

HABITANTES DE MORDHEIM



Imagina tener un hogar, una familia, todo tu mundo borrado de un solo golpe. Imagina a todos tus seres queridos muertos, tu riqueza

y pertenencias destruidas. Imagina que fueras víctima de la Cólera del Martillo de Sigmar.

No todos los que deambulan por las calles oscuras de esa pesadilla que los hombres llaman Mordheim están interesados en la riqueza. No todos están interesados en el poder. Algunos no huyeron de los terrores que salieron deslizándose del Pozo. Algunas personas continúan llamando hogar a Mordheim. Enloquecidos por la pérdida de todo lo que tienen, estos grupos desesperados de hombres y mujeres se han encargado de defender su ciudad de los invasores. De los hombres que buscan piedra bruja y las criaturas que acechan en los escombros de las calles. Igualmente malvados con sus ojos en blanco y sin emociones, luchan con la fuerza de los locos y la determinación de aquellos que no tienen nada que perder. Solo las Hermanas de Sigmar están a salvo de estos depredadores errantes. Las piadosas guerreras inspiran cierta chispa de respeto en sus mentes rotas.

Pero ni siquiera estas pueden hacer que entren en razón cuando se trata de coger la piedra bruja, si una banda de habitantes pone sus ojos en ella, es mejor apartarse de su camino.



Recogen los fragmentos que encuentran entre las ruinas, convencidos en su demencia de que si acumulan una cantidad lo suficientemente grande, la ciudad recuperará su antigua gloria. No tienen alianzas con el bien ni con el mal. Solo quieren usar todos los recursos disponibles para poder recuperar su ciudad y sus hogares.

Los mercenarios llaman locos a estas bandas. Son la gente destrozada de una ciudad condenada, que luchan por una causa tan loca como ellos mismos. Pero tal vez no lo sea. ¿Quién puede decir qué deseos se pueden conceder a quienes poseen una cantidad tan enorme de piedra bruja, como se puede encontrar en esas calles en ruinas?

ELECCIÓN DE GUERREROS

Una banda de Habitantes de Mordheim debe incluir un mínimo de tres miniaturas y un máximo veinte. Dispones de 500 coronas de oro para reclutar y equipar a tu banda inicial.

Profeta: tu banda debe estar liderada por un Profeta.

Alma Desolada: tu banda puede incluir una única Alma Desolada.

Lunáticos: tu banda puede incluir hasta dos Lunáticos.

Huérfanos: tu banda puede incluir hasta dos Huérfanos.

Ciudadanos: tu banda puede incluir cualquier número de Ciudadanos.

Lisiados: tu banda puede incluir cualquier número de Lisiados.

Perros Callejeros: tu banda puede incluir hasta cinco Perros Callejeros.

EXPERIENCIA INICIAL

Un Profeta empieza con 20 puntos de experiencia.

Una Alma Desolada empieza con 8 puntos de experiencia.

Los Lunáticos empiezan con 8 puntos de experiencia.

Los Huérfanos empiezan con 0 puntos de experiencia.

Los Secuaces empiezan con 0 puntos de experiencia.

REGLAS ESPECIALES DE LOS HABITANTES DE MORDHEIM

Todos los Habitantes de Mordheim están sujetos a las siguientes reglas especiales

Nativos de Mordheim: Los habitantes precisamente se caracterizan por vivir en Mordheim, por lo que tienen un conocimiento aproximado de donde estaban las cosas antes del cometa. Para representar esto, los habitantes tienen +1/-1 en un dado de todas sus tiradas de exploración (siempre que la campaña de juego en Mordheim).

Vagabundos: Los habitantes llevan vagabundeando por la ciudad ya muchos años. Normalmente, el que más cosas ha visto y el que más conocimientos acumula en este aspecto es el Profeta. Mientras que el Profeta permanezca con vida, en las fases de exploración pueden repetir uno de los dados de exploración (siempre que la campaña de juego en Mordheim).

Solidarios entre ellos: Los habitantes de Mordheim, aunque mutados, mutilados y enfermizos, son solidarios con los otros habitantes que han corrido la misma suerte que ellos, por lo que, si obtienes un doble 4 en una tirada de exploración, obtienes un nuevo secuaz para cualquiera de tus grupos de secuaces.

Espadas de Alquiler: Una Banda de Habitantes de Mordheim puede contratar solo aquellas Espadas de alquiler disponibles para las bandas de mercenarios. También pueden contratar a cualquier espada de alquiler cuya falta de moralidad les permita trabajar para cualquier banda.

Sermón del Renacimiento: Los Profetas de los Mordheimers marchan a la batalla cantando y gritando a sus seguidores. Oradores expertos, tienen la capacidad de conducir a las masas a un frenesí psicópata, o de convencerlos de que luchen con probabilidades imposibles. Los Sermones no son mágicos y solo afectan a los miembros de la banda de habitantes de Mordheim. Nunca afectan a las bandas enemigas o aliadas. Las

espadas de alquiler empleadas por el Profeta tampoco se benefician de los sermones, ya que siguen al Profeta no por creencia, sino por amor al dinero.

Si un Profeta gana una nueva habilidad debido a los incrementos de experiencia, puede optar por aprender un nuevo sermón aleatoriamente, o para reducir la dificultad de un sermón que posea actualmente en uno. Si sacas el mismo resultado dos veces, simplemente vuelve a tirar hasta que recibas un sermón que no poseas.

Algunos sermones crean efectos psicológicos en los miembros de la banda. Como algunos de los miembros de la banda son inmunes a la psicología, esto puede dar lugar a confusión. Los efectos psicológicos imbuidos por los sermones surten efecto como se describe. Es contra los efectos psicológicos exteriores que los miembros tienen inmunidad, y su creencia en el Profeta es lo que crea los efectos de los sermones.

Todos los sermones tienen un rango de efecto igual al rango de la habilidad Líder del Profeta (es decir 15cm). Si ese rango aumenta, el rango de sus sermones también aumenta. Todos los sermones permanecen en juego hasta que el Profeta sufra una herida, o hasta que decida que no quiere que siga surtiendo efecto. No pueden haber sermones en juego simultáneamente, ya que el Profeta solo tiene una voz. A menos que se indique lo contrario, los sermones siguen las mismas reglas para ser lanzados que los hechizos mágicos.

El Profeta puede equiparse con armaduras y seguir lanzando los sermones.

TABLA DE HABILIDADES DE LOS HABITANTES DE MORDHEIM

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad
Profeta	X	X	X	X	X
Alma Desolada	X	—	—	X	X
Lunáticos	X	—	—	X	—
Huérfanos	—	X	—	—	X

LISTA DE EQUIPO PARA LOS HABITANTES DE MORDHEIM

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

Lista de Equipo para los Habitantes

Esta lista es para escoger el equipo inicial de los Habitantes de Mordheim.

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga.....	1ª gratis/ 2co
Garrote.....	3co
Hacha.....	5co
Espada.....	10co
Lanza.....	10co
Alabarda.....	10co
Arma a dos manos.....	15co

Armas de Proyectiles

Honda.....	2co
Arco.....	10co

Armaduras

Escudo.....	5co
Rodela.....	5co
Cuero Endurecido*	5co
Casco.....	10co

Lista de Equipo para los Descarriados

Esta lista es para escoger el equipo inicial de los Lunáticos y Lisiados.

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga.....	1ª gratis/ 2co
Garrote.....	3co
Hacha.....	5co
Arma a dos manos.....	15co
Mangual.....	15co

Armas de Proyectiles

Honda.....	2co
------------	-----

Armaduras

Escudo.....	5co
Cuero Endurecido*	5co

*La descripción de este objeto se encuentra en la sección de "el almacén de Yohan" en el capítulo de reglas





HÉROES



1 PROFETA

Reclutamiento: 70 coronas de oro

Una chispa maníaca brilla en el ojo de este habitante. Las visiones de una tierra renacida se arremolinan en su cabeza. Los seres queridos lo rodean, instándolo a limpiar la ciudad y devolverlos a la vida. Sus voces llenan su cabeza con consejos susurrados. Reuniendo a otros sobrevivientes desesperados con discursos fanáticos y promesas del regreso de la ciudad, los dirige en su loca búsqueda.

M HA HP FR H I A L

10 3 3 4 4 1 3 1 9

Armas/Armadura: un Profeta puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Habitantes. Puede equiparse con armadura y seguir lanzando sermones ya que no se consideran magia a todos los efectos.

REGLAS ESPECIALES

Jefe: cualquier miniatura de la banda a 15 cm del Profeta puede utilizar su atributo de Liderazgo cuando deba efectuar un chequeo de liderazgo.

Fanático: los profetas están impulsados por las voces en sus cabezas, llenándolos de confianza. Los Profetas superan automáticamente cualquier chequeo basado en el atributo de Liderazgo que deban efectuar.

Orador: El Profeta es un orador persuasivo, capaz de inspirar a sus seguidores con la fuerza de sus palabras. Comienza con un Sermón del Renacimiento de la lista elegido aleatoriamente, consulta la sección de magia para más detalles.



0-2 LUNÁTICOS

Reclutamiento: 35 coronas de oro

Nadie sabe cuáles son los efectos de una larga exposición a la piedra bruja. La mutación se ve comúnmente. Así es la muerte. Otras veces, sin embargo, los hombres son conducidos a la locura. Pero, ¿y si ya estuvieran locos? Algunos de los criminales de Mordheim lograron escapar de la muerte o el hambre en las mazmorras de la ciudad. Ahora deambulan por las calles de la ciudad, los efectos de la piedra bruja simplemente mejoran su comportamiento violento y sociópata. Conducidos al extremo de la locura, atacarán a cualquiera que el Profeta les señale.

M HA HP FR H I A L

10 3 3 3 3 1 3 1 7

Armas/Armadura: los Lunáticos puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para los Descarriados.

REGLAS ESPECIALES

Furia asesina: los Lunáticos son fanáticos sedientos de sangre. Los Lunáticos entran en un estado de furia asesina que las hace despreocuparse del peligro o de la muerte en combate. Están sujetas a las reglas de furia asesina.





HÉROES



0-1 ALMA DESOLADA

Reclutamiento: 55 coronas de oro

A veces, la pérdida sufrida por los ciudadanos puede quebrar a una persona por completo. Estas almas condenadas generalmente se dirigen al pozo o rasgan los adoquines de las calles con las manos desnudas para encontrar un alivio para su dolor. La muerte es todo lo que desean y la venganza con el mundo por lo que les ha sucedido. Los profetas a menudo acogen a estas miserables almas, ya que son completamente intrépidos en el combate, y no desean nada más que la muerte. Los hombres llaman a estos locos almas desoladas, debido al vacío total en su mirada.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	4	3	4	3	1	3	1	9

Armas/Armadura: un Alma Desolada puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Habitantes.

REGLAS ESPECIALES

Fanático: las almas desoladas están impulsados por las voces en sus cabezas, llenándolos de confianza. . Las Almas desoladas superan automáticamente cualquier chequeo basado en el atributo de Liderazgo que deban efectuar.

Deseos de muerte: los desolados siempre se moverán hacia la miniatura enemiga más cercana que puedan ver, aunque no tienen que correr ni cargar obligatoriamente. Deben avanzar un mínimo de 3cm en la fase de movimiento.

Odio Profundo: las Almas desoladas ven a todos los hombres y mujeres de Mordheim como parte de la destrucción de su vida. Como tal, odian a los guerreros de cualquier banda a la que se enfrenten, salvo las Hermanas de Sigmar. Solo ellas reciben un respiro de su odio profundo.

0-2 HUÉRFANOS

Reclutamiento: 15 coronas de oro

No solo los hombres y mujeres de Mordheim perdieron todo cuando cayó el Martillo. Los niños deambulan por las calles llorando por sus padres. A veces un Profeta toma como pupilos a aquellos que el Convento de las Hermanas no encuentra, prometiéndoles el regreso de sus padres y familias.

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

Armas/Armadura: un Huérfano puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Habitantes.





SECUACES



(Secuaces adquiridos en grupos de 1-5)

CIUDADANOS

Reclutamiento: 20 coronas de oro

Comerciantes, vendedores ambulantes, artesanos y eruditos; Todas las clases sociales se volvieron irrelevantes cuando el cometa cayó sobre Mordheim. Los comerciantes ricos se codean con ladrones y trabajadores portuarios en las bandas de los habitantes. Reunidos por el Profeta y su promesa de restaurar sus hogares y sus vidas, luchan con vigor fanático.

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

Armas/Armadura: un Ciudadanos puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Habitantes.



0-5 PERROS CALLEJEROS

Reclutamiento: 15 coronas de oro

Los perros callejeros son los antiguos animales de compañía, los mastines de guerra, los lobos, etc. Desde la muerte de sus amos, han vagado por la ciudad en jaurías. Dado que el estado de destrucción de la ciudad es gigantesco, sobreviven principalmente cazando y se han vuelto salvajes. Las bandas de habitantes incluyen a estos feroces animales entre ellos para que cuando llegue el momento de la batalla, se lancen feroces hacia el enemigo.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
15	4	0	4	3	1	4	1	5

Armas/Armadura: ¡mandíbulas y brutalidad! Los Perros Callejeros nunca utilizan o necesitan armas o armaduras y no sufren penalización por ello.

REGLAS ESPECIALES

Animales: los Perros Callejeros son animales, y por tanto no ganan experiencia.

LISIADOS

Reclutamiento: 10 coronas de oro

Mendigos y lisiados, la falta de piernas, ojos, manos o brazos son visiones comunes en la pesadilla apocalíptica de la ciudad. La mayoría se une al Profeta más por miedo que porque creen en su causa. Es mejor tener la protección de los locos que ser arrastrado gritando al perpetuo crepúsculo.

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

Armas/Armadura: los Lisiados pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para los Descarriados.

REGLAS ESPECIALES

Minusvalía: cada miembro de un grupo de lisiados está lisiado de alguna manera. Esto podría ser poco práctico para representarse individualmente, ya que los secuaces deben evolucionar con grupos. Cuando se crea un grupo de lisiados, tira 1D6 en la siguiente tabla y ajusta su perfil en consecuencia. Los lisiados con lesiones similares tienden a mantenerse unidos, a recibir simpatía de aquellos que conocen su dolor.

1D6 Resultado

- 1 Cojo y artrítico: El movimiento y la Iniciativa se reducen en 1.
- 2 Parquinson: Habilidad de arma reducida en 1. No puede usar dos armas o arma y escudo.
- 3 Mala visión: habilidad de proyectiles reducida en 1.
- 4 Enfermo: Resistencia reducida en 1.
- 5 Debilidad: Fuerza reducida en 1.
- 6 Lesión en la cabeza: a menos que se encuentren a 15cm o menos de un héroe, estos secuaces están sujetos a las reglas de estupidez descritas en el Libro de Trollheim.