

1. Valoración general.....	1
2. Arma común: Pica.....	1
3. Pica de Remas.....	2
4. Corona de Luccini.....	2
5. Capitán mercenario halfling.....	2
6. Bandoleros.....	2
7. Halfling lanceros y arqueros.....	3
8. Comehombres.....	3
9. Gnoblars muerdehombres.....	3
10. Posible Lista Tilea.....	3
11. Posible Lista Estalia.....	3
12. Dejar aquí como lista alternativa Nippon.....	5
13. ¿Dejar aquí como lista alternativa Amazonas?.....	6
14. Ajustes personajes especiales.....	6

1. Valoración general

Cordo: Otra facción difícil de evaluar por ser de las menos frecuentes de ver en mesa, incluso menos que los Enanos del Caos, y un caso en el que hay que tener en cuenta el enorme impacto que realizan en su funcionamiento los Regimientos de Renombre. Aparentemente y según la estadísticas de las que disponemos tiene un rendimiento razonable, aunque sabemos que es el caso más claro en el que la experiencia de los jugadores que la llevan empuja la facción hacia arriba. En todo caso es una facción a la que le dimos múltiples mejoras: bajadas de puntos (incluidos algunos Regimientos de Renombre), un puñado de objetos mágicos extra, aumento de la supervivencia del Pagador, armadura extra a la Escolta del Pagador, acceso a alguna unidad adicional...y mi sensación habiéndola enfrentado en mesa después es que se ha vuelto significativamente menos endeble. No creo que haya mucho más que tocar en este libro (en el fondo muchas unidades son comunes a otros) ya que aunque no tenga tantas unidades como otros, son variadas y los Regimientos de Renombre disparan las posibilidades. Creo que simplemente hay que centrarse en añadir una o dos listas alternativas que es algo que quedó pendiente.

2. Arma común: Pica

Cordo: Es algo anecdótico, pero normalmente el equipo mundano es público. Si llevas un arma a dos manos mágica, lo suyo es decir que llevas un arma a dos manos. Pero si llevas la Pica de Remas lo suyo sería decir que llevas una pica...y como no se puede elegir una mundana, básicamente estarías declarando lo que llevas. Por otro lado los personajes no obtienen mucho beneficio de la regla de las varias filas, pero las picas permiten pegar primero cuando recepcionas una carga y dan +1F contra determinados enemigos, por lo que creo que podemos añadir la opción de equipo mundano al menos a Príncipe Mercader, Pagador y a los Capitanes no Ogros. ¿No?

3. Pica de Remas

Cordo: Es un arma con un diseño muy raro. Normalmente los Piqueros (y la Pica debería ir en la misma línea) quieren que les carguen por el frontal, y si justo es el tipo de unidad contra la que tienen el bono de Fuerza mejor. Pero esta Pica justo lo impide, de hecho tiene sentido tenerla en una unidad que no sea de Piqueros. ¿No tendría más sentido que haga lo contrario? No diría obligado del todo, sino algo tipo provocar un chequeo de Liderazgo a esos enemigos, y si los fallan que se vean obligados a cargar. Es un cambio bastante radical pero es que no le veo mucho sentido...al menos mientras sea la Pica de Remas y no...¿la Espada Aullante de Remas?¿

Barón (L10) e Ibáñez (Karak Yakka) no la tocarían.

4. Corona de Luccini

Cordo: Objeto extremadamente jugado, ese +1 de Liderazgo es muy jugoso (aunque ayuda mucho a la estabilidad del ejército) y no es caro, ya que al dar puntos de victoria extra irá muy bien en la partida que salga bien, y será terrible en partidas que probablemente ya se estén perdiendo. No creo de todas formas que haya que cambiar el coste, sino que creo que como tampoco hay mucha competencia de objetos mágicos pues no queda otra.

5. Capitán mercenario halfling

Cordo: No lo siento realmente necesario, pero sí coherente, ya que tenemos los capitanes humano, enano, ogros y elfo disponibles y asociados a distintas tropas, no estaría demás tener el perfil que habilite a los halflings (aparte de para aquellos a los que les gustan las cosas temáticas). Le veo dos “pegas” ligeras. La primera es que si los Halflings tienen L8, lo suyo es darle L9 al héroe pero tampoco quisiera que la gente lo use para dar liderazgo barato a unidades humanas (por mucho que lo puedan hacer con el capitán enano o elfo). La segunda es que su principal gracia es su alta Habilidad de Proyectiles, pero aquí solo hay un arma de disparo mágica, las Pistolas de Sartosa. ¿Nos empujaría a crear algún Arco Mágico? Aparte de ese tema, de hacerlo igual pensaría en darle la opción de ser Explorador porque tenga algún rol curioso.

Barón (L10) de acuerdo con el personaje, el hacerle un arco y el tema explorador. Le pondría L8 aunque quizás pudiera bonificar solo a Halflings. Perry (Bolskan) de acuerdo.

6. Bandoleros

Ibáñez (Karak Yakka) plantea que la armadura ligera sea opcional.

Cordo: Viable es, pero me preocupa que se coman con eso el hueco de los ballesteros, como suele pasar en Imperio.

7. Halfling lanceros y arqueros

Rass (Leyendas) propone que sea 0-1 básicas que no cuenten para el mínimo, facilitando su presencia. Que con personaje halfling dejaran de ser 0-1.

8. Comehombres

Rass (Leyendas) cree que ser especial realmente les penaliza y estarían mejor en singular.

9. Gnoblars muerdehombres

Rass (Leyendas) cree que podrían ser básicas que no cuenten para el mínimo de unidades básicas.

10. Posible Lista Tilea

Cordo: Punto anotado pendiente de revisión 2024. Soy de la opinión de que la lista genérica de Mercenarios es bastante representativa de Tilea y de su forma de hacer la guerra mediante la contratación masiva de mercenarios y Regimientos de Renombre, con la presencia de príncipes mercaderes y solo hay que ver los objetos (Remas, Miragliano, Luccini, Sartosa...). Así que no creo que tenga sentido el desarrollo de una lista propia de Tilea.

Barón (L10) no la ve necesaria.

11. Posible Lista Estalia

Cordo: Punto anotado pendiente de revisión 2024. Como contrapunto a lo dicho sobre Tilea, creo que podemos trabajar en desarrollar una lista alternativa para Estalia suficientemente diferenciada si reducimos el componente mercenario y multirracial (hasta donde entiendo por trasfondo Estalia son varios pequeños reinos no del todo unificados, pero no son principados y ciudades estado ricas por el comercio) para darle una mayor presencia a aspectos marciales mejorando el rendimiento cuerpo a cuerpo y/o la estabilidad psicológica de la infantería enfocándose al desgaste junto a algunas unidades de élite. Teóricamente los duelistas/espadaquines son famosos, podemos convertir a los piqueros en esenciales, tener más arcabuceros, quizás poner una variante de sacerdotes/sacerdotisas de Myrmidia, incorporar como singular a los Caballeros del Sol Llameante, algún objeto relacionado con Arabia, retirar el asunto del pagador...

Reglas Especiales:

¡Resistid! Este ejército carece de portaestandarte de batalla o pagador. En cambio los Nobles permiten repetir chequeos de desmoralización a 30 cm a unidades de tipo Humano, y los Capitanes permiten repetir chequeos de desmoralización a su propia unidad siempre que sea de tipo Humano.

La ciencia de la guerra. El sacerdote y su unidad tienen Liderazgo 10 a efectos de realizar chequeos de pánico.

Plegarias a Myrmidia:

- Avatar de la diosa. Se puede lanzar sobre un personaje o campeón amigo a una distancia máxima de 30cm del Sacerdote (incluso él mismo). Dicho personaje (o campeón) gana Habilidad de Armas 10 si está trabado en combate cuerpo a cuerpo (pero no su montura). Esta Plegaria deja de tener efecto cuando termina el combate, el personaje (o campeón) muera, la Plegaria se disperse, sea objetivo de otra Plegaria o el Sacerdote muera.
- Filo de la justicia. Las armas cuerpo a cuerpo no mágicas del Sacerdote y de la unidad donde esté obtienen Poder de Penetración y Ataques Flamígeros. Esta Plegaria sigue activa hasta que la Plegaria se disperse, sea objetivo de otra Plegaria o el Sacerdote muera.
- Disciplina de la guerrera. El Sacerdote y su unidad siempre pueden Huir como reacción a una carga (aunque sean inmunes a psicología). Si lo hacen, y sus perseguidores no los alcanzan, se reagrupan automáticamente al finalizar el movimiento de huida. Esta Plegaria sigue activa hasta que la Plegaria se disperse, sea objetivo de otra Plegaria o el Sacerdote muera.
- Lanza llameante. Elige una miniatura enemiga a 20cm o menos, esté o no trabada en combate cuerpo a cuerpo, y que se encuentre en línea de visión del Sacerdote. La miniatura puede ser cualquiera en línea de visión, incluyendo miniaturas que normalmente no puedan designarse como objetivo (como personajes dentro de unidades). Si esa miniatura tiene varias partes, asigna el impacto aleatoriamente como si fuera un proyectil. La miniatura recibe un impacto de F4. No es un proyectil, así que los personajes no pueden usar “¡Cuidado Señor!”.

Objetos mágicos:

Sustituye las Pistolas de Sartosa, la Pica de Remas, la Gran Armadura de Miragliano, la Corona de Luccini y el Estandarte de Remas por los siguientes objetos.

- Ropera de Águilas (25). Arma de mano. I+1. Golpe letal.
- Dagas Gemelas de Camorrista (50). Sólo miniaturas de tipo Infantería. Arma de mano adicional. Su portador obtiene A+1 (por ser arma de mano adicional) y +1 a la tirada para impactar.
- Armadura Finamente Labrada de Magritta (25). Armadura pesada (Tirada de salvación por armadura 5+). El portador obtiene una Tirada de salvación por armadura de 2+ que no puede mejorarse (ni por montura). [Barón \(L10\) la haría de 1+ por 30 puntos.](#)
- Máscara de Morr (20). Cualquier unidad enemiga que tenga que efectuar un chequeo de Liderazgo (incluidos de Psicología o Desmoralización) debido al portador o su unidad, sufrirá un penalizador de -1 a la tirada.
- Estandarte del Toro Bravo (25). La unidad no pierde su bonificador a la resolución del combate por tener filas cuando es atacada por el flanco o la retaguardia. [Barón \(L10\) lo ve barato.](#)
- Estandarte de la Expedición a Lustria (20). La unidad tiene la regla Cruzar (Terreno difícil).

Comandante:

- Noble (igual que en lista genérica pero cambia Príncipe Mercader por la regla ¡Resistid!)
- Gran Hechicero (igual que en lista genérica)

Héroe:

- Capitán (igual que en lista genérica pero con la regla ¡Resistid!)
- Hechicero (igual que en lista genérica)
- Sacerdote de Myrmidia. Perfil similar a los Sacerdotes Guerreros en el libro de Imperio, con la regla Bendición.
- Capitán ogro. Similar a lista genérica pero sin Arremetida ni Maza Ogra, acceso variado a armamento. No puede ser el general.

Unidades básicas:

- 1+ Piqueros (igual que en lista genérica)
- 1+ Duelistas (igual que en lista genérica pero cuestan un punto más, pueden acceder a armadura ligera y pueden obtener hasta 2 puntos de resolución de combate por filas como las Manadas de Bestias)
- Bandoleros (igual que en lista genérica pero sin ser 0-1)
- Ballesteros (igual que en lista genérica)
- Mastines (no cuentan para el mínimo de unidades básicas). Similares a otras facciones pero con un cuidador adaptado.

Unidades especiales:

- 0-1 Tercio viejo. Se trata de Piqueros con armadura pesada, de HA4, L8, Tozudos, pueden llevar estandarte mágico de hasta 50 puntos. 12 puntos/miniatura.
- Ogros. Perfil de Ogro Toro sin Arremetida ni Maza Ogra, con acceso a armamento (alabarda, arma de mano adicional, armadura ligera, armadura pesada, escudo, pistolas).
- 0-1 Comehombres (igual que en lista genérica)
- Caballería ligera. ¿Más tipo con pistola o tipo Batidores a Caballo? [Barón \(L10\) se decanta por pistola.](#)
- Cañón de guerra (igual que en lista genérica)

Unidades singulares:

- Caballeros del Sol Llameante (ver libro Imperio)
- Gigante (igual que en lista genérica)

Ibáñez (Karak Yakka) y Barón (L10) a favor.

12. Dejar aquí como lista alternativa Nippon

Cordo: No domino el escaso trasfondo relacionado con esta minifacción (que además es del año de la tos), pero como en otros casos trasladaría su contingente aliado y en este libro es donde menos desentona. Creo que a lo que hay en el contingente le añadiría 3 o 4 objetos, una caballería monstruosa (juraría haber visto miniaturas muy antiguas, kirin?), una unidad hostigadora tipo aprendiz de ninja inspirada por el Clan Eshin, y les añadiría ogros básicos y el gigante. El tema es que sería un relleno sin un estilo de juego muy definido (una facción humana con asesino y un arma que simplemente da poder de penetración no da para un estilo de juego propio). Entiendo que el Honor es importante, así que quizás una regla tipo Bendición de la Dama (que se pierda al rechazar desafíos o huir) pero que en vez de una especial les permita...¿repetir armadura?¿algún bono psicológico? Entiendo que sería una facción que combinara tropas de élite estables y tropas baratas con algo de apoyo de

disparo, con la baza de la caballería monstruosa y los hostigadores/ninjas para diferenciarse de por ejemplo el Imperio.

Barón (L10) no lo ve.

13. ¿Dejar aquí como lista alternativa Amazonas?

Cordo: He propuesto trasladar Contingentes Aliados a listas alternativas, pero si ya con Nippon darle entidad, con las Amazonas lo veo francamente muy difícil y no quisiera inventar el 95%. Estando ya la Sacerdotisa Serpiente y las Amazonas de Anakonda como Regimientos de Renombre, quizás lo suyo sería simplemente incorporar las Guerreras Tótem como singular a la lista genérica de Mercenarios (son frágiles pero no dejan de ser 2 ataques de HA4 F4 Odio Envenenados, Hostigadoras, Furia Asesina, TSE6+ y que disparan...de hecho les quitaría reglas porque las Amazonas de Anakonda no tienen tantas cosas.

Barón (L10) de acuerdo.

14. Ajustes personajes especiales

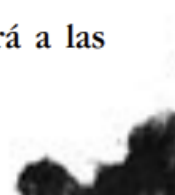
Cordo: Me ha asombrado descubrir en este libro y en otros que además de que solo algunos personajes de las campañas de 5ª están adaptados, muchos otros personajes tienen reglas o habilidades que no tienen nada que ver con sus originales. En vez de poner solo cambios (es como empecé pero son demasiados) directamente pongo una propuesta más cercana al original para no alargar debates muchísimo.

- Bertha Bestraufung: De Mordheim. La original tiene +1HA cuando carga, +1 a la Fuerza, un arma arrojadiza que hiere a no muertos y demonios, y un objeto que le permite superar el primer chequeo de Liderazgo que haga, nada de tozudez. Las plegarias de Mordheim son hechizos que se tiran con 2D6, y ella tiene un +2.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Bertha	10	5	3	4	4	2	4	3	10

Patrones: Bertha Bestraufung sólo se unirá a las bandas de Hermanas de Sigmar.

Valor: Bertha incrementa el valor de una banda en +105 puntos.



Armas/Armadura: Bertha está armada con dos Martillos de Guerra Sigmaritas, posee una Armadura de Gromril, lleva un Vial de Agua Bendita y una Reliquia Sagrada.

HABILIDADES

Bertha tiene las siguientes habilidades: *golpe poderoso*, *carga imparable* y *furia justiciera*.

PLEGARIAS DE SIGMAR

Bertha conoce las seis Plegarias de Sigmar.

REGLAS ESPECIALES

Gran Matriarca. Como Gran Matriarca de las Hermanas de la Misericordia de Sigmar, Bertha es automáticamente la jefa de cualquier banda a la que se una.

Prometida de Sigmar.

Bertha es la favorita a los ojos de Sigmar más que ninguna de las otras Hermanas. Recibe un modificador de +2 a todas sus tiradas para determinar si se conceden las Plegarias de Sigmar.



Reliquia Sagrada (Impía)

En esta época de supersticiones y fanatismo religioso, los objetos sagrados son una parte importante de la vida diaria. Las reliquias abundan en el Viejo Mundo: cabellos de Sigmar, trozos del martillo de Ulric, dientes de Príncipes Demonio, todo esto y más se vende a los hombres que necesitan ánimos antes de entrar en combate y como amuletos frente a los efectos de la magia.

Una miniatura que posea una reliquia sagrada (o impía) supera automáticamente el primer chequeo de liderazgo que deba efectuar en la partida. Si su poseedor es el jefe de la banda, le permitirá superar automáticamente el primer chequeo de retirada que deba efectuar, siempre que no haya efectuado ningún chequeo de liderazgo con anterioridad.

Sólo puedes ignorar el primer chequeo de liderazgo que debas efectuar en una partida. El hecho de poseer dos o más reliquias no te permite ignorar el segundo o posteriores chequeos de liderazgo.



Agua Bendita

Los sacerdotes de Ulric, Sigmar, Mórr y Manann tienen un gran poder sobre lo malvado. Se dice que el agua pura de un manantial bendecida por uno de estos sacerdotes quema todo lo maligno y lo procedente de lo malvado.

Una redoma llena de agua bendita contiene líquido suficiente para un sólo uso, y tiene un alcance de lanzamiento igual a 5 veces la Fuerza del lanzador. Tira para impactar utilizando la Habilidad de Proyectiles de la miniatura. No se aplican modificadores por distancia o por movimiento. El agua bendita causa automáticamente 1 herida en las miniaturas de los No Muertos, los Demo-nios o los Poseídos. No se permite tirada de salvación por armadura. Las miniaturas de No Muertos o Demo-nios no pueden utilizar agua bendita.

Martillos de Sigmar. Dos armas de mano (para un total de 3 ataques). Además, le aportan +1 a la Fuerza (Fuerza 5) y cuando carga obtiene un +1 a la Habilidad de Armas (Habilidad de Armas 6).

Cambiar Tozudez por

Reliquia de Sigmarita. En esta época de supersticiones y fanatismo religioso, los objetos sagrados son una parte importante de la vida diaria. La reliquia de Bertha le permite a ella y a su unidad superar automáticamente el primer chequeo de Liderazgo que deban efectuar en la partida. Sólo puedes ignorar el primer chequeo de Liderazgo que debas efectuar en una partida.

Vial de Agua Bendita. Los sacerdotes de Sigmar tienen un gran poder sobre lo malvado. Se dice que el agua pura de un manantial bendecida por uno de estos sacerdotes quema todo lo maligno y lo procedente de lo malvado. Un solo uso. Utilizar al principio de la fase de combate. Durante esa fase de combate, el agua bendita permite que se supere automáticamente la tirada para Herir (si previamente se ha impactado) contra miniaturas de No Muertos y Demonios o los Poseídos. No se permite tirada de salvación por armadura.

Prometida de Sigmar. Bertha es la favorita a los ojos de Sigmar más que ninguna de las otras Hermanas. Recibe un modificador de +2 al nivel de energía de las Plegarias de Sigmar (por tanto nivel de energía 5).

Hueco de héroe.

Coste 200-210 puntos.

- Borgio el Sitiador: De 6ª (MdA II). Personaje relativamente barato que aunque no sea brutal en combate aporta Miedo, resucita y tiene una burbuja mayor de Liderazgo, cosa que el ejército agradece. Competente.
- El Cazador de Bestias: De Mordheim, ni idea de que suplemento. Lo asimilo al original, pero he tenido que conservarle F4 (porque justo contra Bestias y Monstruos sino tú me dirás) y las H2 de un héroe, y luego algunas estadísticas más similares a un capitán humano (HA intermedia, R4, I5...) porque sino sale un coste del héroe de como 10 puntos, que es ridículo.

Cazador de bestias

El cazador de bestias es un oscuro errante, lleno de misterio y aversión hacia sí mismo, ya que su historia es bastante desgraciada. Sus parientes y allegados fueron asesinados por la bestia salvaje. El cazador de bestias es uno de esos hombres que ha sufrido experiencias al límite y ahora solo le impulsa una sed insaciable de venganza contra aquello que destruyó su vida. Los cazadores de bestias se adornan con las pieles de sus enemigos y su aspecto es realmente aterrador. Solo un resuelto capitán se atreve a reclutar a estos "hombres salvajes" del bosque, puesto que sus habilidades como cazadores no tienen igual y demuestran una gran fuerza en combate. Peligrosos y feroces, dos cualidades excelentes para poder sobrevivir en estas tierras oscuras y salvajes...

Reclutamiento: 35 coronas de oro + 15 coronas de oro por mantenimiento.

Patrones: cualquier banda excepto los Skavens, los Hombres Bestia, los No Muertos, los Orcos y Goblins, los Poseídos y la Feria Ambulante del Caos.

Valor añadido: un cazador de bestias incrementa el valor de la banda en +18 puntos, +1 punto por cada punto de experiencia que obtenga.

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

Armas/Armadura: dos hachas, un hacha arrojadiza (funciona igual que un cuchillo arrojadizo, pero suma +1 a la Fuerza), armadura ligera.

Habilidades: cuando un cazador de bestias obtenga una nueva habilidad, puede escogerla de las tablas de Combate y de Fuerza.

Reglas Especiales

Odio a los Hombres Bestia: el cazador de bestias odia a los Hombres Bestia (incluidos gors, ungors, centigors y minotauros) y, si ha de enfrentarse a ellos, la banda no tiene que pagar su tarifa de mantenimiento.

Soporte con cráneos: el cazador de bestias lleva un horrible adorno con cráneos de hombres bestia que causa miedo en todos los Hombres Bestia.

Depredador: el cazador de bestias es un depredador de todas las criaturas feroces, pero especialmente de los Hombres Bestia. En una batalla que se libere frente a Hombres Bestia en las tierras salvajes (no en la ciudad de Mordheim), los cazadores de bestias pueden desplegar después de que las dos bandas lo hayan hecho. Además, puede desplegarse en cualquier lugar del tablero que esté oculto y fuera de la zona de despliegue enemiga.



M10 HA4 HP4 F4 R4 H2 I5 A2 L7

Dos hachas. Cuentan como Dos armas de mano (para un total de 3 Ataques).

Hachas arrojadizas.

Armadura ligera.

Reglas: Soporte con Cráneos. El cazador de bestias lleva un horrible adorno con cráneos de hombres bestia, por lo que causa miedo a todas las miniaturas de tipo Bestia.

Solitario. El Cazador de Bestias no puede ser el General ni unirse a unidades.

Depredador. El Cazador de Bestias es Explorador. Además, si despliega como Explorador, no es necesario que despliegue a 25cm o más del enemigo siempre que lo haga fuera de su zona de despliegue.

Odio a las Bestias. El Cazador tiene Odio a las miniaturas de tipo Bestia o de tipo Monstruo.

Hueco de héroe.

Coste: 60 puntos.

- Cuchillo Johann: De Mordheim. Su perfil difiere bastante la verdad. Lo rehago, pero al ser estadísticas tan distintas a las de un héroe estándar, es difícil de precisar su valor, siendo un especialista curioso.

Coste de Reclutamiento: 70 coronas de oro +30 coronas de oro como tarifa de mantenimiento. Johann es adicto a la Sombra Carmesí, por lo que puedes reclutarle por una porción de Sombra Carmesí si así lo deseas.

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

Valor añadido: "Cuchillo" Johann incrementa el valor de la banda en +60 puntos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Johann	10	3	6	4	3	2	6	1	7

Armas/Armadura: Johann está armado con multitud de Cuchillos Arrojadizos y bastantes Dagas Largas (se considera que está armado con dos espadas en combate cuerpo a cuerpo). Sus armas siempre están cubiertas con Loto Negro, y puede tomar Sombra Carmesí antes de la batalla si así lo deseas.

HABILIDADES

Johann tiene las siguientes habilidades: *esquivar*, *escalar superficies verticales*, *tiro rápido*, *vista de águila* y *lanzador experto*.

REGLAS ESPECIALES

Lanzador Extraordinario: Johann tiene una bien merecida reputación de ser el mejor lanzador de cuchillos de todo el Imperio. A diferencia de los guerreros normales, puede combinar las habilidades de *lanzador experto* y *tiro rápido* (sí, ¡puede lanzar seis cuchillos en un turno si no se mueve!).

Sombra Carmesí

Sombra Carmesí es el nombre que le dan los habitantes del Viejo Mundo a las hojas del roble de sangre de Estalia. Es una droga extremadamente adictiva, pero le proporciona a su consumidor una fuerza y reflejos inhumanos.

Efectos: una miniatura que tome Sombra Carmesí ve incrementada su Iniciativa en +1D3 puntos, y sus atributos de Movimiento (3 cm) y Fuerza en un +1 (el efecto dura toda la batalla). La Sombra Carmesí no tiene efecto en los No Muertos, como los Vampiros y los Zombis, o en los Poseídos.

Efectos secundarios: después de la batalla, tira 2D6. Con un resultado de 2-3, la miniatura se convierte en una adicta a la droga, y debes procurar comprarle una nueva dosis de Sombra Carmesí antes de la batalla a partir de ahora. Si no logras comprarla, abandonará la banda. Con un resultado de 12, la Iniciativa de la miniatura se ve incrementada permanentemente en +1.

Loto Negro

En los bosques más profundos de las tierras del Sur crece una planta que es extremadamente venenosa. Es conocida como el Loto Negro, y es muy buscada por los alquimistas, los asesinos, los hechiceros de la Costa Oeste y las esposas aburridas.

Un arma cubierta con la savia del Loto Negro hiere automáticamente si obtienes un resultado de 6 en la tirada para impactar. Ten en cuenta que aún así tiras un dado por cada herida causada de este modo para determinar si has causado un impacto crítico. Si obtienes otro 6, has infligido un impacto crítico con ese ataque. Si no obtienes un 6, simplemente causas una herida normal. Efectúa las tiradas de salvación por armadura de la forma habitual.

M10 HA3 HP6 F4 R3 H2 I6 A1 L7

Varios cuchillos (cuentan como Dos armas de mano).

Cuchillos arrojadizos.

Sombra Carmesí. Sombra Carmesí es el nombre que le dan los habitantes del Viejo Mundo a las hojas del roble de sangre de Estalia. Es una droga extremadamente adictiva, pero le proporciona a su consumidor una fuerza y reflejos inhumanos. Al principio de la batalla decide si Johann consume la que lleva. En caso de hacerlo pasa a tener M12, F5 e I7. Pero deberás tirar 1D6 al final de la batalla. En caso de sacar un 1, Johann contará como baja y otorgará sus puntos de victoria como si hubiera muerto, tan graves resultan los efectos secundarios de la droga.

Loto Negro. Todos los ataques de Johann son envenenados, tanto en combate como por proyectiles.

Reglas:

Despliegue oculto. Johann puede estar escondido en cualquier unidad o regimiento de renombre de tipo Humano (debes anotar en la lista de ejército en qué unidad está escondido) siguiendo las reglas de Despliegue Oculto.

Objetivo esquivo. Johann tiene una Tirada de Salvación Especial de 5+ contra ataques de proyectiles durante la fase de disparo.

Experto lanzador. Johann puede lanzar hasta tres cuchillos en cada fase de disparo, por lo que tiene Disparos múltiples (x3). Si no se ha movido este turno, en vez de eso tiene Disparos múltiples (x6). Su alcance está aumentado hasta los 30 centímetros.

Hueco de héroe.

Coste: 80-95 puntos.

- Ghazak Khan: De 6ª (MdA II). Personaje curioso por movilidad, miedo y capacidad de daño con las Heridas Múltiples, aunque claro, las reglas pielesverdes no son tan aprovechables en Mercenarios.
- Leonardo de Miragliano: 5ª. No veo motivo para no darle el perfil original, aunque sus objetos sí son bastante complicados de trasladar. Es un héroe de L9 que no

puede ser el general, pero no me parece suficiente como para ocupar dos huecos de héroe, ¿no?

LEONARDO DA MIRAGLIANO

Genius for hire

200 points including scientific items.

Your Dogs of War army may include Leonardo da Miragliano. Leonardo is not a wizard, nor a general – he is a unique character best described as a 'genius'. He cannot lead the army, nor can he use spells. Instead his expertise is in science, alchemy and learning.

Leonardo da Miragliano came from humble and obscure origins in the winding streets of the city. His genius first came to light when he was a mere apprentice to one of the architects of the Prince, engaged in the task of rebuilding the city on a new plan. Prince Cosimo came to inspect the work and by chance saw the plans drawn by the young Leonardo. The Prince saw that Leonardo was the genius he had been looking for and immediately placed him in charge of the grand scheme for the whole city. After many years Leonardo had not only completed the master plan for the new Miragliano, but also devised a new set of ramparts, even more ingenious and impregnable than before. Leonardo went on to become court inventor to Cosimo and his house. Leonardo soon found his talents in demand from every Prince and city in Tilea and he set his intellect to many varied problems and served as advisor with several mercenary generals. His fame eventually reached as far as the Empire. This led to Leonardo's most famous achievement which was to found the Imperial Engineering School. Leonardo presided over this establishment and created many new war machines while he was there, most notable of all being the dreaded Imperial steam tanks.

One of Leonardo's favourite hobbies and intellectual exercises was to design leaning towers. He would set himself the problem of designing a tower which would stay up despite the most exaggerated angle of inclination. Soon Princes of Tilea vied with each other to acquire Leonardo's latest design for the most outrageous and gravity-defying tower!

Leonardo also designed an enormous number of strange and potentially very effective war machines. Many of these are doodles on scraps of parchment or on the back of maps or military messages, which Leonardo made to while away the time in camp when on campaign. He would give these doodles to the various Merchant Princes he served, on the off chance that they would actually ask him to make the machine. Usually his patrons were too busy waging war and just stashed the plans for use later on. Many of these devices cannot yet be made with the technology available. Even so, the plans, which are now distributed throughout the Old World, change hands for vast amounts of gold and are eagerly sought by Merchant Princes.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Leonardo	4	5	5	4	4	3	5	3	9
Warhorse	8	3	0	3	3	1	3	1	5

Weapons/armour: Armed with a sword.

Rides: Leonardo rides a warhorse.

SCIENTIFIC ITEMS

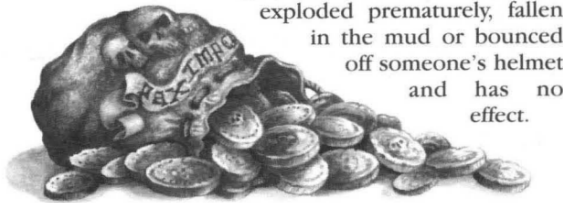
Leonardo is neither a general nor a wizard. He is a scientist, and his genius is illuminated by the light of reason and method, not superstition! Therefore, Leonardo does not have magic items. Instead he has Scientific Items, reflecting his expertise as an inventor and investigator. These items are not affected by anything that normally affects or negates magic items.

Leonardo always carries three Scientific Items. These are the *Sphere of Alchemy*, the *Prism of Power* and the *Compass of Meteoric Silver*.

Sphere of Alchemy

Scientific Item 10 points

Leonardo dabbles in alchemy and has mixed up a powder which he has enclosed in a bronze orb. When thrown, the orb cracks and the powder explodes on contact with the air, creating a small blast. The orb can be thrown in the shooting phase using Leonardo's BS. He can throw it 2+D6 inches, and because this is such a short distance he does not suffer the normal -1 for shooting at targets over half range. If he hits, use the small template to determine the blast area. Each model within this zone suffers D3 Strength 3 hits. Normal armour saves apply. If Leonardo misses his target, the orb is assumed to have exploded prematurely, fallen in the mud or bounced off someone's helmet and has no effect.



Prism of Power

Scientific Item 25 points

Leonardo has a specially shaped glass prism which uses purely physical properties of refraction to diffuse any kind of energy flowing over the battlefield. The effect of this is to steal the winds of magic from the opposing side and dissipate the energy, just as if it were rays of light from the sun. To represent this, roll a dice after the magic cards are dealt. On a score of 4+ you can remove one random magic card from your opponent's hand.

Compass of Meteoric Silver

Scientific Item 10 points

Leonardo has a special compass with a direction arrow made from meteoric silver. This will point to the greatest concentration of magic on the battlefield. To represent this, at the start of the battle your opponent must point to the unit which has the magic item with the highest points value, but he does not have to say what the item is.

SPECIAL RULES

Genius

Leonardo is renowned as a genius. He is able to apply his intellect to any problem and come up with a way of improving things. Of course, mercenary generals find his special talents very useful and will consult with him when making their battle plans, constructing field defences or siege works, planning the order of march or just inspecting the artillery before the battle. To represent this, before the battle you may set Leonardo's formidable intellect to one of the following problems. You may only choose one problem from those listed below. Note that Leonardo's genius will continue to benefit the army even if he is slain in the battle!

Artillery Accuracy: Leonardo inspects one battery of artillery in the army and observes some test shots. He then calculates angles and trajectories and makes corrections to the devices or advises on firing technique, quantity of gunpowder, torque tension and so forth. This improves the accuracy of all artillery or war machines in the battery. To represent the effect of this you may re-roll all misfires in the entire game for that battery. However, if you roll a misfire on the second roll the artillery piece really has misfired!

Crossbow Accuracy: Leonardo inspects one unit of Crossbowmen as they shoot volleys at targets. He checks the tension of the bows and considers wind velocity and

the weight of the crossbow bolts. He may advise certain subtle reshaping of the flights to improve accuracy, or recommend that the crossbowmen aim slightly to the left or right of their target, or just above their heads. The result of this is that the accuracy of the crossbowmen in that unit is improved for the duration of the battle. To represent this, each time the regiment shoots you may re-roll any shots that miss.

Battle Strategy: Leonardo inspects the maps and charts and rides up to high ground to survey the lie of the land with his telescope. Then he discusses the options with the general and his captains in a council of war, explaining his calculations for rates of march and so on. This enables the general to outflank the opposing army. You may therefore allocate one unit to flank march.

This unit is not deployed at the start of the battle, instead you may bring it on at the start of any of your turns on either your right or left hand table edge. It is deployed on the edge at the start of the movement phase and may take a normal turn, but may not charge as they will have missed the opportunity to declare charges. The troops must be placed on the table before the last turn of the game or it is assumed that they have been ambushed, got lost or deserted and your opponent may claim victory points for them as if they were destroyed!

Resulta que tiene un perfil de conde elector
M10 HA5 HP5 F4 R4 H3 I5 A3 L9

Arma de mano.

Puede ir en un Caballo de Guerra (+12).

Leonardo no es ni un general ni un hechicero. Es un científico, y su genio se ve iluminado por la luz de la razón y el método, ¡no por supersticiones! Leonardo no lleva objetos mágicos sino varios elementos científicos, resultados de su vasta experiencia como investigador e inventor. Por tanto, estos objetos NO se consideran objetos mágicos a ningún efecto.

Esfera alquímica. Leonardo efectúa experimentos alquímicos y ha fabricado un polvo que ha guardado en un orbe de bronce. Cuando lo lanza, el orbe se parte y el polvo se inflama en contacto con el aire, lo que crea una pequeña explosión. Arma arrojadiza. Un sólo uso. Se trata de un arma de proyectiles a todos los efectos. Arma arrojadiza. Elige una dirección (en línea de visión) y una distancia, con un máximo de 20cm. Coloca la plantilla circular pequeña centrada en el punto de impacto (no se desvía). Lanza 1D6. Con un 2+ las miniaturas bajo la plantilla sufren cada una 1D3 impactos de F3 (no son Ataques mágicos). Con un 1, la Esfera ha explotado antes de tiempo y no daña a nadie.

Prisma del Poder. Leonardo posee un prisma de cristal tallado con una forma especial y que utiliza las propiedades físicas de la refracción para difuminar cualquier tipo de energía que flote en el campo de batalla. De este modo logra robar los vientos de la magia del bando oponente y disipar la energía, como si fueran rayos de luz del sol. En cada fase de magia del enemigo, tu oponente tiene un dado menos de energía y tú un dado más de dispersión.

Compás de Plata Meteórica. Leonardo posee un compás especial con una flecha de dirección fabricada con plata meteórica. Ésta apuntará hacia la mayor concentración de magia en el campo de batalla. Al comienzo de la batalla tu oponente debe decirte qué personaje o unidad lleva el objeto mágico de mayor valor (pero no cuál es). En cualquier momento en que ese objeto sea destruido (o baja) debe indicarte dónde se encuentra el siguiente objeto mágico de mayor valor.

Reglas: Genio. Leonardo es un genio con la habilidad de aplicar su intelecto a cualquier problema, y tiene en su haber muchas formas de aplicar su talento. Por supuesto, muchos generales mercenarios encuentran sus talentos especialmente valiosos, ya sea trazando planes de batalla, construyendo defensas, planificando el orden de marcha o inspeccionando las armas. Por ello, al inicio de la batalla (tras el despliegue, tras saber qué jugador irá primero pero antes de que empiece el primer turno del primer jugador) puedes declarar qué ha hecho Leonardo.

- Inspección de máquinas. Leonardo inspecciona una máquina, observa disparos de pruebas, calcula ángulos y trayectorias y corrige algún engranaje. Elige una máquina de guerra del ejército. Dicha máquina puede repetir todas las tiradas de dado de artillería en que obtenga Problema (recuerda que no puedes repetir dos veces una misma tirada, pero un cañón por ejemplo podría repetir una vez donde cae la bala y luego la tirada de la distancia del rebote).

- Inspección de ballestas. Leonardo inspecciona una unidad de ballesteros durante las pruebas, comprueba la tensión de los arcos y considera la velocidad del viento. Elige una unidad armada con ballestas del ejército. La unidad puede repetir las tiradas para impactar falladas con las ballestas.

- Estrategia de batalla. Leonardo inspecciona el mapa y cabalga antes de la batalla, discutiendo las opciones con el general en el concilio de batalla, explicando sus cálculos y probabilidades para sorprender al enemigo. Una vez completado el despliegue y decidido qué jugar va a comenzar la batalla puedes recolocar una de tus unidades (con los personajes que tenga) en cualquier punto de tu zona de despliegue (el despliegue debe ser legal).

Hueco de héroe.

Coste: 190-200 puntos.

- Lorenzo Lupo: De 6ª (MdA II). Personaje con labores de apoyo en unidades a pie (anular ataques, +1 de resolución, reagrupar...) que quizás aporta su capacidad antiarmadura, pero al haber metido un objeto mágico en la lista genérica para eso llama menos la atención.
- Lucrezia Belladonna: De 6ª (MdA II). Personaje curioso de apoyo que necesita de otros para aprovechar sus distintas reglas, pero como base es una hechicera de nivel 4. Más temática que otra cosa.
- Mariana Chevaux: De Mordheim, de un suplemento.

Marianna in Nordheim

Marianna Chevaux is a Dramatis Persona and as such follows all the usual rules given for these characters in the Mordheim rulebook.

Hire Fee: 150 gold crowns to hire; 75 gold crowns upkeep (varies see below).

May Be Hired: Any warband except Witch Hunters, Sisters of Sigmar, Undead, Elves and any other Sigmar devoted warband may hire Marianna (note, mercenaries are men of lax faith and do not count here).

Rating: Marianna increases the warband's rating by +90 points.

Profile	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Vampire	6	6	6	4	4	2	9	3	9

Weapons/Armour: Marianna carries a rapier (see Town Cryer 7), dagger and has a set of throwing knives and a crossbow pistol concealed about her person. Her crossbow bolts and rapier are coated in essence of garlic, which acts as Black Lotus when used against Vampires. She also has quite an extensive wardrobe of very expensive Bretonnian silk dresses!



Skills: Marianna has the following skills: *Combat Master, Step Aside, Leap, Acrobat, Lightning Reflexes, Dodge, Jump Up* and *Scale Sheer Surface*.



SPECIAL RULES

Immune to Psychology: As a Vampire, Marianna is completely immune to the effects of psychology and will never leave combat.

Immune to Poison: As a Vampire, Marianna is completely immune to the effects of poison.

No Pain: Marianna treats a *stunned* result on the Injury chart as *knocked down* instead (note that with her *Jump Up* ability Marianna cannot be *knocked down* either so the only way to stop her is to take her *out of action*!).

Cause Fear: Marianna is a terrifying creature, although more through reputation than her being a Vampire as she is contriving to keep her identity a secret.

'You can never escape your past...': On the last turn of the game in which Marianna is still standing or as soon as a warband routs, ending the game, roll a D6:

- 1-3 Marianna has discovered that Serutat is getting close and will leave the warband's service after the game.
- 4-5 Marianna has discovered a useful lead that she must pursue in this area and will stay for another game if the warband can afford her upkeep.
- 6 A group of Serutat's minions have caught up with her! Fight D3 more turns as if the losing warband hadn't routed (in the confusion the balance is reset). A randomly determined group of minions 'appear' within 2D6" of Marianna, the opposing player chooses where. Marianna takes the first turn and then the minions, after which the turn sequence returns to normal with the minions counted as an extra player. The minions only attack Marianna and must move towards her as fast as possible but will attack anyone else in their way. If her warband fight to help her (by taking at least one minion *out of action*) and she survives, Marianna will fight the next battle for free, otherwise she will leave.

Roll D6 Minions

- 1-2 D3+1 Zombies
- 3-4 D3+1 Ghouls
- 6 Vampire (Sword & light armour) +2 Ghouls

Fighting Undead: Due to her vocation as a Vampire Assassin turned Vampire Hunter, all Vampires *Hate* Marianna.

The Noctu: The gemstone stolen from Serutat's lair has powerful cloaking properties. The veil of shadow it creates reduces all shooting to hit rolls against Marianna by -1.



M15 HA6 HP6 F4 R4 H2 I8 A3 L7

Arma de mano.

Cuchillos arrojados.

El Noctu. Marianna porta una gema robada de la guarida de Serutat con propiedades de ocultación. Cualquier ataque de proyectiles contra Marianna tiene un penalizador adicional de -1 a impactar.

Reflejos Sobrenaturales. Tirada de salvación especial de 5+.

Inocencia Perdida. Siempre ataca primero. Si una miniatura enemiga tiene la misma regla, resuelve los ataques por Iniciativa. Si tienen la misma Iniciativa, resuelve con un dado quien golpea primero.

Reglas: No Muerto. Inmune a ataques envenenados.

Es de los nuestros. Pese a tener algunas dudas por esos colmillos tan largos y esa piel tan pálida, Marianna es considerada de los suyos en las fuerzas mercenarias, no un vampiro, así que puede unirse a unidades de vivos (¡o de un Regimiento de Renombre No Muerto!).

Esencia de ajo. Los ataques de Marianna (tanto cuerpo a cuerpo como a distancia) son Ataques Envenenados contra miniaturas de tipo Vampiro.

Inestable. Sin embargo, si Marianna está incluida en una unidad que no sea Inestable, no sufrirá daños por Inestabilidad (se moverá con la unidad si ésta huye).

Si está incluida en una unidad Inestable, o si no está incluida en ninguna unidad, utiliza la regla Inestabilidad de la forma habitual.

Cazavampiros. Marianna odia a todas las miniaturas de tipo Vampiro (pese a ser inmune a psicología) y las miniaturas de tipo Vampiro odian a Marianna (pese a ser inmunes a psicología).

Hueco de héroe.

Coste: 160-170 puntos.

- Mydas el Mezquino: De 6ª (MdA II). Personaje muy interesante al ser un pagador. Aunque sus distintas partes lo hacen algo frágil, tiene un coste reducido, y sus tres efectos aleatorios son todos convenientes.
- Nicodemus: De Mordheim, me ha parecido entender que también de suplemento. La poción está en su trasfondo pero no en sus reglas, así que le he puesto algo relacionado con las habilidades que tiene.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Nicodemus	4	3	3	4	4	2	3	1	8
Hire Fee: See Special Rules. May be Hired: Any warband except Skaven, Undead and the Possessed may hire Nicodemus. Remember that he must be looked for, like all other special characters. Rating: Nicodemus increases the warband's rating by +85 points. Weapons/Armour: Nicodemus carries an enormous Wizard's Staff (see Special Rules). Skills Nicodemus has the following skills: <i>Sorcery</i> and <i>Fearsome</i>. Spells Nicodemus knows all six Lesser Magic spells. Special Rules Cursed. Nicodemus is not interested in money, he desperately needs fragments of wyrdstone to delay his abnormal growth. When he joins the warband and after each battle he fights, including the first, you must pay him with a wyrdstone shard. If you don't have a shard or if you don't want to give it to Nicodemus and prefer to sell it, the cursed pilgrim will leave the warband, never to return. Wizard's Staff. Nicodemus can use his staff in close combat in two different ways: he can use the staff with both hands, in which case the staff counts as a club, but also allows Nicodemus to parry as if he was armed with a buckler; alternatively Nicodemus can use the staff in his left hand as a normal club while he's wielding the <i>Sword of Rezhebel</i> (see Lesser Magic spells) in his right hand. Note: the <i>Sword of Rezhebel</i> is a spell and not a normal sword, therefore it cannot be used to parry.									

M10 HA3 HP3 F4 R4 H2 I3 A1 L8

Nicodemus es un hechicero de nivel 2 y puede usar cualquiera de los ocho Saberes de la Magia (de hecho puede elegir generar un hechizo de un saber y otro de otro saber).

Cayado (Arma de mano).

Reglas: Miedo.

Magia Menor. Nicodemus conoce multitud de trucos y pequeños hechizos, pero no se ha dedicado a estudiar un viento de la magia en concreto. Solo puede conocer hechizos que tengan una dificultad de 8+ o menor, y tiene un bonificador de +1 a lanzar dichos hechizos.

Hueco de héroe.

Coste: 205-215 puntos.

- Simius Gantt: De Mordheim, también parece que de suplemento, hacerlo saber de la muerte parece tener sentido.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	3	3	3	4	3	5	2	8

Armas/Armadura: Simius va ataviado con el Manto de los Cuervos y, además, lleva un báculo y una aguja e hilo.

Habilidades: Simius tiene las siguientes habilidades: hechicería y esquivar.

Hechizos: Simius conoce todos los hechizos de nigromante y también dispone de un hechizo adicional, El Inexorable paso del Tiempo.

El Inexorable paso del Tiempo

Dificultad: 9

Simius señala con su dedo a su desgraciada víctima y, a continuación, invoca el hechizo de El Inexorable paso del Tiempo. En unos segundos al infortunado se le secará la piel y se le caerá a pedazos, sus músculos se atrofiarán y sus huesos quedarán reducidos a astillas.

Este hechizo afecta a un solo guerrero que esté a una distancia de hasta 15 cm. de Simius. El guerrero ha de superar de inmediato un chequeo de Resistencia con 1D6 o se le aplicará un modificador de -1 en todos sus atributos a excepción de Ataques y Heridas. En cada fase siguiente de recuperación, deberá superar un chequeo de resistencia o perderá otro -1 en todos sus atributos. Tan pronto como supere este chequeo, sus atributos volverán a la normalidad. Si alguno de sus atributos queda reducido a 0, la miniatura queda fuera de combate. Simius no puede lanzar este hechizo sobre más de una miniatura a la vez. Si decide lanzarlo de nuevo, debe esperar a que se le hayan pasado los efectos a la víctima previa.

Manto de los Cuervos: el manto parece una sencilla capa raída, pero entraña un maligno poder. Atrae a una bandada de cuervos que revolotean alrededor de Simius y distraen a sus adversarios. Una miniatura enemiga que se encuentre en contacto peana con peana con Simius al inicio de la fase de combate cuerpo a cuerpo sufrirá un impacto automático de Fuerza 2 antes de que se inicien los ataques.

Aguja e hilo: se trata de un objeto que le hace revivir sus días de cirujano. Si Simius deja aturrido a un oponente en combate y no hay más enemigos en contacto peana con peana con él, rápidamente le coserá la boca a su enemigo. Los jefes no podrán usar su habilidad de liderazgo y los hechiceros tampoco podrán lanzar hechizos durante el resto de la batalla.

Pago en sangre: Simius es un científico entusiasta y suele saciar su propensión a experimentar bastante a menudo. Si la banda que recluta sus servicios pierde la batalla, Simius puede decidir "raptar" a un desdichado guerrero con el que experimentar. Tira 1D6. Si obtienes un resultado de 1, Simius rapta al héroe o secuaz con menor experiencia (aparte de los espadas de alquiler) y el guerrero en cuestión debe borrarse de la hoja de control de la banda y a todos los efectos se considera destruido. Simius desaparece sin dejar rastro una vez haya recogido su pago en sangre...

M10 HA3 HP3 F3 R4 H2 I3 A2 L8

Simius Gantt es un hechicero de nivel 2. Usa el Saber de la Muerte. Adicionalmente, conoce este hechizo: Maldición de los Años.

Arma de mano.

Manto de los Cuervos. El manto parece una sencilla capa raída, pero entraña un maligno poder. Atrae a una bandada de cuervos que revolotean alrededor de Simius y distraen a sus adversarios. Al inicio de la fase de combate cuerpo a cuerpo, después de los impactos por carga pero antes de empezar las tiradas para impactar, cada miniatura enemiga en contacto peana con peana con Simius sufrirá un impacto de Fuerza 2.

Reglas: Esquivo. Simius tiene una Tirada de Salvación Especial de 5+ contra ataques de proyectiles.

Hechicero experto. Simius tiene un bonificador de +1 al lanzamiento de hechizos.

Hueco de héroe.

Coste: 220-230 puntos.

- Ulli y Marquand: De Mordheim, de un suplemento. Su perfil al tener R3, A2, y estadísticas bajitas, acaba saliendo muy muy barato (de hecho menos que el coste asignado, pero lo he subido un poco al entrar los dos en hueco y beneficiarse de ser hostigadores). La regla de que los rivales pueden sobornarlos no veo como trasladarla y que no sea un follón innecesario (¿quizás que si el pagador la palma el rival gane sus puntos de victoria vivan o mueran?).

Marquand Vofffer

Reputedly the son of wealthy Marienburg merchants what made Marquand embark on a career as a gambler and then a mercenary and assassin is unknown. What is known about this apparent 'fop' is that his appearance belies his true nature for he is quite deadly and entirely devoid of any morals. Marquand personifies Mordheim 'The City of the Damned' for he is corrupt and rotten to the core – just like that place he calls his 'home'. An expert swordsman and master of the throwing knife, there are few who have crossed him and lived. In the darkened corners of taverns, tales are told in nervous whispers about this cold-hearted killer's reputation: that he killed his first victim before he was ten; that he cut the heart out of the Duke of Suddenland while the Duke's wife slept on beside him. His deadliest foe is the Witch Hunter captain Gottlieb, 'The Flayer', whose face Marquand horribly disfigured whilst the erstwhile servant of Sigmar was attempting to redeem Marquand of his sins.

Profile	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Marquand	4	5	4	3	3	2	5	2	8

Weapons/Armour: Sword, Light armour, throwing knives.

Skills: *Step aside, Knife Fighter, Lightning Reflexes.*

Ulli Leitpold

Marquand's sidekick and partner in crime. Little is known about this huge framed Middenheimer, apart from it is unwise to be caught anywhere near the business end of his massive warhammer! The tales tell that Ulli Leitpold started out as a mercenary soldier, often in the service of the armies of the Count of Stirland, and that he was present at the slaughter that ensued at the third siege of Nuln. Life as a mercenary is presumably where he derives his unthinking greed and cold nature, no doubt. Ulli spent some time as a bandit and thief and teamed up with Marquand when they were captured by bounty hunters and sentenced to live out their days in the penal battalions of the Count of Stirland. Neither as subtle or as flash as his Marienburg colleague Ulli prefers to use a combination of brute force and low cunning to achieve his goals.

Profile	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Ulli	4	4	4	4	3	2	4	2	7

Weapons/Armour: Two-handed warhammer, Light armour.

Skills: *Strongman, Unstoppable charge, Combat master.*

SPECIAL RULES

These special rules apply to both Ulli and Marquand.

Wanderers. See Aenur, the Sword of Twilight Mordheim rulebook page 153.

A Fistful of Crowns: These guys will do literally anything for money/wyrdstone and have been known to change sides and stab

their former employers in the back for just a few crowns. To represent this, opposing player(s) may attempt to bribe the pair into betraying their employers and changing sides. At the start of the game any player(s) wishing to do this must secretly write down how much he is willing to bribe them by (this must of course be more than the pair's starting hire fee!). The controlling/employing player is advised to secretly write down a counter bid at the start of the game also. The bribing player may then choose the start of any of his turns to attempt to bribe them (even if they are in close combat!). If he does so he must reveal the amount he has written down and if this is more than the hire fee plus the amount the controlling player has for his counter-bid then he gains control of the pair until the end of the game. Only the player who has control of the pair is forced to pay the additional amount so that if the original controlling player loses control of them through a bribe he doesn't have to pay the counter-bid.

E.g. Captain Steiner of the Averland Avengers Warband has managed to find the duplicitous pair when scouting the ruins. He pays them their hire fee of 30 gold crowns and they agree to join his warband for the next day's Wyrystone hunting. Because Steiner is well

Where's the Money? These guys are not likely to accept any poor excuses if a warband cannot afford their extra pay. In the event that a player cannot pay the extra either in crowns or Wyrystone the pair will deprive the warband of an equal amount in equipment (based on market price). Failing this they will take out their anger on the warband leader – immediately play a close combat with the pair versus the warband leader on his own and to the death!

Inseparable: These guys are like brothers and are totally inseparable. They must be hired as a pair and must remain within 4" of each other. In the event that one is taken *Out of Action* the other will attempt to drag him off of the battlefield and to safety.

You can read about the nefarious exploits of our two heroes Ulli and Marquand starting in issue 28 of Warhammer Monthly, the Black Library comic.

aware of his new 'partner's' treacherous reputation he keeps another 30 gold crowns set aside in a pouch on his belt just in case.

Later that day Steiner comes across the warband of his arch rival, the Reiklander Captain Albrecht 'One Eye'. A fight ensues and when Albrecht recognises Ulli and Marquand (cutting a swathe through his men, no doubt!) he yells out to them that he will pay them fifty gold crowns if they change sides. Ulli and Marquand ponder this for a moment and then turn their weapons against the Averlanders. At this point Steiner throws his pouch of thirty crowns at their feet (making a total of sixty crowns and beating Albrecht's offer of fifty) and after counting the gold our lovable rogues again turn their weapons towards the hapless Albrecht, much to Steiner's relief. Of course things could have been a lot different for if Albrecht had bribed only eleven more crowns, because with sixty-one he would have beaten Steiner's counter-bid and Ulli and Marquand would have stabbed him in the back (literally!) and changed sides.

This bribing business can of course get quite interesting in multi-player games with different players attempting to bribe at different times.

Whichever player succeeds in bribing or if the controlling player maintains control they must pay this extra amount.

Ulli M10 HA4 HP4 F4 R3 H2 I4 A2 L7

Marquand M10 HA5 HP4 F3 R3 H2 I5 A2 L8

Arma de mano. Ulli, además, lleva Arma a dos manos.

Marquand tiene Cuchillos arrojados.

Armadura ligera.

Reglas (Marquand): Lanzador de cuchillos. Johann puede lanzar hasta tres cuchillos en cada fase de disparo, por lo que tiene Disparos múltiples (x3). Su alcance está aumentado hasta los 30 centímetros.

Reflejos asombrosos. Marquand es tremendamente rápido y capaz de esquivar cualquier cosa. Marquand tiene una Tirada de salvación especial de 5+ contra ataques cuerpo a cuerpo y tiene Siempre ataca primero en los turnos en que recibe una carga. Si una miniatura enemiga tiene la misma regla, resuelve los ataques por Iniciativa. Si tienen la misma Iniciativa, resuelve con un dado quien golpea primero.

Reglas (Ulli): Forzudo. Ulli es muy fuerte y está acostumbrado a levantar grandes pesos fácilmente. Ulli ignora la regla Siempre ataca último de su arma a dos manos (aunque si se ve forzado a atacar último debido a algún hechizo o regla especial, atacará último).

Carga imparable. En carga, la Habilidad de Armas de Ulli pasa a ser de 6.

Maestro del combate. Ulli es un gran guerrero y perfectamente capaz de enfrentarse a varios enemigos a la vez. Cuando Ulli está en contacto con más de un enemigo, gana un Ataque adicional (para un total de 3).

Reglas (Ambos): Errantes. Ulli y Marquand no pueden unirse a unidades. Forman una única unidad de dos Hostigadores. Si uno de los dos muere, el otro seguirá siendo una única unidad de una miniatura.

Inseparables. Ulli y Marquand son absolutamente inseparables. Si uno de los dos muere, el otro deberá hacer un chequeo de pánico.

Hueco de héroe.

Coste: 120 puntos (60 cada uno).