la agricultura (la principal actividad comercial) y los miles de granjeros que habitan en estas tierras comercian con el excedente de sus cosechas en las dos ciudades principales de Ostermark: Bechafen y Badenhof. Las carreteras de Ostermark son construcciones rudimentarias, a menudo llenas de sucias vías que sirven de paso a las carretas de los granjeros, carros y viajeros a pie. Son caminos marcados por las pisadas distinguibles a kilómetros si hace buen día y normalmente no suele haber un alma en ellos dada la naturaleza aislada de la población de Ostermark.

## En el año 1999 de Nuestro Señor Sigmar...

Sin un emperador que reclame el trono, el Imperio es una tierra en desorden y sus gentes viven en un estado de anarquía, aspecto en el que destacan los habitantes de Ostermark. Cuando el gran cometa de doble cola azotó su ciudad capital, Mordheim, reduciéndola a ruinas, la provincia se convirtió en una tierra sin ley, plagada de forajidos y bandidos. El conde elector Steinhardt murió junto al resto de su estirpe en los sucesos cataclísmicos que siguieron; desde entonces, el nombre de la familia Steinhardt es tan solo una mera anotación en los anales de historia. Sin un gobierno central que restaurase el orden, las granjas ardieron, las cosechas fueron destruidas y el hambre se apoderó de las masas desesperadas sin mostrar señal de piedad alguna. Donde una vez los cielos fueron azules y los pájaros saludaron cada

## La Hondonada de la Muerte

Al sur de Bechafen hay una llanura amplia denominada la Hondonada de la Muerte. Allí hay una curiosa y desconcertante calma, ya que se trata de un lugar que transmite un mal presentimiento. Una niebla perpetua recorre las tierras descuidadas de la Hondonada de la Muerte y numerosos riscos emergen de la espesa y vaporosa neblina como si de dientes rotos se tratasen. La desgracia cae sobre el viajero que se pierde allí; los hombres enloquecen mientras el silencio y la niebla los envuelve y pierden el sentido de la orientación, que se evapora en la vasta extensión de la nada. Se dice que allí vagan las almas de los que murieron en la Hondonada y sus espíritus reclaman más almas y sus aullidos de angustia y amargura se convierten en un coro de terror a medianoche. Solo un viajero valeroso o demente se aventura a atravesar estas tierras y vive para contarlo...

mañana, ahora solo hay humo y gritos de los moribundos que azotan este lugar antes idílico.

Los mercenarios vagan en bandas por encima de las ruinas para llevarse lo que quieren, pues no hay nadie lo suficientemente valiente o poderoso para desafiarlos. Son tiempos oscuros y difíciles para los habitantes de Ostermark, que se han visto obligados a tomar las armas para hacer frente a los múltiples enemigos: las tribus de belicosos Orcos y Goblins de las Montañas del Fin del Mundo, los Hombres Bestia del Bosque de las Sombras y los enemigos interiores que saquean la tierra hasta que tan solo quede cubierta por un campo de cenizas.

Las antiguas carreteras ya no son seguras para los aldeanos que se dirigen a Bechafen o Badenhof con la esperanza de vender sus cosechas en las ciudades; en realidad, no tienen mucho que ofrecer con la amenaza del hambre en su realidad cotidiana. Las ciudades rebosan de caras adustas que solo reflejan terror y desesperanza. La sombra de la que fuera su capital en el pasado les sirve de recordatorio de la ruina que infecta la tierra. Aunque todavía cabe la esperanza y algunas almas resolutas y valerosas logran sobrevivir llevando una existencia frugal en medio de las llanuras. Los campos siguen dando cosechas, el ganado sigue arando las tierras y los granjeros subsisten, aunque con miedo y una espada a mano.

Cuando el último Emperador, Sigismund, fue asesinado ante



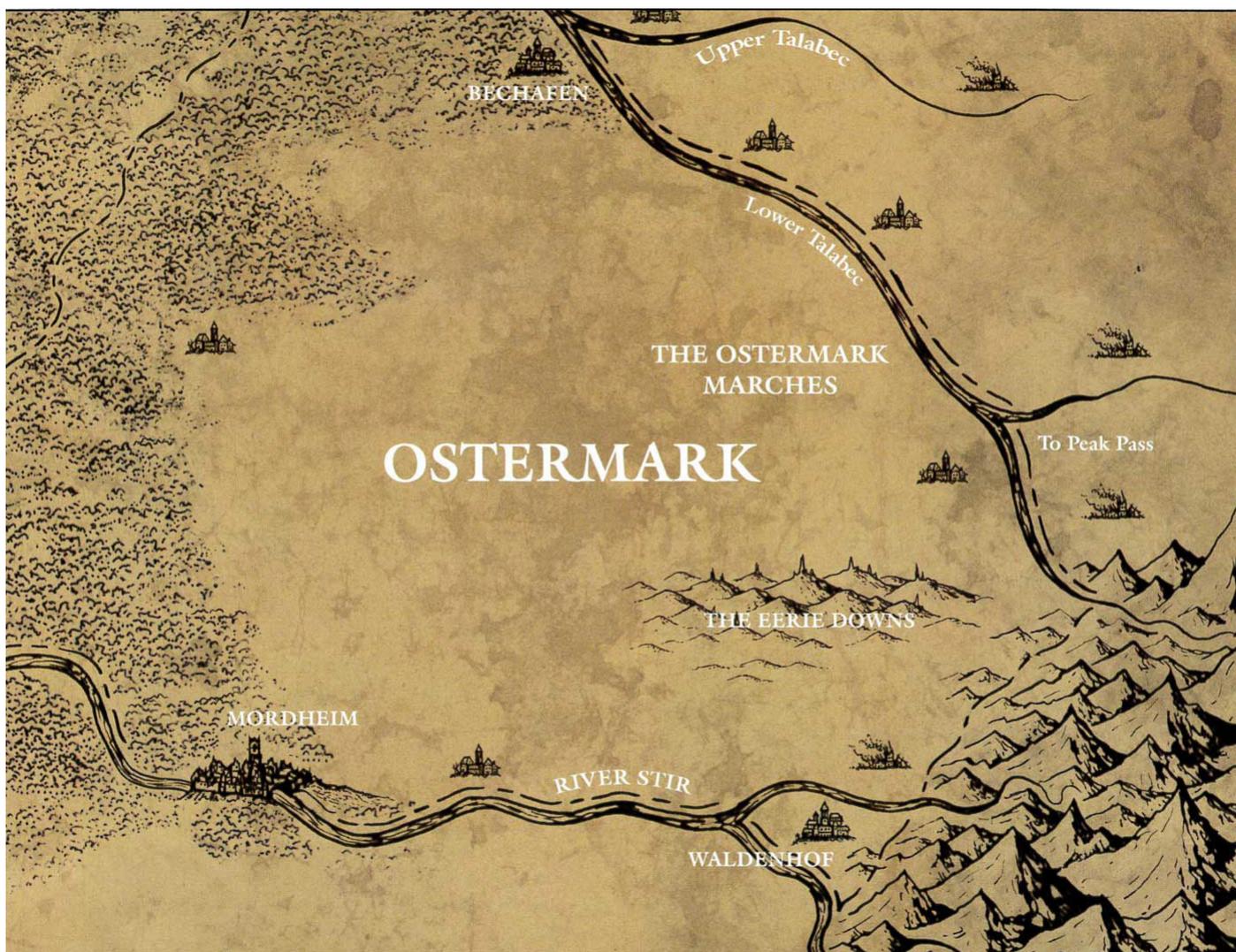
### La marca de Ostermark

Son las tierras fronterizas que forman la frontera entre Ostermark y las tierras de Kislev al norte. Esta frontera construida por el hombre está llena de torres de vigilancia de madera y en la parte superior de cada una de ellas hay una gran almenara. Estas hogueras se encienden a veces en épocas de guerra y son una señal de una inminente invasión para que los ejércitos de Ostermark se preparen para la batalla. Estas tierras fronterizas están cimentadas sobre una barrera natural, el Talabec Inferior, un afluente del río principal, el Talabec, que recorre el corazón de las tierras imperiales y es un fuerte baluarte defensivo para los enemigos que se adentran más allá de Kislev. La ciudad de Bechafen se encuentra en el interior de la Marca. Primordialmente, se trata de una ciudad militar famosa por sus herreros y armeros, que forjan armas y armaduras para el ejército de Ostermark. Debido a su proximidad a las tierras del Norte y a la omnipresente amenaza del Caos, el acero de Bechafen resulta un recurso valioso.

los muros de Altdorf y el Imperio quedó dividido en tres facciones beligerantes de posibles sucesores, Ostermark se unió a las pretensiones de los ottilanos de Talabecland, sus antiguos vecinos. Pero iba a ser una alianza infructuosa, ya que la joven emperatriz Magritta de Marienburgo, de quien muchas instituciones poderosas de Altdorf pensaban que era una simple marioneta en manos de las maquinaciones de sus mayores, se hizo con el poder. Comenzó una época de rivalidad y de conflictos civiles que acrecentaron aún más las circunstancias lamentables de los habitantes de Ostermark. Y, en una época marcada por la necesidad perentoria de una estabilidad y una ley en el Imperio, las fuerzas oscuras buscaron destruirlo desde fuera y desde dentro.

### Como librar batallas en la provincia de Ostermark

Durante la época de los tres emperadores se luchaba por el gobierno del Imperio y las bandas campaban a sus anchas, saqueando aldeas, quemando casas y robando a inocentes, ya que la única ley que reconocían era la fuerza de las armas. Las





tierras que rodean a Mordheim pertenecientes a la provincia de Ostermark presenciaron numerosas pequeñas batallas entre bandas rivales, pues todas reclamaban su parte del botín, oprimiendo aún más a los desesperados habitantes. Algunos se levantaron para defender a los más débiles movidos por un sentimiento de justicia y honradez, virtudes de las que se carecen en esta época oscura, así que una desesperada lucha acaba de empezar...

Estas reglas te permiten librar batallas de Mordheim lejos de la ciudad, en las llanuras agrestes de Ostermark. Sus tierras sin ley están plagadas de tantos bandidos y forajidos que ni siquiera las criaturas de la Oscuridad que acechan en los Grandes Bosques se atreven a salir al exterior con su ambiente denso cargado de humo. Las batallas que se libren en los exteriores de Mordheim ofrecen una dinámica muy distinta a las de las calles atestadas y llenas de ruinas. Proporcionan una nueva localización para tus partidas y solo requieren el cambio de los elementos de escenografía. Las bandas se generan del mismo modo que si se tratara de partidas en la ciudad; la única diferencia es que se trata del emplazamiento rural de Ostermark. Los jugadores pueden usar los escenarios del reglamento de Mordheim, pero, en lugar de emplazarlos en un campo de batalla lleno de edificios en ruinas, torres y calles sembradas de escombros, cambia la escenografía para convertirlo en un entorno rural. Las granjas, las hileras de arbustos, las colinas bajas, los muros de piedra, las secciones de bosques y los campos son perfectos para reflejar este entorno. En vez de trepar a los pisos más altos de una posada de postas o al campanario de una torre, los guerreros trepan a árboles, cruzan arroyos y atraviesan campos repletos de cosechas. Usa las reglas básicas del reglamento de Mordheim para estos escenarios (el único



cambio visible es el de los elementos de escenografía).

Nota: la sección de El Imperio en Llamas de nuestra página web es una buena fuente de material para librar batallas en una localización rural imperial, ideal para situar batallas localizadas en los alrededores de Ostermark. Se recomienda que los jugadores usen las reglas adicionales que aparecen allí. Puedes librar batallas en Ostermark sin utilizar estas reglas, aunque añaden una nueva dimensión de detalle a las campañas, además de escenarios específicos en este emplazamiento.

### Elementos de escenografía

La mayor parte de los elementos de escenografía asociados con las partidas de Warhammer pueden usarse para representar la escenografía existente en los alrededores de Ostermark. Las colinas y bosques son dos ejemplos particularmente pertinentes, pero también puedes incluir muros, arbustos, campos, ríos y edificios pequeños del tipo de casitas, establos, molinos, etc. (elementos de escenografía habituales en una granja).

### Piedra bruja

Cuando el gran cometa de doble cola se estrelló contra la ciudad de Mordheim, el impacto fue tan brutal que los fragmentos se esparcieron en kilómetros a la redonda de la ciudad de Mordheim. Incluso en Ostermark se siguen encontrando fragmentos de piedra bruja, algunos enterrados a grandes profundidades, otros que provocan mutaciones en ríos y arroyos y algunos dispersos en colinas rocosas a la vista de cualquiera. Si las bandas libran batallas en Ostermark, pueden encontrar piedra bruja de la forma habitual. Se asume que los guerreros exploran los alrededores de la provincia en busca de ella.

### Bandas de Ostermark

Aunque son granjeros por naturaleza, los habitantes de Ostermark son buenos y resueltos guerreros, dispuestos a tomar las armas para enfrentarse al enemigo. Desde la destrucción de Mordheim, algunos de los habitantes de Ostermark han abandonado sus granjas, convertidas en ruinas, para formar sus propias bandas en un intento de recuperar lo que se les ha arrebatado y defienden sus tierras hasta las últimas consecuencias; otros simplemente buscan su parte del saqueo en un Imperio sacudido por la anarquía.

### Reglas especiales

Los habitantes de Ostermark están acostumbrados a una existencia difícil y a batallar solos en la defensa de sus granjas frente a mercenarios y otros forajidos. Sus años de aislamiento y autosuficiencia los han convertido en unos veteranos guerreros y, por esta razón, no se rinden fácilmente ni ceden un ápice aunque haya una superioridad numérica enemiga aplastante.

Las bandas de Ostermark están sujetas a las reglas de bandas de mercenarios incluidas en la página 48 del reglamento de Mordheim. Además, los ostermarkeses (héroes y secuaces) pueden repetir la tirada de liderazgo en caso de no superar los





chequeos de completamente solo y de retirada. El guerrero o la banda tendrán que aceptar el segundo resultado (sea cual sea) independientemente de si es mejor o peor. Los granjeros suelen disponer de mastines que guardan sus granjas y dan la alarma en cuanto aparece un intruso. Un capitán de una banda de Ostermark puede llevar un mastín de guerra como parte de su equipo inicial para representar a la bestia que en el pasado protegió su granja de los bandidos y otras criaturas aún peores.

### **Pintado y modelado**

Los colores que representan a Ostermark son el amarillo y el púrpura, pero los tonos suelen variar en los matices, ya que son pigmentos difíciles de producir en el Imperio. Aunque las bandas de Ostermark están compuestas en la mayoría de casos por granjeros, la banda adquiere más identidad y cohesión como grupo si lleva algún color que sirva de indicativo de su provincia

(la camisa, por ejemplo, o una banda en el brazo o en la cabeza). Como son granjeros, los ostermarkeses tienden a equiparse con armas que suelen encontrarse en granjas: hachas, horcas, arcos, etc., son buenos ejemplos de cómo puedes personalizar tu banda de Ostermark. Para que tus miniaturas tengan un aspecto rural, puedes pintarles barbas y ponerles capas para que representen las pieles de animales. Si tus guerreros pueden equiparse con escudos, los más apropiados son los de madera. Los habitantes de Ostermark no tienen el trasfondo militar estricto de los reiklandeses ni la opulencia característica de los marienburgueses, sino que son simples guerreros sin armaduras ni fraguas; los gustos son muy parecidos a los de Nuln y Altdorf y su equipo debería reflejarlo. Los motivos de la heráldica de Ostermark vienen derivados de su cultura, así que son apropiadas las cabezas de carneros y toros, junto a guadañas y espigas de trigo para reflejar su naturaleza agrícola.

## **Escenario 1: La Hondonada de la Muerte**

*La Hondonada de la Muerte es un lugar oscuro y misterioso en el que los habitantes de la Marca no suelen aventurarse, puesto que han escuchado historias sobre una niebla devoradora y voces que vierten palabras de locura en los oídos de los viajeros infortunados que se pierden en este lugar.*

Dos bandas rivales recorren las tierras de Ostermark, para saquear y robar o para castigar a quienes lo hacen. Mientras una se aproxima a la otra, con solo la árida tierra entre ellos y ninguna otra arma a la vista, una extraña niebla en poco tiempo los envuelve totalmente, haciendo imposible distinguir a amigo de enemigo. El escenario Hondonada de la Muerte es un escenario de escaramuzas, por lo que se le aplican las reglas que aparecen en la página 127 del reglamento de Mordheim con las excepciones que se indican a continuación.

### **Elementos de Escenografía**

La Hondonada de la Muerte es una extensión árida de tierra con pocas marcas de terreno o cobertura. El campo de batalla debería ser abierto y tan solo debería contar con unas cuantas colinas bajas que representen las ondulaciones del terreno, algunas rocas y quizá algún muro de piedra o arbusto.

### **Reglas Especiales**

**Niebla densa:** la visibilidad para el disparo, la carga, la magia, etc., queda reducida a una distancia de 4D6". Esta tirada ha de efectuarse al inicio del turno de cada jugador. Además, cada jugador debe tirar 1D6 antes de mover. Si el jugador obtiene un resultado de 1, debe superar un chequeo de liderazgo o se perderá en la niebla. Cualquier miniatura perdida en la niebla moverá 1D6" en una dirección aleatoria cada turno o 2D6" si está huyendo. La miniatura no puede disparar, lanzar hechizos ni cargar, pero, si choca contra un enemigo, lucharán como si se tratara de un combate cuerpo a cuerpo, aunque atacarán por orden de iniciativa. Mientras una miniatura permanezca

perdida en la niebla, pensará que el resto de sus camaradas ha desertado y tendrá que efectuar un chequeo de retirada al inicio de cada turno. Continúa efectuando la tirada de 1D6 en cada turno hasta que consigas un resultado de 6. En este caso, si la miniatura no estaba huyendo, logra orientarse y podrá mover y actuar normalmente a partir de ese momento. Recuerda que, si una miniatura del mismo bando entra en contacto con una miniatura perdida en la niebla, ambas lograrán orientarse gracias a la presencia de un camarada. Cualquier miniatura que se aleje demasiado del tablero mientras está perdida en la niebla debe eliminarse de la hoja de control de la banda. Se supone que la miniatura ha enloquecido por las voces que ha escuchado en medio de la niebla y se ha perdido para siempre.

### **Final de la Partida**

Cuando la niebla envuelve a las bandas, las dos tratan de salir de la Hondonada de la Muerte lo antes posible. Para ello, deben escapar por el borde del tablero contrario al que hayan desplegado. La partida termina cuando al menos la mitad de miniaturas de una banda hayan logrado escapar. Recuerda que ninguna de las bandas ha de efectuar chequeos de retirada durante la batalla, ya que no pueden retirarse voluntariamente; están perdidas en la Hondonada de la Muerte y solo tratan de escapar.

### **Experiencia**

**+2 Sobrevive:** cualquier héroe o grupo de secuaces que sobreviva a la batalla gana +2 puntos de experiencia.  
**+2 Jefe vencedor:** el jefe de la banda vencedora recibe +2 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.  
**+1 escapa:** cualquier héroe o grupo de secuaces que logre escapar gana +1 punto de experiencia.





## Escenario 2: Batalla por la granja



Hay muchas granjas en los alrededores de Ostermark. Los mercenarios y los bandidos se ven atraídos hacia ellas como polillas a la luz, ya que, al estar aisladas del núcleo social, son un objetivo fácil para el saqueo y el pillaje. Cuando dos bandas luchan por un mismo botín, la granja se convierte en un campo de batalla y los habitantes de la granja se ven inmersos en un momento de desesperación al encontrarse entre dos bandas enemigas que se enfrentan. Situaciones de este estilo suelen acabar de manera sangrienta, pues únicamente cuando todo haya sido destrozado y saqueado cesará la carnicería.

Dos bandas rivales han llegado a la granja al mismo tiempo con la intención de saquearla. La batalla se inicia no solo por la posesión del botín, sino porque deben contener a los desesperados granjeros que tratarán de defender su propiedad hasta el final.

### Elementos de Escenografía

Por turnos, los jugadores colocarán un elemento de escenografía. Asegúrate de que haya al menos cinco o seis edificios que formen la granja, unidos entre sí mediante vallas de madera o muros bajos de piedra. Puedes incluir una casa, graneros, establos, un cobertizo para herramientas, corrales, etc. Los edificios deben agruparse en el centro del tablero, en un área de 100 cm x 100 cm y en las secciones exteriores del campo de batalla puedes situar algún bosque pequeño o un edificio lejano.

### Bandas

Los jugadores tiran 1D6 para determinar quién desplegará primero a su banda. El jugador que obtenga el resultado más alto desplegará en primer lugar a su banda a una distancia de hasta 8" de cualquier borde del tablero y, cuando haya situado a todas sus miniaturas, el rival situará a su banda hasta 8" del borde opuesto del tablero.

### Inicio de la Partida

Cada jugador tira 1D6. El jugador que obtenga el resultado mayor decide si quiere mover en primer o segundo lugar.

### Reglas Especiales

**iFuera de mis tierras!**: los granjeros de los alrededores de Ostermark están acostumbrados a los ataques de bandidos y mercenarios y defenderán sus hogares y pertenencias mientras les quede un aliento de vida. Escondidos en el interior de sus granjas, aguardan a los saqueadores armados con rastrillos y palas. Tan pronto como una miniatura de cualquiera de las bandas entre en un radio de 2" de un edificio, se detendrá. Se efectuará una tirada de 1D3 para determinar el número de granjeros que salen a defender su hogar y sustento. Los granjeros se situarán a una distancia de hasta 2" de cualquier puerta de entrada que posea el edificio. El jugador puede entonces completar su turno

moviendo a los componentes de su banda que todavía no lo hayan hecho. Después del turno de este jugador, los granjeros tendrán un turno y lo seguirán teniendo después de cada turno de ese jugador hasta que todos estén muertos (considera a los granjeros como un jugador adicional aunque serán controlados de forma arbitraria).

Los granjeros siempre mueven hacia el enemigo más próximo (sea de la banda que sea) pero no se alejarán más de 6" del edificio de la granja del que hayan salido. Tampoco podrán cargar si el movimiento los hace alejarse más de 6" del edificio, aunque lucharán en combate cuerpo a cuerpo sin problema.

*Nota: si otro guerrero alerta a más granjeros desplegados en otro edificio, tendrán su turno a la vez que los otros granjeros que ya haya sobre el tablero (es decir, los granjeros que salgan primero sientan precedente).*

A continuación, se indica el perfil de atributos de un granjero.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	2	2	2	2	1	2	1	5

**Armas:** rastrillos, azadas o cualquier otra herramienta de granja que sirva de arma improvisada (cuentan como una lanza). Los granjeros han sufrido años de opresión y miseria, por lo que, si resultan heridos, inmediatamente quedan fuera de combate; no efectúes tiradas en la tabla de heridas por los granjeros. Los granjeros no están tan bien armados como los mercenarios, pero, como defienden sus hogares, no efectuarán chequeos de retirada y tampoco de completamente solo.

**Saqueo:** las dos bandas se han dirigido a la granja con la intención de saquearla y ninguna de las dos espera la repentina aparición de la otra, aunque tampoco se detendrán con tal de alcanzar su objetivo. Al término de cada turno en el que una miniatura de una de las bandas haya permanecido en el interior de una granja sin efectuar ninguna acción (disparo, magia, combate cuerpo a cuerpo, etc.), esta miniatura podrá saquearla. Tira 1D6 en la tabla que sigue para descubrir lo que ha encontrado:

- 1 Nada:** el edificio está vacío, ya sea por un saqueo anterior o porque no hay nada de valor.
- 2-5 Objetos de valor:** hay algunos objetos valiosos por un valor de 2D6 coronas de oro.
- 6 Piedra bruja:** la miniatura ha encontrado un fragmento de piedra bruja en el interior del edificio. Probablemente el granjero lo encontró arando en el campo.

*Nota: una miniatura no puede saquear un edificio si hay un*





*Una banda de Ostermark se acerca sigilosamente a un granjero desprevenido.*

*granjero en un radio de 6". Los edificios solo pueden saquearse una vez.*

**Fuego:** las bandas son implacables y están dispuestas a arrasar la granja cuando hayan cogido todos los objetos de valor. Los componentes de las dos bandas inician la partida con una antorcha en la mano para lanzarla al interior de un edificio una vez haya sido saqueado.

Una antorcha funciona igual que una lámpara (si alguno de los héroes posee una lámpara, puede usarla igualmente para quemar un edificio). Las miniaturas equipadas con antorcha causan miedo en todos los animales. Las antorchas se consideran como un garrote, pero se les aplica un modificador de -1 al impactar y las heridas causadas por antorcha no pueden ser regeneradas por ninguna miniatura sujeta a las reglas especiales de regeneración. La antorcha solo durará una batalla. Una miniatura puede prender fuego a un edificio en cualquier momento. Si está en el interior de un edificio (puede quemar los muebles u otros objetos), entonces se prende fuego automáticamente. También puede lanzar la antorcha desde una distancia de hasta 6" para tratar de prenderle fuego. El incendio se iniciará con un resultado de 2+ en 1D6 (un resultado de 1 indica que la antorcha rebota o que simplemente chisporrotea y se apaga). Cuando el edificio empieza a arder, tira 1D6 al inicio del turno de cada jugador (sin incluir a los granjeros que están en el tablero) para descubrir si el fuego se extiende. Suma +1 al resultado que obtengas por cada turno que el fuego lleve encendido.

- 1 Apagado:** el fuego se ha apagado solo. No efectúes más tiradas en esta tabla.
- 2-5 Las llamas se elevan:** las llamas y el humo se elevan rápidamente. Cualquier miniatura en el interior del edificio debe efectuar un chequeo de resistencia. Si no lo supera, sufre 1D3 impactos de Fuerza 2 sin posibilidad de tirada de salvación, ya que se supone que sucumbe por la inhalación del humo y las quemaduras menores. Toda miniatura que quiera entrar en el edificio debe superar un chequeo de liderazgo.
- 6 Infierno en llamas:** el edificio es pasto de las llamas. Ninguna miniatura puede entrar en el edificio y las que estén dentro del edificio sufrirán 1D3 impactos de Fuerza 3 debido a las llamas y a los escombros. Si una miniatura quiere salir del edificio, debe superar un chequeo de iniciativa o quedará atrapada en el interior.

- 7+ ¡Derrumbamiento!**: el edificio cae derrumbado y el fuego lo consume totalmente. Las miniaturas que estén en el interior del mismo (que no estén aturcidas) deben superar un chequeo de iniciativa para poder escapar (si la miniatura está derribada, está sujeta a un -1 en el atributo de Iniciativa al efectuar este chequeo). Toda miniatura que no consiga escapar es aplastada por los escombros y queda fuera de combate.

### *Final de la Partida*

La partida termina cuando una de las bandas se retire o todos los edificios hayan sido destruidos. El jugador que destruya más edificios habrá ganado la partida. Si una banda no supera su chequeo de retirada, la otra banda se adjudicará 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.
- +1 por Enemigo Fuera de Combate:** cualquier héroe gana +1 punto de experiencia por cada enemigo que deje fuera de combate (los granjeros no cuentan para este propósito, ya que están tan cansados y débiles que a duras penas pueden luchar contra un guerrero de más habilidad).
- + 1 por edificio destruido:** cualquier héroe o grupo de secuaces que encienda un fuego que conduzca a la destrucción de un edificio 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 Ostlanders 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. Ponte en contacto con tu tienda de Games Workshop más cercana o visita el sitio web para obtener más detalles.*

#### *Traductor*

*Hernán "Moska" García*

