

MORDHEIM Imperio en Llamas

En esta cuarta entrega del Imperio en Llamas, tenemos nuevas Espadas de Alquiler exclusivas para la ambientación del Imperio. Estas nuevas Espadas de Alquiler siguen las normas genéricas de reclutamiento y manutención de las Espadas de Alquiler de la página 147 del libro de reglas de Mordheim.

“¡H’yar!”, gritó el cochero, sentado contra su valioso cargamento, mientras azotaba con fuerza a las agitadas bestias.

“¡Más rápido, maldita sea!”, gritó con renovada urgencia. El color amarillo de su uniforme de Marienburg tenía un tono oscuro debido a su propia sangre. Una nerviosa mirada hacia atrás reveló que sus perseguidores enmascarados seguían persiguiéndoles con énfasis.

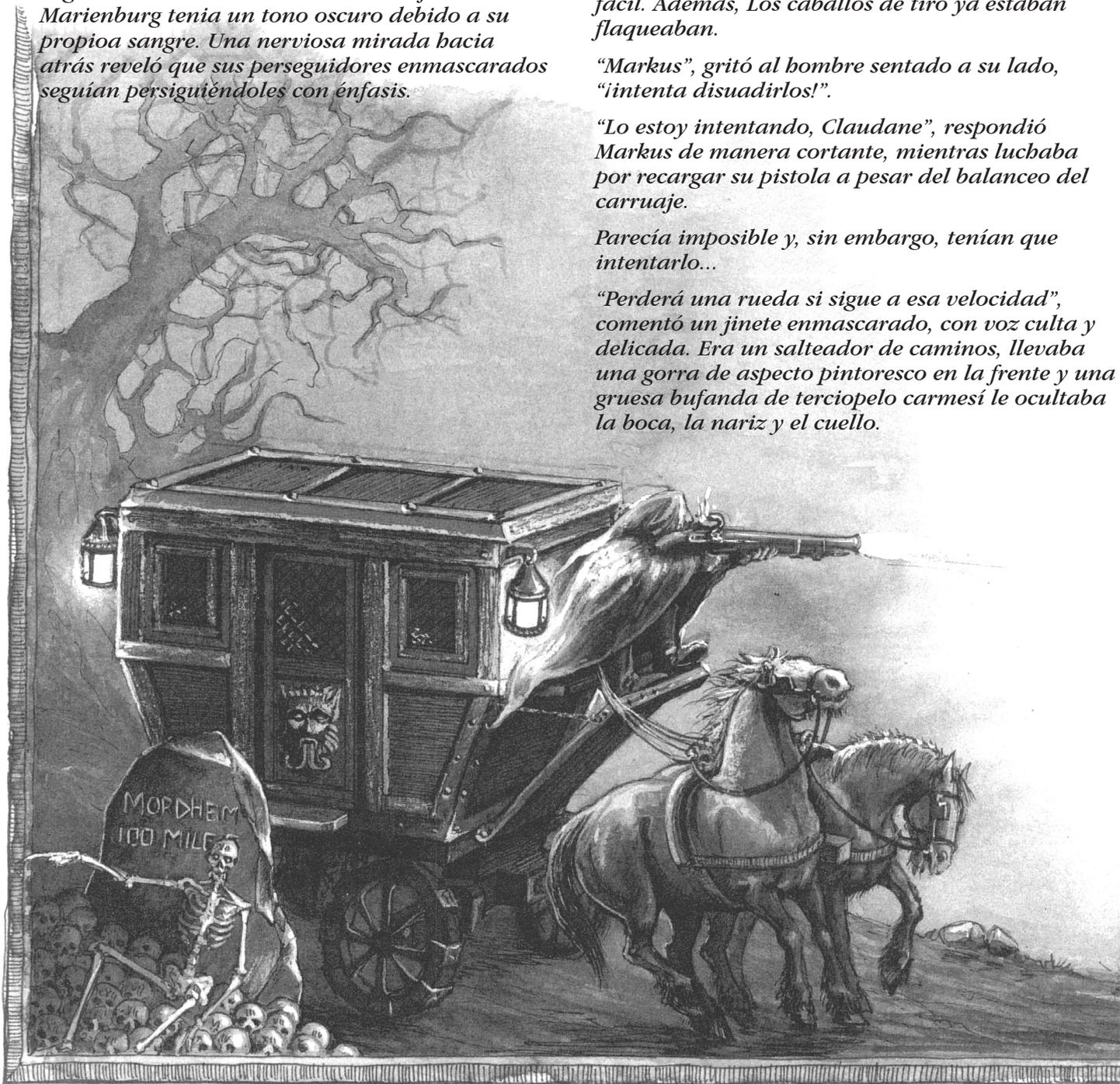
Sabía que no podría dejarlos atrás, así que se aferró a la espada y a la pistola que llevaba al cinto. En la diligencia había tres personas más, además de otros dos en la plataforma. Cargados de tesoros y heridos como estaban, eran un blanco fácil. Además, los caballos de tiro ya estaban flaqueaban.

“Markus”, gritó al hombre sentado a su lado, “¡intenta disuadirlos!”.

“Lo estoy intentando, Claudane”, respondió Markus de manera cortante, mientras luchaba por recargar su pistola a pesar del balanceo del carruaje.

Parecía imposible y, sin embargo, tenían que intentarlo...

“Perderá una rueda si sigue a esa velocidad”, comentó un jinete enmascarado, con voz culta y delicada. Era un salteador de caminos, llevaba una gorra de aspecto pintoresco en la frente y una gruesa bufanda de terciopelo carmesí le ocultaba la boca, la nariz y el cuello.



Un nuevo salvaje escenario para Mordheim
por el escriba Nicodemus Kyme

Encabezaba el grupo, cabalgando con una mano manejando las riendas, y con la otra otra sosteniendo una pistola en su regazo, a pesar de las duras condiciones del estrecho camino del bosque.

“Deberíamos atraparlos ahora”, advirtió una voz ronca.

Llevando gruesas capas negras con capucha, se mezclaban en la penumbra como espectros errantes. Pero la capucha de uno de ellos se había caído durante la persecución, revelando su verdadero aspecto: una espesa barba negra y largos mechones enmarañados característicos de Middenheim. En un lado de la cara tenía una cicatriz. Del otro lado, un tatuaje de Ulric confirmaba su filiación provinciana.

“Berak, mi impaciente colega”, comentó el salteador de caminos Quaine, “Fuiste lo suficientemente sabio como para confiarme esta expedición”, dijo, lanzando una mirada hacia Berak. El bastardo estaba luchando con su caballo, ya que la maleza del bosque se cerraba a su alrededor a medida que avanzaban, lo que significaba un peligro latente para cualquier jinete. Un pisada en falso del caballo podía significar incluso la muerte...

“Sé lo suficientemente valiente como para llegar hasta el final”, dijo Quaine. Sus palabras estaba n cuidadosamente elegidas, poniendo un sutil énfasis en ellas, sin dejar de lado la clara autoridad de la figura.

“Ya lo veremos”, respondió el rudo hombre de Middenheim, mientras apretaba sus riendas. “A los marienburgueses nunca les faltan las monedas”, añadió con un sabor amargo en la boca.

“Al cruce”, le aseguró Quaine, “y tus ‘colegas’ harán el resto”.

El estruendo de las pistolas rasgó la noche. Un hombre en la diligencia, antaño joven y perfumado, aunque ahora con aspecto mugriento y desarreglado, disparaba sin cesar. Una de las balas se hundió en la oscuridad, haciendo volar la corteza de uno de los árboles. Las astillas espinosas golpearan al tercer jinete y le cortaron la cara. No se le escapó ninguna palabra de dolor,

solo atinó a arrancarse con fastidio la capucha para limpiarse la sangre.

“Esto es una locura”, reprendió, con su barba gris erizada. “Deberíamos haber esperado a que acamparan y luego atacar”.

“Supones que acamparán esta noche, Grenwald”, replicó Quaine, agachándose para que su corcel fuera más rápido mientras el aire silbaba alrededor suyo y las gruesas ramas pasaban peligrosamente cerca de sus cabezas.

“Puede que lleguen al refugio de una granja, de una casa o de una posada”.

El bosque se convirtió en una mancha verde y negra cada vez más intensa. Los árboles se volvieron fantasmas; la oscuridad era algo que daba la impresión de estar en movimiento.

“¿Y entonces qué?” preguntó Quaine, con la pistola en su regazo apoyada discretamente en dirección a Grenwald.

Se escuchó el estallido de otro disparo. Grenwald y Berak se agacharon mientras el aire les azotaba la cara con el creciente ritmo de la persecución. El bedor del humo de la pólvora tardó unos segundos en llegar a sus fosas nasales.

“Los atrapamos aquí y en campo abierto, donde están aislados y desprovistos de ayuda”, le dijo Quaine.

“No



eres nuestro líder”, replicó enfadado Grenwald. “Eres un perro de alquiler, pero tus trucos últimamente han sido escasos”, reclamó, aferrándose con fuerza a sus riendas, manteniéndose agachado mientras los árboles y la maleza le pasaban por encima. “Durante el último mes, los botines siempre son menores de lo que tu calculas...”.

“Tiempos de vacas flacas”, explicó Quaine, y aunque el comentario era cierto, también lo era que les había estado robando a los Martillos Fríos desde que le habían contratado y hasta ahora no habían sido conscientes de su engaño.

“Puede que inspeccione tu mochila después de esta incursión”, prometió Grenwald en tono sombrío, con un brillo maligno en su único ojo bueno.

“Grenwald, estoy sumamente ofendido”, comenzó Quaine, fingiendo ofensa, “espero que no estés sugiriendo...”

La pistola que tenía Quaine en el regazo explotó con toda la rapidez de un rayo, y un humo gris y espeso salió del cañón en una efímera nube de muerte, mientras el corcel del salteador de caminos se sacudía repentinamente a medida que la senda se volvió cada vez más accidentada. Grenwald perdió la mayor parte de su mejilla izquierda y el otro ojo al convertirse su rostro en una escabrosa ruina.

“¡Sigmar bendito!” gritó Quaine, volviéndose rápidamente hacia Berak, que vio cómo Grenwald salía despedido de su caballo, con el cuerpo golpeando por el camino como si fuera un muñeco de paja, mientras dejaba manchas de sangre en el barro. Su corcel se adentró en la oscuridad del

bosque prohibido y se perdió en la oscuridad.

“¿Has visto eso? Simplemente desapareció, como si los astros hubieran marcado el destino del pobre Grenwald”, comentó Quaine con asombro, aunque sus ojos explotaban de malicia e intencionalidad, cosa que no le pasó de largo a Berak.

El Middenheimer asintió dócilmente con la cabeza y siguió adelante, decidiendo enfrentarse a Quaine más tarde, cuando no tuviera sus pistolas.

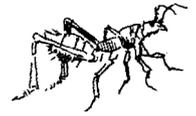
La sonrisa de Quaine era oscura y macabra.

“Abí”, dijo, “la bifurcación está delante”.

Otro disparo resonó, esta vez más cerca.

“Su puntería está mejorando”, bromeó Quaine, cargando su pistola mientras montaba. Preparado para disparar, sacó otra de su cinturón. Así armado y utilizando los estribos para guiar a su caballo, disparó contra los árboles a la derecha de la diligencia, espantando a los caballos y obligándolos instintivamente a tomar la bifurcación de la izquierda, donde los hombres de Berak los esperaban. Un segundo disparo alcanzó al tenaz pistolero de la diligencia en el cuello, rociando con sangre al carruaje y al conductor. Salió despedido de la diligencia y fue aplastado cuando las ruedas pasaron por encima de su cuerpo. Su chaqueta amarilla quedó hecha jirones del color de la sangre y la suciedad, mientras su cuerpo destrozado yacía retorcido como una astilla rota.

Quaine y Berak siguieron adelante, acortando la distancia que había entre ellos y la diligencia. Los



marienburgueses, sin saberlo, estaban cayendo en la trampa de los middenbeim, la cual consistía en que el carruaje acelerara cada vez más.

Cargando y apuntando en un abrir y cerrar de ojos, Quaine disparó una incesante lluvia de hierro sobre el carruaje y sobre los caballos, espantándolos aún más con el bedor de la sangre y la pólvora negra. Otro guerrero apareció por una ventana con una pistola ballesta y disparó inútilmente en la oscuridad. Quaine disparó al hombre en el dedo y la ballesta pistola cayó en el turbio camino, revuelto por las pesadas ruedas y los cascos de los caballos.

El conductor sentía que el miedo y el pánico se apoderaban de él. Tal vez debido a ello, no se percató del pesado tronco con púas que arrastraban a su paso cuatro voluminosos middenheimers que portaban una gruesa cadena de hierro. También iban camuflados y se movían como sombras en la oscuridad. Ya estaba casi encima de ellos cuando el conductor se dio cuenta de que había caído en una trampa.

Tirando con fuerza de las riendas, Claudane hizo todo lo posible para evitar el desastre.

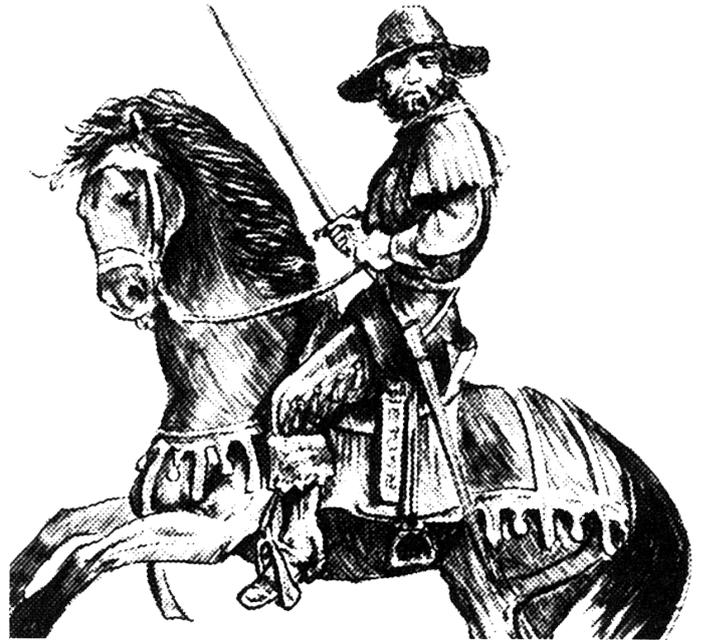
“Ese idiota”, reprendió Quaine, “va a estrellar la maldita cosa. Se suponía que debía frenarlo, no volcarlo”.

La diligencia se estrelló contra la barrera con la fuerza de diez mil martillos. El crujido nauseabundo de la madera y los huesos, y el gemido de las bestias moribundas rasgaron la noche salvaje como una advertencia funesta.

Claudane había frenado desesperadamente, pero el carruaje se inclinó hacia un lado, dando tumbos y derrapando mientras avanzaba. Una de las bestias golpeó contra uno de los costados del carruaje, y fue desgarrada como por garras. La otra fue sacudida violentamente en su arnés, y su cuello se rompió como leña podrida. Una rueda del carruaje fue arrancada de su eje, rompiéndose en fragmentos puntiagudos. La mayor parte del lado izquierdo fue destrozado como si fuera papel. El carruaje se detuvo bruscamente, dejando grandes y gruesos surcos dibujados en la tierra, como si se tratara de un campo devastado. El cochero salió despedido de su asiento; se había atado las riendas de cuero con fuerza a la muñeca para asegurarse de que no resbalaran. a pesade de que la fuerza del choque casi le arranca el brazo, quedó colgado en la parte delantera de la diligencia, gritando de dolor; como una marioneta moribunda a la que se le ha cortado la última cuerda.

“Ahora el carruaje es mío”, murmuró Quaine. Berak lo escuchó decir eso, por lo que se vio impulsado a decir. “Querrás decir ‘nuestro’, salteador de caminos”.

“Por supuesto, querido amigo”, corrigió con una



sonrisa incómoda, espoleando a su corcel.

Quaine estaba guiando a su caballo, a escasos metros del vehículo, cuando una voz resonó de repente en la oscuridad.

“IVINCENT QUAINÉ!”, gritó con furia.

“Oh, Sigmar”, susurró Quaine mientras bajaba de su caballo, cuando de repente un grueso proyectil de ballesta se estrelló contra el lateral del carruaje más o menos donde había estado la cabeza de Quaine, haciendo volar las astillas. “Es D’Garratt”.

Una figura llegó cabalgando a través de la oscuridad. Estaba distante, pero su voz resonaba como el estallido de un trueno. Cabalgaba a toda velocidad, con una ballesta en la mano. Quaine pudo distinguir la silueta de su némesis contra la débil luna, como una sombra difusa.

D’Garratt no tardaría en recargar.

“Svennson, Krebb, atrapen a este guardia de caminos, antes que recargue”, ordenó Berak, notando la preocupación en los ojos de Quaine.

Los mercenarios de Berak asintieron, recogieron sus caballos de donde estaban escondidos y se dirigieron hacia el guardia de caminos blandiendo sus hachas.

Se oyó un chasquido y Svennson cayó del caballo chorreando sangre, con una saeta clavada en el vientre.

Krebb miró, horrorizado por la velocidad a la que se rearmaba aquel hombre, y condujo su caballo a mayor velocidad. Estaba a unos metros de él, blandiendo su hacha dispuesto a matar.

“Te partiré...” fueron las últimas palabras de Krebb cuando su cara quedó hecha papilla por un descomunal golpe del martillo del guardia de caminos. D’Garratt pasó en silencio por encima del cadáver, mientras colocaba su arma



ensangrentada en su cinturón.

Estaba recargando de nuevo.

“¡Por Ulric, cúbranse!”, ordenó Berak a los dos hombres que le quedaban.



Aprovechando toda esta confusión, Quaine cargó un saco con botín sobre su corcel. Tenía una bolsa llena de gemas saqueadas de los muertos y los moribundos en su mano izquierda, cuando Berak se volvió hacia él.

“Soldado que buye...”, dijo Quaine mientras montaba, y entonces disparó a Berak en el pecho con su pistola.

Quaine cabalgó como si los poderes ruinosos le pisaran los talones. Oyó un tercer chasquido y crujido de la ballesta de D’Garratt y supo que otro Middenbeimer había muerto.

Luego un cuarto.

Quaine estaba solo.

Se agachó en el momento justo que un proyectil de la ballesta de D’Garratt le pasaba silbando por la oreja.

El guardia de caminos parecía casi poseído mientras lo perseguía, con su largo abrigo

manchado ondeando salvajemente al compás del viento. Las sombras cubrían sus ojos debido al sombrero de ala ancha que llevaba en su cabeza y la barba de una semana salpicaba su barbilla como si fuera pólvora. Era severo e implacable, y no se rendía. Quaine llevaba la ventaja y, por Sigmar, ¡era un maestro cabalgando!

Quaine sacó una daga de su bota y cortó la bolsa que llevaba el botín. Su corazón se lamentó mientras andaba por el camino, viendo como las monedas y las alajas se perdían; pero con la carga aligerada podía dejar atrás a D’Garratt y, girándose en su silla de montar, disparó una pistola a su perseguidor para disuadirle de seguir adelante. Sin embargo, D’Garratt ya había frenado y ni siquiera se inmutó cuando el disparo resonó en su cabeza. Se limitó a mirar a través del humo, con una mirada gélida que penetraba en el alma de Quaine. Señaló con un dedo enguantado en dirección al salteador de caminos, marcándolo.



En ese momento, Quaine supo que volverían a encontrarse.

“¡Pero no tan pronto, eh!”, bromeó nerviosamente para sí mismo.



Quaine asalta la diligencia mientras D’Garratt galopa al rescate ...





Salteador de caminos



Los salteadores de caminos, que vagan por los bosques y por los caminos poco frecuentados del Imperio, viven a costa de los carruajes y diligencias cuyos pasajeros son lo bastante necios o están lo suficientemente desesperados como para pasar por allí. Se trata de hombres siniestros y peligrosos a los que se suele reclutar en una banda por los conocimientos que tienen sobre los envíos de cargamento y por su experiencia en tender emboscadas. A menudo aparecen a simple vista, desprovistos de sus ropajes negros, como personas encantadoras y elegantes, pero es un mero ardid, una farsa refinada, tal y como su crueldad y malicia se encargarán de demostrar. Al ser mortíferos pistoleros y jinetes expertos, resultan valiosos para cualquier banda, aunque no hay que confiarse, pues son gente egoísta y leal solo a sus propios fines.

Reclutamiento: 35 coronas de oro + 20 coronas de oro por mantenimiento.

Patrones: cualquier banda excepto las Hermanas de Sigmar y los Elfos seguidores de causas justas pueden reclutar un salteador de caminos. Un salteador de caminos nunca se unirá a una banda que incluya a un

guardia de caminos.

Valor añadido: un salteador de caminos aumenta el valor de la banda en +20 puntos, más 1 punto por cada punto de experiencia que posea.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
Salteador	4	3	4	3	3	1	3	1	7
Caballo	8	0	0	3	3	1	3	0	5

Armas/Armadura: ristra de pistolas, rapier (véanse reglas más adelante), capa (cuenta como rodela en combate cuerpo a cuerpo) y daga. Si se usan las reglas opcionales para guerreros a caballo, el salteador de caminos va a caballo y cuenta con una tirada de salvación por armadura de 6+, aunque a pie no tiene ninguna tirada de salvación por armadura.

Habilidades: un salteador de caminos puede elegir de entre las tablas de habilidades de Combate, Disparo y Velocidad cuando gane una nueva habilidad.

REGLAS ESPECIALES

Experto pistolero: la destreza que tiene un salteador de caminos con la ristra de pistolas no tiene rival, de modo que es como si contara con las habilidades pistolero y tirador experto.

Sin escrúpulos: a pesar de toda su experiencia y de sus baladronadas, no se puede confiar en un salteador de caminos. Al final de cada batalla se debe efectuar una tirada de 1D6 y, si se obtiene un resultado de 1, la banda recibe un objeto de tesoro menos de los normales debido a que el salteador de caminos lo ha robado (dicho objeto no se usa para el salteador de caminos, sino que se pierde!). Lógicamente, si esto sigue pasando, dependerá del líder de la banda echar o no al salteador ...



Jinete experto: un salteador de caminos es un jinete excelente, por lo que, mientras vaya a caballo, se considera estacionario a efectos de disparar (es decir, no se le aplica el modificador de -1 para impactar) y, además, puede recargar rápidamente a caballo.





Guardia De caminos



Los guardias de caminos son hombres adustos y de gran coraje que se dedican a patrullar los arriesgados y peligrosos caminos principales del Imperio. Son gente solitaria que viaja sin parar de aquí a allá, a menudo con poca comida y бага el tiempo que бага. Se trata de guerreros brutales y de gran experiencia, inflexibles, que no siguen ningún código marcial y que no dan cuartel en la batalla, al igual que tampoco esperan recibirlo de sus enemigos. Poseen una grandísima habilidad con la ballesta y son excelentes cazadores y letales tiradores. Sus presas más habituales son los salteadores de caminos, los bandidos y los delincuentes, y su responsabilidad es la seguridad de los caminos, objetivos que cumplen con deliberado e inquebrantable rigor.

Reclutamiento: 40 coronas de oro + 20 coronas de oro por mantenimiento.

Patrones: cualquier banda del bien (como los Cazadores de Brujas, las Hermanas de Sigmar, los Enanos y los Mercenarios Humanos) puede reclutar a un guardia de caminos. Un guardia de caminos no se unirá nunca a una banda que incluya un salteador de caminos.

Valor añadido: un guardia de caminos aumenta el valor de la banda en +22 puntos, más 1 punto por cada punto de experiencia que posea.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
Guardia	4	3	4	3	3	1	3	1	8
Caballo	8	0	0	3	3	1	3	0	5

Armas/Armadura: ballesta, martillo de caballería (consulta la sección de el Mercadillo), daga, armadura pesada y tres antorchas (consulta la sección de el Mercadillo). En caso de que se usen las reglas opcionales de los guerreros a caballo, el guardia de caminos irá a caballo. La tirada de salvación del guardia de caminos mientras va a caballo es de 4+ y de 5+ cuando vaya a pie.

Habilidades: un guardia de caminos puede elegir de entre las tablas de habilidades de Combate, Fuerza y Disparo cuando gane una nueva habilidad.

REGLAS ESPECIALES

Tirador mortífero: al ser un maestro de la ballesta, se considera que el guardia de caminos cuenta con las habilidades de tirador experto y vista de águila.

Dureza de carácter: al trabajar solo y en la oscuridad durante la mayor parte del tiempo, el guardia de caminos está hecho verdaderamente de acero. Puede repetir cualquier chequeo de pánico o de miedo que haya fallado y es inmune a la

regla de combate completamente solo.

Jinete experto: al ser un jinete muy diestro, se considera que el guardia de caminos cuenta con la habilidad de ágil mientras vaya montado a caballo y no le afecta ningún modificador por moverse y disparar.

DILIGENCIAS

Tanto los salteadores de caminos como los guardias de caminos están especialmente preparados para participar en batallas en las que aparezcan diligencias, carros, etc. Para representarlo, en cualquier escenario en el que uno o ambos bandos cuente con un carro, todos los salteadores de caminos o guardias de caminos de cada banda pueden repetir una tirada de dados por turno. Esta bonificación especial se mantiene hasta que en la repetición de la tirada se obtenga un resultado de 1, lo que pretende representar su habilidad para predecir los movimientos del enemigo y combatir al máximo de sus posibilidades dentro de un entorno familiar en el que tienen mucha experiencia.

