

MORDHEIM

Imperio en Llamas

En esta, la penúltima entrega de Imperio en Llamas, tenemos unas nuevas Espadas de Alquiler exclusivas de la ambientación de Imperio en Llamas. Estos nuevos personajes siguen las reglas genéricas para contratar y mantenimiento de Espadas de Alquiler de la página 147 del libro de reglas de Mordheim.

El Demonio de Drakwald

La penumbra del bosque era como un sudario de muerte en el espeluznante silencio del Drakwald. El vacío arbóreo auguraba oscuras fantasías, torturas bestiales y actos libertinos de lujuria inhumana. Rara vez se oían los cantos de los pájaros, o se veía un rayo de sol disperso; e incluso la brisa desprendía olor a sangre. Un hombre sería realmente insensato si recorriera esos caminos en la oscuridad, si atravesara un terreno tan beligerante sin escolta blindada o incluso sin guía. Y a pesar de ello, una figura deambulaba por allí, a lo largo de senderos oscuros, con la maleza chamuscada crujiendo ruidosamente bajo sus pies, un miasma de negrura ante él, los ojos de los demonios a su espalda...

"Carne de hombre", gruñó Boraash, un hombre bestia inhumano, en la oscuridad de la maleza. Gorgoth resopló a su lado, sus hombros encorvados se tensaron ante la expectativa de la batalla y sus ojos se entrecerraron por la oscura ansiedad. Un tercero, Kornak, se lamió la saliva que brotaba de sus

colmillos y su hocico, batió el aire impacientemente con sus gruesos y nudosos cuernos y pronunció.

"¡A emboscarlo!"

El bosque se hacía más denso, mientras el mundo exterior se volvía cada vez más remoto, convirtiéndose en un recuerdo difuso. Y, sin embargo, el viajero continuaba, aparentemente ajeno a las criaturas que le acechaban.

Boraash atravesó a toda velocidad la espesura negra, pasando entre las ramas bajas y moviéndose con rapidez entre el espeso follaje. El resto de su borda de seres repugnantes era una imagen difusa, ya que también corrían tras su presa humana. Boraash sintió que su melena peluda se movía con impaciencia. Casi podía saborear la sangre que pronto bebería.

Una niebla roja cubrió la visión de Gorgoth. Las afiladas ramas de los árboles le azotaron la cara, pero no lo detuvieron; el frenesí se apoderó de su alma y se lanzó de cabeza, lleno de un fervor



sanguinario. Con los colmillos desnudos, estaba a punto de saltar al aire libre para desgarrar la carne del ser humano y devorarlo entero cuando una gruesa y afilada estaca le atravesó las tripas, lanzada al aire desde el lecho del bosque.

Los instintos de Kornak le habían advertido que se quedara atrás, que siguiera la estela de Boraash y Gorgoth. Sus ojos de animal se abrieron de par en par cuando vio a Gorgoth lanzado al aire, con una espesa fuente de sangre que salía de su espalda como una lluvia negra. Boraash se había detenido, preparado para atacar. Kornak lo observó con lentitud, muy consciente de que su presa había desaparecido repentina y abruptamente...

Boraash olfateó el aire, agitando las orejas y sintiendo miedo ante la sombría visión de Gorgoth, pero no pudo encontrar ningún rastro del bedor de la cosa humana. Se daría un festín con el cadáver de su hermano después de haber desangrado al ser humano, le chuparía la carne de los huesos, le...

Un borrón gris plateado y un silbido en los árboles silenciaron la intención de Boraash. Cayó hacia atrás; un hacha arrojadiza de hoja pesada se clavó profundamente en su cráneo.

Kornak resopló asustado cuando Boraash salió despedido. Sus ojos se dirigieron a la figura tendida de Gorgoth, con el pelaje cubierto de su propia sangre. Cuando volvió a mirar, una figura se perfilaba en la oscuridad. Al principio pensó que se trataba de Boraash, que de algún modo había sobrevivido al hachazo. Pero uno de sus cuernos estaba roto y no olía bien.

Era el viajero. Había vuelto.

"¡Cosa-hombre!", rugió Kornak con una furia feroz, irrumpiendo entre las ramas y el follaje como si nada. Levantó una tosca maza, llena de sangre, con la intención de hacer papilla el cráneo del hombre. Se comería la gelatina gris de su interior. Pero cuando Kornak se lanzó a por el golpe mortal, el hombre-cosa sacó un hacha filosa. Kornak sintió cómo su maza se estrellaba contra aquel robusto mango. Hubo un destello de plata en la otra mano del hombre. Algo como el fuego hirió en lo más profundo. La sangre caliente le corrió por el costado y, con ojos agonizantes y animales, contempló el rostro de su asesino y se estremeció de terror. Porque allí, ante él, había una cosa más bestial que sus hermanos, con los ojos ardiendo de odio animal, con el cuerpo envuelto en las malolientes pieles de sus congéneres, embadurnado de ungüentos que quemaban la nariz y la boca de Kornak. Se había encontrado con un demonio, un demonio de los bosques, su pesadilla; su azote.

Vantigan dejó que el asqueroso cuerpo del engendro bestial se deslizara como carne podrida por su espada. Luego, sin pausa, cortó la cabeza de la criatura de un solo y poderoso golpe. En unos instantes la había despojado de carne y otras partes y lo había clavado en una estaca. Sería un buen trofeo para su botín. Pero tenía otras presas que aún se le escapaban en estos bosques. La noche estaba cerca y eso lo dejaría al descubierto. Estos hombres bestia habían sido atraídos y vencidos fácilmente. El lobo del bosque no sería tan sencillo...





Cazador de bestias



El cazador de bestias es un oscuro errante, lleno de misterio y aversión hacia sí mismo, ya que su historia es bastante desgraciada. Sus parientes y allegados fueron asesinados por la bestia salvaje. El cazador de bestias es uno de esos hombres que ha sufrido experiencias al límite y ahora solo le impulsa una sed insaciable de venganza contra aquello que destruyó su vida. Los cazadores de bestias se adornan con las pieles de sus enemigos y su aspecto es realmente aterrador. Solo un resuelto capitán se atreve a reclutar a estos "hombres salvajes" del bosque, puesto que sus habilidades como cazadores no tienen igual y demuestran una gran fuerza en combate. Peligrosos y feroces, dos cualidades excelentes para poder sobrevivir en estas tierras oscuras y salvajes...

Reclutamiento: 35 coronas de oro + 15 coronas de oro por mantenimiento.

Patrones: cualquier banda excepto los Skavens, los Hombres Bestia, los No Muertos, los Orcos y Goblins, los Poseídos y la Feria Ambulante del Caos.

Valor añadido: un cazador de bestias incrementa el valor de la banda en +18 puntos, +1 punto por cada punto de experiencia que obtenga.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	3	4	3	3	1	4	2	7

Armas/Armadura: dos hachas, un hacha arrojadiza (funciona igual que un cuchillo arrojadizo, pero suma +1 a la Fuerza), armadura ligera.

REGLAS ESPECIALES

Odio a los Hombres Bestia: el cazador de bestias odia a los Hombres Bestia (incluidos gors, ungors, centigors y minotauros) y, si ha de enfrentarse a ellos, la banda no tiene que pagar su tarifa de mantenimiento.

Soporte con cráneos: el cazador de bestias lleva un horrible adorno con cráneos de hombres bestia que causa miedo en todos los Hombres Bestia.

Depredador: el cazador de bestias es un depredador de todas las criaturas feroces, pero especialmente de los Hombres Bestia. En una batalla que se libere frente a Hombres Bestia en las tierras salvajes (no en la ciudad de Mordheim), los cazadores de bestias pueden desplegar después de que las dos bandas lo hayan hecho. Además, puede desplegarse en cualquier lugar del tablero que esté oculto y fuera de la zona de despliegue enemiga.

Habilidades: cuando un cazador de bestias obtenga una nueva habilidad, puede escogerla de las tablas de Combate y de Fuerza.



El mito de la cosa del bosque

Una lluvia lacerante caía en la oscuridad de la noche y los relámpagos desgarraban el cielo mientras un viajero solitario vagaba herido y agonizante en dirección a la pequeña aldea de Högenbach. Los habitantes de esta aldea eran benévolos y se apresuraron a llevar al forastero al boticario local, que atendió sus heridas. A pesar de sus labios agrietados, con el último aliento que le quedaba de vida, el extraño contó al boticario que había sido atacado por un lobo en el camino y que este lobo no era una bestia ordinaria; se trataba de una enorme aparición surgida de las profundidades del mismísimo infierno y que parecía más un hombre que una bestia al moverse. En la lucha frenética contra la criatura, el hombre había logrado atravesarle el corazón con su espada rota, aunque la bestia logró herirlo de gravedad. Después de aquel comentario, el hombre perdió el conocimiento...

El boticario palideció ante tales manifestaciones y empezó a temerse lo peor, convencido de que el hombre no pasaría de aquella noche.

A la mañana siguiente, el boticario despertó y comprobó atónito que el hombre se había recuperado milagrosamente de sus heridas. El día transcurrió sin incidentes y los habitantes de la aldea dieron la bienvenida al viajero, que parecía haber recobrado las fuerzas. Pero cuando llegó la noche se reveló el verdadero horror de lo que había tenido lugar y en el que Sigmar no había tenido nada que ver...

Una vez más, salió la luna llena. Un guardia que realizaba su patrulla nocturna se alarmó al oír unos gritos procedentes de la plaza de la aldea.

Llovía a raudales y el estruendo de los truenos se extendía entre las nubes relampagueando sobre la casa del boticario, de la cual provenían unos sonidos espeluznantes.

La puerta fue arrancada de sus bisagras y los trozos de astillas cayeron al suelo como si fueran huesos; entonces el viento y la lluvia comenzaron a penetrar en el interior. Un farol roto se agitaba frenéticamente en el techo iluminando una terrible visión que el guardia se llevaría consigo a la tumba. Las paredes estaban salpicadas de sangre y el boticario tenía el cuerpo parcialmente devorado, bumeante todavía en la fría noche.

Había sido asesinado por alguna terrible bestia, una pesadilla hecha carne. A modo de respuesta, escuchó un aullido ululante en medio de la tormenta y observó una oscura silueta que contrastaba con los destellos de luz. El monstruo era enorme, parecido a un lobo, pero sin serlo. Tan pronto como se reveló, desapareció adentrándose más allá del bosque, perdido en el mito.

Nunca se encontraron evidencias del viajero.





La cosa del bosque



La "Cosa" es un encuentro para la ambientación del Imperio en Llamas, como se detalla en el escenario "La Cosa en el Bosque" en la Town Cryer nº25.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	5	4	0	5	5	3	1	2(3)	7

REGLAS ESPECIALES

Bestia enorme: la cosa del bosque es una criatura enorme y, por tanto, se considera un objetivo grande a efectos de disparo y puede elegirse como objetivo aun que no sea la miniatura más próxima.

Forjada por el Caos: se cree que esta criatura es una creación del Caos, aunque su origen es incierto y diabólico. El poder del Caos vuelve a recomponer la forma de la criatura cuando resulta herida y, por tanto, posee una capacidad de curación sobrenatural. Al inicio de cada turno, tira 1D6 si la cosa del bosque ha resultado herida. Si obtienes un resultado de

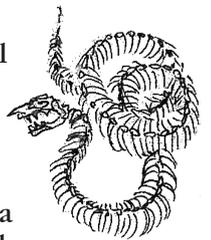
5+, la criatura recupera una Herida, que cicatriza milagrosamente.

Dura como el hierro: la piel de la cosa del bosque es más gruesa que el cuero endurecido y sobre ella rebotan las espadas y las flechas. La cosa del bosque dispone de una tirada de salvación por armadura de 4+ que se reduce normalmente dependiendo de la Fuerza del ataque.

Fauces enormes: con sus enormes mandíbulas, la cosa del bosque puede partir a un hombre en dos. Además, gracias a sus enormes fauces, dispone de un ataque adicional (incluido en su perfil de atributos) que es siempre su primer ataque. Si este primer ataque logra impactar, el impacto será crítico con un resultado de 5 ó 6.

Miedo: la cosa del bosque es una criatura terrible que causa miedo.

Licántropo: la sangre de la cosa del bosque contiene una terrible y poderosa maldición. Una miniatura que quede fuera de combate debido a un ataque de esta criatura corre el riesgo de sufrir la maldición de su sangre oscura (solo afecta a miniaturas de tamaño humano y no a mutantes). Tras la batalla, si la miniatura ha sobrevivido al ataque, tira 1D6. Un resultado de 6 indica que la miniatura queda curada de sus heridas, pero sujeta a una maldición.



En cada batalla siguiente, todas las veces que la miniatura con la maldición resulte herida, deberá efectuar un chequeo de liderazgo. Si no lo supera, ise transformará ante los atónitos ojos de sus camaradas en la cosa del bosque! La miniatura utilizará entonces el mismo perfil de atributos de la cosa del bosque. Si llevaba equipo o armadura, estos resultarán destruidos y las armas de la miniatura caerán al suelo (aunque podrá recuperarlas al término de la batalla). La cosa del bosque siempre ataca a la miniatura más próxima, ya sea amiga o enemiga; si no puede, usará su movimiento máximo para acercarse todo lo que pueda. La cosa del bosque puede intentar no atacar a una miniatura amiga efectuando un chequeo de Liderazgo (en este caso ha de usar su atributo de liderazgo y no el del jefe de la banda). Si supera el chequeo, no atacará a las miniaturas amigas.

Tira 1D6 al término de la batalla. Un resultado de 2 a 6 indica que la miniatura vuelve a la normalidad (aunque sin su atavío...), pero continúa padeciendo la maldición. Si obtienes un resultado de 1, la cosa del bosque desaparece en la espesura para siempre y se convierte en un mito o leyenda (elimínala de la hoja de control de la banda).

