BANDA DE GUERREROS DE AVERLAND

La provincia de Averland se encuentra en el sur del Imperio, entre los ríos Aver y Reik Superior, y está bordeada por las Montañas Negras y por la inmensa cordillera que forman las Montañas del Fin del Mundo. Se trata de una provincia floreciente, aunque no es ni la más grande ni la más influyente del Imperio. En las Montañas Negras y en las Montañas del Fin del Mundo existen muchas minas, aunque la mayoría de ellas son propiedad de los Enanos. El mineral es vendido a buen precio en Averheim, la capital de la provincia, a los mercaderes procedentes de Nuln, que lo transportan en barcazas por el río Aver. En las montañas se encuentran varias fortalezas enanas ancestrales, aunque algunas han sido invadidas por Goblins Nocturnos o por Skavens y otras han sido destruidas a causa de violentas erupciones volcánicas.
El Paso del Fuego Negro guarda una importante ruta comercial entre los Reinos Fronterizos y el Imperio y separa las Montañas del Fin del Mundo de las Montañas Negras. La ruta es la Vieja Carretera de los Enanos y se extiende desde Averheim hasta el norte de las tierras del Imperio.
Las mercancías que llegan a través del Paso del Fuego Negro suelen transportarse por el río Aver hasta Nuln. El paso es el único lugar por el que se pueden cruzar las montañas, ya que las laderas son extremadamente escarpadas. El tiempo es impredecible y son pocos los que se aventuran a entrar en estas montañas por miedo a quedar atrapados en una ventisca o bajo una avalancha de nieve. Y, por si las cosas no estuviesen lo suficientemente mal, en las montañas también se refugian salvajes tribus de Goblins Nocturnos, trolls, Skavens y monstruos legendarios. Algunos aventureros osados se ganan la vida robando huevos de los picos más altos de las montañas y vendiéndolos al Zoológico Imperial. Allí, estas bestias son domesticadas para convertirse en monturas de famosos generales.
Averland es una provincia rica y, por lo tanto, las autoridades se gastan exorbitantes sumas de dinero en los uniformes de los soldados de rango. Los veteranos más experimentados prefieren uniformes llamativos para que resalten sobre los de los campesinos y también para que reflejen su antigüedad en el cargo. Esta tradición ha calado tanto en las filas de estos guerreros que incluso la milicia y las bandas mercenarias quieren vestirse con los ropajes más vistosos que puedan permitirse. ¡Se dice que el ejército de Averland emplea suficientes sastres para vestir a una pequeña ciudad! Los forasteros suelen bromear diciendo que los soldados de Averland son tan buenos arqueros porque no quieren acercarse demasiado al enemigo, no sea que sus ropas acaben rasgadas y manchadas con sangre. Si estas observaciones se realizan en presencia de un veterano del Paso del Fuego Negro, el bromista acabará en la cuneta con algún que otro diente menos. La práctica de llevar puesto este tipo de ropa tan escandalosa ha atraído a la diminuta raza de los halflings y los sastres están ocupados frecuentemente acortando mangas y ampliando talles. Muchos reclutas jóvenes se desalientan al descubrir que no se les permite lucir el maravilloso uniforme hasta que no hayan servido al ejército al menos durante un año. Estos reclutas no se consideran soldados profesionales y, por esta razón, sus ropajes son muy sencillos.
Los bergjaeger son un destacamento especial de la guardia del Paso del Fuego Negro compuesto por tramperos y exploradores de las montañas de los alrededores. Son expertos en moverse con cautela por el terreno rocoso y, a menudo, suelen utilizarse como exploradores. La mayoría de ellos tiene una historia que contar. Algunos fueron guardabosques que perdieron su trabajo o no lo encontraron demasiado inspirador. Otros eran cazadores furtivos que se vieron obligados a alistarse al ejército para evitar ir a prisión o ladrones de ganado que decidieron abandonar la milicia cuando los enfadados granjeros intentaron atraparles. Sea cual sea su procedencia, son expertos tiradores y están habituados a las condiciones de vida en las desoladas montañas.

Elección de Guerreros

Una banda de Averland debe incluir un mínimo de tres miniaturas. Dispones de 500 coronas de oro. El número de guerreros de la banda no puede superar nunca los 15.

Capitán: tu banda debe incluir un solo Capitán, ni más ni menos.
Sargento: tu banda puede incluir un Sargento.
Bergjaegers: tu banda puede incluir hasta dos Bergjaegers.
Reclutas: tu banda puede incluir un solo Recluta.
Guardias de la Montaña: tu banda puede incluir cualquier número de Guardias de la Montaña.
Tiradores: tu banda puede incluir cualquier número de Tiradores.
Exploradores Halfling: tu banda puede incluir hasta tres Exploradores Halflings.

Experiencia Inicial

El **Capitán** empieza con 20 puntos de experiencia.
El **Sargento** empieza con 8 puntos de experiencia.
Los **Bergjaegers** empiezan con 4 puntos de experiencia.
Los **Reclutas** empiezan con 0 puntos de experiencia.

Lista de Equipo de la Banda de Averland

Las siguientes listas de equipo son utilizadas por las bandas de Averland para escoger su equipo.

LISTA DE EQUIPO DE LOS EXPLORADORES

Arcas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	1ª gratis / 2 co
Maza / Martillo	3 co
Hacha	5 co
Espada	10 co

Armas de Proyectiles

Arco	10 co
Arco Largo	15 co

Armaduras

Armadura ligera	20 co
Rodela	5 co
Casco	10 co

Especial

Flechas de caza (solo Bergjaegers)	35 co

LISTA DE EQUIPO DE LOS TIRADORES

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	1ª gratis / 2 co
Maza / Martillo	3 co
Hacha	5 co
Espada	10 co

Armas de Proyectil

Ballesta	25 co
Pistola	15 co
	30 co por ristra
Arco	10 co
Arco Largo	15 co
Arma de fuego	35 co
Trabuco	30 co
Rifle de Caza	200 co

Armaduras

Armadura ligera	20 co
Rodela	5 co
Casco	10 co

LISTA DE EQUIPO DE LA GUARDIA DE LA MONTAÑA

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	1ª gratis / 2 co
Maza / Martillo	3 co
Hacha	5 co
Espada	10 co
Lanza	10 co
Alabarda	10 co
Arma a Dos Manos	15 co
Mangual	15 co

Armas de Proyectiles

Pistola	15 co
	30 co por restra
Pistala de duelo	25 co
	50 co por ristra
Ballesta	25 co
Arco	10 co

Armaduras

Armadura ligera	20 co
Armadura pesada	50 co
Escudo	5 co
Rodela	5 co
Casco	10 co

Tabla de Habilidades de la Banda de Averland

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad
Capitán	√	√	√	√	√
Sargento	√			√	√
Bergjaegers		√			√
Reclutas	√	√			√

RECLUTANDO LA BANDA

Héroes:

1 Capitán

Reclutamiento: 60 coronas de oro

El capitán de una banda mercenaria suele ser un soldado veterano de mediana edad del ejército imperial y, probablemente, un sargento u otro oficial de rango inferior. La supervivencia de una banda mercenaria depende más del ingenio y de la experiencia de su capitán que de lo buen luchador que sea. Es bastante común que un capitán inexperto conduzca a sus hombres a una emboscada o los dirija en un largo viaje sin provisiones o municiones. Un capitán con una trayectoria llena de éxitos conseguirá que sus hombres le apoyen y le sigan al mismísimo infierno y dispondrá de banquetes y de una bolsa repleta de coronas de oro. Un capitán que falle en el cumplimiento de su deber y no logre mantener a sus hombres vivos y bien alimentados se encontrará abandonado y, posiblemente, con un cuchillo clavado en la espalda.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	4	4	3	3	1	4	1	8

Armas / Armadura: un Capitán puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de Equipo de la Guardia de la Montaña.

Reglas Especiales:

Jefe: Cualquier guerrero a 15 cm. o menos del Capitán Mercenario puede utilizar su atributo de Liderazgo cuando deba efectuar un Chequeo de Liderazgo.

0-1 Sargento

Reclutamiento: 35 coronas de oro

Algunos capitanes son mercaderes o nobles que buscan la oportunidad de llenar un poco más sus arcas. Un capitán brillante contrata los servicios de un veterano para convertirlo en sargento de su banda y deja que sea este quien tome las decisiones prácticas. Los veteranos son fácilmente reconocibles por sus muchas heridas de guerra y por el cinismo que caracteriza a un soldado del ejército.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	4	3	3	3	1	4	1	7

Armas / Armadura: un Sargento puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de Equipo de la Guardia de la Montaña.

0-2 Bergjaegers

Reclutamiento: 35 coronas de oro

Los bergjaegers son tramperos y exploradores de las montañas que rodean el Paso del Fuego Negro. Son expertos en moverse con sigilo a través del terreno y por este motivo se utilizan como exploradores. Además, utilizan las trampas para animales para retrasar o dividir a un grupo de enemigos. Los bergjaegers no son soldados profesionales y, para sobrevivir, confían más en la astucia y en la cautela que en un brazo diestro con la espada.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	2	4	3	3	1	3	1	7

Armas / Armadura: los Bergjaeger pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de Equipo para Exploradores.

Reglas Especiales:

*Colocación de trampas**:** los Bergjaegers son tramperos y cazadores expertos y estas habilidades resultan muy provechosas en las ruinas de Mordheim. Un Bergjaeger puede colocar una trampa si no hace otra cosa durante ese turno (no puede colocar una trampa si acaba de ser derribado e intenta ponerse en pie). Coloca una ficha en contacto con la peana del Bergjager. Cuando una miniatura (amiga o enemiga) mueva a una distancia de 5 cm de la ficha, correrá el riesgo de caer donde está colocada la trampa. Por esta razón, tira 1D6. Con un resultado de 3 +, habrá caído en la trampa y sufrirá un impacto de F4 (recuerda que un Bergjager no puede caer en su propia trampa). Si la miniatura no ha sufrido heridas al caer en la trampa o simplemente no ha caído en ella, la "víctima" puede finalizar su movimiento. Si no ha sido así, se sitúa derribado o aturdido a una distancia de 5 cm de la ficha. Independientemente de si ha caído o no en la trampa, la ficha es retirada.*

0-1 Reclutas

Reclutamiento: 15 coronas de oro

Aunque los ejércitos del Imperio están compuestos por guerreros con experiencia, también hay multitud de tareas para los jóvenes, pues siempre existe una demanda de ayuda en las cocinas o alguna misión de rastreo. Algunos de estos jóvenes se unen a una banda o regimiento de mercenarios en busca de fama y aventura. Otros son pastores que quieren encontrar un modo más fácil de llenar el estómago que la vida dura e incierta cuidando animales (que es, además, monótona).

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	2	2	3	3	1	3	1	6

Armas / Armadura: los reclutas pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de Equipo de la Guardia de la Montaña.

Secuaces:
(adquiridos en grupos de 1-5)

Guardia de la Montaña

Reclutamiento: 30 coronas de oro

La guardia de la montaña es la famosa guarnición del Paso del Fuego Negro que ha repelido innumerables intentos de invasión de los pieles verdes. Su uniforme tradicional es de color amarillo y negro y se considera un mérito en el ejército de Averland haber servido unos años en el paso de montaña. La guardia de la montaña es igualmente diestra en el manejo de las armas imperiales tradicionales (la alabarda y la espada) que utilizando la ballesta y el arco. Los veteranos suelen ser contratados por bandas mercenarias que saben que su sola presencia aumentará las oportunidades de victoria en futuras batallas. Algunos de estos veteranos llegan a convertirse en sargentos o incluso en capitanes. Hay algunas bandas compuestas exclusivamente por veteranos de la guardia de la montaña, a menudo del mismo regimiento o de supervivientes de una gran batalla.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	4	3	3	3	1	3	1	7

Armas / Armadura: Los Guardias de la Montaña pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de Equipo de la Guardia de la Montaña.

Tiradores

Reclutamiento: 25 coronas de oro

Convertirse en un tirador no es tan sencillo como coger un arco y tratar de impactar a tus enemigos. Un tirador ha de entrenarse durante años para perfeccionarse en el manejo del arma escogida. Los reclutadores imperiales suelen asistir a competiciones de arqueros en busca de un par de arqueros certeros. Algunos tiradores son adiestrados en el uso de la armas con pólvora negra en lugar del arco o la ballesta tradicionales. Los tiradores suelen ser los propietarios de sus armas, ya que comprar un arma de fuego es tan caro como contratar los servicios del propio tirador. Por esta razón, los tiradores no se ven obligados a desempeñar tareas tan duras como las de la milicia.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	3	3	3	3	1	3	1	7

Armas / Armadura: Los Tiradores pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de Equipo para Tiradores.

0-3 Exploradores Halflings

Reclutamiento: 20 coronas de oro

Averland limita con el Territorio de La Asamblea de los halflings. En el año 1707, el kaudillo orco Gorbad Garra de Hierro invadió el Imperio a través del Paso del Fuego Negro y el Territorio de la Asamblea fue arrasado. Desde entonces, la Asamblea insta a sus guardabosques para que sirvan durante unos años en la guarnición que protege el paso. Si otro kaudillo intenta invadir el territorio de la Asamblea, tendrá que enfrentarse a la fiera resistencia de los halflings en el paso de la montaña.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	2	4	2	2	1	4	1	8

Armas / Armadura: Los Exploradores Halflings pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de Equipo de los Exploradores.

Reglas Especiales:

*Ascenso**:** un Explorador Halfling que sea ascendido a héroe gracias al resultado "el chaval tiene Talento" en las tiradas de experiencia para secuaces no puede elegir la lista de*

habilidades de Fuerza como una de sus dos listas de habilidades. ¡Los halflings no destacan especialmente por su gran fuerza!