



Escuela de Artillería de Nuln

La provincia de Nuln es respetada en todo el Imperio como el hogar de las mejores pistolas y máquinas de guerra, a excepción de las construidas por los enanos. Esto las convierte en un producto deseado por cualquier ejército imperial que utilice cañones y, como tal, los graduados de la Escuela Imperial de Artillería son muy apreciados por sus habilidades para dirigir la artillería hacia objetivos estratégicos con una precisión infalible y para mantener las máquinas de guerra.

Quizás el hecho más sorprendente es que la Escuela Imperial de Artillería no crea nuevas armas de guerra. Tales tareas son ejecutadas por la Escuela de Ingeniería, ya sea la bien conocida de Altdorf, donde enseñaron personalidades como von Meinkopt (creador del Hellblaster) y Pfielmann (trabuco lanzagranadas), o la vecina de la Escuela de Artillería en Nuln. Una vez que los Colegios de Ingenieros crean una máquina de guerra, la Escuela Imperial de Artillería comienza a entrenar a los tiradores para que la utilicen.

Esto crea una gran demanda de sus servicios, con un número limitado de ellos disponible en todo momento. Sin embargo, esta demanda ha hecho que la escuela se niegue a rebajar sus estándares para concentrarse en producir artilleros e ingenieros mejor capacitados, en lugar de un montón de graduados de baja calidad apenas capaces de saber por qué extremo del cañón salen las balas.

La mayoría de los alumnos de la escuela proceden de la nobleza imperial, hijos que muestran talento en las matemáticas o interés por las cosas que hacen boom, además de no estar inmediatamente en la línea de sucesión. Una vez que se gradúan, los estudiantes tienen la opción de permanecer en la escuela para seguir estudiando (y eventualmente convertirse en Maestro Artillero) o regresar a casa. Para algunos, la perspectiva de seguir estudiando durante algunos años más, les hace tomar la decisión de volver a casa, donde lucharán como pistoleros o jinetes del ejército. Los que se quedan alcanzarán la cima de su oficio y podrán ver a sus antiguos compañeros cargar en el campo de batalla, a menudo hasta la muerte.

Uno de los requisitos de la escuela es que todos los estudiantes se sometan a un trabajo de campo para ver cómo funcionan las armas en el terreno, y cómo se comportan los estudiantes también. Se les envía bajo la tutela de un oficial superior de artillería y un instructor, uno que se haya graduado recientemente y que sepa lo que hay que esperar del trabajo de campo.

Para una incursión de este tipo, el grupo deja la escuela y Nuln durante un periodo de tiempo y viaja a donde le parezca. El instructor evalúa la aptitud de los estudiantes, haciendo valoraciones para saber si tienen la posibilidad de graduarse.

Reglas especiales

Cuidado impecable

Una de las primeras cosas que se les enseña a los alumnos es a como cuidar adecuadamente su equipo y la forma correcta de hacerlo. Una vez que dominan esta función, aprenden a reparar las armas en caso de que se estropeen y, gracias a ello, pueden comprar algunas armas de pólvora negra a bajo precio y arreglarlas de manera adecuada para que vuelvan a funcionar. De este modo, consiguen comprar armas a un precio bastante asequible. Pueden utilizar SIEMPRE el coste reducido de las armas de pólvora negra que aparece en su Lista de Equipo inicial, y ganan un +2 adicional en las tiradas raras para encontrar cualquier arma de pólvora negra, iya que a la gente no le importa vender armas estropeadas!. Sus habilidades variaran del subdesarrollado al talentoso, pero siempre estaran bien equipados.

Uso apropiado

Los alumnos conocen la forma correcta de utilizar sus armas, pasando muchas horas en el campo de tiro de la escuela. Esto se considera un buen uso del tiempo entre lecciones y es recomendado por todos los instructores de la escuela, después de todo si los estudiantes se reventasen constantemente con sus armas, no habría muchos graduados. Cuando se utilicen las reglas opcionales de disparo erróneo, si se saca un uno, se tira un segundo dado. Con un 3+ se ignora el fallo de disparo (el tiro sigue fallando, pero el arma NO explota).

¡Orgulloso por demas!

Todos los que estudian en la Escuela de Artillería están muy orgullosos de este hecho, ya que es un gran honor ser aceptado. Una vez que empiezan a utilizar las armas de pólvora negra, los estudiantes reconocen la superioridad de estas armas y se niegan a rebajarse usando armas a distancias "inferiores". Los miembros de esta banda no utilizan NUNCA armas a distancia que no sean de pólvora negra (esta prohibición NO se aplica a las espadas de alquiler ni a los dramatis personae, ya que son ayudantes contratados y no han recibido un entrenamiento adecuado en Nuln).

Elección De Guerreros

La banda de la Escuela de Artillería de Nuln 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 15.

Oficial superior de artillería: Cada banda de la Escuela de Artillería de Nuln debe tener un Oficial superior de artillería: ini más ni menos!

Instructor: Tu banda puede incluir hasta un Instructor.

Estudiante superior: Tu banda puede incluir hasta un Estudiante superior.

Estudiante inicial: Tu banda puede incluir hasta dos Estudiantes iniciales.

Huerfano: Tu banda puede incluir cualquier

numero de Herfanos.

Tiradores: Tu banda puede incluir hasta siete Tiradores.

Pistoleros: Tu banda puede incluir hasta cinco Pistoleros.

Experiencia Inicial

El **Oficial superior de artillería** comienza con 20 de experiencia.

Un **Instructor** comienzan con 12 de experiencia. Los **Estudiante superior** comienzan con 8 de experiencia.

Un **Estudiante inicial** comienzan con 0 de experiencia.

Los **Secuaces** empiezan con 0 de experiencia.

Tabla De Habilidades Nuln

	Combate	Disparo	Académico	Fuerza	Velocidad
Oficial superior de artillería	✓	✓	✓	✓	✓
Instructor		✓	✓		✓
Estudiante Superior	✓	✓		✓	✓
Estudiante inicial	✓	✓			✓

Lista De equipo De Nuln

Esta es la lista que emplean los de la Escuela de Artillería de Nuln para elegir sus armas y armaduras.

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

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

Armas de Proyectoil

Pistola	10 co (20 co para ristra)
Pistola de doble cañón....	20 co (35 co para ristra)
Pistola de duelo.....	20 co (35 co para ristra)
Pistola de duelo D.C.	35 co (65 co para ristra)
Arcabuz.....	25 co
Arcabuz de doble cañón	45 co

Armadura

Armadura ligera.....	20 co
Armadura pesada	50 co
Escudo.....	5 co
Rodela	5 co
Casco	10 co

Miscelaneos

Pólvora negra superior.....	25 co
-----------------------------	-------

EQUIPAMIENTO DE TIRADORES

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

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

Armas de Proyectoil

Pistola	10 co (20 co para ristra)
Pistola de doble cañón....	20 co (35 co para ristra)
Pistola de repetición	25 co
Trabuco	20 co
Arcabuz.....	25 co
Arcabuz de doble cañón	45 co
Rifle de caza de Hochland.....	100 co
Arcabuz de repetición	50 co
Mortero de mano	70 co
Bomba paloma	25 co

Armadura

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

Miscelaneos

Pólvora negra superior.....	25 co
-----------------------------	-------



Armas especiales de la Escuela de Artillería



Pistola de doble cañón

25 + D6 co (46 + 2D6 co para ristra)

Disponibilidad: Rara 9 (Rara 10 para ristra)

Originalmente fue creada por un herrero de Ostland para un cazador de vampiros, pero los ingenieros del Colegio de Nuln no tardaron en entender el mecanismo. El diseño era bastante simple; es apenas una pistola con un par de cañones y un gatillo de dos partes, que es capaz de disparar uno o ambos cañones a la vez, lo que le otorga una capacidad de perforar hasta la armadura más resistente.

Rango	Fuerza	Regla Especial
6"	4	Recarga, Modificación a la salvación, Cuerpo a Cuerpo, Doble cañón

Recarga: según el libro de reglas de Mordheim.

Modificación a la salvación: según el libro de reglas de Mordheim.

Cuerpo a cuerpo: según el libro de reglas de Mordheim.

Doble cañón: un arma de doble cañón es una pieza de ingeniería complicada, pero es maravillosa para el combate. Cuando se dispara un arma de este tipo, el portador debe declarar si está disparando uno o ambos cañones. Si se dispara un solo cañón, se trata el disparo como se haría con un arma normal. Sin embargo, cuando se disparan los dos cañones, el método cambia ligeramente:

para impactar - tira un solo dado como lo harías normalmente.

para herir - tira por cada disparo individualmente, ya que cada disparo puede herir por sí mismo. Resuelve cada disparo que haga impactos críticos por separado.

Preparación: después de disparar los dos cañones, colocar 2 tokens en la miniatura. En tu próxima fase de disparo, retira 1 de los tokens para representar que uno de los cañones ha sido recargado. Quitar el token debería ser la última acción en tu fase de disparo, y no puedes disparar en el mismo turno mientras recargas.

Disparando una ristra: si disparas ambas armas y todos sus cañones al mismo tiempo, coloca 4 tokens, 2 de diferente color (un color por cada pistola). Retira 1 token de cada color cada turno.

Pistola de duelo de doble cañón

45 + 2D6 co (80 + 4D6 co para ristra)

Disponibilidad: Rara 11 (Rara 12 para ristra)

Una evolución natural de la pistola de doble cañón, pero ha resultado ser menos popular de lo previsto. Se pensó que los nobles invertirían en ellas como elemento de ostentación y pondrían fin a los duelos inútiles, ya que quién querría disparar a un rival que puede disparar, fallar y volver a disparar,

incluso si también tienes dos disparos contra él. Tal vez el diseñador debería haber dedicado unas cuantas horas más a pensar en ello.

Rango	Fuerza	Regla Especial
9"	4	Precisión, Recarga, Modificación a la salvación, Cuerpo a Cuerpo, Doble cañón

Precisión: según el libro de reglas de Mordheim.

Recarga: según el libro de reglas de Mordheim.

Modificación a la salvación: según el libro de reglas de Mordheim.

Cuerpo a cuerpo: según el libro de reglas de Mordheim.

Doble cañón: como en el caso anterior.

Arcabuz de doble cañón

60 + 2D6 co

Disponibilidad: Rara 10

Creada a partir de una petición de un noble de Nuln que había quedado impresionado por un modelo de demostración, los armeros se dedicaron con abinco a reproducirla hasta que se forjó un modelo definitivo. Para entonces el noble se había olvidado de él y los Colegios se quedaron con un lote de trabajo. Estos fueron regalados a la Escuela de Artillería.

Rango	Fuerza	Regla Especial
24"	4	Recarga, Modificación a la salvación, Mueve o dispara, Doble cañón

Recarga: según el libro de reglas de Mordheim.

Modificación a la salvación: según el libro de reglas de Mordheim.

Mueve o dispara: según el libro de reglas de Mordheim.

Doble cañón: como en el caso anterior.

Arcabuz de repetición

60 + 2D6 co

Disponibilidad: Rara 11

El siguiente paso en la evolución de las armas, el arcabuz de repetición, monta varios cañones alrededor de un cilindro giratorio, cada uno de los cuales se dispara a su vez. A pesar de que son propensas a fallar al disparar, o a otros fallos, siguen siendo objetos muy codiciados, ya que lanzan una verdadera tormenta de plomo sobre el enemigo, siempre y cuando no se estropeen.

Rango	Fuerza	Regla Especial
24"	4	Modificación a la salvación, Mueve o dispara, Triple disparo, Experimental

Modificación a la salvación: según el libro de reglas

de Mordheim.

Mueve o dispara: según el libro de reglas de Mordheim.

Disparo triple: la pistola de repetición puede disparar hasta tres veces; si se hace más de un disparo, la tirada para impactar es con -1. Resuelve cada disparo individualmente, puedes elegir disparar los siguientes a un objetivo diferente, pero deben estar a menos de 3" del objetivo anterior. Se aplican las restricciones ordinarias de objetivo a los disparos según el libro de reglas de Mordheim.

Experimental: el arcabuz de repetición está siempre sujeto a las reglas opcionales de las armas de pólvora negra del libro de reglas de Mordheim, incluso si no se utilizan normalmente en tu campaña. Con cualquier resultado que no sea "¡BUM!", el arma se ha atascado o se ha quedado sin cañones cargados y debe ser recargada.

Pistola De repetición

30 + 2D6 co

Disponibilidad: Rara 9

Aunque son propensas a fallar en el disparo, han encontrado un lugar en las armerías. Las historias de instructores que abaten bordas de enemigos a pocos metros de ellos son legendarias y, con toda probabilidad, falsas. Pero podría ocurrir...

Rango	Fuerza	Regla Especial
6"	4	Modificación a la salvación, Triple disparo, Experimental, Recarga rápida, No es un garrote.

Modificación a la salvación: según el libro de reglas de Mordheim.

Disparo triple: la pistola de repetición puede disparar hasta tres veces; si se hace más de un disparo, la tirada para impactar es con -1. Resuelve cada disparo individualmente, puedes elegir disparar a un objetivo diferente, pero deben estar a menos de 3" del objetivo anterior. Se aplican las restricciones ordinarias de objetivo a los disparos según el libro de reglas de Mordheim.

Experimental: según la regla para el arcabuz de repetición, arriba.

Recarga rápida: el diseño básico de la pistola y el número de cañones permite una recarga rápida, la pistola siempre podrá realizar al menos un disparo. Después de disparar más de un tiro en un solo turno, el modelo debe pasar una fase de disparo completa sin disparar y sin estar en combate, antes de que se puedan realizar de nuevo disparos múltiples (ver Disparo triple arriba).

No es un garrote: la pistola de repetición puede utilizarse como una pistola normal en el primer asalto del combate. Después de eso no cuenta como un arma de mano adicional, ya que es demasiado delicada para arriesgarla de una manera tan burda. Su propietario no la desechará de buen grado en un combate, por lo que deberá seguir luchando sin el uso de un arma de mano adicional.

Mortero De mano

80 + 2D6 co

Disponibilidad: Rara 12

La potencia explosiva de un mortero, en un paquete lo suficientemente pequeño como para ser llevado por un solo hombre, el Mortero de Mano permite a un guerrero lanzar un explosivo en medio del enemigo, sembrando la muerte y el desorden.

Rango	Fuerza	Regla Especial
24"	4	Recarga, Modificación a la salvación, Mueve o dispara, Dispersión, Experimental, Radio explosivo.

Recarga: según el libro de reglas de Mordheim.

Modificación a la salvación: según el libro de reglas de Mordheim.

Mueve o dispara: según el libro de reglas de Mordheim.

Dispersión: si falla su tirada para impactar, el disparo caerá 2D6" en una dirección aleatoria (determinada usando un dado de dirección de Warhammer, usando el "método de la cara del reloj" de dispersión, o cualquier otro método que los jugadores puedan acordar).

Experimental: según la regla para el arcabuz de repetición, arriba.

Radio explosivo: después de determinar el lugar de aterrizaje final, la explosión creada por la bomba cubrirá un área pequeña. El objetivo y los modelos que se encuentren a 1 ½" de él reciben cada uno un único impacto de F4.

Bombas De paloma Hersten-Wenkler

80 + 2D6 co

Disponibilidad: Rara 12

Rango	Fuerza	Regla Especial
Ilimitado	4	Mueve o dispara, Radio explosivo, Temperamento

Mueve o dispara: según el libro de reglas de Mordheim.

Radio explosivo: después de determinar el lugar de aterrizaje final, la explosión creada por la bomba cubrirá un área pequeña. El objetivo y los modelos que se encuentren a 1 ½" de él reciben cada uno un único impacto de F4.

Temperamento: al lanzar una bomba paloma, no utilices la HP del guerrero. En su lugar, tira un D6: 5-6: la bomba de paloma alcanza su objetivo.

2-4: la mecha no se ha cortado correctamente y la paloma explota inofensivamente en el aire..

1: algo ha salido desastrosamente mal y la paloma explota en las manos del héroe... él y todos los que estén a 1 ½" reciben un impacto de F4.

Palomar: Una vez que un Héroe compra bombas de paloma, tiene suficientes para toda la partida, y su suministro se repone al comienzo de cada partida.



1 Oficial superior de artillería

60 co para reclutar

Veterano de muchas incursiones, extremadamente hábil y un letal adversario, estos oficiales han visto mucha acción, a veces demasiada para algunos, y se han retirado parcialmente del frente para enseñar. Disfrutan de estos pequeños "días de descanso".

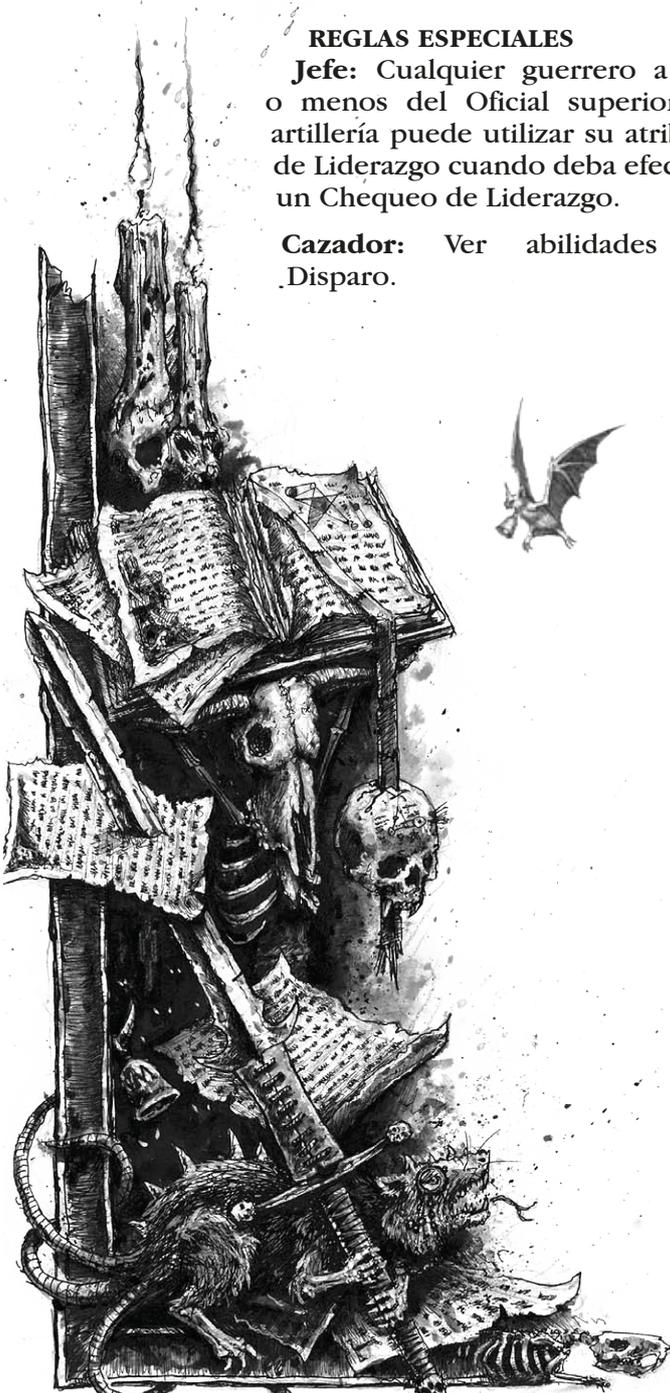
Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	4	4	3	3	1	4	1	8

Armas/Armadura: el Oficial superior de artillería puede equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipamiento de la Escuela de Artillería.

REGLAS ESPECIALES

Jefe: Cualquier guerrero a 12" o menos del Oficial superior de artillería puede utilizar su atributo de Liderazgo cuando deba efectuar un Chequeo de Liderazgo.

Cazador: Ver habilidades de Disparo.



0.1 Instructor

45 co para reclutar

Los artilleros de Nuln son los más respetados del Viejo Mundo. Son los encargados de mantener en funcionamiento las poderosas máquinas de guerra del Imperio, como los grandes cañones. Están bien educados y ampliamente entrenados, pero aún no están demasiado curtidos en la batalla, por lo que estas excursiones les dan experiencia de campo, incluso en las cosas más pequeñas.

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

Armas/Armadura: el Instructor elige las armas y armaduras de la Lista de Equipo de la Escuela de Artillería y de la Lista de Equipo del Tirador.

REGLAS ESPECIALES

Armero experto: los instructores conocen todos los trucos del libro cuando se trata de trabajar con armas de pólvora negra. Mientras haya un instructor en la banda, todas las armas de pistola reciben una bonificación de alcance de +3" y todas las demás armas de pólvora negra reciben una bonificación de alcance de +6".

0.1 Estudiante superior

45 co para reclutar

Los alumnos de la escuela están bien familiarizados con las formas de combate y la mecánica que utiliza el Imperio. Los años de uso de pistolas y de disparo de cañones les han dado mucha experiencia con el armamento y ésta no es su primera incursión en los dominios del Imperio. Es probable que sea la última antes de graduarse.

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

Armas/Armadura: los Estudiantes superiores pueden elegir las armas y armaduras de la lista de equipamiento de la Escuela de Artillería.

0.2 Estudiante inicial

20 co para reclutar

Esta es la primera incursión de estos estudiantes de primer año, que tal vez sólo hayan tenido meses de entrenamiento. La mayoría verá esto como una oportunidad de escapar de los pasillos de la academia y salir a cazar por placer. Los más brillantes se darán cuenta de que se trata de una verdadera prueba de su dedicación y conocimientos.

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

Armas/Armadura: los Estudiantes iniciales eligen sus armas y armaduras de la lista de equipamiento de la Escuela de Artillería.



Secuaces



Huérfanos

25 co para reclutar

Los huérfanos son abandonados a las puertas de la escuela. Cuando crecen, son entrenados como ayudantes para cuidar de las instalaciones del colegio. Muchos pasan a formar las tripulaciones de los cañones que se usan en las batallas y algunos llegan a comandarlas. En su mayor parte, son un elemento clave para el buen funcionamiento de cualquier cañón o arma de pólvora negra y se han convertido en una parte esencial de la escuela. En las excursiones, los Huérfanos proporcionan la tan necesaria ayuda para transportar provisiones y pólvora de repuesto, además de proporcionar potencia de fuego adicional en un combate.

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

Armas/Armadura: los Huérfanos puede equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipamiento de la Escuela de Artillería.

0.7 Tiradores

30 co para reclutar

Se dice que algunos de los mejores tiradores del Imperio se han graduado en la Escuela de Artillería, aunque muchos campesinos de Hochland no están de acuerdo. Ciertamente, en comparación con sus homólogos rurales, los tiradores muestran una mayor destreza con una gama más amplia de armas de pólvora negra, incluso con el rifle largo.

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

Armas/Armadura: los tiradores eligen sus armas y armaduras de la lista de equipo de los tiradores.

REGLAS ESPECIALES

Recarga rápida: los tiradores entrenados en la Escuela de Artillería se ven obligados a practicar muchos ejercicios día tras día, incluidos los que les enseñan a cargar sus armas para obtener velocidad en condiciones de gran presión. Los tiradores tienen la habilidad *Cazador* del libro de reglas de Mordheim. Un Tirador que se convierta en Héroe no obtiene ningún efecto adicional por tomar la habilidad *Cazador* además de ésta.

0.5 Pistoleros

35 co para reclutar

Parte de la tutoría de cualquier estudiante implica el aprendizaje de mantenimiento de pistolas, y muchos se convierten en tiradores de primera con la práctica constante. Lamentablemente no dedican tanto tiempo al aprendizaje de las otras partes del plan de estudios y a menudo se gradúan gracias al dinero y a la suerte, volviendo a casa para mostrar sus habilidades ingresando en el ejército como Pistoleros o Jinetes.

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

Armas/Armadura: los Pistoleros puede equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipamiento de la Escuela de Artillería.

REGLAS ESPECIALES

Golpe certero: al ser expertos con pistolas en combate cuerpo a cuerpo; tienen una extraña habilidad para convertir en éxito lo que debería haber sido un fallo en el blanco. Cuando usan pistolas en combate cuerpo a cuerpo, pueden repetir cualquier tirada para impactar fallida con la pistola en el primer asalto del combate.

Reinhardt sonrió amenazadoramente mientras recargaba su pistola de doble cañón frente a los acobardados aldeanos. Los dos mutantes que había abatido frente a ellos yacían desplomados a unos metros de distancia y los disparos explosivos les habían infundido el miedo de Sigmar. Qué supersticiosos e ignorantes le parecían a él, un hombre de confianza, estilo y entrenamiento.

Se volvió hacia ellos y habló, levantando su arma por encima de la cabeza. "¡Muy bien, campesinos! Mirad esto, es mi bastón". Disparó los dos cañones al aire, espantándolos. "Es lo mejor de Nuln, fabricado por Mssr's Steinbock y Ulstadt. Cuesta más dinero del que verás en cinco vidas, viene con culata de roble y adornos de plata. Ahora que he acabado con su pequeño problema, espero la mejor comida y el mejor alojamiento que pueda darme... gratis".

Una mujer de la multitud chilló y toda la gente empezó a buir de Reinhardt, dejándole perplejo hasta que oyó los lentos gruñidos que venían de detrás de él. Uno de los mutantes se estaba levantando, pues evidentemente el disparo sólo le había hecho un rasguño. Se puso en pie y sacudió la cabeza.

La sonrisa de Reinhardt se amplió y levantó su pistola, con el mutante en la mira, que aún no se movía. Apretó el gatillo y el martillo cayó sobre dos cañones vacíos con un fuerte clic. El mutante pareció darse cuenta de su presencia al escuchar el sonido, y se lanzó al cuello de Reinhardt.