

# La provincia de Reikland

### **Por Nicodemus Kyme**



"¡Ab, reiklandeses, los mejores bombres! ¡Son disciplinados, arqueros magníficos y guerreros firmes! Los reiklandeses necesitan los mejores líderes, ¡así que, chico, vete poniendo en forma! Estos guerreros dominan casi todas las disciplinas de la guerra y, además, saben mantener la calma mejor que otros en Mordbeim...".

**Luthor Wolfenbaum** 

Día 2 de kaldezeit

"El invierno arrecia y las carreteras de Reikland están asediadas por las ventiscas y el granizo. Debido a la aparición de este clima tan desapacible, muchas de nuestras tropas provinciales

ban sido enviadas de regreso a casa. Las pocas guarniciones que

quedan se ban refugiado en nuestras torres de vigilancia y barracones. A pesar del clima tan terrible, no bay respiro para las batallas en que nuestra gran provincia, la noble tierra de nuestro Conde

Siegfried, se ba visto

envuelta.

En Carroburgo, una pequeña fuerza incursores procedentes Middenland persiste en sus ataques a Reikland. Desde aguí, en la fortaleza de Helmgart, me llegaron noticias barbarie. guerreros Son enloquecidos, mucho más parecidos las salvajes tribus kurgan existentes allá Kislev que a los verdaderos bombres del Imperio. Los bárbaros los abominables se ban dado la fuga.

Una fuerza

de grandes espaderos de Carroburgo (cuyo odio ancestral bacia los middenlandeses sigue vigente) y un destacamento de cincuenta lanceros de Wissenland pagados con el oro de las arcas imperiales se ban unido a nuestras propias tropas en la frontera para recbazar el ataque de un bandido con cierto renombre (Wulgan y sus incursores Cicatrices Rojas). El perro faldero de Ulric, Manfred Todbringer, encontrará a sus lacayos ensangrentados y vencidos la próxima vez que regrese a Middenbeim.

Este mismo día, pero más al Oeste, la falsa emperatriz de Marienburgo envió a sus ostentosos pillos a saquear las tierras por encima del Reik. El capitán Steingart de los espaderos de la Reikland describió extensamente a estos perros mal nacidos, que ocultan su astucia y depravación tras unos atuendos fastuosos y extravagantes. Pero la muerte es la muerte, ya sea de manos de un sable con piedras preciosas engastadas o de un espadón herrumbroso. Siento un suspicaz respeto por estos villanos; pero, tras escuchar aquellas noticias, doblé el número de patrullas allí y envié a un grupo de milicia reclutada de los Reinos Fronterizos para que expulsasen a los mercaderes petimetres con resolución. Hubo algunas bajas. Los espaderos de Reikland fueron reducidos a una tercera parte de sus efectivos originales. Visité el lugar en persona y pude comprobar que la tierra estaba empapada de sangre imperial; por un momento pensé que se trataba de una locura, basta que descubrí el tatuaje de los comerciantes libres en uno de los atacantes caídos. Entonces mi ira se renovó. A pesar de los esfuerzos de esta escoria de Marienburgo, el comercio se ha reanudado en el Reik una vez más."



Día 5 de kaldezeit

"Estamos asediados por todos los frentes. Hace cuatro días, mientras regresaba a mi guarnición en Helmgart, me llegó la noticia de que un grupo de nuestros mejores tiradores de Reikland y de la milicia local, ayudados por guerreros reclutados en Grunberg y Kemperbad, babían expulsado a una fuerza de espaderos y alabarderos de Stirland. El brazo armado de los von Carstein se ba alargado mucho, igual que la

ambición de su señor. Una nube oscura se cierne sobre su reino; pero, icon qué devoción dirige a sus tropas! O quizás sea miedo. Mientras leía la relación de muertos, me consternó saber el gran número de pérdidas que habíamos tenido por los intentos de los stirlandeses de ampliar sus tierras para establecerse al este del Reikland. Su avance fue detenido en Kemperhad, pero se pagó un gran precio por ello. He recibido la orden de reclutar tropas para unirlas a las que ya se encuentran allí dispuestas y las defensas de la ciudad están siendo reparadas para prevenir futuros ataques. He tenido que enviar mensajeros para que nuestras tropas de los cuarteles de invierno se apresten a tomar las armas.

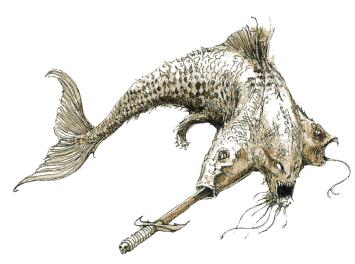
Deben realizarse ataques de represalia contra Stirland. iSomos reiklandeses, la mayor y más disciplinada fuerza militar del Imperio y no estamos dispuestos a sufrir la presión de una provincia atrasada como Stirland! Hoy mismo be enviado misivas para solicitar una audiencia con el propio Gran Teogonista. Creo que sus intereses en Altdorf y en el Templo de Sigmar servirán para que responda, especialmente cuando lea la transcripción que be incluido del informe de la batalla del capitán Grunwald que llegó boy junto con la relación de bajas. Su informe señala un incidente preocupante. El capitán juró que ya había luchado con los mismos hombres en Kemperbad y los había matado en una partida hace cinco días al borde del Gran Bosque. Espero que el Gran Teogonista envíe a los cazadores de brujas allí. Estoy seguro de que un aliado como él nos puede resultar muy útil en los conflictos inminentes. Hasta abora, solo se ban efectuado escaramuzas a lo largo de la frontera de Reikland, pero temo que la situación es endeble y que estamos tan solo a unos pasos de una guerra civil abierta. Con la aprobación y la rúbrica del Conde Siegfried, be pedido a unos notarios que redacten tratados con Wissenland y Carroburgo, nuestros vecinos más próximos, pidiéndoles su apoyo en nuestra reclamación al trono y la desacreditación de los otros aspirantes".

#### Día 11 de kaldezeit

"Ha surgido un problema en la Vieja Carretera del Bosque a través del Reikwald. El número de bandidos y granujas que babitan en estos parajes crece a diario y me veo obligado a emprender una acción. Varias caravanas de mercaderes ban sido emboscadas de camino a Altdorf. Tres de estos viajantes asediados entraron ayer por estas puertas, ensangrentados, pero vivos. Admiro su coraje, aunque como bombres de Reikland no esperaba menos. Hace tan solo tres días revisaba los informes de los centinelas en Altdorf. Había un número alarmante de disturbios y un aumento del número de forajidos en la ciudad. Estos hombres se dirigieron hacia el bosque en busca de un refugio y para mantenerse al margen de la ley. Incluso me ban llegado rumores de la existencia de una especie de rey de los  $ladrones\ apodado\ Hans\ Hood.\ No\ be\ podido\ encontrar\ pruebas$ de la existencia de este hombre, pero la simple idea me parece ridícula; el Reikwald es un reducto de villanos como ningún otro por la naturaleza ecléctica de la escoria que se refugia allí. Pensar que un solo hombre podría unir a un disparatado grupo de bandidos compuesto de bombres, Enanos y mutantes... Pero, incluso así, respaldaré el buen trabajo que ha realizado allí la guardia de caminos, que abora sufre la presión de tener que resolver este problema acuciante y disolver las bordas de forajidos. Yo mismo me puse al frente de un grupo y nos adentramos en el bosque, pero no pudimos encontrar rastro de los bandidos. Indudablemente se desalentaron al ver a mis alabarderos. Pero el bosque es inmenso y requiere que se lleve a cabo una purga más exhaustiva mientras yo me ocupo de los asuntos de la provincia y dirijo la operación desde allí.

Además de las tropas regulares, otras fuerzas reclutadas ya deberían baber comenzado sus primeras incursiones en el Reikwald; esta fuerza está compuesta por treinta alabarderos del Grunberg con armadura de semiplacas; un regimiento de veinte mediolanceros procedentes de Bogenbafen y cuarenta batidores de las compañías libres de Ubersreik. Se babla de Enanos y ogros, así como bumanos de muchos lugares que se ban refugiado allí; pero, con el empeño de las tropas por cumplir su deber, espero que las carreteras queden limpias a finales de semana".

Día 15 de kaldezeit



"La vela casi se ha consumido mientras escribo esta anotación. Miro por la ventana y contemplo los picos nevados de las Montañas Grises. Siento un escalofrío y un profundo cansancio. El día ha sido largo y ha habido combates en toda la provincia. La insuficiencia de nuestros fondos y de las fuerzas de nuestras provincias es una carga pesada. Las unidades de mercenarios se extienden por todo el Reikland y aúnan a las tropas regulares y a los reclutas por igual. Exigen una cuota muy alta de nuestras arcas y no creo que baya bastante para acabar el invierno. La enfermedad ha becho mella en muchos de nuestros campamentos y ya se han recaudado casi todas las levas provinciales. Nunca be visto a nuestras fuerzas extenderse tanto. El nivel de bandolerismo y de rebeldía ha aumentado tanto que creo que es casi imposible de controlar. Esto, combinado con las ambiciones de Middenland, Marienburgo y Sylvania, significa que las tropas regulares han llegado a su límite. Una fuerte y sólida defensa militar debe establecerse; es la forma de ser de los reiklandeses, el pilar de nuestra sociedad. Tendré que encargar a los escribas por la mañana que escriban proclamas de reclutamiento de contingentes mercenarios en Wissenland y Carroburgo para que ayuden a nuestro asediado ejército".

#### Día 16 de kaldezeit

"La demanda de estos mercenarios es alta, así que no be regateado el coste de estas espadas de alquiler. Sigo sin tener noticias de Fernández referentes al envío de treinta milicias de las compañías libres para reforzar las patrullas del río a lo largo del Reik, aunque las picas y las ballestas de Reikland están situadas al norte y al este de nuestras fronteras. Fernández no ba resultado ser de confianza; era un villano. Con los pocos fondos de que dispongo be enviado cazarrecompensas, denominados guerreros de las dagas, para que recuperen el oro que robó y le apliquen el castigo por no materializarse la





llegada de las compañías libres. Además de la pérdida de la milicia de la compañía libre, las bajas continúan arruinando nuestras levas. Los barracones de Altdorf y Grunberg están medio vacíos y los guardias comen en sus puestos, ya que no bay otros que puedan reemplazarlos".

#### Día 20 de kaldezeit

"Las ciudades están llenas de mercenarios y los precios siguen subiendo. ¡Por el amor de Sigmar, se supone que se trata de profesionales! Nada de lo que visto basta la fecha me convence de eso. Sinceramente, dudo de la calidad de algunas tropas, pero me encuentro con el agua al cuello con las fuerzas regulares tan acuciadas y superadas en número iy realmente nuestros efectivos ban quedado reducidos al mínimo! Sospecho que los capitanes mercenarios ban estado presionando a los aldeanos para que entren a su servicio con la falsa promesa de fortuna o gloria.

Tengo las manos atadas. Incluso en nuestra gran capital me be visto obligado a reclutar vigilantes adicionales. Las bordas se acercan al Templo de Sigmar. Los bombres y mujeres del Imperio se ban dirigido allí en busca de salvación. La muchedumbre está congestionando la ciudad. Las tropas de elite de la Reiksguard, acompañadas de un regimiento de lanceros a caballo, ban tenido que dispersar a la turba que se agolpaba en el centro de la ciudad, ya que babía amenazas de disturbios mientras exigían entrar en el santuario. Nuestros propios vigilantes se ban visto desbordados y las calles se ban llenado de profetas apocalípticos que siembran el pánico y la discordia".

#### Día 25 de kaldezeit

"Hoy los Orcos y Goblins, tras atravesar el Paso del Mordisco del Hacha, ban atacado Helmgart. Por Sigmar, nuestros bombres lucbaron con una valentía y disciplina que enorgullecería a los reiklandeses. Permanecí junto a la Reiksgard, que trataba de repeler a las borda piel verde en las puertas de la ciudad. Cuando escribo estas líneas, todavía sigo sangrando, pero bemos logrado expulsar a los Orcos de regreso a las montañas. Si hubiera dispuesto de más tropas, las habría mandado en persecución de la borda, pero tenemos otros problemas aquí. El muro oeste ha sufrido daños considerables y la puerta necesita ser reforzada. Espero que los ingenieros de Nuln realicen las reparaciones necesarias tan pronto como les sea posible, pero entretanto be mandado a mis bombres a realizar una reparación provisional. Muchas de nuestras restantes tropas regulares están acuarteladas aquí y en la Torre Sangrienta. He enviado a los tramperos de Ostland y a las espadas de alquiler de Averland a que bicieran una batida en las montañas que rodean Helmgart en busca de pieles verdes, pero creo que cuando lleguen allí la borda se babrá dirigido a otra parte. He mandado un contingente de cincuenta piqueros de Reikland a Helmgart desde la Torre Sangrienta para reunir al ejército directamente aquí, junto con un regimiento de ballesteros tileanos. Con el muro oeste tan dañado y tantos guerreros beridos o incapacitados, debe doblarse el número de guardias".

#### Día 29 de kaldezeit

"iMe desespera la calaña de esos rufianes! Los capitanes mercenarios continúan enviando a pocos de esos tipos contratados y los que llegan son poco menos que escoria medio entrenada. Estos bombres, poco más que milicia de la ciudad, son una ignonimia. No entienden de tácticas, no pueden cumplir una simple orden y están mal equipados. No pude emplearlos en nado salvo en patrullar las rutas de las barcas del Reik con la vana esperanza de que su presencia detuviera a los piratas y asegurase que los comerciantes pudieran embarcar sin peligro.

Originalmente, yo babía solicitado una fuerza de Patrulla del Río Stir para reforzar a los piqueros y ballesteros de Reikland mermados por la enfermedad. Estos bombres son veteranos en la defensa marítima, pero ban doblado su precio alegando pertenecer a un gremio y contestan a mi petición que "los miembros del gremio se pagan a precios de gremio". Desconocía la fuerza de este gremio de granujas, pero recientemente recibí un informe detallado, fechado bace un par de semanas, en el que un sargento al mando de la compañía de piqueros de Grunberg divisó a bandas de reclutas en los alrededores de los campamentos mercenarios solicitando entrar a formar parte de su gremio".

#### Día 31 de kaldezeit

"La nieve continúa cayendo y soplan potentes ventiscas desde el Sur a través de las montañas. Helmgart ha sufrido los estragos de una de ellas y esta situación me ha recordado dolorosamente que Reikland está en peligro en todos los frentes. Mi corazón me dice que nuestras tropas están compuestas por los soldados mejor entrenados y equipados de todo el Imperio y que nuestra disciplina táctica y superioridad no tienen rival. Desafortunadamente, temo que esto no baste. Nuestras fronteras se han mantenido a salvo hasta la fecha, pero la presión es muy fuerte y necesitamos refuerzos. No puedo evitar depender de los mercenarios. Su coste es exorbitante, pero temo que solo es cuestión de tiempo que la victoria pueda comprarse y que ganemos sencillamente por una superioridad numérica. Me temo que será un largo y frío invierno".

#### Como librar batallas en La Provincia de Reikland

Reikland es un área densamente poblada, sobre todo si se tiene en cuenta su tamaño. Sus ciudades más grandes, Grunberg y Bogenhafen, están plagadas de gentes procedentes de todo el Viejo Mundo, entre las cuales se encuentran mercenarios, aventureros y espadas de alquiler. Bogenhafen es una ciudad mercantil clave en esta área y atrae a numerosos comerciantes y mercaderes dispuestos a beneficiarse de la economía relativamente estable de Reikland. La tercera ciudad es Ubersreik, de menor importancia, pero su proximidad a las Montañas Grises le asegura una gran población enana, así como un gran número de cazadores, exploradores y tramperos. Con todo, la ciudad más influyente e importante de todas es Altdorf. Esta creciente metrópolis, aunque es una mera sombra de lo que puede llegar a ser, es un bervidero que aglutina nacionalidades de todo el Viejo Mundo. Elfos, Enanos, tileanos, bretonianos y bumanos de una multitud de subculturas babitan allí, en barrios específicos de la ciudad dedicados a sus dioses y costumbres. Altdorf es de naturaleza cosmopolita, rápida en adaptarse a nuevas ideas, y está bien protegida. Sus gruesas murallas se ban diseñado para ser defendibles en un asedio, circunstancia que la ciudad ya ha soportado varias veces en el pasado.

Situado en la frontera oeste del Imperio, Reikland es bastante plano, con tan solo un grupo de colinas bajas al norte de Ubersreik. Antaño, Reikland estaba cubierto de bosques, pero su fértil tierra ba animado a los granjeros a instalarse en los espacios abiertos para dedicarse a los cultivos. En la actualidad, el bosque se ba fragmentado con la aparición de granjas, carreteras y ciudades, aunque todavía queda una buena parte de bosques tenebrosos donde merodean los indeseables. Las pequeñas granjas asentadas en el interior del bosque son buenos lugares en los que lucbar.

Varios afluentes descienden desde las Montañas Grises basta unirse con el Reik atravesando la provincia de Este a Oeste.



El Reik es un río impresionante; en algunas partes de su curso llega a ensancharse casi dos kilómetros, su corriente es muy fuerte y peligrosa y presenta un gran tráfico fluvial, sobre todo en el punto más álgido de la estación de comercio, incluso en los tiempos difíciles que corren. Altdorf se asienta sobre una serie de islas que se elevan ligeramente sobre las llanuras pantanosas en la confluencia del Reik y el Talabec.

Jugar batallas de Mordheim en Reikland es muy parecido a jugar batallas de Warhammer, sobre todo en lo que se refiere a la apariencia general, aunque la naturaleza del juego también implica una mayor concentración de elementos de escenografía sobre el tablero. En general, puede usarse la escenografía de Warhammer (colinas bajas, riachuelos y ríos). Como Reikland está densamente poblado, en las carreteras suele haber casas de peaje y/o posadas. En las zonas navegables puedes incluir muelles y albergues. Los ríos necesitan puentes si se pueden atravesar o vados en caso de que los barcos no puedan navegar por ellos.

Reikland es también un estado en guerra, muy parecido al resto del Imperio. Sin embargo, es tal su importancia y fuerza como pretendiente al trono imperial que la amenaza del conflicto interno es tratada más seriamente. Las fortalezas y atalayas son comunes en toda la zona, particularmente en sus fronteras y en los puntos próximos a las montañas.

De las áreas de Reikland idóneas para situar las batallas, hay dos de particular notoriedad que, además, proporcionan una narrativa interesante. El Reikwald es famoso por ser guarida de bandidos, forajidos, pillos y todo tipo de fugitivos expulsados de las ciudades. Reikland está bastante cubierto de bosques, pero el Reikwald es especialmente denso y oscuro, por lo que resulta un emplazamiento ideal para las partidas. La otra área recomendable es el Paso del Mordisco del Hacha. Oculto por el Reikwald, como muchos pasos a través de las montañas, es un lugar donde se tienden emboscadas y que vive bajo la amenaza constante de Orcos, Goblins y otras criaturas que moran allí. Como atraviesa las montañas, las batallas en esta localización se benefician de una gran variedad de elementos de escenografía

que incluyen riscos, rocas y precipicios, además de algunas ruinas ocasionales para que las partidas se jueguen en una atmósfera más adecuada. De todas formas, recuerda que el gran castillo de Helmgart bloquea el extremo de uno de sus pasos, así que los nigromantes, Hombres Bestia y otras criaturas indeseables tendrán que echar mano de su astucia para poder pasar por allí.

Las partidas en Reikland se juegan del mismo modo que las emplazadas en Mordheim, aunque la escenografía es ligeramente distinta, ya que requiere la recreación de las tierras salvajes del anárquico Imperio del siglo XX. Aunque los escenarios y bandas que aparecen en el reglamento de Mordheim son excelentes para disputar batallas en Reikland, el reglamento del Imperio en Llamas ofrece algunos escenarios alternativos, bandas e ideas para campañas igual de interesantes.

#### Bandas de Reikland

Reikland es una zona densamente poblada que contiene muchas ciudades y pueblos autónomos, por lo que muchas bandas pueden reclutarse en cualquiera de ellos. El color del estado de Reikland es el blanco. Como la naturaleza de los reiklandeses es militarista y disciplinada, su equipo está en perfectas condiciones y ordenado. Tienden a inclinarse por las armas tradicionales de los soldados, como espadas y alabardas; además, son unos magníficos tiradores. De todas las ciudades y aldeas de Reikland, las más importantes son Altdorf y Bogenhafen. Los mercenarios reclutados por Altdorf van ataviados de azul y rojo, mientras que los de Bogenhafen visten de blanco y púrpura. Los guerreros de esta zona tienden a llevar una indumentaria funcional y práctica e igual sucede con el equipo. Por esta razón, las plumas y penachos se han limitado al mínimo. Los motivos asociados a las bandas de Reikland son de naturaleza militar; un cráneo coronado, una espada o una cruz de hierro son insignias comunes grabadas tanto en las placas de las armaduras como en los escudos.







### Escenario 1: Bandidos en el bosque



Un acaudalado barón de Reikland ha encargado a una banda que se adentre en el bosque de Reikwald para cazar a los bandidos y forajidos que babitan allí. Apoyada por los propios bombres del barón y por los guardias de caminos, la banda no debería tener demasiadas dificultades para llevar ante la justicia a estos delincuentes. Pero, cuando los forajidos que tienen que apresar son guerreros curtidos, mercenarios igual que las tropas enviadas a buscarlos, puede que la caza no resulte tan fácil...

defensora. Serán los forajidos que intentan defenderse de la banda que viene a capturarlos. La banda atacante despliega en primer lugar y lo hace en uno de los dos extremos del camino. Las miniaturas han de desplegarse a una distancia de hasta 12" del borde del tablero y como mucho a 2" del camino. Los defensores se despliegan en segundo lugar en cualquier punto del tablero que esté fuera de la línea de visión y a una distancia mínima de 10" de los atacantes. La banda defensora se considera "oculta" al inicio de la partida.

#### Elementos de Escenografia

Como esta batalla tiene lugar en el interior del bosque del Reikwald, la mayor parte del tablero debería estar cubierta de árboles. Un sendero de unos 4" de anchura debe atravesar el tablero de un extremo a otro para representar el camino que conduce a través del bosque hacia el Paso del Mordisco del Hacha. El bosque debería poder considerarse terreno abierto en su mayor parte, pero los jugadores pueden incluir algún área particularmente densa en árboles, helechos o afloramientos rocosos que cuenten como terreno difícil. Aparte de esta condición, los jugadores pueden situar el resto de elementos de escenografía de común acuerdo.

#### Bandas

La banda que disponga del menor número de guerreros es la

#### Reglas Especiales

Mercenarios: ambas bandas están compuestas por mercenarios, los reclutados para apresar a los forajidos del bosque y los propios forajidos que habitan allí. La banda atacante cuenta con dos guardias de caminos (consulta la sección del Imperio en Llamas en la página web), un aventurero a pie y un cazarrecompensas (consulta la sección de reglas adicionales en la página web) que se han unido únicamente para este escenario porque han sido contratados por el barón. Además, la banda atacante puede equipar a tres de sus guerreros con lámparas y mastines de guerra sin coste adicional para que los ayuden a descubrir fácilmente a los bandidos en la espesura.

El defensor cuenta con un salteador de caminos (consulta la sección del Imperio en Llamas en la página), un hechicero y un luchador de pozo para representar al resto de forajidos que se ocultan en el bosque con la banda.





Rodeados por la penumbra: los atacantes son muy cautos en su búsqueda y por esta razón no pueden correr ni cargar hasta

que no hayan descubierto a un defensor.

Sombras en la oscuridad: los defensores están acostumbrados a moverse en el Reikwald sin ser detectados. Por eso son inmunes a los chequeos de completamente solo. Además, como están cubiertos por las oscuras sombras creadas por el techo natural que forman los árboles, las miniaturas de la banda defensora no se sitúan en el tablero al inicio de la partida. En vez de ello, se colocan marcadores de miniaturas ocultas para representar la posición de la miniatura. El defensor debe numerar en secreto todas las miniaturas de su banda y los mercenarios en la hoja de control e indicar su posición situando un dado con su número correspondiente junto al marcador de miniatura oculta. Cuando la miniatura deje de estar oculta, sustituye el marcador con la miniatura en cuestión.



#### Inicio de la partida

El defensor tiene la iniciativa en el primer turno.

#### Final de la Vartida

Cuando una de las bandas no supere un chequeo de retirada, la partida se dará por concluida. La banda que se bate en retirada

pierde la partida y su oponente se alza con la victoria.

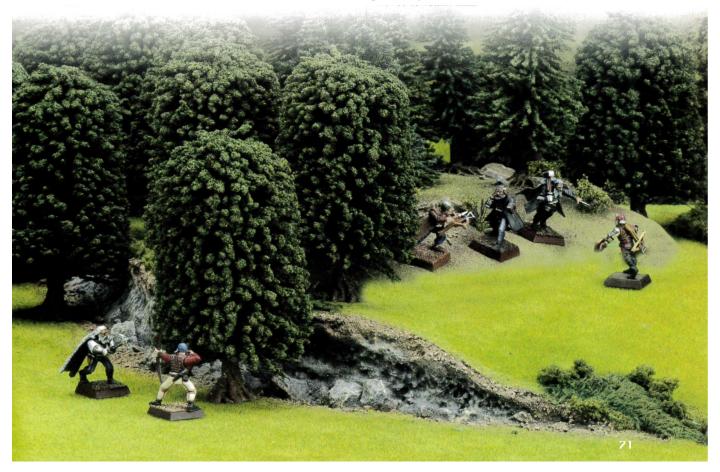
#### Experiencia

- **+1 Sobrevive:** cualquier héroe o grupo de secuaces que sobreviva a la batalla gana +1 punto de experiencia en el caso de los atacantes y +2 puntos de experiencia en el de los defensores.
- +1 Jefe vencedor: el jefe de la banda vencedora recibe +1 punto de experiencia si era atacante y +2 puntos de experiencia si era defensor.
- +1 por Enemigo Fuera de Combate: cualquier héroe gana +1 punto de experiencia por cada enemigo que deje fuera de combate.

#### Coronas de oro

Si los atacantes ganan la partida, obtienen 1D6 coronas de oro por cada secuaz que dejen fuera de combate y 1D6x5 coronas de oro por cada héroe que dejen fuera de combate. Si juegas la partida como parte de una campaña y un héroe obtiene un resultado de "capturado" en la Tabla de Heridas Graves, el barón pagará 1D6x10 coronas de oro como recompensa por ese héroe.

Si el defensor gana la partida, los forajidos que han luchado con ella están tan impresionados que uno de ellos se ofrece para unirse a la banda sin coste adicional alguno. El defensor puede elegir el mercenario que prefiere incluir en su banda. Este mercenario se une a la banda sin coste alguno (incluso si es un mercenario que normalmente no podría unirse a esa banda), pero debe pagarse su mantenimiento normalmente si la banda quiere seguir conservándolo.







## Escenario 2: La torre de vigilancia 📥



Como tierra en anarquía que es, el Imperio ofrece muchas oportunidades para los mercenarios. A una banda se le ba encargado patrullar la frontera y su base es una de las muchas torres de vigilancia que pueblan el campo. La otra banda ba sido enviada a efectuar una incursión en el área.

#### Elementos de Escenografia

El elemento principal es una torre de vigilancia, situada sobre una colina, que debe situarse a una distancia mínima de 12" del borde del tablero del defensor y lo más cerca posible del centro del campo de batalla. Se trata de una posición bien defendida y, como tal, puede incluir secciones de muro bajo de una altura máxima de 6" frente a la torre. El área que rodea a la torre está libre de árboles y escombros. Por esta razón, los elementos de escenografía que no formen parte de las defensas han de situarse a una distancia mínima de 12". El resto de elementos ha de situarse de común acuerdo con el adversario y puede incluir árboles, colinas, ruinas, edificios pequeños, etc.

#### Bandas

La banda con menor número de guerreros es la defensora y tiene que encargarse de patrullar la frontera en busca de posibles incursores. La banda defensora se despliegue por esta zona, pero no todas sus miniaturas inician la partida sobre el tablero. La almenara que hay en la torre de vigilancia ha de encenderse para alertar a los otros miembros de la banda. La mitad de los secuaces y héroes de los defensores (redondeando hacia arriba) no inician la partida con el resto de la banda (el jugador puede decidir cuáles). Las miniaturas de la banda que comienzan en el tablero lo hacen como máximo a 6" de la torre de vigilancia.

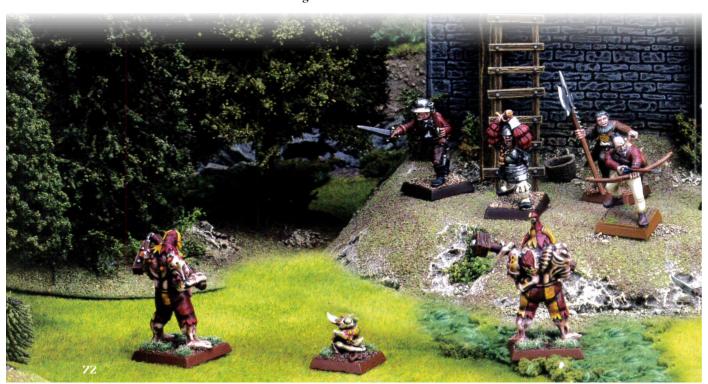
El atacante sitúa a todas sus miniaturas a una distancia variable del borde del tablero opuesto a donde está la torre de vigilancia (consulta las reglas especiales a continuación).

#### Reglas Especiales

La almenara: el resto de componentes de la banda defensora solo pueden ser alertados si se prende fuego a la almenara situada en lo alto de la torre. Esta acción solo puede llevarse a cabo cuando se haya divisado a los atacantes. Cualquier miniatura que inicie el turno cerca de la almenara puede tratar de encenderla. Tira 1D6 al inicio del turno. La primera vez que lo intenta, la miniatura debe obtener un resultado de 6; la segunda vez, requiere un resultado de 5 ó 6; la tercera vez, necesitará un resultado de 4, 5 ó 6; y así sucesivamente. Si la miniatura recibe un impacto, recibe una herida o ha de alejarse por cualquier razón, se interrumpe este proceso y la próxima vez que tire deberá empezar de nuevo (necesitará un resultado de 6). De esta forma, los atacantes pueden perseguir al guerrero que intentaba encender la hoguera para avisar al resto de los defensores.

En cuanto la hoguera de la almenara esté encendida, aparecerán el resto de componentes de la banda. Pueden hacerlo moviéndose desde cualquier borde del tablero, cargando o corriendo si así lo quieren, y pueden disparar, atacar y actuar normalmente a partir de ese momento.

Arsenal: la torre de vigilancia cuenta con un arsenal bien surtido en su base y el defensor dispone de la siguiente lista de armas adicionales y con las que puede equipar a su banda sin coste alguno (únicamente para este escenario): 3 ballestas, 1 rifle de caza, 2 arcos largos, 3 alabardas y 2 lanzas. Cada miniatura





puede equiparse con una sola arma adicional gratuita y se aplica el número máximo de armas (consulta el apartado "Armas y Armaduras" de la página 65 del reglamento).

**Resueltos:** la férrea determinación de los defensores por mantener la torre a salvo mientras llega la ayuda les permite no tener que superar chequeos de retirada hasta que el 50% de la banda haya quedado fuera de combate.

Ataque sigiloso: los incursores saben que hay guardias en la torre de vigilancia, así que usan la regla especial silencioso para entrar sigilosamente. Los incursores inician la partida automáticamente a una distancia de 8" del borde del tablero. Los atacantes pueden deslizarse sigilosamente durante su fase de movimiento. Si todas las miniaturas se deslizan sigilosamente, todas mueven la misma distancia (el resultado obtenido en 3D6) y, mientras no ataquen, disparen, lancen hechizos, etc., los defensores no pueden atacarlos ni tampoco tratar de encender la almenara. Al inicio del turno del defensor, tira 1D6. Si el resultado obtenido es el mismo que el obtenido por el atacante, los habrán descubierto y los defensores podrán dispararles o atacarles normalmente y tratar de encender la almenara. De cualquier modo, los atacantes serán descubiertos en cuanto se hallen a una distancia de 8" de la torre de vigilancia o en el radio de distancia de zona expuesta, tal y como se describe en la página 27 del reglamento de Mordheim. De otro modo, el atacante puede continuar sigilosamente hasta encontrar el momento de atacar. Recuerda que, si una miniatura mueve a través de terreno que le proporciona cobertura, puede mover su distancia normal de movimiento si lo prefiere, mientras el resto de la banda continúa de forma sigilosa. Cuando los atacantes hayan sido divisados, no podrán seguir moviéndose de manera furtiva.

#### Final de la Partida

La partida termina cuando una de las bandas no supere un chequeo de retirada. La banda que no supere el chequeo, perderá la partida y su oponente ganará.

#### 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.
- +1 por Enemigo Fuera de Combate: cualquier héroe gana +1 punto de experiencia por cada enemigo que deje fuera de combate.
- + 1 por encender la almenara: cualquier héroe que logre encender la almenara obtiene +1 punto de experiencia.

#### Coronas de oro

La banda que gane la partida obtiene 1D6x15 coronas de oro de su patrón por su incursión/defensa con éxito. Si los incursores ganan la partida, también obtendrán armas de la torre de vigilancia que no hayan sido usadas por el defensor durante el escenario.

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 Mordbeim.



Más información Las reglas para las bandas de Reiklanders se pueden encontrar en el libro de reglas de Mordbeim.

Morasen

Traductor Hernán "Moska" García

