

Espadas de Alquiler

RECLUTAMIENTO DE ESPADAS DE ALQUILER

En esta sección te presentamos a los Espadas de Alquiler, mercenarios profesionales para las batallas de las campañas de Mordheim. Las tabernas de los asentamientos y los villorrios de los alrededores de Mordheim son buenos centros de reclutamiento para los guerreros que no pertenecen a ninguna banda en particular, y que prefieren alquilar sus servicios al mejor postor.

Un jugador puede reclutar Espadas de Alquiler cuando crea su banda, o durante la fase de campaña después de una partida. Los Espadas de Alquiler no pertenecen a la banda por la que combaten y habitualmente no ayudan en nada a la banda, excepto en los combates. Esto significa que no se tienen en cuenta respecto al número máximo de guerreros o Héroes permitidos en la banda y que no afectan a los ingresos por la venta de la piedra bruja. Por otro lado, los Espadas de Alquiler no cuentan como parte de la banda a efectos de chequeos de retirada y similares durante la batalla. No se pueden adquirir armas o equipo adicionales para un Espada de Alquiler, y no se pueden vender sus armas o equipo. Para reflejar su rareza, sólo puedes incluir uno de cada tipo de Espada de Alquiler en tu banda. Tampoco puedes utilizar su atributo de Liderazgo en los *cheques de retirada*.

COSTE DE RECLUTAMIENTO

Cuando tu banda recluta un Espada de Alquiler debes pagar su *tarifa de reclutamiento*. Después, al finalizar cada partida, incluida la primera, debes pagar una *tarifa de mantenimiento* si quieres que permanezca en la banda. Si muere, o ya no necesitas sus servicios, ¡no tienes porqué pagarla! Estos costes se indican en la descripción de cada Espada de Alquiler.

El dinero pagado a los Espadas de Alquiler procede del tesoro de la banda del mismo modo que se compran nuevas armas o se reclutan nuevos guerreros. Si no dispones del oro suficiente para pagar al Espada de Alquiler, o quieres gastarlo en otra cosa, abandonará la banda. Cualquier experiencia que haya ganado se perderá, incluso si reclutas a un Espada de Alquiler del mismo tipo.

HERIDAS

Si un Espada de Alquiler queda *fuera de combate* durante una batalla, efectúa una tirada después de la batalla para determinar la gravedad de sus heridas como si fuese un Secuaz (es decir, 1-2 = muere; 3-6 = sobrevive).

ESPADAS DE ALQUILER Y EXPERIENCIA

Los Espadas de Alquiler ganan experiencia exactamente del mismo modo que cualquier Secuaz. Consulta los escenarios para determinar la experiencia que los Espadas de Alquiler ganan después de cualquier batalla.

Anota el nombre y el perfil de atributos del Espada de Alquiler en uno de los recuadros para los grupos de Secuaces.

Una vez el Espada de Alquiler gana experiencia suficiente para un *desarrollo*, efectúa una tirada en la tabla de Desarrollos para Héroes (en vez de en la de los Secuaces) para determinar qué avance gana. Las habilidades disponibles para los Espadas de Alquiler aparecen en la descripción de cada uno de ellos.

Luchador de Pozo; Reclutamiento: 30 co. +15 co. por mantenimiento

Los Luchadores de Pozo son peligrosos individuos que se ganan la vida en los ilegales pozos de lucha del Imperio. Muchos de ellos son esclavos y prisioneros, pero otros son hombres libres que se ganan la vida combatiendo en las feroces luchas de pozo de asentamientos como Nido de Asesinos o Pozo Negro. Aunque las luchas de pozo están prohibidas en muchas provincias, son muy populares y se apuestan grandes sumas de dinero en ellas. Por ello, muchas autoridades hacen la vista gorda con estos sangrientos deportes.

Cuando no están participando en un combate, los Luchadores de Pozo ofrecen sus servicios al mejor postor, y encuentran empleo con facilidad en las bandas deseosas de explorar las ruinas de Mordheim. Los Luchadores de Pozo son combatientes poderosos y peligrosos, y su peculiar armamento les da ventaja frente a prácticamente cualquier oponente.

Patrones: cualquier banda excepto los No Muertos y los Skavens puede reclutar a un Luchador de Pozo.

Valor: un Luchador de Pozo incrementa el valor de la banda en +22 puntos, más 1 punto por cada punto de experiencia adicional que posea.

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

Equipo: Mangual, Guantelete con Pincho y Casco. El Guantelete con pincho cuenta como un arma de mano adicional y una Rodela ¡No, tus Héroes no pueden aprender a utilizarlo!

Habilidades: un Luchador de Pozo puede elegir de entre las tablas de habilidades de Combate, Velocidad y Fuerza cuando gane una nueva habilidad.

Guardaespaldas Ogro; Reclutamiento: 80 co. +30 co. por mantenimiento

Los Ogres son grandes criaturas brutales, con una altura superior a los tres metros, y toda su altura es hueso y músculo. Por esta razón son muy solicitados por las bandas como guardaespaldas y mercenarios, a pesar de ser escasos de mollera. Una banda respaldada por un Ogro es un enemigo temible, puesto que los Ogres son combatientes extremadamente peligrosos y una visión terrorífica cuando están enfurecidos. Aceptan sin problemas a cualquier patrón, ya que son famosos por su carencia de escrúpulos a la hora de emplearse.

Patrones: cualquier banda excepto los Skavens puede reclutar a un Guardaespaldas Ogro.

Valor: un Guardaespaldas Ogro incrementa el valor de la banda en +25 puntos, más 1 punto por cada punto de experiencia adicional que posea.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Guardaespaldas Ogro	15	3	2	4	4	3	3	2	7

Equipo: dos Espadas, Hachas o Garrotes (o cualquier combinación de ellas) o un Arma a dos Manos (escoge la que tú quieras). Los Ogres se protegen con Armaduras Ligeras.

REGLAS ESPECIALES

Miedo: los Ogres son enormes criaturas amenazadoras que causan *miedo*. Consulta la sección de Psicología para conocer más detalles.

Grande: los Ogres son criaturas enormes, por lo que son unos objetivos muy tentadores para los guerreros equipados con armas de proyectiles. Se considera al Guardaespaldas Ogro como Criatura Grande tal y como se describe en las reglas de disparo.

Habilidades: un Ogro puede elegir de entre las tablas de habilidades de Combate y Fuerza cuando gane una nueva habilidad.

Halfling; Reclutamiento: 15 co. + 5 co. por mantenimiento

Los Halflings son criaturas diminutas, generalmente más preocupadas por el horario de su próxima comida (o comidas) que por las hazañas militares. Miden entre un metro y un metro veinte y no son muy fuertes o muy resistentes, pero son muy buenos tiradores y arrojados ante el peligro. Algunos Halflings son más aventureros que el resto, y estos valientes son muy buscados por las bandas de mercenarios, ya que son espléndidos arqueros y excelentes cocineros.

Patrones: cualquier banda excepto los Skavens, los No Muertos y los Poseídos puede reclutar a un Explorador Halfling.

Valor: un Halfling incrementa el valor de la banda en +5 puntos, más 1 punto por cada punto de experiencia adicional que posea.

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

Equipo: Arco, Daga y olla de cocina (cuenta como Casco).

REGLAS ESPECIALES

Cocinero: los Halflings son famosos por su habilidad culinaria. Una banda que incluya un Halfling puede incrementar su tamaño máximo en +1, ¡ya que de todos lados acudirán guerreros atraídos por el olor a buena comida! Fíjate que esto no incrementa el número máximo de Héroes que puedes incluir.

Habilidades: un Halfling puede elegir de entre las tablas de habilidades de Velocidad y Disparo cuando gane una nueva habilidad.

Hechicero; Reclutamiento: 30 co. + 15 co. por mantenimiento

Brujos, shamanes, místicos... todos estos nombres y algunos más se asocian con las personas que pueden utilizar el poder de la magia. Toda la magia es potencialmente peligrosa, ya que es originaria del Caos, por lo que aquellos bendecidos (o maldecidos) con el poder de la hechicería son temidos y odiados.

Aún así, no es difícil encontrar empleo si eres un hechicero ya que hay muchos dispuestos a correr los riesgos de ser perseguidos. Pero reclutar a un Hechicero no sólo significa que puedes perder tu oro. Si se deben creer las doctrinas del Culto de Sigmar, también tu propia alma se halla en peligro...

Patrones: cualquier banda excepto los Cazadores de Brujas y las Hermanas de Sigmar.

Valor: un Hechicero incrementa el valor de la banda en +16 puntos, más 1 punto por cada punto de experiencia adicional que posea.

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

Equipo: un Báculo.

REGLAS ESPECIALES

Brujo: los hechiceros son magos y disponen de dos hechizos generados al azar de la lista de Magia Menor. Consulta la sección de Magia para conocer los detalles.

Habilidades: puede elegir de las tablas de habilidades de Velocidad y Disparo cuando gane una nueva habilidad, o escoger al azar un nuevo hechizo de la lista de hechizos de Magia Menor.

Aventurero; Reclutamiento: 50 co. + 20 co. por mantenimiento

Del mismo modo que los guerreros de clases sociales más bajas se convierten en mercenarios, los escuderos o los nobles pueden ofrecer sus habilidades de combate como Aventureros o “caballeros ladrones”. A menudo, los Aventureros son los hijos más jóvenes de los nobles que han heredado poca cosa más aparte de sus armas, caballo y armadura. Después de desilusionarse con su papel en esta vida, han tomado el único camino que les quedaba: el de ofrecer sus servicios como espadas de alquiler.

Las consideraciones monetarias tienen precedencia sobre los dictados del honor y la caballerosidad. Muchos Aventureros han terminado llegando a los villorrios que rodean Mordheim, y ofrecen su considerable fuerza a los mejores postores.

Patrones: sólo las bandas de Mercenarios o Cazadores de Brujas pueden reclutar Aventureros.

Valor: un Aventurero incrementa el valor de la banda en +21 puntos, más 1 punto por cada punto de experiencia adicional que posea.

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

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Caballo de Guerra	20	3	0	3	3	1	3	1	5

Equipo: Armadura Pesada, Escudo, Lanza de Caballería y Espada. Si utilizas las reglas opcionales para *miniaturas a caballo*, el Aventurero monta un Caballo de Guerra (y posee la habilidad “Montar Caballo de Guerra” si se utilizan las reglas especiales de artículo *sillas de montar calientes*). Cuando va a caballo, el Aventurero tiene una tirada de salvación por armadura de 3+; y si va a pie de 4+.

Habilidades: un Aventurero puede elegir de entre las tablas de habilidades de Combate y Fuerza cuando gane una nueva habilidad.

Explorador Elfo; Reclutamiento: 40 co. + 20 co. por mantenimiento

Los Elfos son una raza elegante: ágiles, altos, bellos, longevos y mágicos. Los humanos desconfían y temen a la mayoría; aunque algunos viven en las ciudades entre los hombres, y ofrecen sus servicios como bardos y arqueros a cambio de un elevado precio.

Aunque los Elfos son cada vez más escasos en el Viejo Mundo, algunos todavía recorren los senderos del Bosque de Drakwald y el Bosque de las Sombras.

Los Elfos sensatos tienden a evitar las ruinas de Mordheim, ya que en la Ciudad de los Condenados hay pocas cosas que puedan atraer a esta extraña raza faébrica, pero a veces son reclutados como buscadores de tesoros, ya que pocos pueden igualar su habilidad con el arco o su inhumana agilidad. Los sentidos de un Elfo son mucho más agudos que los de cualquier humano, y son excelentes exploradores.

Patrones: sólo las bandas de Mercenarios o Cazadores de Brujas pueden reclutar un Exploradores Elfos. Las bandas que incluyen Enanos pueden reclutar un Exploradores Elfos, pero en ese caso deben pagar 40 coronas de oro después de cada batalla en vez de 20.

Valor: un Explorador Elfo incrementa el valor de la banda en +12 puntos, más 1 punto por cada punto de experiencia adicional que posea.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Explorador Elfo	12	4	5	3	3	1	6	1	8

Equipo: Arco Élfico, Espada y Capa Élfica.

Habilidades: un Explorador Elfo puede elegir de entre las tablas de habilidades de Disparo y Velocidad cuando gane una nueva habilidad. Además, existen dos habilidades propias de los Elfos, descritas más abajo, que puede elegir en vez de las habituales. Fíjate que estas habilidades debe adquirirlas mediante la experiencia, y que un recluta recién llegado no las posee.

REGLAS ESPECIALES

Buscador. Cuando tires en la Tabla de Piedra Bruja, el Explorador Elfo te permite modificar una tirada de dado en -1/+1.

Vista Excelente. Los Elfos tienen una capacidad de visión muy superior a la de los humanos. El Explorador Elfo detecta a los enemigos *ocultos* hasta el doble de distancia que el resto de los guerreros (o sea, seis veces su atributo de Iniciativa en centímetros).

HABILIDADES ÉLFICAS

Faérico. Los hechizos hostiles no afectan al Explorador Elfo con un resultado de 4+ en 1D6.

Suerte. El Explorador Elfo está bendecido por Lileath, la diosa Élfica de la suerte. Una vez por partida puede repetir cualquier tirada de dado que efectúe (pero no las efectuadas por sus compañeros de banda).

Enano Matador; Reclutamiento: 25 co. + 10 co. por mantenimiento

Los Matadores son miembros de un enloquecido culto de Enanos cuyos seguidores están obsesionados con la búsqueda de una muerte honorable en combate. Si un Enano comete un crimen imperdonable o ha quedado deshonrado de un modo irremediable, abandona su hogar y vagabundea para morir luchando contra los enemigos de su raza.

Los Matadores son individuos peligrosamente locos, psicópatas y violentos. Sin embargo, existen pocos luchadores mejores que ellos, por lo que son muy buscados cuando se necesitan guerreros experimentados.

Conocidos como "Hachas de Alquiler", los Matadores que vienen a Mordheim encuentran un montón de oportunidades de cumplir sus deseos.

Patrones: sólo las bandas de Mercenarios o Cazadores de Brujas pueden reclutar un Matador Enano. Las bandas que incluyen un Explorador Elfo pueden reclutar un Enano, pero en ese caso deben pagar 20 coronas de oro después de cada batalla en vez de 10. Los Enanos no soportan combatir al lado de los mequetrefes de orejas puntiagudas, a menos que no les quede otro remedio o que se les compense monetariamente.

Valor: un Matador Enano incrementa el valor de la banda en +12 puntos, más 1 punto por cada punto de experiencia adicional que posea.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Matador Enano	8	4	3	3	4	1	2	1	9

Equipo: dos Hachas o un Hacha a dos Manos (el contratante elige cual).

Habilidades: un Matador Enano puede elegir de entre las tablas de habilidades de Combate y Fuerza cuando gane una nueva habilidad. Además, existen dos habilidades propias de los Matadores Enanos, descritas más abajo, que puede elegir en vez de las habituales.

REGLAS ESPECIALES

Juramento de Muerte. Los Matadores Enanos buscan una muerte honorable en combate. Son completamente inmunes a todo tipo de psicología y no necesitan efectuar chequeo alguno cuando combaten solos.

Difícil de Matar. Un Matador Enano es un individuo duro y resistente al que sólo se puede dejar *fuera de combate* con un resultado de 6 en vez de 5-6 cuando se efectúe una tirada en la tabla de Heridas. Considera un resultado de 5 como *aturdido*.

Cabeza Dura. Un Matador Enano ignora las reglas especiales de las mazas, garrotes, etc. ¡No es fácil dejar inconsciente a uno de estos individuos!

HABILIDADES DE MATADOR ENANO

Carga Feroz. El Enano puede doblar sus ataques en el turno en el que carga. Sufre una modificación de -1 a la tirada para impactar en ese turno.

Matador de Monstruos. El Matador Enano siempre hiere a cualquier oponente con una tirada de 4+ en 1D6, sin importar su Resistencia, a menos que gracias a su propia Fuerza (con modificadores por el arma) necesite un resultado inferior a ese.

Enloquecido. El Enano puede añadir +1 a sus tiradas para impactar durante el turno en el que carga.