

Luthor Wolfenbaum

Luthor Wolfenbaum es conocido por muchos nombres ilustres, todos ellos inventados por él mismo, con el fin de mejorar su reputación. Ofrece sus servicios a todo el mundo, y se pone uno de sus muchos y variados atuendos para adaptarse mejor a las necesidades de una banda que busca ayuda. A menudo utiliza un parche en cualquiera de sus ojos para mejorar sus disfraces. Alternativamente, afirma ser el mejor espadachín de todo el Imperio, un arquero invencible o un gran mago oscuro cuando una banda con pocas luces busca reforzar sus filas. En realidad, Luthor no es ninguna de estas cosas, pero suele encontrar la forma de engañar a la banda con una combinación de puñaladas por la espalda, astucia, crueldad y prestidigitación con el fin de reclamar su bolsa de oro antes de desaparecer en las sombras, en busca de una nueva banda lo suficientemente crédula como para pagar por sus servicios.

Tasa de reclutamiento: Luthor como Dramatis Persona cuesta 60 Coronas de Oro para contratar y 25 Coronas de Oro de coste de mantenimiento. Además, después de cada batalla tira un D6. Con una tirada de 1, Luthor ha “extraviado” una de tus piezas de piedra bruja si tu banda tiene alguna.

Puntuación: Luthor aumenta la puntuación de una banda en 35 puntos.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
Luthor	4	4	4	4	4	2	4	2	8

Habilidades: echarse a un lado, Esquivar, Espadachín experto, Carrera, Tiro rápido.

Ojo maligno: Luthor es inmune a todas las lesiones oculares. Ignora el resultado 31 de la tabla de heridas graves cuando tires por Luthor.

Estoy en todas partes: dos bandas que luchan entre sí pueden utilizar cada una a Luthor. ¿Cómo es esto posible? es uno de los tantos misterios de la ciudad de Mordheim.

Además de lo anterior, dependiendo del rol que asuma, Luthor se verá afectado por las siguientes Reglas Especiales, elige un grupo:

Luthor, la Espada Carmesí de Reikland

Lo más habitual es que Luthor se acerque a las nuevas bandas de guerreros y afirme ser la Espada Carmesí de Reikland, el espadachín más temible entre el Mar y las Montañas del Filo del Mundo, extorsionándolas así con un elevado precio de oro por sus servicios.

Armas/armadura: armado con una espada artesanal

(que se blande a dos manos para +1F, o a una mano con la Fuerza normal), daga, y tiene una armadura pesada y un casco.

Puede ser contratado: todas las bandas humanas excepto los Middenheimers (ique nunca buscarían la ayuda de un reiklandés!) pueden contratar a Luthor como la Espada Carmesí de Reikland.

La Espada Carmesí: Luthor es un experto en apuñalar por la espalda a los enemigos que ya están en combate. Cuando ataca a un enemigo que ya está en combate cuerpo a cuerpo contra otro oponente, Luthor gana +1 a impactar, +1 a herir y +1 a las tiradas de herida).

Retirada: Luthor sabe que la discreción es la mejor parte del valor, y por ello es un experto en retirarse del combate. Durante su propia fase de movimiento, puede alejarse de cualquier combate cuerpo a cuerpo sin que su enemigo tenga la posibilidad de realizar ningún ataque. Incluso puede cargar contra otro enemigo de esta manera.

Luthor, el extraordinario Mago Oscuro

Cuando Luthor se entera de que una banda busca un maestro de las artes místicas, coge su bastón “mágico” decorado con un pez clavado y empieza a despoticar en una mezcla de tileano, estaliano, nórdico y bretón con palabrotas en reikspiel, afirmando que se trata de “hechizos mágicos”.

En este alter ego, Luthor puede ofrecer sus servicios incluso a las bandas más desagradables, como los No Muertos, que buscan ayuda mágica en los rincones oscuros de los asentamientos, como el Refugio de los Degolladores o el Desierto del Dragón.

En la batalla, el Mago Oscuro Luthor lucha con orbes de arcilla llenos de Fuego Tileano. Luthor lanza estos proyectiles con gran precisión y afirma que son bolas de fuego conjuradas con sus poderes místicos.

Armas/armadura: va armado con un



bastón (cuenta como un garrote), lleva una armadura pesada oculta bajo sus ropas, y tiene un amuleto de la suerte, ajo y un frasco que Luthor afirma que es una poción mágica pero que en realidad es Cerveza de Bugman que le hace inmune al miedo. Luthor utiliza orbes de arcilla que contienen la mezcla alquímica conocida como Fuego de Tilea.

Puede ser contratado: Luthor el extraordinario Mago Oscuro puede ser contratado por cualquier banda, excepto por los Cazadores de Brujas, los Reiklandeses o las Hermanas de Sigmar.

Bolas de fuego: Luthor puede lanzar sus orbes de arcilla de fuego tileano en la fase de proyectiles, incluso cuando esté en combate cuerpo a cuerpo (en el cuerpo a cuerpo, elige a cualquier enemigo en contacto peana con peana). Tienen un alcance de 8", y no sufren penalizaciones por golpear a larga distancia. Si el orbe impacta, el objetivo sufre un impacto de Fuerza 2 por el estallido de las llamas, y además la miniatura necesita tirar por debajo de la Iniciativa al comienzo de su siguiente turno para poder ver a través del humo. Si la miniatura falla, no puede cargar ni disparar hasta el comienzo de su siguiente turno, aunque puede moverse o actuar normalmente, y luchar en combate cuerpo a cuerpo. Sólo es necesario un chequeo, incluso si el objetivo es alcanzado por varios orbes, debido a la habilidad de Disparo rápido.

Danza de los peces: El pez clavado en el bastón de Luthor es en realidad una maldición de una bruja que vive en las ruinas de Sylvania. Cuando se utiliza en combate cuerpo a cuerpo, con una tirada para impactar de 6, resuelve el golpe del bastón con el

doble de Fuerza (es decir, 8 en lugar de 4). Más de un guerrero ha sido abatido por el temible golpe del báculo.



Luthor, maestro arquero de Drakwald

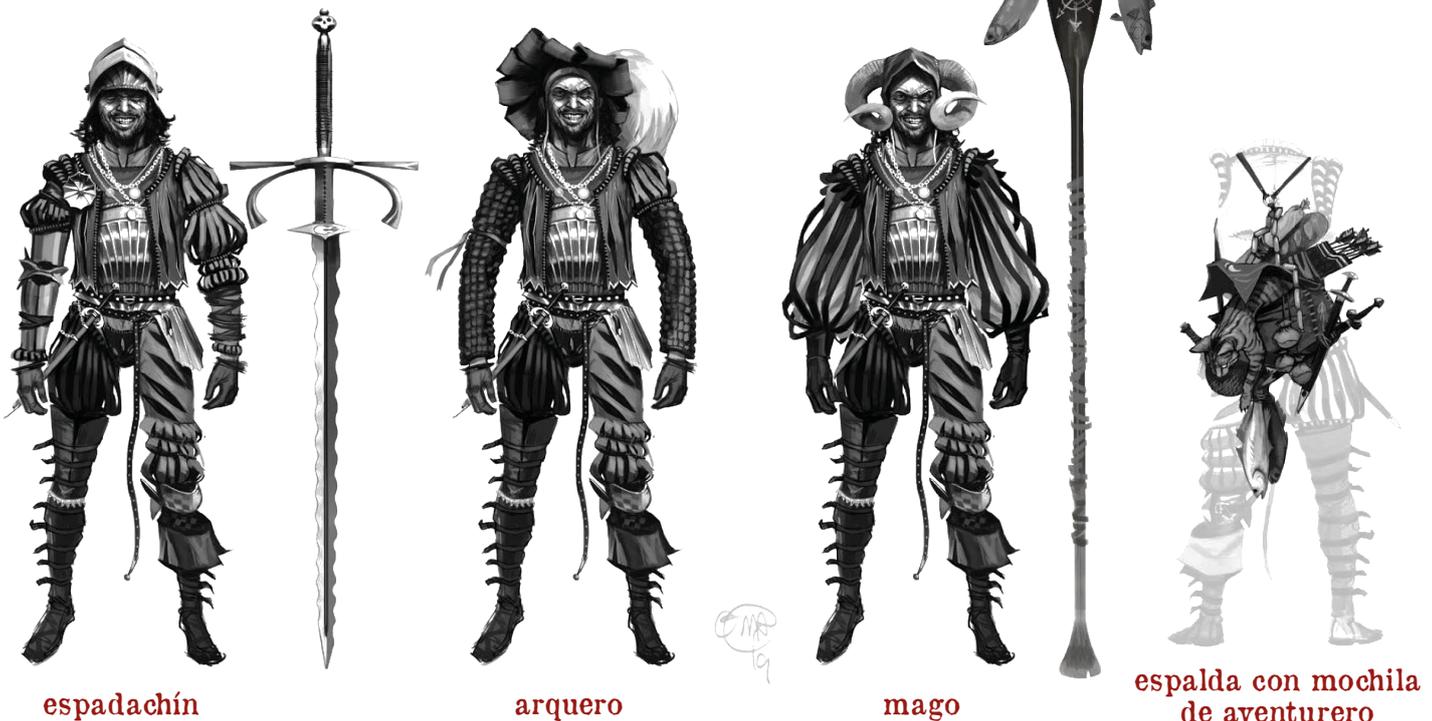
Luthor es un tirador decente, y se le da especialmente bien presumir de sus logros como arquero, e igualmente bien afirmar que cualquiera de sus fallos se debe a una ráfaga de viento, a la maldición de una bruja o al pastel halfling que se comió la semana pasada.

Luthor también es un experto en amenazar a sus oponentes, diciéndoles que una vez mutiló a un Snotling a mil pasos. Sorprendentemente, muchos guerreros curtidos se toman en serio las amenazas de Luthor.

Armas/armadura: va armado con un arco largo, una daga, flechas de caza y lleva una armadura pesada. Luthor utiliza Veneno Oscuro en sus flechas.

Puede ser contratado: Luthor, el maestro arquero de Drakwald, puede ser contratado por cualquier banda de humanos, elfos o enanos, excepto por los reiklandeses, ya que Luthor es demasiado conocido

LUTHER



allí como la Cuchilla Carmesí.

Alarde: antes de efectuar uno de sus disparos en la fase de disparo, Luthor puede (aunque no tiene que hacerlo) alardear de cómo sabe que va a dar en el blanco. Si acierta al objetivo con su ataque de proyectil, tira un D6: el resultado es un bono que puede usarse como bonificador para cualquier tirada simple para impactar con un ataque cuerpo a cuerpo o de proyectil o prueba de Liderazgo (incluyendo el chequeo de retirada). Puedes usar el bono DESPUÉS de hacer la tirada. El bono debe usarse antes del comienzo de la siguiente fase de disparo de Luthor o el bono se pierde. Si falla, toda la banda del bando de Luthor sufre una penalización acumulativa de -1 Ld hasta que Luthor alcance otro objetivo. Así que si Luthor se jacta dos veces y falla dos veces, toda la banda opera con -2 Ld.

¿Te sientes afortunado, muchacho?: Luthor apunta con ostentación a uno de sus oponentes y jura que lo matará de un flechazo. El guerrero se siente comprensiblemente desconcertado y sufre una penalización de -1 a su HA y HP ya que tiene que comprobar constantemente si Luthor le va a disparar. Elige un objetivo para las amenazas al principio de cada fase de disparo de Luthor. Puede ser cualquier miniatura de la banda contraria, no sólo la más cercana.



“¿Eres nuevo aquí, muchacho? Me lo imaginaba. Soy Luthor Wolfenbaum. Debes haber oído hablar de mí. Me llaman la Espada Carmesí de Reikland. ¿No? Por Sigmar, ¿de dónde eres, muchacho? Bueno, tengo una propuesta para ti. Por unas pocas coronas de oro, puedo decirte

qué guerreros contratar, cómo equipar a tus hombres, dónde encontrar las mejores armas y armaduras... Lo único que pido a cambio de mi ayuda es una bolsa de coronas de oro. No me mires así, muchacho. Ya es bastante difícil mantenerse vivo en Mordheim, y más aún encontrar piedra bruja. Ah, así está mejor.

Sí, es suficiente. Bien. Vamos, muchacho. Y mi primer consejo es gratis: cuida tu espalda...”

Luthor sólo puede hacer esto si no está involucrado en un combate cuerpo a cuerpo y no está aturdido o derribado. Las miniaturas no muertas, los demonios, los animales y los guerreros inmunes a la psicología, como los flagelantes, son inmunes a esta habilidad.

MORDHEIM

Arte por John Wigley y Owen Matthew Aurelio. Reglas y trasfondo por Tuomas Pirinen.
Traducción y maquetación por Hernan “Moska” García.