BANDA DE CABALLEROS DE BRETONIA

Esta es una era en la que el Imperio está siendo carcomido desde su interior. Una era sin Emperador en la que las tierras están cada vez más divididas y las ciudades ven como sus propios Señores y Burgomaestres comerciantes ganan poder gracias al oro. Una era donde la corrupción fluye como un afluente del río Reik y las conspiraciones son habituales por todo el territorio. En contraste, en Bretonia, la tierra de la caballería, reina la felicidad, el honor se mantiene y la Dama del Lago continúa concediendo su favor a aquellos que considera merecedores de él. Para los Caballeros de Bretonia, Mordheim es un lugar maléfico donde la virtud y el orden han sido olvidados, e incluso proscritos. Donde antaño se erguía una orgullosa ciudad, ahora las criaturas de pesadilla vagan por las calles y se mezclan con los hombres en una masa de corrupción y suciedad. Por tanto se considera extremadamente virtuoso para un Caballero el embarcarse en una búsqueda espiritual en Mordheim con la intención de obtener el honor en la batalla y, quizás, ganar el favor de la Dama del Lago. En Mordheim, el coraje y el valor de un Caballero serán sometidos a una dura prueba; pero tanto mejor, porque con las privaciones llega el honor.

Un Caballero Andante renunciará a su castillo y su feudo para poder aventurarse en una empresa como esta. Se liberará de cualquier obligación de defender un feudo para buscar el camino que le conduzca a nuevas aventuras y retos. Un Caballero andante decide renunciar a todas sus ambiciones terrenales para lograr unas cotas de prestigio y honor mucho más elevadas que las de cualquiera de los poderosos duques de la Tierra. Semejante gesto está considerado como particularmente noble, por lo que no es inusual que otros Caballeros y plebeyos acudan para servir y ayudar a un Caballero Andante en tamaña empresa. Los Caballeros Noveles, en particular, están ansiosos de vivir aventuras y de ganar honor por medio de alguna hazaña de armas; así que, habitualmente se unen a un Caballero Andante en su búsqueda. Cuando un Caballero Andante abandona sus bellas tierras de Bretonia, muy probablemente lleva consigo un considerable séquito dispuesto, como él, a luchar por el honor de Bretonia y la Dama del Lago.

Una vez iniciada su búsqueda, un Caballero seguirá el camino que le indiquen sus sueños y visiones, por medio de los que la Dama del Lago le comunica su voluntad. Estos sueños le conducirán; pero, sobre todo, le alentarán para seguir adelante en su búsqueda. El objetivo final del Caballero es poder realizar suficientes gestas y actos de gran valor como para conseguir el favor de la Dama del Lago y que ésta le dé a beber del Grial de la Vida. Esta es la recompensa más importante que puede aspirar a recibir un Caballeros; el cual, al encontrar el Grial, regresará a Bretonia para proteger a su gente. Sin embargo, hasta que llegue ese momento, se sentirá obligado a luchar contra los enemigos de la virtud y el orden; y a soportar las innumerables dificultades y penurias que encuentre en su camino.

Reglas especiales

Antes de entrar en batalla, los Caballeros Bretonianos se arrodillan y rezan a la Dama del Lago, jurando luchar hasta la muerte por el honor y la justicia. Antes de jugar una partida de Mordheim, realiza un Chequeo de Liderazgo utilizando el atributo de Liderazgo del líder de la banda. Si superas el chequeo la Dama del Lago habrá concedido su bendición a la banda. La bendición se manifiesta en forma de una terrible maldición sobre los enemigos de la Caballería y, en especial, sobre aquellos que utilizan las impuras y deshonrosas armas de destrucción masiva. Cualquier miniatura de la banda enemiga que intente disparar un arma de pólvora deberá efectuar una tirada de 1D6 y obtener un resultado de 4+ para conseguir vencer la maldición. Si no se supera el chequeo, la miniatura no podrá disparar el arma. El enemigo debe efectuar este chequeo cada vez que una de sus miniaturas intente disparar cualquier arma de este tipo. Las miniaturas equipadas con otros tipos de armas de proyectiles, como arcos y ballestas,

no tienen que efectuar el chequeo, excepto en caso de que intenten utilizar sus armas contra los valientes Caballeros de Bretonia. Si cualquier miniatura enemiga intenta disparar a un Caballero de Bretonia (sólo a Caballeros Andantes o Caballeros Noveles), antes de poder hacerlo deberá obtener un 4+ en una tirada de 1D6 para superar la maldición.

Elección de Guerreros

Una banda bretoniana debe incluir un mínimo de 3 miniaturas y un máximo de 12. Dispones de 500 coronas de oro para reclutar tu banda inicial. Los perfiles máximos de las miniaturas de la banda son los mismos que los de cualquier banda mercenaria de Mordheim.

Caballero Andante: El Caballero Andante y su Séquito deben incluir un Caballero Andante. ¡Ni más, ni menos!
Caballeros Noveles: El Séquito del Caballero Andante puede incluir hasta dos Caballeros Noveles.
Escuderos: El Séquito del Caballero Andante puede incluir hasta tres escuderos. No puedes tener más Escuderos que Caballeros.
Hombres de Armas: El Séquito del Caballero Andante puede incluir cualquier número de Hombres de Armas.
Arqueros: El Séquito del Caballero Andante puede incluir cualquier número de Arqueros.

Experiencia Inicial

El **Caballero Andante** empieza con 20 puntos de experiencia.
Los **Caballeros Noveles** empiezan con 8 puntos de experiencia.
Los **Escuderos empiezan** con 0 puntos de experiencia.
Los **Secuaces** empiezan con 0 puntos de experiencia.

Lista de equipo de los Bretonianos

Los Bretonianos pueden comprar equipo de la siguiente lista:

LISTA DE EQUIPO DE LOS CABALLEROS

Arcas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	1ª gratis / 2 co
Maza / Martillo	3 co
Espada	10 co
Lanza de Caballeria	20 co
Arma a Dos Manos	15 co
Mangual	15 co

Armaduras

Casco	10 co
Armadura ligera	20 co
Armadura pesada	50 co
Escudo	5 co
Barda	30 co

Especial

Caballo de Guerra	80 co

LISTA DE EQUIPO DE LOS ESCUDEROS

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

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

Armas de Proyectiles

Arco	10 co
Arco largo	15 co

Armaduras

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

Especial

Caballo de monta	40 co

LISTA DE EQUIPO DE LOS HOMBRES DE ARMAS

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

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

Armaduras

Armadura ligera	20 co
Escudo	5 co
Casco	10 co

LISTA DE EQUIPO DE LOS ARQUEROS

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	1ª gratis / 2 co
Hacha	5 co
Espada	10 co

Armas de Proyectiles

Arco	10 co
Arco largo	15 co

Armaduras

Armadura ligera	20 co
Casco	10 co

Tabla de Habilidades de los Bretonianos

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad
Caballero Andante	√	√	√	√	√
Caballero Novel	√	√			√
Escudero	√	√		√	
Jovenzuelos	√	√		√	√

RECLUTANDO LA BANDA

Héroes:

1 Caballero Andante

Reclutamiento: 80 coronas de oro

Un Caballero Andante es un guerrero extremadamente fuerte y virtuoso, que lucha por mantener las tradiciones del honor y para servir a la Dama del Lago. La injusticia y la persecución de los débiles son sus enemigos, mientras que el coraje y el valor son sus compañeros. Por lo tanto, no es de extrañar que muchos Caballeros Andantes se dirijan a Mordheim.

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

Armas / Armadura: un Caballero Andante puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de Equipo los Caballeros.

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.

Montar: Como buen caballero bretoniano, el Caballero Andante posee la habilidad de Montar a Caballo.

Virtud de la Caballería: Un Caballero Andante es un valeroso guerrero, muy superior a los guerreros normales. Nunca se dejará dominar por el pánico ni huirá de un combate, por lo que jamás deberá efectuar un Chequeo de Liderazgo por encontrarse Solo ante el Peligro.

0-2 Caballeros Noveles

Reclutamiento: 50 coronas de oro

Los Caballeros Noveles son hijos de nobles; y están ansiosos por probar su habilidad con el manejo de las armas y ganarse un puesto entre los Caballeros del Reino de Bretonia. Para lograrlo, deben realizar hazañas valerosas, por lo que, frecuentemente, acompañan a los Caballeros Andantes en su búsqueda espiritual con la esperanza de vivir aventuras y ganar honor.

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

Armas / Armadura: Un Caballero Novel puede equiparse con armas y armaduras de la lista de equipo de los Caballeros. Un Caballero Novel no puede montar un caballo de guerra a no ser que el Caballero Andante también monte uno.

Reglas Especiales:
Montar: Como buenos caballeros bretonianos, todos los Caballeros Noveles poseen la habilidad Montar a Caballo.
Virtud de la Caballería: Un Caballero Novel es un valeroso guerrero, muy superior a los guerreros normales. Nunca se dejará dominar por el pánico ni huirá de un combate, por lo que jamás deberá efectuar un Chequeo de Liderazgo por encontrarse Solo ante el Peligro.

0-3 Escuderos

Reclutamiento: 15 coronas de oro
Los Caballeros son servidos por sus escuderos, plebeyos que cabalgan junto a su señor en las cacerías y le acompañan a la guerra. Son escogidos entre los más jóvenes y aguerridos de su séquito, siendo entrenados y enseñados por el caballero en persona. Si un escudero realiza alguna gran hazaña o un importante servicio para su señor, ¡es posible que llegue a ser admitido entre las filas de la Caballería!

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

Armas / Armadura: un Escudero puede equiparse con armas y armaduras de la lista de equipo de los Escuderos Un Escudero no puede montar un caballo a no ser que el Caballero Andante y todos los Caballeros Noveles del Séquito estén montados en caballos de guerra.

Reglas Especiales:
Montar: Los Escuderos tienen que acompañar a sus señores en largos viajes a caballo, luego es normal que todos sepan cabalgar. Todos los Escuderos poseen la habilidad Montar a Caballo.

Secuaces:
(adquiridos en grupos de 1-5)

0-8 Hombres de Armas

Reclutamiento: 25 coronas de oro
Los Hombres de Armas son los soldados de Bretonia. Cada Caballero mantiene una tropa cuando es Señor de un territorio, y, al iniciar su búsqueda personal, muchos de estos soldados se unen a él en su viaje. Los Hombres de Armas son guerreros decididos, dispuestos a luchar por el honor y la justicia tanto o más que el Caballero Andante al que siguen.

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

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

Arqueros

Reclutamiento: 20 coronas de oro
Los Arqueros son gente común que regularmente practica el tiro con arco disparando a los toneles de su pueblo, por lo tanto, están preparados para repeler a cualquier invasor desde sus humildes cabañas, campos y viñedos. Cuando un Caballero inicia su búsqueda personal no es

infrecuente que un puñado de arqueros se sienta especialmente valeroso y decidan acompañar al Caballero en su viaje.

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

Armas / Armadura: los Arqueros pueden equiparse con armas y armaduras de la lista de equipo de los Arqueros

Habilidades Especiales de los Bretonianos

Los Héroes Bretonianos pueden decidir utilizar la siguiente lista de habilidades en lugar de las listas habituales.

Virtud de la Pureza

El único propósito del Caballero es servir a la Dama del Lago. Su pureza de corazón y su disciplina le confieren la fuerza de espíritu necesaria para resistir la magia enemiga. Cualquier hechizo lanzado sobre el Caballero será dispersado con un resultado de 4+ en 1D6. Esta es una dispersión natural debida a la extrema piedad del Caballero.

Virtud del Valor

El Caballero ha jurado hacer frente a los enemigos más grandes y fuertes. Cuanto más impresionante sea el enemigo, más se esforzará en derrotarlo. Si está luchando con una miniatura con un atributo de Fuerza superior al suyo, el Caballero puede repetir las tiradas para impactar en combate cuerpo a cuerpo que falle.

Virtud de la Disciplina

El Caballero tiene una fe total en su Código de Caballería, por lo que puede mantener el autocontrol frente a la adversidad, y demuestra una completa confianza en sí mismo por muy grande que sea la desventaja en su contra. Una vez por partida, si el Caballero no está *derribado, aturdido* o *fuera de combate*, puedes repetir el *chequeo de retirada*.

Virtud del Noble Desdén

El Caballero no puede sentir más que desprecio por los cobardes enemigos que se esconden detrás de sus deshonrosas armas. El Caballero *odia* a todos los enemigos equipados con armas de proyectiles.

Virtud del Caballero Impetuoso

El Caballero está ansioso por enfrentarse al enemigo. El Caballero carga de forma impetuosa y temeraria, lo que le permite sumar +1D6 cm a su movimiento al efectuar una carga. Esta tirada de dado deberá efectuarse antes de efectuar el movimiento de la miniatura que carga.