

Velli & Marquand

Nuevos Dramatis Personae basados en los populares personajes de Gordon Rennie del comic *Warhammer Monthly* que cobran vida gracias al arte de Karl Kopinski y Paul Seacock.

Escrito por los escribas de gran renombre Space McQuirk y Donato Ranzato para su uso con los exquisitos modelos esculpidos por Mark Bedford.



Dramatis Personae



Un par de pícaros

Nunca en la historia del Imperio ha habido una pareja de canallas tan infame como Marquand Volker y Ulli Leitpold. Antaño bandidos de un regimiento mercenario responsable de una larga lista de crímenes, fueron capturados por cazadores de recompensas y alistados en el ejército de esclavos del Conde de Stirland. La pareja escapó de sus captores por los alrededores de Mordheim, la Ciudad de los Condenados, un lugar ruinoso donde la muerte y la gloria se encontraban en igual medida. Los crueles bandidos reconocieron al instante esta ciudad como su hogar.

Ulli y Marquand no tardaron en desarrollar una estrecha relación con la escoria de Mordheim, un lugar habitado por los parias corruptos e inmorales de la sociedad. Su destreza marcial y su despiadada astucia pronto hicieron que los nefastos socios del crimen alcanzaran un alto grado de notoriedad. Como resultado, los comerciantes y exploradores menos nobles de la ciudad maldita buscaban con avidez los servicios de estos talentosos rufianes.

Pero su ayuda no era gratuita. Aunque la pareja estaba dispuesta a aceptar cualquier tarea por un puñado de monedas de oro, su lealtad era tan voluble como los vientos del Caos. Se ganaron la reputación de traicionar a sus empleadores y apuñalarlos por la espalda por una sola corona. No dudaban en utilizar trucos sucios y despreciables para salvar sus propios pellejos despreciables o llenarse los bolsillos.

Nadie puede decir qué fue de esta despreciable pareja, pero las leyendas sobre sus hazañas pueden oírse hasta hoy en las tabernas de todo el Viejo Mundo. Cada historia es más extravagante que la siguiente, pero pocos dudan de la verdad que se esconde tras estas fantásticas historias.



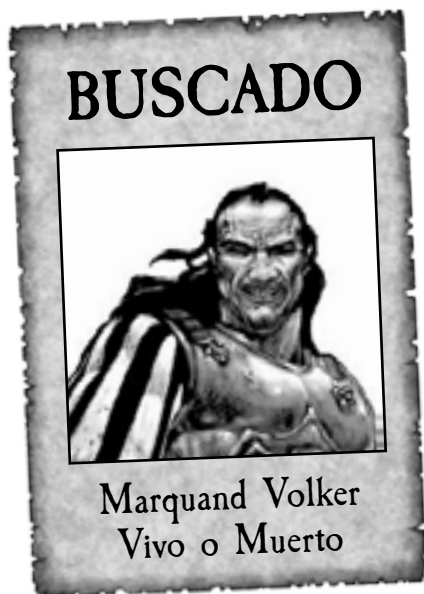
Dramatis personae

Tanto Ulli como Marquand son nuevos Dramatis Personae, tal y como se describe en el libro de reglas de Mordheim. Siguen todas las reglas estándar de dicho libro. A diferencia de los otros Dramatis Personae, Ulli y Marquand siempre se contratan como pareja, no puedes contratar sólo a uno de ellos.

Pueden contratarlos: cualquier banda, excepto las Hermanas de Sigmar y los Cazadores de Brujas, puede contratar a estos pícaros.

Coste de reclutamiento: 30 coronas de oro por pareja.

Valor: Ulli y Marquand aumentan la puntuación de la banda en +60 puntos.



Marquand Volker

Supuestamente hijo de ricos mercaderes de Marienburg, se desconoce qué hizo que Marquand se embarcara en una carrera como apostador y luego como mercenario y asesino. Lo que sí se sabe de este aparente "pillo" es que su apariencia desmiente su verdadera naturaleza, ya que es bastante sanguinario y carece por completo de moral. Marquand personifica a Mordheim "La Ciudad de los Condenados", pues es un hombre corrupto y podrido hasta la médula, al igual que el lugar al que llama "hogar". Experto espadachín y maestro del cuchillo arrojadizo, son pocos los que se han cruzado con él y han sobrevivido. En los rincones oscuros de las tabernas, se cuentan historias en susurros nerviosos sobre la reputación de este asesino de corazón frío: que mató a su primera víctima antes de cumplir los diez años; que le arrancó el corazón al Duque de Suddenland mientras su esposa dormía junto a él. Su enemigo más mortífero es el capitán cazador de brujas Gottlieb, "El Matador", cuyo rostro Marquand desfiguró horriblemente mientras el antiguo siervo de Sigmar intentaba redimir a Marquand de sus pecados.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
Marquand	4	5	4	3	3	2	5	2	8

Armas/armadura: Espada, armadura ligera, cuchillos arrojadizos.

Habilidades: Paso a un lado, Luchador con Cuchillo, Reflejos de Relámpago.



Ulli Leitpold

Compañero de Marquand en el crimen. Poco se sabe de este enorme Middenheimer, salvo que no es prudente acercarse a su enorme martillo de guerra. Las historias cuentan que Ulli Leitpold comenzó como soldado mercenario, a menudo al servicio de los ejércitos del Conde de Stirland, y que estuvo presente en la matanza que se produjo en el tercer asedio de Nuln. Indudablemente, la vida como mercenario es de donde deriva su irreflexiva codicia y su fría naturaleza. Ulli pasó algún tiempo como bandido y ladrón y formó equipo con Marquand cuando fueron capturados por los cazarrecompensas y condenados a vivir sus días en los batallones penales del Conde de Stirland. No es tan sutil ni tan rápido como su colega Marienburg. Ulli prefiere utilizar una combinación de fuerza bruta y poca astucia para conseguir sus objetivos.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
Ulli	4	4	4	4	3	2	4	2	7

Armas/armadura: Martillo de guerra a dos manos, armadura ligera.

Habilidades: Fortaleza, Carga imparable, Maestro de combate.

REGLAS ESPECIALES

Estas reglas especiales se aplican tanto a Ulli como a Marquand.

Vagabundos. Ver Aenur, la Espada del Crepúsculo en el libro de reglas de Mordheim.

Un puñado de coronas: Estos tipos harán literalmente cualquier cosa por dinero/piedra bruja y se sabe que cambiarán de bando y apuñalarán a sus antiguos empleadores por la espalda por unas pocas coronas. Para representar esto, el jugador contrario puede intentar sobornar a la pareja para que traicionen a sus empleadores y cambien de bando. Al principio de la partida, cualquier jugador que desee hacer esto debe escribir en secreto cuánto está



ruinas. Les paga 30 coronas de oro y aceptan unirse a su banda para cazar piedra bruja al día siguiente. Como Steiner es consciente de la reputación traicionera de sus nuevos "socios", guarda otras 30 coronas de oro en una bolsa por si acaso.

Ese mismo día, Steiner se cruza con la banda de su archienemigo, el capitán reiklandés Albrecht "Ojo Único". Se produce una pelea y cuando Albrecht reconoce a Ulli y a Marquand les grita que les pagará cincuenta coronas de oro si cambian de bando. Ulli y Marquand reflexionan por un momento y luego vuelven sus armas contra los Averlanders. En ese momento, Steiner les arroja su bolsa con 30 coronas (lo que hace un total de 60 coronas y supera la oferta de 50 de Albrecht) y, tras contar el oro, nuestros adorables pícaros vuelven a dirigir sus armas hacia el desventurado Albrecht, para alivio de Steiner. Por supuesto, las cosas podrían haber sido muy diferentes, ya que si Albrecht hubiera sobornado sólo 11 coronas más, habría vencido la contraoferta de Steiner y Ulli y Marquand le habrían apuñalado por la espalda (iliteralmente!) y habrían cambiado de bando.

Este asunto de los sobornos puede, por supuesto, ponerse bastante interesante en las partidas multijugador con diferentes jugadores que intentan sobornar en diferentes momentos.

Cualquiera que sea el jugador que consiga sobornar, o si el jugador que controla mantiene el control, deberá pagar esta cantidad extra.

¿Dónde está el dinero?: Estos tipos no aceptarán ninguna excusa inútil si una banda de guerra no puede pagar su cuota extra. En el caso de que un jugador no pueda pagar el extra ni en coronas ni en piedra bruja (la Banda debe vender cualquier piedra bruja necesaria para pagar el reclutamiento o el soborno), la pareja privará a la Banda de una cantidad igual en equipo (basado en el precio del mercado). Si no lo consiguen, descargarán su rabia contra el líder de la banda -¡jugarán inmediatamente un combate cuerpo a cuerpo con la pareja contra el líder de la banda en solitario y a muerte!

Inseparables: Estos tipos son como hermanos (¡hermanos muy desagradables!) y son totalmente inseparables. Deben ser contratados como pareja y deben permanecer a menos de 8" el uno del otro. En caso de que uno de ellos quede fuera de combate, el otro intentará arrastrarlo fuera del campo de batalla y ponerlo a salvo.

En una campaña, si uno de los dos se retira, el otro también lo hará.



dispuesto a sobornarles (¡por supuesto, debe ser más que la tarifa inicial de la pareja!). Se aconseja que el jugador que controla/contrata escriba en secreto una contraoferta al principio de la partida. El jugador que soborna puede elegir, al comienzo de cualquiera de sus turnos, intentar sobornarlos (¡incluso si están en combate cuerpo a cuerpo!). Si lo hace, debe revelar la cantidad que ha anotado y si ésta es superior a la cuota de alquiler más la cantidad que el jugador que controla tiene para su contraoferta, entonces gana el control de la pareja hasta el final de la partida. Sólo el jugador que tiene el control de la pareja está obligado a pagar la cantidad adicional, de modo que si el jugador controlador original pierde el control de los mismos por un soborno no tiene que pagar la contraoferta.

Por ejemplo, el capitán Steiner, de la banda de los Vengadores de Averland, ha conseguido encontrar a la pareja de tramposos mientras exploraba las



El proyectil pasó silbando a escasos centímetros del oído de Ulli. Se agachó detrás de un montón de escombros y miró hacia el otro lado de la calle.

“Marquand, esos disparos se están acercando demasiado para mi gusto. ¿Qué busca el mago que este loco cree que merece tanto la pena defender, y por qué he tenido que esconderme en el retrete mientras tú arreglabas el trato?”

Desde el marco roto de una ventana, el extravagantemente vestido Marquand llamó a su amigo.

“Es un libro Ulli, ahora hazme un favor y dime cuando veas al ballestero de nuevo”.

Ulli levantó cautelosamente la cabeza por encima de la cubierta de un gran trozo de piedra.

“Más vale que sea una buena historia, eso es todo lo que puedo decir”, gritó el corpulento Middenheimer a su compañero, mientras otro proyectil volaba por el aire, atravesando inofensivamente el copete de Ulli.

“Si crees que voy a arriesgar mi cuello así otra vez, Marquand, estás muy equivocado”. gruñó Ulli a su amigo.

“No hace falta Ulli, es seguro, ya puedes dejar de encogerte detrás de esa piedra”.

Levantándose, Ulli vio el cuerpo del tirador colgado de una ventana en el segundo piso de una casa en ruinas. La sangre chorreaba por la pared desde una herida en el costado del hombre, de donde sobresalía una pequeña daga.

“Sólo necesitaba una pequeña distracción amigo, gracias por

ayudarme. Sabes que nunca pierdo mi objetivo”. Marquand sacó su fina espada de la vaina. “Ahora, si eres tan amable de hacer buen uso de ese martillo tuyo para derribar la puerta, nos encargaremos de los guardias restantes y llevaremos ese libro al mercado”.

Una mirada de desconcierto cruzó el rostro de Ulli: “¡Creía que íbamos a dárselo al mago!”, gritó, cargando con facilidad a través de la gruesa, pero podrida puerta, y clavando su martillo en la mitad del cuerpo de un sorprendido mercenario averlandés.

Marquand no tardó en seguir a su compañero, golpeando con la velocidad del rayo a dos oponentes con su espada. “Estábamos, pero piensa en lo mucho que se venderá esta cosa en el mercado abierto. Además, avisaré al viejo de la venta de su preciado tomo y es bienvenido a intentar pujar por él. Pero tengo la sospecha de que habrá algo de competencia en la subasta, y preveo que un misterioso comerciante subirá un poco la puja antes de dejar que el mago compre su precioso libro”. Un torbellino de acero fue la última visión que presenció el desafortunado oponente de Marquand antes de caer al suelo, sangrando por múltiples heridas.

Ulli sonrió mientras remataba al abatido Averlander, aplastándole el cráneo con un poderoso golpe de su martillo de guerra.

“Sabes, mi padre siempre me dijo que los libros, y no la lucha, eran la mejor manera de hacer fortuna. Tal vez tenía razón después de todo”.