BANDA DE LOS MERCENARIOS DE TILEA

Desde la Compañía Alcatani a los Cazadores de Voland, los tileanos han recorrido el Viejo Mundo durante siglos en busca de riquezas. Han sido contratados para desempeñar cualquier tipo de tarea que les supusiera la ganancia de algún ducado de oro y que no repercutiera en su moral. El aventurero tileano busca fama, fortuna y satisfacer su ansia de batallas.

La tierra de Tilea es hogar de algunos de los más acaudalados y huraños personajes del Viejo Mundo. Es una tierra dividida por su propia competencia en el comercio y separada por feudos personales y ciudades estado en guerra. Su orgullo cívico y el deseo de un buen estado financiero son las premisas de los ciudadanos tileanos. Por esta razón, los tileanos se han convertido en excelentes marineros y exploradores. Han viajado a todos los puertos del Viejo Mundo y han fondeado en las playas de tierras lejanas en busca de oro y preciados objetos que a menudo pueden vender a buen precio en cualquier mercado del mundo.

Las Bandas de Tilea suelen ser contratadas por un patrón de una ciudad estado o por un mercader o gremio acaudalado para explorar las ruinas de Mordheim. Existen muchas ciudades estado en Tilea en las que puedes basar el trasfondo histórico de tu banda, aunque aquí solo hemos incluido las tres más importantes. Puedes crear una banda de piratas de Sartosa o una banda de acólitos del dios patrón Lucan de Luccini. Sea cual sea la banda que elijas, descubrirás que la tierra de Tilea ofrece muchas oportunidades de trasfondo histórico. Además, puedes comprobar que la estructura de una banda tileana es muy parecida a la de las bandas mercenarias de Mordheim, aunque con diferencias sutiles que reflejan la rica historia tileana.

Reglas especiales

Miragliano: *Los nativos de Miragliano son expertos en el manejo del arma oficial de la ciudad, la ballesta. Por ello, los héroes de Miragliano suman +1 al impactar cuando disparan con ballesta. Los tiradores disponen de un +1 al impactar con cualquier arma de proyectil que utilicen (esta habilidad ya está incluida en su perfil de atributos). Todos los habitantes de Miragliano sienten un profundo odio hacia los Skavens. Est se remonta a la epidemia de viruela roja desatada en 1812, que causó la muerte de tres cuartas partes de la población. Si una banda de Miragliano se enfrenta a una de Skavens, sus integrantes estarán sujetos a la regla de odio. Los espadas de alquiler no están sujetos a la regla de odio.*

Remas: *En 1487 una flota de naves elfas oscuras invadió la ciudad costera de Remas y, desde entonces, los habitantes de la ciudad sienten un profundo odio hacia los Druchii. Una banda de Remas luchará a muerte siempre que se tenga que enfrentar a una banda de Elfos Oscuros. Para reflejar este hecho, el jugador que lidere la banda de Remas podrá repetir una vez los chequeos de retirada, aunque tendrá que quedarse con el segundo resultado. Esta*

regla solo se aplica si han de enfrentarse a una banda de Elfos Oscuros. Los oficiales de Remas son individuos enérgicos que, después de muchos años de experiencia, se han convertido en excelentes líderes. Los capitanes, campeones o reclutas de Remas han de añadir +1 a su atributo de Liderazgo, independientemente de la banda a la que tengan que enfrentarse.

Trantio: *Las bandas de Trantio son las mejor equipadas y experimentadas de las bandas humanas de Lustria. Para representar esta característica, una banda de Trantio iniciará la partida disponiendo de 100 coronas de oro adicionales y, si la campaña se disputa en Lustria, de un 20% más (calculado ya sumadas las 100 co).*

Elección de Guerreros

Una banda tileana debe incluir un mínimo de 3 miniaturas y un máximo de 15. 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.

Capitán: cada Banda de Tilea debe estar dirigida por un Capitán de Tilea.
Campeón: tu banda puede incluir hasta dos Campeones.
Reclutas: tu banda puede incluir hasta dos Reclutas.
Guerreros: tu banda puede incluir cualquier número de Guerreros.
Duelistas: tu banda puede incluir hasta cinco Duelistas.
Tiradores: tu banda puede incluir hasta siete Tiradores.

Experiencia Inicial

Un **Capitán** tileano empieza con 20 puntos de experiencia.
Un **Campeón** tileano empieza con 8 puntos de experiencia.
Los **Reclutas** empiezan con 0 puntos de experiencia.
Los **secuaces** empiezan con 0 puntos de experiencia.

Espadas de alquiler

Una Banda de Tilea puede contratar a cualquiera de las espadas de alquiler disponibles en el Reglamento de Mordheim para las bandas mercenarias. A menos que se especifique lo contrario, los espadas de alquiler no pueden beneficiarse de las reglas específicas de las ciudades estado de cada banda.

Lista de Equipo de los Tileanos

Los Tileanos pueden comprar equipo de la siguiente lista:

LISTA DE EQUIPO DE LOS HEROES

Arcas 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
Picas	12 co
Arma a Dos Manos	15 co
Mangual	15 co
Estoque	15 co

Armas de Proyectiles

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

Armaduras

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

Pistola	15 cp
	30 co por ristra
Pistola de duelo	25 co
	50 co por ristra
Arco largo	15 co
Ballesta	25 co
Arcabuz	35 co
Rifle de caza	200 co

Armaduras

Armadura ligera	20 co
Casco	10 co

Tabla de Habilidades de Tilea

Miragliano

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad
Capitan	√	√	√	√	√
Campeón	√	√			√
Recluta	√	√		√	

Remas

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad
Capitan	√	√	√	√	√
Campeón	√		√	√	
Recluta	√		√		√

Trantio

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad
Capitan	√	√	√	√	√
Campeón	√	√			√
Recluta	√	√		√	

RECLUTANDO LA BANDA

Héroes:

1 Capitán

Reclutamiento: 60 coronas de oro

Un capitán tileano es un soldado profesional veterano que lleva luchando años en los conflictos entre ciudades estado de su tierra natal. Estos hombres están acostumbrados a las carnicerías, al sufrimiento en el campo de batalla y a la búsqueda de riquezas en el nuevo mundo.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	4	4	3	3	1	4	2	8

Armas / Armadura: un Capitán puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de Equipo los Héroes Tileanos.

Reglas Especiales:

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

0-2 Campeones

Reclutamiento: 35 coronas de oro

Los campeones suelen ser los sargentos de confianza del capitán de la banda, ya que se encargan de mantener una disciplina férrea para mantener a la banda unida en una tierra extraña.

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

Armas / Armadura: Un Campeón puede equiparse con armas y armaduras de la lista de equipo de los Héroes Tileanos.

0-2 Reclutas

Reclutamiento: 15 coronas de oro
Son jóvenes guerreros a los que todavía falta experiencia en combate, pero ya están ávidos de las innumerables riquezas que Lustria puede ofrecerles.

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

Armas / Armadura: un Recluta puede equiparse con armas y armaduras de la lista de equipo de los Héroes Tileanos.

Secuaces:
(adquiridos en grupos de 1-5)

0-5 Duelistas

Reclutamiento: 35 coronas de oro
Tilea es famosa por sus innumerables *vendettas* tanto entre los ricos nobles como entre las familias más pobres. Sus renombrados duelistas de capa y espada de los oscuros callejones de Tilea viajan a los lugares más distantes del mundo vendiendo sus habilidades en combate a las compañías mercenarias.

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

Armas / Armadura: Un Duelista puede equiparse con armas y armaduras de la lista de equipo de los Héroes Tileanos.

Reglas Especiales:
A capa y espada: los Duelistas son expertos en el combate con sus capas onduladas, que les ayudan a distraer al enemigo y también a desviar los golpes. A efectos del juego, la capa se considera un escudo en combate cuerpo a cuerpo.

Guerreros

Reclutamiento: 25 coronas de oro
Soldados veteranos con una voluntad de hierro suelen componer los ejércitos mercenarios de los duques en guerra de las ciudades estado de Tilea.

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

Armas / Armadura: un Guerrero puede equiparse con armas y armaduras de la lista de equipo de los Héroes Tileanos.

0-7 Tiradores

Reclutamiento: 25 coronas de oro
Los tileanos son famosos por su maestría con la ballesta, por lo que estos soldados se consideran la espina dorsal de una banda armada con armas de proyectil. En un mundo cruel e implacable se te paga muy bien si sabes despachar a un enemigo a distancia.

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

Armas / Armadura: un Tirador puede equiparse con armas y armaduras de la lista de equipo de los tiradores.