

La Hermandad Silenciosa

No existe la Hermandad Silenciosa. Es un mito inventado por aristócratas aburridos, un escalofriante cuento de hadas para ricos. Asesinos que se arrastran al dormitorio para cortar la garganta del durmiente por la noche. Tales tonterías son comentadas en estos días.

Los accidentes ocurren. Si el cocinero toma las hierbas aromáticas equivocadas, la enfermedad del codicioso Conde von Holiger puede resultar fatal. Pero esto sería un terrible percance, no un asesinato. No hay Hermandad Silenciosa y no hay nuevos impuestos para los ricos comerciantes de la comarca.

Por supuesto, podría ocurrir que el mercader Marcus fuera aplastado por su propia carga debido a que una cuerda vieja se desgarrara precisamente mientras él se encontraba debajo de la pesada carga. Un terrible accidente, sin duda. No hay Hermandad Silenciosa, pero una condesa afligida se siente satisfecha.

Tales "percances", "incidentes imprevisibles" y "accidentes lamentables" suelen ser planeados y ejecutados por asesinos entrenados, con una recompensa, por supuesto. Los puñales afilados, los cuchillos lanzados con precisión mortal y, sobre todo, la buena planificación, la corrupción y el secreto son las armas de los asesinos que ponen sus servicios a disposición de los que tienen menos escrúpulos y más oro.



Dondequiera que el oro cambie de manos en grandes cantidades, dondequiera que alguien sea una piedra en el zapato de otro, dondequiera que las ambiciones se interpongan en el camino del otro, la Hermandad nunca está lejos. Los intermediarios, los informadores y los secuaces, hábilmente colocados, hacen que los agentes de la Hermandad encuentren a su cliente incluso antes de que éste malgaste un solo pensamiento en esta solución tan sencilla para sus problemas. Una breve charla, el brillo del oro y pronto alguien perderá la vida. Pero cuidado con romper el silencio, no pocas veces un cliente se convierte en objetivo, cuando no puede contener su lengua.

No existe la Hermandad del Silencio y éste es probablemente el mayor mito sobre ellos.

Reglas especiales

Encargos: después de la partida, cualquiera de tus héroes, que no haya quedado fuera de combate, puede cumplir un encargo de un cliente en lugar de explorar la Ciudad Sellada. No añade un dado al tirar en la tabla de Exploración ni puede buscar objetos raros. En su lugar, tira en la siguiente tabla.

D6 Resultado

1 Fallo

El héroe fracasó en la tarea, se pierde la siguiente partida mientras evade a sus perseguidores.

2-5 Éxito

Cumplida la misión, el héroe recibe 2D6 coronas de oro y +1 punto de experiencia.

6 Excelente

El encargo se cumple y supera los requisitos del cliente. El héroe es recompensado con 3D6 coronas de oro y D3 puntos de experiencia.

Hermandad juramentada: siempre que quieras contratar a un nuevo héroe durante una campaña, el líder de la banda debe pasar primero una prueba de Liderazgo. Si la prueba se falla, no se podrán contratar nuevos héroes después de la partida. Esto no afecta a la creación de la banda.

El silencio: ningún miembro de la banda o espada de alquiler puede utilizar armas de pólvora negra o animales.

Modus operandi

Cada héroe puede elegir un modus operandi cuando es contratado, esta elección es fija y no puede ser cambiada después. Un héroe sólo puede tener un rasgo de este tipo y necesita tener las armas, armaduras y equipo requeridos cuando se adquiere el rasgo. Los héroes sin modus operandi pueden tomar el rasgo en lugar de elegir una habilidad en un Avance durante la campaña.

Los costes incluyen un conjunto básico de armas y, a veces, armaduras o equipo. Ten en cuenta que estos objetos pueden ser sustituidos por otro equipo más adelante durante la campaña sin penalización.

Cada modus operandi sólo puede ser elegido por un segundo héroe, si todos los diferentes modus operandi están al menos presentes una vez en la banda. Así que para tener dos héroes con el modus operandi de ejecutor, primero tienes que tener cada uno un héroe con francotirador y acechador.

francotirador

30 coronas de oro (no puede asignarse al Maestro del silencio)

Equipo: ballesta o arco largo y espada, cuerda y gancho

REGLAS ESPECIALES

Francotirador: largos años de asesinatos a larga distancia han enseñado al héroe a golpear desde las sombras sin ser visto. Si está oculto, un guerrero con esta habilidad puede disparar y seguir oculto. Si su objetivo no es inmediatamente puesto fuera de combate por el héroe, éste puede hacer una prueba contra su Iniciativa para intentar descubrirlo. Un éxito significa que el héroe ha sido visto y ya no está oculto.

Luchador distante: debido a su estilo de lucha favorito, el héroe gana +1 HP, pero sufre también -1 HA. Además, no puede adquirir habilidades de la lista de habilidades de combate.

ejecutor

35 coronas de oro

Equipo: hacha y espada o arma de doble mano, armadura ligera

REGLAS ESPECIALES

Ataque demoledor: Los ejecutores acostumbran atacar de forma tan temeraria que cumplen su cometido en una sola ráfaga de golpes. El héroe gana +1 a la iniciativa y +1 a impactar en el turno en que carga. Los guerreros enemigos que le atacan a su vez también ganan +1 a impactar durante el turno.

Cuerpo a cuerpo: Los héroes con este modus operandi

no se arriesgarán a delatar su posición antes del golpe final y, por lo tanto, rara vez utilizan armas de proyectiles. El héroe no puede aprender habilidades de la lista de habilidades de disparo.

merodeador

35 coronas de oro

Equipo: Cerbatana o dagas largas y cuchillos arrojados

REGLAS ESPECIALES

Avance sigiloso: moviéndose rápidamente entre las sombras y las coberturas, el héroe no delata su posición ni siquiera en plena carrera. Por tanto, puede esconderse incluso después de correr durante la fase de movimiento.

Ligeramente armado: para mantener su agilidad y movimiento silencioso, el héroe no puede usar nunca armadura.

Habilidades especiales

Degollador: el héroe tiene especial práctica en la lucha con dos dagas y establece hábilmente puñaladas y cortes en las partes más vulnerables del cuerpo. Siempre tiene un modificador extra de -1 a cualquier salvación de armadura que el enemigo tenga que hacer contra las heridas infligidas por el héroe. Esto se puede utilizar con cualquier tipo de daga siempre que las empuñe en pareja.

Golpear y correr: el héroe puede hacer una prueba de liderazgo al final de cualquier fase de cuerpo a cuerpo, si todavía está en contacto con alguna miniatura enemiga. Si lo supera, puede realizar un movimiento normal para alejarse del enemigo (no puede correr ni cargar), sin que el enemigo le dé ningún golpe. Si no supera la prueba, permanece en combate y debe luchar normalmente en el siguiente turno.

Apuñalador por la espalda: el Asesino se especializa en atacar a sus objetivos cuando están de espaldas. El Asesino puede cargar contra un oponente al que no puede ver (¿sabe que está ahí!) siempre que la miniatura objetivo esté dentro de su alcance de carga y no se esconda. Si hace esto, sorprende a su oponente y recibe un +1 a impactar con todos los ataques y cualquier tirada en la tabla de heridas tiene un +1. Esta bonificación dura sólo el primer asalto del combate, ya que su oponente recuperará rápidamente su ingenio si sobrevive al asalto inicial.

Infiltración: un Héroe con esta habilidad siempre se coloca en el campo de batalla después de la banda contraria y puede colocarse en cualquier lugar de la mesa siempre que esté fuera de la vista de la banda contraria y a más de 12" de cualquier miniatura enemiga. Si ambos jugadores tienen miniaturas que se infiltran, tira un D6 por cada una, y la tirada más baja se coloca primero.

Tabla de habilidades

Combate	Disparo	Académico	Fuerza	Velocidad	Especial
✓	✓	✓	✓	✓	✓
✓	✓	✓	✓	✓	✓
✓	✓	✓	✓	✓	✓

Escondarse en las sombras: el Asesino puede mezclarse en las sombras para que sus oponentes no lo vean. Siempre que esté a 1" de un muro u otro obstáculo lineal (seto, valla, pozo, etc.), las miniaturas enemigas deben superar una prueba de Iniciativa para poder cargar o disparar contra él.

Maestro de los venenos: sólo Envenenador. El Envenenador ha mejorado sus habilidades en la elaboración de venenos. Cuando utiliza su regla de oficios tóxicos, puede hacer D3-1 dosis de Veneno Oscuro en lugar de Loto Negro. Existe la posibilidad de no conseguir ninguna, ya que el héroe no tiene acceso a un lugar de trabajo estable.

Experiencia inicial

Un **Maestro del silencio** comienza con 20 de experiencia.

Un **Envenenador** comienza con 8 de experiencia.

Los **Asesinos** comienzan con 8 de experiencia.

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

Elección de guerreros

Una banda de la Hermandad Silenciosa debe incluir un mínimo de tres miniaturas. Dispones de 500 coronas de oro para reclutar tu banda inicial. El número máximo de guerreros en la banda no puede superar los 12.

Maestro del silencio: cada banda debe tener un Maestro del silencio: ¡ni más ni menos!

Envenenador: tu banda puede incluir un único Envenenador.

Asesinos: tu banda de guerra puede incluir hasta tres Asesinos.

Agentes de la hermandad: tu banda puede incluir hasta cinco agentes de la Hermandad.

Iniciados de la hermandad: cualquier número de miniaturas pueden ser Iniciados de la Hermandad.

Matones: cualquier número de miniaturas pueden ser matones.

Lista de Equipo de la Hermandad

Las siguientes listas de equipo son utilizadas por la Hermandad para escoger su equipo.

EQUIPAMIENTO DE LA HERMANDAD

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	Gratis/2 co
Hacha	5 co
Espada.....	10 co
Dagas largas*	10 co
Arma a dos manos*	15 co
Lanza	10 co

Armas de Proyectiles

Cerbatana.....	25 co
Ballesta**	25 co
Pistola ballesta.....	35 co
Arco largo**	15 co
Cuchillos arrojados	15 co

Armadura

Armadura ligera.....	20 co
Capa (cuenta como rodela).....	5 co

Misceláneo

Cuerda y gancho	5 co
Veneno negro	30 co

Loto negro	10 co
------------------	-------

Contactos del bajofondo

Mercader del mercado negro	20 co
Perista	30 co
Informante.....	30 co
Espía	30 co
Ladrón	25 co

EQUIPAMIENTO DE MATONES

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	Gratis/2 co
Maza	3 co
Hacha	10 co

Armas de Proyectiles

Arco	15 co
------------	-------

Armadura

Cuero endurecido.....	5 co
Escudo	5 co
Casco	10 co

* solo héroes

** solo francotirador

Heroes

1 Maestro Del silencio

90 co para reclutar

En todas las ciudades importantes, desde Catai hasta Bretonia, desde Marienburgo hasta Sartosa, un Maestro espera en la sombra y actúa entre bastidores mientras sus agentes y espías se extienden por toda la ciudad. Con astucia y artimañas se prepara para llevar a sus enemigos a la tumba. Cada agente de la Hermandad obedece su palabra, ya que su futuro y sus vidas dependen de ello.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	4	4	4	3	1	5	2	8

Armas/Armatura: el Maestro del silencio puede equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo para la hermandad.

REGLAS ESPECIALES

Jefe: cualquier miniatura de la banda a 6" del maestro puede utilizar su atributo de Liderazgo cuando deba efectuar un chequeo de liderazgo.

Asesino perfecto: un Maestro del Silencio siempre tiene un modificador extra de -1 a cualquier salvación de armadura que el enemigo tenga que hacer contra las heridas que le inflija (tanto con armas de proyectil como de combate cuerpo a cuerpo).

0-1 Envenenador

50 co para reclutar

El veneno es un arma silenciosa. Ya sea en una copa de vino o en el filo de una espada. A menudo, las artes de estos hombres de sangre fría conducen a una muerte agónica. El arrepentimiento ante tal hazaña no se hace realidad, sólo se mantiene la fascinación, ya que alguien se quita la vida involuntariamente con un solo bocado de su buena comida o un sorbo de vino exquisito.

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

Armas/Armatura: un Envenenador puede equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo para la hermandad.

REGLAS ESPECIALES

Oficios tóxicos: el Envenenador es competente en la elaboración de todo tipo de venenos. Si el Héroe no busca objetos raros, puede hacer una sola dosis de Loto Negro en su lugar. El veneno debe ser usado en la siguiente batalla y no puede ser vendido o intercambiado con otras bandas ya que la Hermandad guarda sus secretos con mucho cuidado.



0-3 Asesinos

40 co para reclutar

No importa si es un comerciante, el capitán de la guardia de la ciudad o un ciudadano común. Estos despiadados asesinos matan a instancias de su amo. Son ellos los que provocan la muerte sobre alguien, simplemente porque otra parte pagó bien por ello. Son justamente benefactores de su amo, ya que están bien entrenados y son absolutamente leales.

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

Armas/Armatura: un Asesino puede equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo para la hermandad.

Secuaces

0-5 Agentes de la Hermandad

35 co para reclutar

No es raro que un maestro tenga agentes distribuidos en la ciudad para preparar el terreno. Exploran, espían, sobornan y chantajea o simplemente compran la información necesaria. Se disfrazan de peones, mensajeros y demás para llegar a su objetivo y satisfacer los deseos de su amo.

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

Armas/Armadura: los Agentes puede equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo para la hermandad.

Iniciados de la Hermandad

25 co para reclutar

La Hermandad Silenciosa recluta a sus nuevas incorporaciones en los oscuros callejones y cárceles de las ciudades. Son los desdichados y los que no tienen alegría, los más pobres de los pobres, los que siguen con gusto a esta hermandad secreta de asesinos. Bajo la atenta mirada de un maestro se suceden las lecciones en las artes de la Hermandad. A menudo esta prueba sangrienta termina prematuramente en una tumba sin nombre, pero a veces el alumno se convierte en otro maestro.

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

Armas/Armadura: los Iniciados puede equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo para la hermandad.

Matones

20 co para reclutar

En todas las ciudades los hay rufianes, matones y buscapleitos. No pocas veces, la hermandad se sirve de estos hombres. Ya sea para devastar el almacén de un comerciante o incluso para incendiarlo, ellos son los encargados de hacer ese trabajo sucio y lo disfrutan. Sin embargo, un maestro de la Hermandad no se privará de utilizarlos como chivos expiatorios y sacrificios, si esto favorece sus intereses.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	3	3	3	3	1	3	1	5

Armas/Armadura: los Matones puede equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo para la hermandad.

REGLAS ESPECIALES

Bocazas: los matones nunca se convierten en héroes, vuelve a tirar todos los resultados de el *chico tiene talento*.

Equipo especial

Este equipo está disponible para la Hermandad Silenciosa, y ninguna otra banda puede comprarlo. Consulta la sección de Comercio para ver las reglas completas sobre la adquisición de objetos raros.

Dagas largas

10 coronas de oro

Disponibilidad: Rara 6 (solo Hermandad Silenciosa)

Estas dagas están a medio camino entre la daga y la espada, combinando la discreción con la flexibilidad. Incluso son lo suficientemente resistentes como para parar los golpes del enemigo con un bloqueo cruzado.

Rango	Fuerza	Regla Especial
CaC	Usuario	Par, parada

REGLAS ESPECIALES

Par: las dagas largas se utilizan tradicionalmente por parejas, una en cada mano. Un guerrero armado con dagas largas obtiene un ataque adicional por usar dos armas.

Parada: un guerrero armado con dagas largas puede parar los golpes del mismo modo que una miniatura armada con una espada.

No somos simples peones en el tablero de juego de reyes y príncipes. En lugar de gobernar sus reinos, su avaricia y su hambre de poder permiten que nuestras espadas les guíen hacia Morr en la profundidad de la noche. Al final, nosotros -las sombras, las palabras no dichas- somos los que movemos los hilos. Detrás de la próxima esquina, a bordo de tus barcos, en tu taller o en tu castillo, podemos estar al acecho.

Escóndanse, abracen el miedo, ya que la Hermandad ha venido a quitarles todo aquello a lo que aspiran. Al final sólo son marionetas de nuestros hilos, porque el verdadero poder no se obtiene con oro o ejércitos. El verdadero poder es un cuchillo ennegrecido en la oscuridad.

Contactos del bajofondo

Cada héroe de la banda puede tener un contacto del bajofondo. En lugar de buscar objetos raros, el héroe puede utilizar su contacto. Para ello, debe pagar el coste del soborno (si es aplicable) para obtener el beneficio del contacto respectivo.

mercado negro

20+D6 coronas de oro

Disponibilidad: Raro 6, sólo Hermandad Silenciosa

Soborno: D6 coronas de oro

Beneficio: puedes tirar en la tabla de Mercado Negro de la espada de alquiler del Mercader y comprar los bienes encontrados.

perista

30+D6 coronas de oro

Disponibilidad: Raro 6, sólo Hermandad Silenciosa

Soborno: ninguno

Beneficio: el perista puede vender un objeto raro que haya sido almacenado durante la batalla anterior. Esto debe hacerse antes de que los Héroes de cualquier banda busquen objetos raros. Tira un D6 para determinar cuántas monedas de oro obtendría el perista por el objeto.

D6	Coronas de oro
1-3	50% del precio base del ítem
4-5	100% del precio base del ítem
6	150% del precio base del ítem



informante

30+D6 coronas de oro

Disponibilidad: Raro 6, sólo Hermandad Silenciosa

Soborno: 2D6 coronas de oro

Beneficio: con algunos susurros en los oídos adecuados, el informante puede alabar o defenestrar a una sola banda de la campaña. La próxima vez que los héroes de esa banda busquen objetos raros, obtendrán +1 o -1 a todas las tiradas de rareza, dependiendo de los deseos del informante.

espía

30+D6 coronas de oro

Disponibilidad: Raro 7, sólo Hermandad Silenciosa

Soborno: 3D6 coronas de oro

Beneficio: el espía proporciona información vital sobre los enemigos de la Hermandad, lo que les permite adelantarse a sus adversarios. Después de que todas las miniaturas de ambos bandos estén desplegadas en tu próxima partida, puedes reposicionar hasta D3 guerreros (amigos o enemigos) según las restricciones normales de despliegue del escenario.

ladron

25+D6 coronas de oro

Disponibilidad: Raro 5, sólo Hermandad Silenciosa

Soborno: La mitad del precio básico del artículo robado.

Beneficio: un ladrón puede intentar robar un objeto. Elige cualquier objeto, si es un objeto común el Ladrón lo roba con éxito con un 2+ en un D6. Los objetos raros se roban con éxito sacando un resultado mayor que el número de disponibilidad en un 2D6. Cualquier objeto robado puede ser utilizado exactamente de la misma manera que uno que fue comprado. Si el ladrón no consigue robar el objeto, tira un D6. Con un resultado de 1-5 el ladrón es perseguido fuera del puesto comercial y escapa. Con un resultado de 6, el ladrón es atrapado por las autoridades que puedan existir y es colgado.