Bretonianos

Por Sir Tomaso De Merrigan

Es una época en la que el Imperio se está desgarrando desde dentro. Una época en la que no hay Emperador y las tierras están cada vez más divididas, mientras las ciudades individualmente buscan a sus propios señores y los burgomaestres mercantiles ganan en poder a través del oro. Donde la corrupción fluye como un efluente por el río Reik y la conspiración se extiende por toda la tierra. Por el contrario, es feliz la tierra de Bretonia, donde reina la caballería, se mantiene el honor y la Dama del Lago sigue concediendo su favor a los que se consideran dignos. Para los caballeros de Bretonia, Mordheim es un lugar vil donde la virtud y el orden han sido descartados. Donde antes había una orgullosa ciudad, ahora vagan por las calles criaturas de pesadilla que se mezclan con los hombres en antros de corrupción y miseria. Por ello, se considera extremadamente virtuoso que un caballero se embarque en una búsqueda espiritual hacia Mordheim, buscando alcanzar el honor en la batalla y quizás ganarse el favor de la propia Dama del Lago. En Mordheim, el coraje y el valor de un caballero se pondrán a prueba, pero tanto mejor, porque con las dificultades viene el honor.

Un Caballero Andante renunciará a su castillo y a sus dominios para emprender este viaje. Se liberará de cualquier obligación de defender un dominio y buscará un camino que le lleve a nuevas aventuras. Un Caballero Andante ha dejado de lado todas las ambiciones mundanas y se le otorga un rango mucho mayor que el de los duques más poderosos de la tierra. Este gesto se considera particularmente noble, y no es raro que otros caballeros y gente común acudan en su ayuda. Los Caballeros Nóveles, en particular, están ansiosos por la aventura y la oportunidad de ganar honor con una hazaña de armas, por lo que a menudo se unirán a un Caballero Andante en su viaje. Cuando el Caballero Andante abandone las hermosas tierras de Bretonia, tendrá un considerable séquito que le seguirá, listo para luchar por el honor de Bretonia y la Dama del Lago.

Una vez en la búsqueda, el caballero se dejará llevar por sueños y visiones que a menudo le ofrece la Dama del Lago. Esto le lleva a seguir adelante y le inspira y anima en su búsqueda. Con el tiempo, espera ganarse el favor de la Dama del Lago y que ésta le permita beber del Grial de la Vida. Esta es la recompensa final para un caballero, y al encontrar el Grial volverá a Bretonia para proteger a su pueblo. Hasta ese momento, sin embargo, está obligado a luchar contra los enemigos de la virtud y el orden y a soportar incalculables dificultades.

Reglas Especiales

Antes de entrar en combate, los Caballeros Bretonianos se arrodillan y rezan a la Dama del Lago, prometiendo luchar hasta la muerte por el honor y la justicia. Antes de jugar una partida de Mordheim, haz una prueba de Liderazgo contra la característica de Liderazgo del líder de la banda. Si la prueba tiene éxito, la Dama del Lago ha otorgado su bendición a la banda. La bendición adopta la forma de una poderosa maldición sobre los enemigos de la caballería, y en particular sobre aquellos que hacen uso de las sucias y deshonrosas armas de destrucción masiva. Cualquier modelo de la banda contraria que desee disparar un arma de pólvora negra debe tirar un D6 y obtener un resultado de 4+ para superar la maldición, de lo contrario no podrá disparar el arma. El jugador contrario debe hacer una prueba cada vez que desee disparar un arma de este tipo. Las miniaturas armadas con otras armas de disparo, como arcos y ballestas, no tienen que hacer la prueba a menos que se atrevan a levantar sus armas contra los gallardos Caballeros de Bretonia. Si cualquier modelo enemigo desea disparar a un Caballero de Bretonia (sólo a los Caballeros Andantes y Noveles), primero debe sacar un 4+ en un D6 para superar la maldición.

Eleccion De Guerreros

La banda de un Caballero Andante debe incluir un mínimo de tres modelos. Tienes 500 coronas de oro para reclutar tu banda inicial. El número máximo de guerreros en la banda no puede superar los 12.

Caballero Andante: cada banda de Caballero Andante debe tener un Caballero Andante: ¡ni más ni menos!

Caballeros Nóveles: tu banda puede incluir hasta dos Caballeros Nóveles.

Escuderos: tu banda puede incluir hasta tres escuderos. No puedes tener más escuderos en la banda que caballeros.

Hombres de armas: tu banda puede incluir cualquier número de hombres de armas.

Arqueros: tu banda puede incluir cualquier número de arqueros.

Experiencia Inicial

El **Caballero Andante** comienza con 20 de experiencia.

Los **Caballeros Nóveles** comienzan con 8 de experiencia.

Los **escuderos** comienzan con 0 de experiencia.

Los **esbirros** comienzan con 0 de experiencia.

Equipamiento Especial

Barda (raro 11): La barda es una armadura para un caballo de la misma manera que la armadura ligera es una armadura para un humano. Cubre la piel de la montura y, en algunos casos, su cabeza. Un modelo montado en un caballo con barda recibe un +1 extra a su salvación de armadura (+2 en lugar del +1 habitual por estar montado). Además, una montura con barda sólo morirá con una tirada de D6 de un 1 si el modelo queda fuera de combate (en lugar de un 1 o un 2). Las protecciones sólo pueden comprarse para un caballo de guerra.

Tabla de Habilidades Bretonianas

	Combate	Disparo	Académico	Fuerza	Velocidad	Especial
Caballero Andante	✓			✓	✓	✓
Caballero Novel	✓				✓	✓
Escudero	✓			✓		✓

Lista de equipo bretoniano

Esta es la lista que emplean los bretonianos para elegir sus armas y armaduras.

EQUIPAMIENTO DE CABALLEROS

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga ..... Gratis/2 co
Maza/Garrote ..... 3 co
Espada ..... 5 co
Arma a dos Manos ..... 15 co
Mangual ..... 15 co
Lanza de caballeria ..... 20 co

Armas de Proyectil

Ninguna

Armaduras

Armadura ligera ..... 20 co
Armadura pesada ..... 50 co
Escudo ..... 5 co
Casco ..... 10 co
Caballo de guerra ..... 80 co
Barda ..... 30 co

EQUIPAMIENTO DE ESCUDEROS

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga ..... Gratis/2 co
Martillo ..... 3 co
Espada ..... 5 co
Hacha ..... 5 co
Lanza ..... 10 co

Armas de Proyectil

Arco ..... 10 co
Arco largo ..... 15 co

Armaduras

Armadura ligera ..... 20 co
Escudo ..... 5 co
Casco ..... 10 co
Rodela ..... 5 co
Caballo ..... 40 co

EQUIPAMIENTO DE HOMBRES DE ARMAS

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga ..... Gratis/2 co
Martillo ..... 3 co
Espada ..... 5 co
Hacha ..... 5 co
Lanza ..... 10 co
Alabarda ..... 10 co
Arma de dos Manos ..... 15 co

Armaduras

Armadura ligera ..... 20 co
Escudo ..... 5 co
Casco ..... 10 co

EQUIPAMIENTO DE ARQUEROS

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

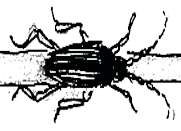
Daga ..... Gratis/2 co
Espada ..... 5 co
Hacha ..... 5 co

Armas de Proyectil

Arco ..... 10 co
Arco largo ..... 15 co

Armaduras

Armadura ligera ..... 20 co
Casco ..... 10 co



1 Caballero Andante

80 co para reclutar

Un Caballero Andante es un individuo extremadamente duro y virtuoso, que lucha por mantener las tradiciones del honor y por servir a la Dama del Lago. La injusticia y la persecución de los débiles son sus enemigos, mientras que el coraje y el valor son sus compañeros. No es de extrañar, pues, que muchos Caballeros Andantes viajen a Mordheim.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	4	3	4	3	1	4	1	8

Armas/Armadura: un Caballero Andante puede equiparse con armas y armaduras elegidas de la sección de Caballeros de la lista de Equipo Bretoniano.

REGLAS ESPECIALES

Jefe: cualquier guerrero a 6". o menos del Caballero Andante puede utilizar su atributo de Liderazgo cuando deba efectuar un Chequeo de Liderazgo.

Virtud de la Caballería: un Caballero Andante es un valeroso guerrero, muy superior a los guerreros normales. Nunca se dejará dominar por el pánico ni huirá de un combate, por lo que jamás deberá efectuar un chequeo de Liderazgo por encontrarse *Solo ante el Peligro*.

0-2 Caballeros Novel

50 co para reclutar

Los Caballeros Nóveles son los hijos de los nobles, deseosos de demostrar su valía mediante hazañas de armas, y de ganarse su lugar entre los Caballeros del Reino de Bretonia. Para ello, deben realizar hazañas valerosas, por lo que a menudo acompañan a un Caballero Andante en su viaje espiritual con la esperanza de vivir aventuras y obtener honor.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Armas/Armadura: un Caballero Novel puede equiparse con armas y armaduras elegidas de la sección de Caballeros de la lista de Equipo Bretoniano. Un Caballero Novel no puede montar un caballo de guerra a menos que el Caballero Andante también lo haga.

REGLAS ESPECIALES

Virtud de la Caballería: un Caballero Novel es un valeroso guerrero, muy superior a los guerreros normales. Nunca se dejará dominar por el pánico ni huirá de un combate, por lo que jamás deberá efectuar un chequeo de Liderazgo por encontrarse *Solo ante el Peligro*.

0-3 Escuderos

15 co para reclutar

Los caballeros son servidos por sus escuderos, plebeyos que cabalgan a la caza con su señor y que le acompañan a la guerra. Son elegidos entre los más aptos y jóvenes del séquito de un Caballero, y son entrenados y educados por el propio caballero. Si un escudero realiza alguna gran hazaña o servicio a su señor, puede incluso ser elevado a la categoría de caballero.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	2	2	3	3	1	3	1	6

Armas/Armadura: un Escudero puede equiparse con armas y armaduras de la lista de equipo de los Escuderos Un Escudero no puede montar un caballo a no ser que el Caballero Andante y todos los Caballeros Noveles del Séquito estén montados en caballos de guerra.

0-8 Hombres de armas

25 co para reclutar

Los hombres de armas son los soldados de Bretonia. Cada Caballero Andante mantiene un séquito cuando es señor de un dominio, y al embarcarse en una búsqueda, este séquito puede acompañarle en su viaje. Los hombres de armas son guerreros decididos, dispuestos a luchar por el honor y la justicia tanto como el Caballero Andante al que siguen.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Armas/Armadura: los hombres de armas pueden tener armas y equipo elegidos de la sección de hombres de armas de la lista de equipo bretoniano.

Arqueros

20 co para reclutar

Los arqueros son gente común que practica regularmente el tiro con arco en las aldeas para estar preparados para repeler a los asaltantes de sus humildes casas, campos y viñedos. Cuando un Caballero parte en una búsqueda, no es raro que un puñado de arqueros se anime a la valentía y se una al Caballero en su viaje.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	3	3	3	3	1	3	1	6

Armas/Armadura: los arqueros pueden equiparse con armas elegidas de la sección de arqueros de la lista de equipo bretoniano.

¡A Mordheim! Salgamos y corrijamos los errores de mil horrores y sobre nosotros se ordenará la virtud del más alto acuerdo'

Últimas palabras de Sir Julian De-Tyrosse Caballero Andante de Montfort

Caballero Andante Chivalrous

Caballero Novel Impetuous

Habilidades Especiales

Los Héroes Bretonianos pueden utilizar la siguiente tabla de Habilidades en lugar de cualquiera de las tablas de Habilidades estándar disponibles para ellos.

Habilidades Especiales

Los Caballeros Andantes de Bretonia pueden utilizar la siguiente lista de habilidades en lugar de las listas de habilidades estándar.

Virtud del Pureza

El único propósito del Caballero es servir a la Dama del Lago. Su pureza de corazón y su disciplina lo dotan de la fuerza de espíritu necesaria para resistir la magia enemiga. Cualquier hechizo lanzado contra el caballero será disipado con una tirada de 4+. Esta es una disipación natural debido a la extrema piedad del caballero.

Virtud de la Valor

El Caballero ha jurado enfrentarse a los enemigos más grandes y fuertes. Cuanto más impresionante sea su enemigo, más valientes serán sus esfuerzos. Si lucha contra un modelo con una característica de Fuerza superior a la suya, el Caballero puede repetir las tiradas para golpear fallidas en el combate cuerpo a cuerpo.

Virtud de la Disciplina

El Caballero tiene una fe absoluta en su Codigo de Caballeria: mantiene el auto-control ante la adversidad y demuestra completa confianza sin importar las circunstancias. Una vez por partida, si no está fuera de acción, atontado/stunneado, o tumbado en el piso, puedes repetir una tirada de huida fallada.

Virtud del Noble Desden

El Caballero no siente más que desprecio por los enemigos que se esconden tras las armas de deshonor. El Caballero está sujeto al *odio* de todos los enemigos armados con armas de disparo. Ver la sección de Liderazgo y Psicología.

Virtud de la Impetuosidad

El Caballero está ansioso por enfrentarse al enemigo. Se lanza al combate con un entusiasmo temerario. El Caballero puede añadir +D3" a su movimiento cuando carga. Tira el dado cada vez que quieras cargar y antes de mover el modelo.

Arquero

Hombre de armas

Vengo de la tierra de las profundidades...

Tom Merrigan, originario de Sydney, en Oz, se está convirtiendo rápidamente en un nombre de leyenda en los oscuros pasillos de la Biblioteca Negra. Tom ha publicado nada menos que seis artículos en Fanatic Press, en Journal y en Gang War. Ahora que Tom se ha curtido en las delicias de Mordheim, estoy seguro de que presentaremos más trabajos suyos.

tlm@start.com.au

Exactitud Historica

En realidad, los Caballeros Bretonianos nunca se rebajaron a recorrer la monumental distancia hasta la Ciudad de los Condenados, infestada por el Caos, a la que consideraban una guarida de paganos que apenas merecía la pena salvar. PERO, como parecen ser tan populares entre todos ustedes, hemos pensado en incorporarlos por si quieren incluirlos en sus juegos.