MERCENARIOS IMPERIALES

Éste es un tiempo de conflictos continuos, de guerra civil, violencia y hambre. Una época de huérfanos y matanzas indiscriminadas ¡Para los guerreros son buenos tiempos! Desde el descubrimiento de la piedra bruja, Mordheim se ha convertido en un imán de combatientes a lo largo y ancho de todo el Imperio. Los nobles, los mercaderes, e incluso el propio Templo de Sigmar ofrecen grandes recompensas por fragmentos de esa piedra misteriosa. Los más importantes de todos los patrones de guerreros mercenarios son los tres pretendientes más poderosos en la carrera por el trono del Emperador: el Gran Príncipe de Reikland, el Conde de Middenheim, y Lady Magritta de Marienburgo, la favorita de los gremios de mercaderes.

Reikland

Reikland se halla en el centro del Imperio, y su mayor ciudad es Altdorf, hogar del Gran Teogonista y sede del Templo de Sigmar. Los habitantes de Reikland son devotos seguidores de Sigmar, el fundador, primer Emperador, y dios patrón del Imperio. El Gran Príncipe de Reikland (que es como le gusta que le llamen a Siegfried, el dirigente de Reikland) es apoyado en su pretensión al trono por el Gran Teogonista, y a él se le oponen ferozmente el Conde de Middenheim y los Sacerdotes de Ulric.

A lo largo y ancho de todo el Imperio, los combatientes de Reikland son considerados como la máxima representación de la disciplina y la lealtad del guerrero profesional. Valientes y ampliamente versados en las artes de la guerra, los guerreros de Reikland desdeñan los ropajes de moda en favor de un equipo de calidad y práctico. En combate suelen lucir plumas de brillantes colores como señales de identificación o de mando. Están justamente orgullosos de su dinámico y ambicioso Gran Príncipe y desdeñan al resto de los pretendientes al trono, especialmente al Conde de Middenheim, Mannfred Todbringer, a quienes ellos llaman con desprecio "el perro faldero de Ulric".

Reglas Especiales

Los Mercenarios de Reikland están acostumbrados a las exigencias de la disciplina militar y tienen un desarrollado sentido de la lealtad entre los oficiales y sus hombres. Para representar esto, los combatientes pueden utilizar el atributo de Liderazgo de su Capitán en un radio de 30 cm como máximo, en vez de a sólo 15 cm.

Una gran tradición de entrenamiento militar también es la responsable de los altos niveles de maestría con las armas de proyectiles de las gentes de Reikland. Por tanto, todos los Tiradores añaden un modificador de +1 a su Habilidad de Proyectiles (ya incluido en su perfil de atributos), sin importar si son reclutados cuando se empieza a organizar la banda o más tarde, en mitad de una campaña.

Middenheim

La ciudad de Middenheim se halla en el pináculo de una montaña, rodeada por un oscuro bosque en el centro de Middenland, y también se la conoce como la Ciudad del Lobo Blanco por Ulric, el viejo dios de los lobos y el invierno. El Sacerdocio de Ulric todavía es poderoso en Middenheim, donde Ulric es venerado como patrón de la ciudad. La tradición de rivalidad entre Middenheim y Reikland se remonta a cientos de años atrás, y el Conde de Middenheim, Mannfred Todbringer, es uno de los pretendientes más importantes al trono del Emperador. Como resultado de ello, existe una gran fricción entre los habitantes de Middenheim y el Templo de Sigmar.

Los habitantes de Middenheim son bastante grandes, con una gran fortaleza física y una merecida reputación de ferocidad. Muchos visten pieles de lobo, y la costumbre decreta que es la marca de aquellos que han matado a un lobo con sus propias manos. Estos ceñudos guerreros son famosos por su desprecio al peligro. Frecuentemente marchan al combate sin casco o yelmo alguno, burlándose de aquellos que, con buen sentido, se protegen la cabeza con algún tipo de

pieza de armadura. Puesto que los habitantes de Middenheim prefieren llevar el pelo largo y una enorme barba, la falta de protección en la cabeza les da un aspecto especialmente feroz cuando cargan contra sus enemigos aullando sus brutales gritos de combate.

Reglas Especiales

Los hombres de Middenheim son famosos por su fortaleza física. Para representar su ventaja de tamaño y peso, los Campeones y Capitanes de una banda de Middenheim comienzan con un atributo de Fuerza 4 en vez de Fuerza 3.

Marienburgo

Marienburgo es la ciudad comercial más grande y próspera de todo el Viejo Mundo. Muchos la llaman la Ciudad de Oro, lo que ya da una idea de la riqueza de esta floreciente ciudad cosmopolita. En ningún otro sitio se puede encontrar una gama tan amplia de tiendas que venden productos de lugares tan lejanos como los reinos élficos de Ulthuan al Oeste y de la distante Catai en el Este. Los artesanos de la ciudad representan todas las artes conocidas por el hombre, y unas cuantas más, por lo que se dice que en Marienburgo no existe actividad alguna que no pueda proporcionar beneficio.

Muchos gremios mercantiles tienen sus oficinas centrales en Marienburgo, y el más importante de todos ellos es la secreta Gran Orden de los Honorables Comerciantes Libres, que representa a la elite de la sociedad mercantil. Esta gran, rica y ambiciosa organización siente que los mercaderes están maniatados por el antiguo orden, y desean el poder para ellos. Su candidata al trono del Emperador es Lady Magritta. Gracias a la discreta influencia de los Comerciantes

Libres a lo largo y ancho de todo el Imperio, los Electores menores fueron persuadidos de apoyar las pretensiones al trono de Lady Magritta. Sólo la negativa del Gran Teogonista a coronarla impidió que la gobernante de Marienburgo ocupara el trono, lo que ha provocado un distanciamiento entre la Ciudad de Oro y el Templo de Sigmar.

Las bandas enviadas a Mordheim están suntuosamente vestidas y muy bien equipadas. Aunque los Marienburgueses a menudo son ridiculizados como afeminados y cursis, su habilidad con las armas y su completa falta de escrúpulos les ha ganado el respeto de las demás bandas. Sus principales habilidades se centran en los duelos y en el uso de venenos y otros métodos de combate clandestinos. Los individuos más ricos visten de forma ostentosa y extravagante y lucen cuantas más joyas mejor. Sin embargo, el grueso de las bandas son reclutadas de entre los matones del puerto, las tripulaciones de los barcos y los estibadores, que prefieren una apariencia más simple y funcional: cotas de cuero, bandoleras y espadas cortas que son fáciles de ocultar.

Reglas Especiales

Como comerciantes naturales con contactos en los gremios de mercaderes, las bandas de Marienburgo reciben un modificador de +1 cuando intentan encontrar un objeto raro (consulta la sección de Comercio del reglamento de Mordheim para conocer las reglas completas).

Para reflejar sus enormes riquezas, los Marienburgueses comienzan con 100 coronas de oro adicionales (ya contabilizadas en el apartado cómo organizar una banda), por lo que disponen de 600 coronas de oro en total cuando libren una campaña. En una batalla individual, disponen de un 20% de coronas de oro adicionales cuando reclutes una banda. Por ejemplo, en una partida a 1.000 coronas de oro, una banda de Marienburgueses tendrá 1.200 coronas de oro.

Ostermark

Aunque son granjeros por naturaleza, los habitantes de Ostermark son buenos y resueltos guerreros, dispuestos a tomar las armas para enfrentarse al enemigo. Desde la destrucción de Mordheim, algunos de los habitantes de Ostermark han abandonado sus granjas, convertidas en ruinas, para formar sus propias bandas en un intento de recuperar lo que se les ha arrebatado y defienden sus tierras hasta las últimas consecuencias; otros simplemente buscan su parte del saqueo en un Imperio sacudido por la anarquía.

Reglas especiales

Los habitantes de Ostermark están habituados a una existencia difícil y a batallar solos en la defensa de sus granjas frente a mercenarios y otros forajidos. Sus años de aislamiento y autosuficiencia los han convertido en unos veteranos guerreros y, por esta razón, no se rinden fácilmente ni ceden un ápice aunque haya una superioridad numérica enemiga aplastante.
Los ostermarkeses (héroes y secuaces) pueden repetir la tirada de liderazgo en caso de no superar los chequeos de Solo ante el peligro y de retirada. El guerrero o la banda tendrán que aceptar el segundo resultado (sea cual sea) independientemente de si es mejor o peor. Los granjeros suelen disponer de mastines que guardan sus granjas y dan la alarma en cuanto aparece un intruso. Un capitán de una banda de Ostermark puede llevar un mastín de guerra como parte de su equipo inicial para representar a la bestia que en el pasado protegió su granja de los bandidos y otras criaturas aún peores.

Elección de Guerreros

Una banda de Mercenarios debe incluir un mínimo de tres miniaturas. Dispones de 500 coronas de oro para gastar. El número máximo de guerreros incluidos en una banda nunca podrá superar los 15.

Capitán: cada banda Mercenaria debe incluir un Capitán. ¡Ni más ni menos!
Campeones: tu banda puede incluir un máximo de dos Campeones.
Reclutas: tu banda puede incluir un máximo de dos Reclutas.
Guerreros: tu banda puede incluir cualquier número de Guerreros.
Tiradores: tu banda puede incluir un máximo de siete Tiradores.
Espadachines: tu banda puede incluir un máximo de cinco Espadachines.

Experiencia Inicial

El Capitán empieza con 20 puntos de experiencia.
Los Campeones empiezan con 8 puntos de experiencia.
Los Reclutas empiezan con 0 puntos de experiencia.
Los Secuaces empiezan con 0 puntos de experiencia.

Listas de Equipo de los Mercenarios

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

LISTA DE EQUIPO DE LOS MERCENARIOS

Arcas de Combate Cuerpo a Cuerpo

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

Armas de Proyectiles

Ballesta	25 co
Pistola	15 co
Pistola de duelo	25 co
	(50 co por ristra)
Arco	10 co

Armaduras

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

Especial

Capa de lobo	10 co
(solo Middenheim)	

LISTA DE EQUIPO DE TIRADORES

(Esta lista es sólo para Tiradores)

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

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

Armas de Proyectiles

Ballesta	25 co
Pistola	15 co
	(30 co por ristra)
Arco	10 co
Arco Largo	15 co
Arcabuz	35 co
Trabuco	30 co
Rifle de caza	200 co

Armaduras

Armadura ligera	20 co
Escudo	5 co
Casco	10 co

Tabla de Habilidades de los Mercenarios de Reikland / Ostermark

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad
Capitán Mercenario	√	√	√	√	√
Campeón	√	√		√	
Recluta	√	√			√

Tabla de Habilidades de los Mercenarios de Middenheim

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad
Capitán Mercenario	√	√	√	√	√
Campeón	√			√	√
Recluta	√			√	√

Tabla de Habilidades de los Mercenarios de Marienburgo

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad
Capitán Mercenario	√	√	√	√	√
Campeón	√	√			√
Recluta	√	√			√

RECLUTANDO LA BANDA

Héroes:

Capitán Mercenario

Reclutamiento: 60 coronas de oro

Un Capitán Mercenario es un endurecido guerrero profesional, un hombre que luchará por cualquiera o contra cualquiera, siempre que se le pague bien. Mordheim le ofrece a un hombre así la oportunidad de hacerse rico más allá de sus sueños más fantásticos, aunque corriendo grandes riesgos. Pero puesto que la falta de escrúpulos y la carencia de misericordia y piedad son las características principales de un Capitán Mercenario de éxito, no es extraño que se dirijan en tan gran número hacia Mordheim.

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

Armas / Armadura: un Capitán Mercenario puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de Equipo para Mercenarios.

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.

0-2 Campeones

Reclutamiento: 35 coronas de oro

En cualquier banda Mercenaria siempre existe un guerrero que es más grande, más fuerte (y a menudo más feo) llamado Campeón (o primer espadachín y varios otros nombres). Los

Campeones son los mejores y más duros luchadores de todos los guerreros de la banda. A menudo responden a los desafíos lanzados contra la banda, y después del Capitán son los primeros en escoger cualquier equipo y botín.

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

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

0-2 Reclutas

Reclutamiento: 15 coronas de oro
Estos son los combatientes todavía inexpertos, pero deseosos de ganarse una reputación en los salvajes combates que se desarrollan en el interior y alrededores de las ruinas de Mordheim.

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 para Mercenarios.

Secuaces:
(adquiridos en grupos de 1-5)

Guerreros

Reclutamiento: 25 coronas de oro
Estos perros de la guerra son combatientes ceñudos y experimentados, que no temen a ningún hombre mientras tengan a manos sus armas y armaduras. Forman el núcleo de cualquier banda mercenaria.

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

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

0-7 Tiradores

Reclutamiento: 25 coronas de oro
Los arqueros y cazadores del Viejo Mundo son famosos por su habilidad, y se dice que pueden acertar a una moneda a 300 pasos de distancia con un arco largo. En las salvajes luchas callejeras de Mordheim disparan contra el enemigo desde las ventanas de los edificios en ruinas, y eliminan a los jefes enemigos con sus proyectiles.

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.

0-5 Espadachines

Reclutamiento: 35 coronas de oro

Los Espadachines son combatientes profesionales, expertos en enfrentarse y derrotar a varios enemigos a la vez. Son muy solicitados por los jefes de bandas, ya que sus habilidades les hacen ideales para combatir en el campo de batalla que es Mordheim.

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

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

Reglas Especiales:
Expertos en esgrima: los Espadachines son tan hábiles con sus armas que pueden repetir cualquier tirada para impactar fallada cuando cargan. Ten en cuenta que esto sólo se aplica cuando están armados con espadas normales, y no con espadas a dos manos o cualquier otra arma.