EL CULTO DE LOS POSEÍDOS

Nunca hay escasez de hombres dispuestos a arriesgar sus vidas por una oportunidad de obtener poder. Hombres cuyas ambiciones van más allá de su derecho de nacimiento, o cuyas habilidades hechiceras o deformidades físicas les colocan en una situación de constante persecución ¡Qué tienen que perder estos hombres si entregan sus almas a los siniestros Dioses del Caos! Después de la destrucción de Mordheim empezaron a aparecer todo tipo de mutantes, mientras que mucha gente, normal hasta ahora, empieza a sentir la aparición de extraños poderes, los primeros signos de los dones mágicos destinados a llevarles a una muerte ardiente a manos de los Cazadores de Brujas.

Ahora ha aparecido un nuevo y carismático personaje, un nuevo Emperador Oscuro, que proclama su soberanía sobre la Ciudad de los Condenados. Es llamado el Señor Oscuro, el Amo de los Poseídos, y los seguidores de los cultos del Caos procedentes de todos los rincones del Imperio se reúnen para jurarle obediencia. Aunque nadie sabe si es un hombre o un demonio, todos proclaman que es su salvador y buscan afanosamente cumplir su voluntad.

Como todos los estudiosos de las artes oscuras saben, es mediante el poder de la magia que las criaturas como los demonios y los espíritus pueden recorrer acechantes el mundo mortal. La piedra bruja que tanto prolifera en Mordheim concede una vida antinatural a muchas cosas viles que por derecho natural nunca deberían haber existido. Los Poseídos fueron hombres antaño, pero al entregarse por completo a los poderes del Caos permitieron que los demonios poseyesen sus cuerpos. Su apariencia es horrible: corrompidos desde dentro, su carne está retorcida con una nueva y monstruosa forma.

Con el poder de los Poseídos apoyándoles, los seguidores del Señor Oscuro se han hecho poderosos en Mordheim. En la Matanza de la Calle de la Plata el Culto de los Poseídos emboscó y destruyó una gran fuerza enviada para aniquilarlos. Ahora las calles de Mordheim pertenecen al Señor Oscuro y a sus servidores. El aire contaminado no parece afectarles o, más bien, alimenta su corrupción interior. Los hombres que se aventuran solos en Mordheim son cazados y sacrificados a los Dioses Oscuros. Todas las bandas de Poseídos reúnen piedra bruja para el Señor Oscuro, quién permanece oculto en el Pozo, donde se dice que está protegido por titánicos Poseídos del tamaño de casas. Unos cuantos fragmentos de la valiosa piedra bruja son guardados por las bandas y utilizados para crear aún más Poseidos.

Los jefes de las bandas del culto son llamados Magísteres, y cada uno de ellos dirige a un grupo de adoradores, lacayos de los siniestros Dioses del Caos. Son hombres cuya ambición no conoce límites, quienes estarían más que dispuestos a entregar sus cuerpos para que fueran poseídos. Todos toman parte en los sangrientos sacrificios y en los siniestros rituales, y adoran a los demonios ¡Nada es demasiado depravado para ellos! A estos degenerados humanos se les unen criaturas tan viles como ellos, cosas medio humanas, medio animales que se llaman a sí mismos Gors, y a quienes los hombres llaman Hombres Bestia.

Existen pocas visiones más terroríficas que una banda del culto. Enloquecidos guerreros cubiertos de sangre, a veces todavía fresca, y de podredumbre blandiendo armas melladas y cantando ritos blasfemos mientras se lanzan contra sus enemigos. Muchos apenas son reconocibles como humanos, ya que sus cuerpos están cubiertos de cicatrices y desfigurados. La mayoría presentan los estigmas de la mutación, pero los más inquietantes de todos ellos son los propios Poseídos: carne compuesta por hombres, bestias y metal, todo ello unido por la implacable voluntad de un demonio.

Elección de Guerreros

Una banda de Poseídos debe incluir un mínimo de tres miniaturas. Dispones de 500 coronas de oro para reclutar tu banda inicial. El número máximo de guerreros permitido en tu banda nunca podrá superar los 15.

Magister: cada banda de Poseídos debe incluir un Magister ¡Ni más ni menos!
Poseídos: tu banda puede incluir hasta dos Poseídos.
Mutantes: tu banda puede incluir hasta dos Mutantes.
Almas Negras: tu banda puede incluir hasta cinco Almas Negras.
Hermanos: tu banda puede incluir cualquier número de Hermanos.
Hombres Bestia: tu banda puede incluir hasta tres Hombres Bestia Gors.

Experiencia Inicial

Un **Magister** empieza con 20 puntos de experiencia.
Los **Poseídos** empiezan con 8 puntos de experiencia.
Los **Mutantes** empiezan con 0 puntos de experiencia.
Los **Secuaces** empiezan con 0 puntos de experiencia.

Lista de Equipo de los Poseídos

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

LISTA DE EQUPO DE POSEIDOS

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	1ª gratis / 2 co
Maza / Martillo	3 co
Hacha	5 co
Espada	10 co
Arma a dos manos	15 co
Lanza	10 co

Armas de Proyectiles

Arco	15 co
Arco corto	10 co

Armaduras

Armadura ligera	20 co
Armadura Pesada	50 co
Casco	10 co
Escud	5 co

LISTA DE EQUIPO DE LOS ALMAS OSCURAS

(Esta lista es sólo para los Hombres Bestia y Los Almas Oscuras)

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	1ª gratis / 2 co
Maza / Martillo	3 co
Hacha	5 co
Espada	10 co
Arma a dos manos	15 co
Mayal	10 co

Armaduras

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

Tabla de Habilidades de los Poseídos

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad
Magister	√		√		√
Poseído	√			√	√
Mutante	√				√

RECLUTANDO LA BANDA

Héroes:

1 Magister

Reclutamiento: 70 coronas de oro

Los Magísteres dirigen los cónclaves de los Poseídos. Sus siniestros dioses les han concedido poderes mágicos. Son fanáticos seguidores de los Dioses del Caos, completamente dedicados a traer el Caos al mundo.

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

Armas / Armadura: el Magister puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de Equipo para Poseídos.

Reglas Especiales:

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

Brujo: el Magister es un brujo y puede utilizar los Rituales del Caos. Consulta la sección de Magia del reglamento para los detalles.

0-2 Mutantes

Reclutamiento: 25 coronas de oro (+el coste de las mutaciones)

Los Mutantes son reverenciados como los favorecidos por los Dioses Oscuros, y sus desfiguramientos físicos muestran la vileza de sus almas. Tienen muchas formas y tamaños, cada uno más extraño que el anterior.

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

Armas / Armadura: los Mutantes pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo para Poseídos.

0-2 Poseídos

Reclutamiento: 90 coronas de oro (+el coste de las mutaciones)

Los Poseídos han cometido la mayor de las herejías: han entregado sus cuerpos a los demonios. Como resultado, son criaturas de pesadilla, una combinación de carne, metal y magia negra. En su interior vive una criatura de maldad sobrenatural, un demonio procedente de las oscuras regiones del Reino del Caos. El poderoso espíritu de un demonio puede unir a varias criaturas, ya sean hombres o animales, y convertirlas en un horror de múltiples facetas. Estos monstruosos Poseídos son quizás las criaturas más peligrosas de todo Mordheim, y desde luego son las más despreciables y temibles.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	4	0	4	4	2	4	2	7

Armas / Armadura: ninguna. Los Poseídos nunca utilizan armas ni armaduras.

Reglas Especiales:

Miedo: los Poseídos son criaturas terribles y retorcidas, y por tanto causan miedo. Consulta la sección de Psicología del reglamento para más detalles.

Mutaciones: los Poseídos pueden empezar la partida con una o dos mutaciones cada uno. Consulta la lista de Mutaciones para conocer los costes.

Secuaces:
(adquiridos en grupos de 1-5)

0-5 Almas Oscuras

Reclutamiento: 35 coronas de oro

Los Almas Oscuras son hombres que han enloquecido por las posesiones demoníacas que se convirtieron en algo común después de la destrucción de Mordheim. Los demonios han abandonado los cuerpos de estos hombres, pero sus mentes se han visto destruidas por el horror de la experiencia. La increíble fuerza que les concede la locura convierte a los Almas Oscuras en peligrosos combatientes. Los Adoradores del Caos los consideran hombres "santos", y les dejan liberar su enloquecida rabia en combate. En sus mentes torturadas, los Almas Oscuras creen que son demonios. Llevan burlonas máscaras demoníacas y se visten con ropajes y armaduras que recuerdan la piel con escamas de los demonios.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	2	2	4	3	1	3	1	6

Armas / Armadura: los Almas Oscuras pueden equiparse con armas elegidas de la lista de equipo para los Almas Oscuras.

Reglas Especiales:

Enloquecidos: los Almas Oscuras se han vuelto locos por la posesión demoníaca, y desconocen el miedo. Superan automáticamente cualquier Chequeo de Liderazgo que deban efectuar.

Hermanos

Reclutamiento: 25 coronas de oro

Los Hermanos son los lunáticos seguidores humanos de los cultos a los Dioses Oscuros, deseosos de descender por el camino de la condenación. Sus viles actos e inenarrables hechos les han llevado al borde de la locura.

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

Armas / Armadura: las Hermanos pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de Equipo para Poseídos.

0-3 Hombres Bestia

Reclutamiento: 45 coronas de oro

Los Hombres Bestia son monstruosidades mutadas que infestan los bosques del Imperio. Enormes criaturas cornudas con una resistencia inhumana al dolor. La destrucción de Mordheim hizo que muchos Hombres Bestia acudieran a la ciudad en ruinas para cazar a los supervivientes. Están más que dispuestos a aliarse con los Magísteres de las bandas de los Poseídos.

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

Armas / Armadura: las Hombres Bestia pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de Equipo para los Almas Oscuras.

Mutaciones

Los que viven en el propio Mordheim desarrollan en poco tiempo unas horribles mutaciones, y el Culto de los Poseídos parece ser especialmente susceptible. Además, Mordheim atrae a los mutantes de todos los puntos del Imperio, que rápidamente se unen a los cónclaves del Caos. La mayoría de las mutaciones simplemente son inconvenientes u odiosas, pero algunas de ellas convierten al mutante en un peligroso combatiente.

Las mutaciones pueden adquirirse para un Mutante o un Poseído sólo cuando son reclutados. No puedes comprar nuevas mutaciones para una miniatura después de ser reclutada. Un Mutante o un Poseído pueden tener una o más mutaciones. La primera mutación se adquiere al precio indicado, pero la segunda y subsiguientes mutaciones adquiridas para la misma miniatura tienen el doble de coste.

Alma Demoníaca
Coste: 20 coronas de oro.
En el interior del alma del Mutante vive un demonio. Esto le proporciona una tirada de salvación de 4+ frente a los efectos de hechizos o plegarias.

Gran Garra
Coste: 50 coronas de oro.
Uno de los brazos del Mutante termina en una gran garra como la de un cangrejo. No puede llevar armas en esa mano, pero posee un ataque adicional en combate cuerpo a cuerpo con un modificador de +1 a la Fuerza.

Pezuñas
Coste: 40 coronas de oro.
El guerrero tiene +3 cm de Movimiento.

Tentáculo
Coste: 35 coronas de oro.
Uno de los brazos del Mutante acaba en un tentáculo. Puede agarrar a su oponente en combate cuerpo a cuerpo para reducir sus ataques en -1, hasta un mínimo de 1. El Mutante puede decidir qué ataque pierde su oponente.

Sangre Ácida
Coste: 30 coronas de oro.
Si la miniatura pierde una herida en combate cuerpo a cuerpo, cualquiera en contacto peana con peana con la miniatura sufre un impacto de Fuerza 3 (que no causa impacto crítico) debido a la borboteante sangre corrosiva.

Espinas
Coste: 35 coronas de oro.
Cualquier miniatura en contacto peana con peana con el Mutante sufre un impacto automático de Fuerza 1 al inicio de cada fase de combate cuerpo a cuerpo. Las espinas nunca causan impactos críticos.

Cola de Escorpión
Coste: 40 coronas de oro.

El Mutante posee una larga cola con un aguijón venenoso en la punta, lo que le permite efectuar un ataque adicional de Fuerza 5 en cada fase de combate cuerpo a cuerpo. Si la miniatura impactada por la cola es inmune a los venenos, la Fuerza del impacto se reduce a 2.

Brazo Adicional

Coste: 40 coronas de oro.
El Mutante puede utilizar un arma de mano en su brazo adicional, lo que le proporciona +1 Ataque cuando luche en combate cuerpo a cuerpo. Alternativamente, puede sostener un escudo o una rodela en el brazo adicional. Un Poseído con un brazo adicional posee un ataque adicional pero sigue sin poder llevar un arma.

Horroroso

Coste: 40 coronas de oro.
El Mutante causa miedo. Consulta la sección de Psicología del reglamento para saber los detalles.