



Así, sucedió que las Hermanas de Sigmar lograron lo imposible y reunieron tantas esquiras Piedra Bruja, hiriendo el cuerpo del reino del dios Sigmar, que su búsqueda se completó: pues en el cataclismo que destruyó Mordheim, también había semillas de salvación. Mientras el temible Señor de las Sombras descendía con el cometa para traer la noche eterna al Imperio, también llegó un rayo de esperanza. Una corriente de luz, la segunda cola del cometa, cayó sobre la Roca, el convento fortaleza de las Hermanas de Sigmar. Dentro del cráter que dejó tras de sí, descubrieron un horrible demonio con cuernos que sostenía en su corazón un orbe brillante, que claramente le causaba un inmenso dolor. Decidieron sabiamente atar a la criatura con cadenas benditas de gromril. Acto seguido, las Hermanas pidieron consejo a su dios. Sus oraciones fueron escuchadas y, siguiendo las instrucciones de las Augures, liberaron a este siervo de Sigmar de los cielos: se les ordenó que recogieran los trozos del cometa y los sellaran en lo más profundo de su templo, en la Bóveda de la Redención, para impedir que su influencia corruptora diera poder al demonio.

Tras muchos meses de amargas luchas, y después de perder a decenas de Hermanas en brutales peleas callejeras, un día la Alta Matriarca Bertha fue testigo de cómo la forma daemónica que rodeaba a la luz resplandeciente se rompía con un gemido de absoluta desesperación e impotente rabia, y de ella emergía su tan esperada salvadora: En su interior encontraron a una niña de belleza insuperable, una muchacha con el inconfundible cabello dorado de la tribu de los Unberogens y ojos azules que brillaban más que cualquier estrella, su risa era un tañido de campanas de plata. Era de Sigmar y, sin embargo, también era su propia persona: Una niña de ocho años y una emisaria del dios patrón del Imperio. La llamaron Johanna Heldenhammer, pues no se podía dudar de su linaje.

A las pocas horas de su despertar, la niña habló con las Hermanas: Johanna dijo que había sido enviada para encontrar y coronar al legítimo emperador de los hombres, no para gobernar ella misma: Sigmar, el sabio Padre de los hombres, quería que su pueblo creciera independiente, orgulloso y fuerte, sin depender de ninguna ayuda divina. Sigmar también sabía que si instalaba un gobernante inmortal y todopoderoso en el Trono del Imperio, su pueblo no sería más libre que bajo el gobierno de un tirano.

A pesar de las protestas de la Alta Matriarca, Johanna insistió en iniciar inmediatamente su búsqueda de las sagradas galas del Verdadero Emperador, pues intuía que al menos uno de esos tesoros estaba escondido en algún lugar de las ruinas de Mordheim. Así que, con el corazón apesadumbrado, Bertha envió al más confiable de sus sirvientes para que acompañara a Johanna a enfrentar los inmensos peligros de la Ciudad de los Condenados.

El Guardián

Desde su nacimiento, Johanna ha estado acompañada en todas partes por un Guardián sobrenatural, enviado por Sigmar para protegerla hasta que alcanzara su plena fuerza. La mayoría de la gente ve al Guardián como un gran pájaro de luz que lleva un poderoso martillo de guerra parecido al legendario Ghal-Maraz, otros afirman que el Guardián es un cordero del más puro color blanco con ojos como el sol abrasador, mientras que algunos ven un pez con relucientes escamas plateadas, una criatura gigante que nada por el aire como si fuera agua. Todos coinciden en que el Guardián se mueve con la rapidez de un águila y no permite que Johanna sufra ningún daño.



Johanna Heldenhammer, la Hija de la Luz



Rating: Johanna incrementa el valor de la banda en +150 puntos.

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Johanna	4	2	2	2	2	1	6	0*	10

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
El Guardián	*	10	0	5	5	3	10	3	10

*Especial

Armas/Armadura: Ninguna. La Hija de la Luz no lucha en cuerpo a cuerpo, sino que utiliza sus otras habilidades. El Guardián puede luchar con total eficacia sin armas.

El Guardián se despliega al mismo tiempo que el Niño de la Luz, y normalmente permanece en contacto base a base con Johanna y se mueve con ella. Intercepta automáticamente una carga contra Johanna, aunque una vez que ha interceptado una carga no puede detener otra.

PUNTOS DE DESTINO



Johanna puede invocar su origen divino para realizar acciones milagrosas. Comienza el juego con 4 Puntos de Destino (PD), que puede ampliar para realizar Acciones de PD como se indica a continuación. Recupera 2 PD al comienzo de su turno, hasta un máximo de 4.

Accion de PA

Plegaria (1PD). Johanna pide un favor a Sigmar, hablándole como un niño a un padre. Puede elegir cualquiera de las oraciones de Sigmar de la lista correspondiente, y la oración será concedida automáticamente por Sigmar sin necesidad de realizar ninguna tirada para tener éxito.

Escudo de Luz (1PD). Si Johanna sufre una herida por cualquier motivo, puede usar 1 PD para realizar una salvación especial de 3+. No hay forma de negar esta salvación, ya que el propio Sigmar extiende su escudo brillante para proteger a Johanna. Si falla, puede gastar más Puntos de Destino para hacer más salvaciones contra la misma Herida.

Alas del Guardián (1PD). El Guardián se eleva por encima de Johanna y bloquea cualquier disparo o hechizo que le apunte. Al inicio de cualquier turno, ya sea del adversario o de Johanna, puedes declarar que el Guardián está usando esta acción. Retíralo del tablero. Ningún ataque a distancia de ningún tipo (ni ningún hechizo) puede golpear a Johanna o al Guardián hasta el comienzo de su próximo turno. Ten en cuenta que mientras el Guardián esté desviando misiles y hechizos, no puede luchar cuerpo a cuerpo. El Guardián vuelve al principio de su siguiente turno.

Ira del guardián (1PD). Al principio de su turno, Johanna puede mover al Guardián 18" en cualquier dirección (también hacia arriba o hacia abajo) sin penalización, incluso alejándolo del cuerpo a cuerpo. Si el Guardián entra en contacto base a base con cualquier modelo enemigo, el Guardián cuenta como si hubiera cargado contra el enemigo, y puede atacar usando la mecánica normal del juego. Si es derrotado en combate, pierde el siguiente turno de Johanna. Entonces, se materializa junto a Johanna al comienzo del siguiente turno y puede actuar normalmente.

Toque de redención (2PD). En combate cuerpo a cuerpo Johanna puede gastar 2 PD para tratar de hacer que sus enemigos vean el error en su camino. Johanna realiza un único ataque con su propio WS. Si impacta, el objetivo debe realizar inmediatamente una prueba de Ld con una penalización de -3. Si falla, será vencido por el remordimiento, se arrodillará ante Johanna y se unirá inmediatamente a su banda hasta el final de la batalla. Este poder no funciona contra Demonios, Posesionados, Almas Oscuras, No Muertos u otro objetivo no vivo (aunque funciona contra Mutantes, Magistrados, Hermanos, Despojos, Nigromantes y otras criaturas malignas que aún son humanas - mientras estés vivo, la Salvación está al alcance). Si el Toque de Redención falla, Johanna puede gastar más PD para intentarlo de nuevo inmediatamente.

Luz Purificadora (2PD). Esta acción puede usarse en la fase de disparo de Johanna, incluso si ésta se encuentra en combate cuerpo a cuerpo. Su cuerpo emite una luz sagrada que quema a las criaturas malignas con un dolor indescriptible, volviendo su propia vileza contra ellas. Todos los Demonios, Posesionados, No Muertos, Hombres Bestia y Skaven (y otras criaturas malvadas según lo acordado antes de la partida) en un radio de 8" sufren un impacto automático de F6. Esto sólo puede hacerse una vez por fase de disparo.

OTRAS REGLAS ESPECIALES

Lágrimas por los caídos. Si algún miembro de la banda queda fuera de combate, Johanna quedará inconsolable y llorará con una angustia que azotará las almas de los que la rodean. Causa Terror en todas las miniaturas enemigas hasta el final de su propio turno, y durante el siguiente turno del Enemigo. Utiliza una ficha para indicar que Johanna está llorando. El terror actúa exactamente como el miedo, excepto que cualquier miniatura que falle su prueba de Ld se alejará 2D6" de Johanna. Puede realizar un nuevo test al inicio de su

siguiente turno para detenerse y actuar normal. Si falla, sigue huyendo.

Favor de Sigmar. No se concederá ninguna Oración de Sigmar a ninguna banda que se oponga a Johanna. Todas las Oraciones fallan automáticamente si se intentan.

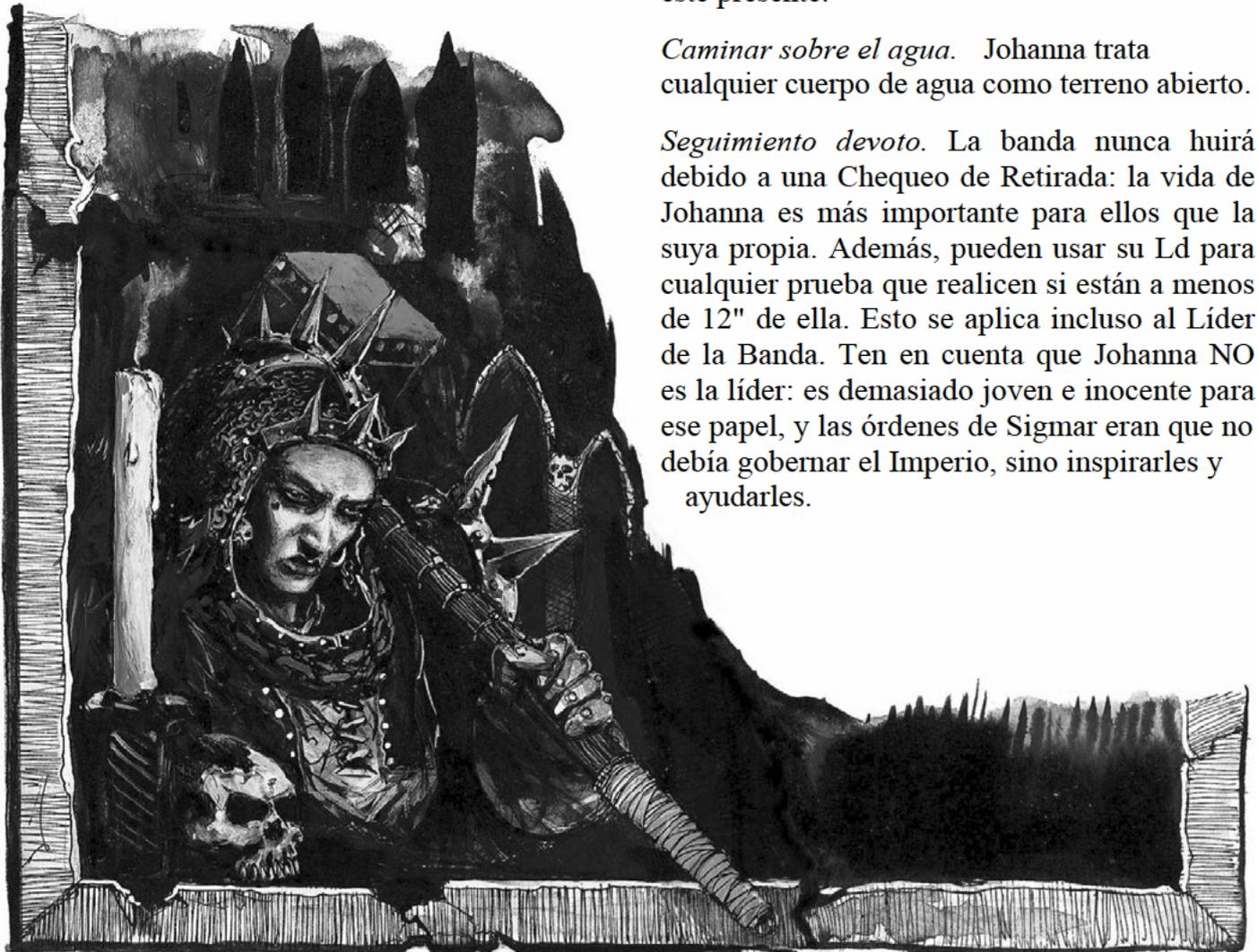
Promesa de Sigmar. Tras la victoria de la Alianza de Hombres y Enanos en el Paso del Fuego Negro, Sigmar juró amistad eterna con la raza enana. Johanna también está obligada por este juramento, y no puede realizar ninguna acción que dañe a un enano, incluyendo el uso de su Guardián. Sin embargo, puede utilizar su Toque de Redención para hacerles ver el error de sus actos, o utilizar habilidades que no dañen directamente a un Enano.

Inmune a Psicología. Demonios, No Muertos y otros horrores no le dan miedo a Johanna, y es completamente inmune a la psicología. Esto incluye el Frenesí o el Odio, ya que es incapaz de sentir esas emociones contaminadas.

Vista Verdadera. Ningún modelo de la banda contraria puede esconderse mientras Johanna esté presente.

Caminar sobre el agua. Johanna trata cualquier cuerpo de agua como terreno abierto.

Seguimiento devoto. La banda nunca huirá debido a una Chequeo de Retirada: la vida de Johanna es más importante para ellos que la suya propia. Además, pueden usar su Ld para cualquier prueba que realicen si están a menos de 12" de ella. Esto se aplica incluso al Líder de la Banda. Ten en cuenta que Johanna NO es la líder: es demasiado joven e inocente para ese papel, y las órdenes de Sigmar eran que no debía gobernar el Imperio, sino inspirarles y ayudarles.





Mucha gente expresó su interés por el concepto de la Hija de la Luz en la presentación de los 20 años de Mordheim, así que he pensado en algunas ideas de juego para ella.

Obviamente, la historia oficial del mundo de Warhammer tomó un giro completamente diferente, y este escrito debe ser considerado como un material casero de "qué pasaría si".

Johanna es inmensamente poderosa y sólo debería utilizarse en escenarios especiales en los que su objetivo sea derrotar al Señor de las Sombras. Su derrota en combate haría perder automáticamente la batalla para su bando.

Esta versión representa a la Hija de la Luz en su momento más débil, recién despertada por las Hermanas. Más tarde crecería hasta convertirse en la Campeona de la Luz, tan poderosa como Archaón, el Elegido del Caos: una Dama Blanca para oponerse al Caballero Oscuro.

Thomas



Layout

Mau

Traducción

Moska

