

Territorio de la Asamblea

Trasfondo de la tierra de los Halflings, incluyendo reglas para el Ladrón Halfling. Por Mark Havenor con observaciones adicionales de Gav Thorpe.

“... ¡Y así fue como Frederick mató al horrible soberano ogro y salvó a la princesa Mariela de un destino peor que la muerte! Mientras terminaba su historia, el hombre viejo y despeinado se recostó en su asiento con una sonrisa dibujada en su cara, con la seguridad de que había llamado la atención de la audiencia, media docena de jóvenes que se agolpaban en la oscura taberna.

Su audiencia parecía menos convencida de sus palabras. “-¡Ya hemos oído bastante de esas viejas historias, anciano. Cuéntanos algo de los lugares que has visitado. No te llenaremos la jarra a cambio de esas tonterías... Queremos información!” dijo un joven con la cara picada de viruela y una desafortunada mandíbula. Su ropa era obviamente usada y solo servía para tapar su larguirucha figura. Llevaba una espada colgada del cinto de aspecto gastado y el viejo narrador dudó que el chico supiera blandirla. Indudablemente la había robado, seguramente a algún pariente.

“-Bien, joven escudero, ¿sobre qué fabulosas tierras te gustaría aprender algo?- preguntó el viejo, echando una larga mirada a su jarra de cerveza vacía. “-¿Quizás sobre las místicas tierras de la lejana Catai? ¿de los magníficos y letales desiertos de Arabia?

¿de las tormentosas islas de la asombrosa Nippon?”

Con una mirada nerviosa al resto de sus jóvenes e inexpertos compañeros, el chico del rostro picado por la viruela susurró en tono muy bajo, “-¡Háblanos de... la Asamblea!”

El viejo pareció sorprendido; no esperaba aquello. Un joven con ansias de aventuras le habría pedido que le relatase historias de lugares remotos, de tierras con las que solamente se atrevía a soñar. La mayoría de estos “aventureros” terminaban convertidos en guardas de la casa de un rechoncho mercader local, o en guardias de ciudad si cumplían una promesa particular. Pero la Asamblea... quizás estos jóvenes desventurados tenían un objetivo más práctico... y, después de todo, pretendían dirigirse hacia allí. Los que sobrevivieran, pensó el viejo.

“-Muy bien, jóvenes maestros - dijo el viejo. De su rostro había desaparecido todo rastro de la alegría precedente. “- La Asamblea. Llena mi jarra y te contaré todo lo que quieras saber de la tierra natal de los pequeños habitantes conocidos como Halflings.-”





Vision general

La Asamblea es el nombre con el que se conoce la tierra de los Halflings y está ubicada entre las provincias imperiales de Averland y Stirland. Se trata de una tierra tranquila, llena de valles fértiles que descansan entre las suaves laderas de las montañas. El clima es benigno y disponen de recursos suficientes; en el caso del agua, gracias a la proximidad del poderoso río Aver que atraviesa la provincia y cuenta con gran cantidad de afluentes y calas a lo largo de su curso. Como resultado, la Asamblea tiene unos espléndidos parajes y una tierra fértil, a pesar de la absoluta desidia de sus habitantes.

La Asamblea es el mayor asentamiento halfling del Viejo Mundo. Las tierras fueron cedidas por Ludwig el Gordo a los Halflings hace más de mil años en reconocimiento a los servicios que habían prestado al Imperio. Antes de la influencia de las artes culinarias halfling, la cocina imperial era muy mala (corre el rumor de que antes de que el Emperador contratase los servicios de un cocinero halfling, le llamaban Ludwig el delgado y el gruñón).

La tierra

La presencia del Aver proporciona agua a toda la provincia con lo que la población halfling cuenta con sistemas de irrigación y agua corriente. Con el transcurso de los años, muchos pueblos y aldeas han florecido a lo largo de su cauce. Las aldeas más grandes son Brandeberry al oeste, Leedtlon al este y Bogglewort al norte, cerca de la frontera de Stirland.

Otras localizaciones importantes de la Asamblea son el cruce del ferry de Hornsby, las ruinas de Moldberg y el Bosque de los Lamentos.

El único paso de la Asamblea por el que se puede atravesar el río Aver es el ferry de Hornsby, que se encuentra muy próximo al centro de la provincia. El cruce del ferry es el único paso en cincuenta kilómetros a la redonda (se rumorea que la familia Hornsby se ha asegurado la exclusividad del cruce sabotando cualquier intento de construcción de otro paso por algún rival). Los Hornsby son famosos por su buena disposición para cruzar el río a cualquier hora y con cualquier tiempo. Sin embargo, suelen cobrar caros sus servicios y la tarifa aumenta cuanto más tarde es y cuanto peor es el tiempo.

Las ruinas de Moldberg se encuentran al norte de Brandeberry. Esta zona perteneció antaño a un poderoso señor de una era pasada y se rumorea que su espíritu y los de sus tropas aún rondan las frías piedras que son los únicos vestigios que quedan de la fortaleza de Moldberg.

Al sudoeste de la provincia está el Bosque de los Lamentos. Aunque la mayoría de los bosques de la Asamblea son muy claros y abiertos, el Bosque de los Lamentos es una excepción. Además de ser un bosque tan denso y oscuro como un bosque del Imperio, se rumorea que está encantado. Algunos expertos en la materia afirman que la causa de tales problemas se debe a los Elfos que habitan en este bosque y no a los espíritus. En cualquier caso, los viajeros se mantienen apartados del bosque

para seguir con vida.

Por último, entre los lugares de interés cabe mencionar que en la Asamblea se encuentran algunas de las mejores posadas del imperio: los Perros Bailones, la Posada de la Cabeza del Cerdo, el Asno Sonriente y la Serpiente Escarlata. Si un viajero se adentra en la Asamblea y no visita tantas posadas como puede, está perdiendo el tiempo. Resulta difícil encontrar camas más confortables (además disponen de habitaciones acomodadas para los estándares humanos) ni manjares más suculentos en todo el Imperio.

Sociedad y Política

La Asamblea está rodeada de provincias imperiales y cuenta con la protección que le presta el Imperio, aunque esta tierra y sus habitantes son completamente autónomos. Aunque técnicamente no pueden considerarse ciudadanos imperiales, los Halflings de la Asamblea siempre han probado ser aliados incondicionales. De hecho, un destacamento halfling (denominado los Cuervos Imperiales) presta sus servicios en la milicia local y en la corte imperial como cocineros y sirvientes.

Aunque su nombre es la Tierra de la Asamblea, la mayoría de los ciudadanos imperiales la denomina simplemente como "La Asamblea" por la práctica curiosa de un gobierno basado en una asamblea popular. Todos los problemas importantes que afectan a una ciudad halfling se resuelven mediante la asamblea pública de todos sus ciudadanos (estas reuniones normalmente se celebran en el ayuntamiento o en el granero de mayor tamaño si la ciudad no tiene ayuntamiento). La mayoría de los políticos imperiales consideran estas reuniones demasiado anárquicas,





Los rufianes intentan alterar el buen funcionamiento del ferry de Horsby

pero los Halflings disfrutaban enormemente y debo decir que su método carece de las maniobras e intrigas que caracterizan a los políticos imperiales.

Cada aldea elige a un jefe, al que denominan "el mayor". Varias veces al año, los mayores se reúnen en los distritos de la Asamblea. Se trata de un acto más organizado que una asamblea de aldea, pero mantienen en común el gobierno basado en un comité. Los mayores eligen mediante votación a la presidencia de la asamblea del distrito y este individuo es el que se encarga de transmitir el voto halfling cuando llega la hora de nombrar a un nuevo emperador. Se trata de un puesto de gran importancia y el único voto del Concilio Electoral del que el Emperador no puede disponer.

La Asamblea no cuenta con una capital propia. Lo más parecido que tienen los Halflings es la actual aldea anfitriona de la Asamblea del distrito, que se determina mediante un sistema enrevesado basado en factores tan variados como el tamaño de la cosecha local, la población de la aldea (incluidos los viajeros recientes) y el número de premios que ha obtenido en las concursos imperiales de ese año.

La sociedad halfling es eminentemente patriarcal y son los hombres los que asumen la autoridad de la familia. Sin embargo, las mujeres son las que toman las decisiones y, de hecho, varios Mayores destacados han sido mujeres.

Los Habitantes

Los Halflings no son un mal pueblo, aunque tienen hábitos bastante malos. Son una raza por naturaleza indolente (un halfling prefiere estar cocinando un pastel de fruta seguido de unas copiosas jarras de cerveza que un honesto día de trabajo). A los halflings les gusta coleccionar cosas y sienten una curiosidad natural; la combinación de estos dos factores convierte a un halfling medio en un individuo bastante inclinado a "descubrir" cosas. Un viajero que se detenga en la Asamblea notará después de una larga estancia que le han desaparecido varios objetos de valor, o que ha tenido que dejar a su paso una serie de halflings muertos o malheridos.

Las ruedas de los carros (y en casos muy extremos, incluso carros enteros) desaparecen en cuestión de minutos cuando su propietario se detiene a tomar algo en una taberna halfling.

Los halflings son individuos codiciosos (aunque no tanto como los Enanos) y disfrutaban atesorando cosas. La mayoría de las viviendas halfling tienen una habitación o dos dedicadas exclusivamente a exponer sus "tesoros" (objetos que sus dueños han robado y que lo mismo son de gran valor o simples baratijas brillantes). Los halflings odian tirar cosas y ni siquiera son capaces de tirar las sobras de las comidas (pues con ellas alimentan a los perros o a los cerdos).

A primera vista la Asamblea podría parecer una tierra de hermosas colinas y campos donde reina la paz, pero una inspección más profunda pone de relieve una situación bastante diferente. Una típica aldea halfling consiste en una serie de estructuras ruinosas que necesitan una limpieza urgente; además, la mayoría de ellas están ladeadas ya que los halflings no tienen limitaciones a la hora de construir sus edificios. Los jóvenes halflings corretean entre las casas, seguidos por unos cuantos animales sucios (normalmente, perros, cerdos y gallinas). Los adultos suelen pasar el día descansando o devorando una de las muchas comidas que realizan al día. Normalmente las aldeas halflings cuentan con varios edificios suspendidos por encima de la tierra que suelen ser los hogares de las familias más humildes. Los miembros más pudientes de la comunidad halfling tienen hogares subterráneos cavados en grandes agujeros, aunque estas viviendas están igual de mal cuidadas que sus homólogos de arriba. De hecho, el espíritu descuidado de los halflings se hace mucho más patente en las casas excavadas y en más de una familia halfling se ha dado el caso de que un marido halfling ha excavado un túnel hasta la casa de los vecinos para encontrarse al otro lado a una halfling más que dispuesta...

Los halflings suelen dedicarse a la cría de ganado y al cultivo de los campos (en este sentido son muy parecidos a los humanos). Los granjeros halfling son unos apasionados de estas tareas (cuando puedes encontrarlo en los campos), y las frutas y verduras de la Asamblea se consideran las más grandes y sabrosas de todo el Imperio. Los granjeros halfling no suelen criar animales de gran tamaño como las vacas ya que les cuesta mucho manejarlas. Pero, las ovejas, cabras, cerdos y aves de corral de todo tipo son





bastante comunes en las granjas halflings.

Los halflings también pueden considerarse buenos artesanos y a menudo, hacen gala de una gran destreza manual, sorprendente, sobre todo teniendo en cuenta los dedos tan pequeños y gordos que tienen. La calidad de las pieles y los objetos de hojalata de los halflings son famosos en todo el Imperio, igual que sus artefactos mecánicos. Pero el mejor artesano de una aldea halfling es el chef. Esto se debe a la gran importancia que los halflings conceden a la comida. Y aunque la altura media de un halfling es la de un niño humano, son capaces de comer mucho más que un humano adulto. Además, hay que tener en cuenta que los halflings suelen comer entre 5 ó 6 veces al día (y mucho más en días de fiesta).

Los halflings tienen muy buena vista y por ello es bastante común encontrarlos lanzando piedras y palos a los pájaros, ardillas y otros animales que les puedan servir para guisar un magnífico estofado. Los cazadores halfling no tienen rival en todo el Imperio y los arqueros halfling son capaces de acertar al ojo de un pato desde una distancia de cincuenta pasos, bueno, esto si logras sacarlos de la taberna.

Otra habilidad bastante común entre los halflings es la de camuflarse con el entorno. La combinación de su estatura pequeña, sus delicados modales y una vida dedicada por entero a perfeccionar habilidades y coleccionar objetos les facilita indudablemente en esta práctica. Sea cuál sea la razón, los halflings pueden pasar desapercibidos a la que se lo proponen. Esta habilidad ha sido perfeccionada por los exploradores halflings. Los exploradores son una pequeña fuerza formada por una docena de los mejores guerreros halfling que se encarga de viajar hasta la frontera de la Asamblea y protegerla en caso de invasión. Los exploradores halfling suelen viajar en grupos de 3 ó 4 máximo y solo se reúnen en grupos mayores si las circunstancias realmente son desesperadas (por ejemplo, en el caso de una invasión orca).

Aparte de los exploradores y una pequeña fuerza destinada a la capital del Imperio, la Asamblea cuenta con muy pocos soldados profesionales. Sin embargo, toda la provincia está bien vigilada (como corresponde a una provincia cuyos habitantes tienen los dedos tan rápidos). Aunque debe recordarse que los alguaciles de estas patrullas son también halflings, por lo que de vez en cuando aparece algún caso de robo o corrupción. No te acerques a un alguacil halfling para quejarte de que te han robado el monedero a menos que estés dispuesto a compartir su contenido en caso de que lo encuentre.

Son pocos los humanos que viven en la Asamblea, aunque pueden encontrarse algunos ogros ya que estos encuentran la región de su agrado. Aunque las dos razas no parecen tener nada en común, se llevan muy bien. De hecho, la mayoría de los mayores halflings suelen tener uno o dos ogros a su servicio (que le ayudan a mantener la influencia que necesitan para mantener el orden entre los bulliciosos halflings de su aldea). A los Ogros les gusta la cocina halfling (de hecho, los ogros son una de las pocas razas que disfrutan comiendo tanto como los halflings) y, sus vecinos halflings son lo suficientemente listos como para robar a los ogros. Los halflings raramente roban a sus vecinos

pues saben que, a menos que quieran acabar flotando en el río Aver, es mejor no practicar estos malos hábitos tan cerca de casa.

En tiempos de guerra se recluta al ejército halfling que, generalmente está formado por una serie de pequeños destacamentos de soldados profesionales, a los que se añaden unidades formadas por aldeanos armados con lanzas o arcos. Estas unidades de milicia ciudadana se organizan en cada pueblo y cada una de ellas es liderada por el mayor de la aldea o uno de los alguaciles de zona. Las pequeñas unidades de halflings destacan particularmente por su habilidad para disparar (son los mejores cazadores de la región) y se organizan en pequeñas unidades de exploradores que se envían como avanzada de las tropas para reunir información y, sobre todo, para hostigar a las tropas enemigas. Normalmente, un regimiento de ogros sirve para reforzar el ejército. Más de un enemigo ha intentado marchar hacia el Imperio atravesando la Asamblea, esperando atravesarla sin problemas, e inesperadamente ha encontrado resistencia.

A menudo se menosprecia a los Halflings, aunque esta consideración juega en su ventaja cuando intentan ser sigilosos, pero se trata de un error en el que suelen caer los que desconocen su verdadera naturaleza. Aunque también tienen sus defectos, los Halflings son menos susceptibles a la sugestión o a la influencia corruptora del Caos que el resto de razas mortales. La razón no radica en su debilidad de carácter sino en el hecho de que ninguno de los dioses del Caos ofrece cosas que los Halflings realmente desean. Los Halflings no ansian el poder y, de algún modo son más resistentes a las enfermedades que los humanos, tampoco ambicionan la guerra y, aunque disfrutan las cosas a su peculiar manera, carecen del apetito sexual humano por la perversión. Mientras los cultistas del Caos parecen prosperar bajo cada baldosa de las ciudades imperiales, difícilmente hallarás un culto halfling en todo el territorio de la Asamblea.

Resulta extraño encontrar a un halfling que desee abandonar su aldea pues la mayoría de ellos suelen unirse a los exploradores o a la unidad de Cuervos Imperiales. Sin embargo, hay algunos individuos raros que no están de acuerdo con esta "aventura estructurada". Estos valientes guerreros emprenden el camino cuando están preparados para buscar fortuna fuera de su provincia. Hay una gran demanda en todo el Viejo Mundo de individuos inteligentes, con facultades para el ingenio, habilidad para aprovechar las oportunidades y talento para los pequeños artefactos mecánicos.





Escenarios 1: Proteger el ferry de Hornsby



A la familia Hornsby le ha llegado el rumor de que otra familia planea enriquecerse construyendo otro puente que cruce el Aver, por lo que quieren evitar a toda costa su construcción. Buggles Hornsby (el patriarca de la familia) ha contratado los servicios de una banda para que proteja su ferry hasta que consiga llegar a algún tipo de acuerdo con sus competidores. Otra banda ha sido reclutada para que destruya el ferry (y si alguno de los Hornsby resulta herido durante el proceso, habrá una bonita gratificación...).

Elementos de Escenografía

Un río debe atravesar el centro del tablero para representar una sección del río Aver. Recomendamos que la anchura del río sea de al menos de 6" (o preferiblemente mayor). En medio del tablero debe situarse el cruce del ferry (una balsa con una cuerda con polea). A un lado del río, cerca del extremo del ferry debes situar la casa donde vive la familia Hornsby. También deberías colocar una carretera que conduzca al ferry por ambos lados. Tras este despliegue básico, los jugadores por turnos situarán elementos de escenografía adicional hasta que ambos estén satisfechos con el resultado (alternativamente ambos pueden situar un elemento de escenografía por turnos hasta que uno de los jugadores advierta que ha finalizado de colocar elementos de escenografía, momento en el que su adversario solo podrá colocar un elemento más). La escenografía adicional consiste en un grupo de setos o muros, una colina, una sección de bosque o algún elemento similar apropiado para los escenarios de El Imperio en Llamas. El único edificio del tablero es la casa de los Hornsby e igualmente solo puede incluirse una única sección del río Aver.

Reglas Especiales

El Aver: el Aver es un río profundo y de corrientes rápidas así que se considera terreno impasable para miniaturas no acuáticas y terreno difícil para miniaturas acuáticas (que, además, no pueden nadar contracorriente). Determina la dirección de la corriente al inicio de la partida (técnicamente no cambia, pero no sabemos si la habitación en la que juegas está orientada al norte o al sur). A menos que una banda disponga de miniaturas acuáticas, el cruce del ferry es el único punto por el que se puede atravesar el Aver. Obviamente, las miniaturas han de estar a bordo del ferry para poder cruzar el río por ese punto y la velocidad del ferry dependerá del número de guerreros (ino animales!) que estén tirando de la cuerda (y no estén efectuando otra acción). La velocidad que alcanza el ferry es de 1" por miniatura (la velocidad se dobla en caso de que una de ellas sea una miniatura grande). El número de miniaturas que pueden subir al ferry depende del tipo y del número de quepean físicamente en su interior.

El cruce del ferry: aunque de apariencia gastada, el ferry ha sido construido con materiales resistentes. De hecho, la cuerda es del más fino hilo élfico importado de Ulthuan. La cuerda resulta más

resistente de lo que a simple vista pudiera parecer. Similarmente, el ferry es de madera recia por lo que llevará un considerable esfuerzo tratar de destruirlo. Un guerrero que quiera atacar el ferry en el cruce debe moverse primero para entrar en contacto con la parte a la que desee atacar (cuerda o ferry). Un guerrero necesitará de todo un turno ininterrumpido para poder cortar la cuerda con éxito (la cuerda es demasiado gruesa como para poder sesgarla de un solo espadazo). Si un guerrero que esté cortando la cuerda trata de disparar proyectiles, lanzar hechizos o atacar en combate cuerpo a cuerpo, tendrá que volver a empezar a cortar la cuerda en su turno siguiente. De idéntica forma, un guerrero que sea atacado o derribado mientras corta la cuerda, tendrá que volver a cortarla al inicio de su turno siguiente (en caso de que pueda hacerlo). Los animales (perros de caza, etc) carecen de la inteligencia para cortar la cuerda y tampoco pueden atacarla. Si la cuerda es cortada, el cruce del ferry se considerará destruido. Si el ferry no está en una de las orillas cuando la cuerda se corte, irá a la deriva corriente abajo en el mismo turno del jugador, arrastrando a cualquiera que se halle a bordo con el (no resultarán heridos, pero no pueden continuar librando la partida).

El ferry puede atacarse en combate cuerpo a cuerpo como si se tratara de un guerrero enemigo. Los ataques impactan automáticamente con un valor del atributo de Resistencia de 6, 3 heridas y una tirada de salvación por armadura de 4+. Por supuesto, no puede devolver el ataque. Si el ferry reduce sus heridas a 0, se considera destruido. Si por alguna razón el ferry es destruido mientras no esté en la orilla, cualquier miniatura a bordo caerá al agua y será arrastrada por la corriente del Aver hasta abandonar el tablero (la miniatura se considera fuera de combate y deberán efectuarse las tiradas por heridas).

Los Hornsby: los Hornsby se encuentran en el interior de su casa, a la espera de que aparezcan sus empleados (la banda defensora) para enfrentarse a la fuerza atacante. La familia no sirve de ayuda en el escenario ya que la banda defensora tiene que protegerla así como al ferry. Si uno o más guerreros atacantes logran entrar en la casa de los Hornsby y permanecer allí durante todo un turno sin que haya ningún miembro de la banda defensora en la casa, los Hornsby habrán aprendido la lección y que los atacantes les habrán dado una buena paliza. Las puertas de la casa están cerradas, aunque la familia abrirá la puerta a los miembros de la banda defensora (la puerta no está cerrada para ellos).

Despliegue

El jugador que tenga el valor de banda más alto es automáticamente el defensor. La banda atacante no se despliega en el tablero al inicio de la partida sino que anotará en la hoja de control el borde del tablero por el que cada héroe o secuz se incorporará a la partida. La banda puede incorporarse al tablero por múltiples bordes (ya que este escenario representa





una emboscada), o solo por uno (si el jugador así lo prefiere). A continuación, el jugador defensor sitúa a todos los miembros de su banda a una distancia de hasta 6" del cruce del ferry o de la casa de los Hornsby.

Inicio de la partida

Si hay múltiples atacantes, cada jugador atacante tira 1D6 para determinar quien mueve en primer lugar. Los atacantes mueven siguiendo el sentido de las agujas del reloj (dependiendo del lugar en el que cada jugador haya desplegado a su banda). Los defensores mueven en último lugar.

Cuando cada atacante inicie su primer turno, debe revelar el borde del tablero por el que los miembros de su banda se incorporan a la partida. A continuación, mueve a cada una de las miniaturas de su banda desde el borde del tablero por el que se hayan incorporado, calculando su movimiento desde el borde del tablero. Los componentes de la banda atacante no pueden cargar a miembros de la banda defensora en el primer turno (aunque los defensores si que pueden cargar a los atacantes, así que imucho cuidado atacantes!).

Recuerda que si en el escenario intervienen más de cuatro jugadores, el tablero debería ser mayor de lo habitual (consulta el escenario "el Caos invade las calles" para partidas multijugador).

Final de la Partida

La partida finaliza si el cruce del ferry resulta destruido, si todas las bandas excepto una no han superado sus chequeos de retirada, o si han pasado ocho turnos (pasado este momento, una patrulla ha sido alertada por el alboroto y aparecerá en escena). Las bandas que no superen los chequeos de retirada pierden automáticamente. Si el cruce del ferry es destruido, los defensores pierden automáticamente la partida. Una vez cumplido el límite de turnos establecido, la patrulla rescata a los defensores, pero Buggles Hornsby debe pagar los honorarios de la patrulla de alerta para emergencias, descontados del coste del reclutamiento de la banda contratada.

Si una o más bandas se han aliado cuando el resto de las bandas se han retirado, pueden decidir si comparten la victoria y termina la partida, o si continúan el juego hasta que una de las dos consiga la victoria. Además de las recompensas obtenidas en la tabla de

exploración, las recompensas siguientes están disponibles para las bandas que tomen parte en este escenario:

Si los atacantes obtienen la victoria en el escenario, obtienen 3D6 coronas de oro (tira por separado para cada banda ya que su reclutamiento se ha negociado por separado). Una banda atacante con un guerrero que haya tomado parte en el asalto a los Hornsby obtiene 2D6 coronas de oro (independientemente de si los atacantes obtuvieron la victoria en el escenario o no).

Si los defensores ganan y los Hornsby no han sido asaltados, los defensores obtienen 5D6 coronas de oro de los Hornsby. Si los defensores ganan porque se ha sobrepasado el límite de turnos del escenario, resta 2D6 coronas de su total para representar los honorarios que percibe la patrulla. Si se trata de una partida multijugador y los defensores han logrado convencer a una de las bandas atacantes para que compartan la victoria, los defensores tendrán que compartir también sus ganancias (de la forma que hayan acordado los jugadores), ya que Buggles no está dispuesto a soltar más monedas de oro. Si los defensores ganan pero no logran evitar que las bandas atacantes asalten a los Hornsby, no recibirán ninguna compensación, es más, serán escoltados fuera del área por la patrulla local.

Experiencia

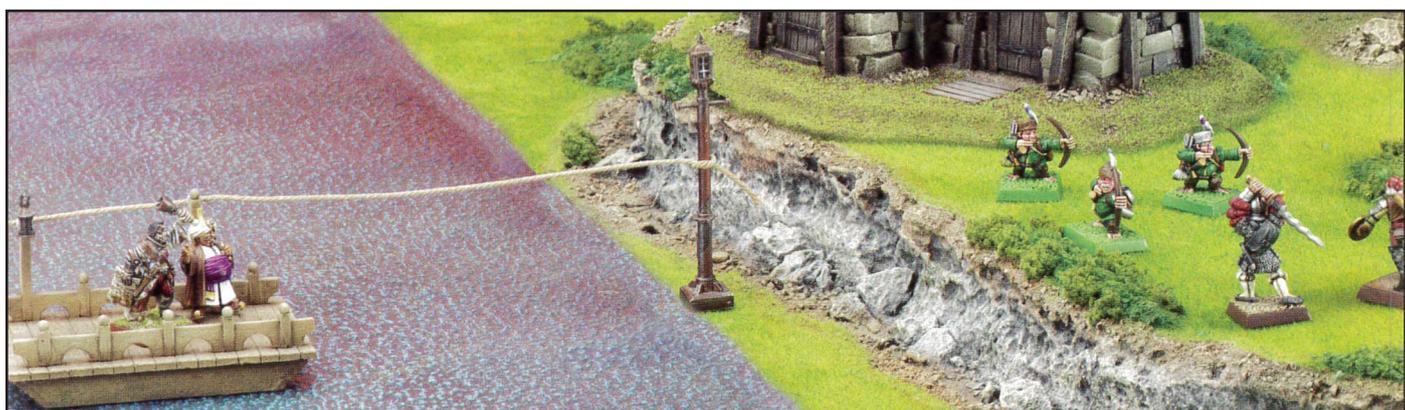
+1 Sobrevive: cualquier héroe o grupo de secuaces que sobreviva a la batalla, gana +1 punto de experiencia.

+1 Jefe vencedor: el jefe de la banda(s) 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 asaltar a los Hornsby: si miembros de la banda atacante asaltan a los Hornsby, el jefe de la banda gana +1 punto de experiencia.

+1 por defender a los Hornsby: el jefe de la banda defensora gana +1 punto de experiencia si su banda obtiene la victoria en el escenario y no permiten que los Hornsby sean asaltados.





Ratero Halfling



25 coronas de oro + mantenimiento especial.

A los halflings se les conoce por sus diminutos pies y sus aún más diminutos dedos. La mayoría de ellos emula a sus padres y concentra sus habilidades en trabajos artísticos como la construcción de cestas, de zapatos y la cocina (de hecho, la mayoría se dedican a la cocina), muchos de ellos encuentran apasionante el peligro que entraña dedicarse al robo. Por supuesto, los Halflings no suelen robar objetos de mucho valor (excepto por accidente) ya que su acción no agradaría al anterior dueño del objeto. Sin embargo, resulta sorprendente el número de cosas que pueden llegar a desaparecer cuando un halfling anda cerca. Los pobrecillos no saben lo que hacen la mitad de las veces y la adquisición de anillos, cajas de cerillas y mascotas pequeñas forma parte de sus negocios habituales.

De hecho, los halflings muestran una actitud muy relajada hacia la propiedad en general y con total indiferencia intercambian todo tipo de objetos la mayor parte del tiempo (la mayor parte de las veces ni siquiera saben lo que están cambiando). Los cumpleaños de los halflings son un fiel reflejo de esta forma de ver la vida (muchos de los regalos que recibe el halfling homenajeado son a su vez regalados por este y como una consecuencia de invitar a tu casa a otros doce halflings y de dormirse tras la cena).

De hecho, los halflings muestran una actitud muy relajada hacia la propiedad en general y con total indiferencia intercambian todo tipo de objetos la mayor parte

del tiempo (la mayor parte de las veces ni siquiera saben lo que están cambiando). Los cumpleaños de los halflings son un fiel reflejo de esta forma de ver la vida (muchos de los regalos que recibe el halfling homenajeado son a su vez regalados por este y como una consecuencia de invitar a tu casa a otros doce halflings y de dormirse tras la cena).

Como cabría esperar, la velocidad y agilidad de los halflings es un rasgo notable y valorado por los que buscan fortuna en las ruinas de Mordheim. Los halflings resultan un señuelo excelente para atraer a los monstruos a las trampas ya que son muy ágiles para escapar felizmente cuando el monstruo cae en la trampa. Su diminuto tamaño les permite colarse por las alcantarillas, pasar por debajo de las puertas y adentrarse en recovecos y grietas infestados de ratas. La verdad es que los halflings pueden considerarse como la pieza esencial del equipo de todo aventurero.

A pesar del tratamiento brusco que reciben, a la mayoría de los halflings les trae sin cuidado los expertos en tesoros, el cambio de propiedades y los caminos extraños por los que han de adentrarse en las ruinas. Si tu banda cuenta con unos cuantos matones fornidos y hábiles, un sigiloso hechicero para cubrirte las espaldas, tus enemigos no llamarán a tu puerta demasiado a menudo. Además, ¿dónde podrías encontrar si no tantos objetos, gemas preciosas, platos de plata, espadas de significado místico y mágico? Y no solo eso, la gente prestará atención a lo que dices, aunque después hagan caso omiso a tus advertencias.

En los libros de historia aparecen los nombres de muchos ladrones halflings famosos como: Nikkit Kwik (también conocido como el Ladrón de Brionne), Alubia Torpón Pies Ligeros, Ingenioso Tropezón Robaestatuas y el famoso halfling que se las ingenió para robar la gran campana del templo de Sigmar en Nuln, Ranúnculo Medio Metro Telworth. Pero el rey de los ladrones halflings es el célebre Ned Neddley, responsable de robar todo lo que no está clavado (y si tiene un martillo de oreja, robará incluso los clavos).

Los halflings tienen una habilidad especial para pasar desapercibidos que, probablemente se deba a su pequeña estatura, a que no tienen pretensiones y a su predilección por andar descalzos. Sea cuál sea la razón, existen habilidades halfling propias de los que habitan este área. El ratero halfling es un maestro del sigilo, tiene los dedos pegajosos y una inocencia fingida. Si incluyes uno en tu banda sabrá sacar partido de las situaciones difíciles e igualmente tendrás que admitir que el resto de guerreros de tu banda acabarán la partida con menos coronas de oro en los bolsillos de las que llevaban.





Patrones: un ratero halfling puede ser reclutado por una banda de mercenarios humanos, kislevitas, Elfos Silvanos y Enanos.

Valor añadido: un ratero halfling incrementa el valor de la banda en +14 puntos, más 1 punto por cada punto de experiencia que posea.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	2	4	2	2	1	4	1	7

Equipo: un ratero halfling está equipado con una espada, daga y dagas arrojadas. Además lleva una cuerda y un garfio.

Habilidades: un ratero halfling puede elegir de entre las tablas de habilidades de Velocidad y Disparo cuando gane una nueva habilidad y también de la tabla de habilidades de los halfling.

Nuevas habilidades

Si el ratero halfling gana una nueva habilidad, puede elegir una de las habilidades siguientes en lugar de las habituales:

Ratero astuto (solo ratero halfling): el ratero es un experto encontrando rápidamente los objetos de valor de una víctima antes de que se mueva siquiera. Para reflejarlo, si el ratero roba a algunos miembros de la banda enemiga durante una partida (sin quedar por ello fuera de combate), la banda del ratero halfling obtiene un tesoro adicional (esto no afecta al número de tesoros que obtenga la banda adversaria, solo se asume que este es un tesoro que podrían haberlo encontrado y abandonado). Por tanto, además del +1 tesoro normal, el ratero suma su regla especial de “carterista”.

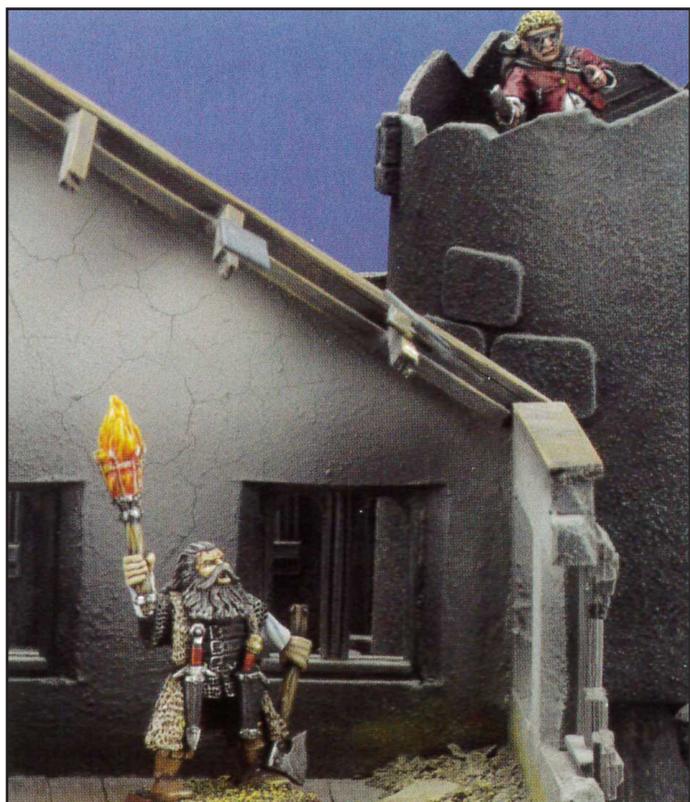
Sigiloso (solo ratero halfling): el ratero halfling puede esconderse incluso después de correr, y puede correr mientras esté a una distancia inferior a 8” de una miniatura enemiga si empieza o finaliza su movimiento escondido.

Reglas Especiales

Infiltrarse: el ratero es un experto en acercarse sigilosamente al enemigo sin ser detectado. El ratero halfling puede incorporarse a la batalla después de que las bandas se hayan desplegado y además, puede situarse en cualquier punto del tablero siempre que no esté en la línea de visión de una miniatura enemiga. Si ambos jugadores tienen miniaturas que pueden infiltrarse, efectúa una tirada para determinar el orden en que las bandas infiltran a sus miniaturas.

Abrecerraduras: un ratero sabe como abrir puertas que a otros les resulta imposible y usa herramientas especiales y técnicas que guarda celosamente. Un buen ratero debe poder moverse a cualquier lugar donde quiera ir. Cuando el ratero intente abrir una puerta cerrada, solo ha de superar un chequeo de iniciativa para poder abrirla.

Carterista: un ratero que se precie sabe “encontrar” cosas que otros han “perdido”. Para representar esta habilidad del halfling,



Utilizando los tejados, el astuto ratero se abre paso por la ciudad, evadiendo al guardia.

al término de la partida cuando la banda tire en la tabla de tesoros, obtendrá un tesoro adicional si el halfling ha tomado parte en la batalla y no ha quedado fuera de combate.

Aliado inseguro: al término de cada partida (independientemente de si el halfling ha tomado o no parte en ella), tira 1D6 y consulta la tabla siguiente:

1	¡Detengan al ladrón!: obviamente poco impresionado con su trabajo, el ratero halfling se da a la fuga con todos los objetos valiosos de la banda. Elimina al ratero halfling de la hoja de control de la banda junto a todos los tesoros obtenidos en partidas anteriores. Además, tu banda no suma tesoros adicionales en la partida en la que ha intervenido el ratero halfling.
2-5	Cobro del salario: el ratero halfling parece satisfecho de momento con tu banda así que percibe el coste del mantenimiento habitual, es decir, 15 coronas de oro.
6	La ignorancia es una bendición: el ratero halfling parece muy satisfecho con el resultado hasta ahora (en realidad está demasiado satisfecho ya que no para de frotarse las manos y murmurar...), y renuncia a su coste de mantenimiento en esta ocasión. La parte positiva es que ha escamoteado algo que no sabías que tenías...





Escenario 2: ¡Al ladrón!



Una (o más) bandas han sido atracadas mientras atravesaban la Asamblea. Han rastreado al ladrón mientras regresaba junto a su banda y ahora se disponen a recuperar sus posesiones robadas.

Elementos de Escenografía

Cada jugador por turnos coloca un elemento de escenografía, ya sea un edificio, un grupo de setos o muros, una colina, una sección de bosque, una sección de pantano, de río o arroyo, o cualquier otro elemento de escenografía adecuado para los escenarios de El Imperio en Llamas. En el centro del tablero debe haber un claro que represente el campamento de la banda defensora.

Reglas Especiales

La banda que disponga del valor de banda más alto es la banda defensora. El resto de bandas han sido robadas y, por tanto, son atacantes. Cada jugador atacante debe eliminar el arma o equipo más caro de su hoja de control (si la banda cuenta con algún

objeto mágico será este el eliminado). Si el equipo más caro de una banda es un animal o su tamaño es mayor al de un hombre (caso de un carro), ignóralo (son demasiado grandes como para que el ladrón pueda robarlos) y escoge en su lugar el segundo objeto más valioso que no sea grande o se trate de un animal. El jugador defensor puede usar los objetos robados en esta partida (aunque deben ser usados por el ladrón halfling).

La banda defensora gana automáticamente los servicios como espada de alquiler del ladrón halfling durante esta partida. Podrán mantener sus servicios normalmente al término de la partida (si no deciden lincharlo primero) ya que se trata del ladrón que ha robado los objetos a las bandas atacantes. El objetivo del atacante es capturar o matar a este pequeño ladrón y recuperar sus pertenencias. Como los defensores no saben cuál es el motivo por el que les atacan, su objetivo es rechazar a las bandas atacantes.

Despliegue

El jugador defensor despliega a su banda en primer lugar en





cualquier punto próximo al centro del tablero. Sitúa cada miniatura en el centro del tablero (de una en una) y tira un dado de dispersión y 1D6. El dado de dispersión determina la dirección en la que has de mover a la miniatura y 1D6 el número de pulgadas que puedes moverla. Si obtienes un resultado de impacto con el dado de dispersión, la flecha pequeña que aparece sobre el símbolo servirá para indicarte la dirección. Si los jugadores no disponen de un dado de dispersión, pueden usar un reloj que no sea digital y 2D6 para determinar la dirección (o usar algún otro método que te parezca apropiado).

Cuando toda la banda defensora haya sido desplegada, el resto de jugadores tiran 1D6 para comprobar quien despliega en primer lugar. El jugador que obtenga el resultado más alto elige el borde del tablero donde desplegar a sus miniaturas. A continuación, desplegará el jugador con el segundo resultado más alto. En caso de que haya más de dos jugadores atacantes, ambos eligen bandos y despliegan sus bandas basándose en el resultado obtenido en las tiradas de dados. Los jugadores deben desplegar sus bandas a una distancia máxima 4" del borde largo del tablero en el que desplieguen y a una distancia mínima de 2" si se trata de un borde corto. Recuerda que si la partida la libran más de cuatro jugadores, el tablero debería ser más grande que el habitual.

Inicio de la Partida

Los jugadores tiran 1D6 para determinar quién mueve en primer



lugar. Los jugadores irán moviendo por turno en el sentido de las agujas del reloj (basándonos en el lugar en el que cada jugador haya desplegado a su banda). La banda del defensor automáticamente es la última en actuar.

Final de la Partida

La partida se acaba cuando todas las bandas menos una hayan fallado su chequeo de retirada. Las bandas que no superen un chequeo de retirada pierden automáticamente la partida. Si una o más bandas se han aliado para la partida y el resto de bandas no han superado un chequeo de retirada, pueden elegir entre compartir la victoria y dar por finalizada la partida o continuar la partida hasta que una de las dos consiga la victoria.

Además de la tabla de exploración normal, las bandas que intervengan en este escenario pueden conseguir las recompensas siguientes:

Si la banda defensora obtiene la victoria, el ladrón empeña los objetos que ha robado (a mitad de su valor, lo habitual obtenido con la venta del equipo) y da a su banda una compensación por el revuelo que ha causado (probablemente lo habrá vendido todo e incluso habrá obtenido pingües beneficios, pero en cualquier caso habrá que dar crédito a su palabra...).

Si los atacantes obtienen la victoria, recuperan todos los objetos que haya robado el halfling y además obtienen 2D6 coronas de oro de objetos de valor que el ladrón birló a otras víctimas.

Si la banda defensora se ha aliado con una o más de las bandas atacantes, el jugador defensor puede devolver los objetos robados a sus legítimos dueños al término de la partida (y por supuesto el halfling estará tan sorprendido como el resto cuando los objetos aparezcan en su mochila).

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(s) 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 objeto recuperado: el jefe de la banda atacante que recupere su objeto robado gana +1 punto de experiencia adicional.

Autor

Mark fue uno de los playtesters originales de Mordheim y ha escrito para White Dwarf y Town Cryer. Mark también forma parte del comité de revisión de reglas de Mordheim.



Más información

Las cajas de Mordheim y de bandas de guerra están disponibles para su compra a través de Games Workshop Direct

Traductor

Hernán "Moska" García

