

Monjes Guerreros De Catai



Las fronteras de la Gran Catai suponen un sinfín de obstáculos para los invasores del mundo conocido. En el norte está el Gran Bastión, una enorme fortaleza amurallada. El oeste está protegido por las Antiguas Tierras de los Gigantes, y las arenas de los Desiertos Malditos en el norte y el oeste, donde se dice que se puede encontrar piedra bruja. En las laderas se construyeron hace mucho tiempo imponentes monasterios por parte de los monjes que vivían en las afueras de Catai.

Posaderos, herreros, mercaderes, pescadores y agricultores han sobrevivido estando próximos a los monjes, buscando la protección que ofrecen los alrededores de los monasterios en estas peligrosas tierras fronterizas. Desde el oeste surgen bandas salvajes de ogros y hombres sin honor. Los jinetes hobgoblin vagan por las estepas del norte y del oeste.

Desde los Páramos al norte llegan las hordas de bárbaros del Caos. En tiempos de lucha, las fronteras son defendidas por la comunidad. La milicia local está formada por los jóvenes más fuertes, que apoyan a los soldados entrenados de la Guardia del Emperador. Un emisario autorizado de Weijin es nombrado por decreto imperial para gobernar cada distrito fronterizo.

Los militares consideran a los monjes guerreros una amenaza para la ley y el orden. Los propios maestros de los

templos sólo cooperan con el emisario porque así lo manda el Emperador. Los oficiales reniegan de la intromisión de los monjes en sus asuntos, pero las acciones heroicas y el dominio de las artes marciales de estos defensores investidos es, en última instancia, lo que mantiene alejadas a las partidas de asalto de hobgoblins, hombres bestia, merodeadores y mutantes.

Reglas especiales

Estrictos: los monjes aplican un estricto régimen de meditación. Su fe se apoya en la noción de que la piel de su cuerpo es una armadura en sí misma. Los monjes dragón y los monjes guerreros nunca llevan ningún tipo de armadura.

Aversión al veneno: el uso de venenos y diversas drogas es una costumbre de los guerreros deshonorosos que se rebajan a tales extremos. Los Monjes del Dragón y los Monjes Guerreros desapruueban esto y no pueden usar nunca ningún tipo de veneno.

Extranjeros: los extranjeros son generalmente considerados como no bienvenidos por los guardias fronterizos de Catai. La banda de los Monjes Guerreros nunca puede contratar a ningún tipo de Espada de Alquiler o Dramatis Personae a menos que se indique específicamente en la Espada de Alquiler/Dramatis Personae.

Elección de guerreros

Una banda de Monjes Guerreros debe incluir un mínimo de tres miniaturas. Tienes 500 coronas de oro que puedes usar para reclutar y equipar tu banda. El número máximo de guerreros en la banda es de 15.

Emisario: Cada banda de Monjes Guerreros debe tener un Emisario - ini más ni menos!

Oficial: Tu banda puede incluir hasta un oficial.

Monjes Dragón: Tu banda puede incluir hasta tres Monjes Dragón.

Soldados: Tu banda puede incluir cualquier número de Soldados.

Monjes Guerreros: Tu banda puede incluir hasta cinco Monjes Guerreros.

Campesinos Furiosos: Tu banda puede incluir hasta cinco Campesinos.



Experiencia inicial

Un **Emisario** comienza con 20 puntos de experiencia.

Un **Oficial** comienza con 12 puntos de experiencia.

Los **Monjes Dragón** comienzan con 15 puntos

de experiencia.

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

Incremento de características

Los **catayanos** son humanos y, por lo tanto, utilizan el perfil máximo para los humanos.

Lista De Equipo De Los Monjes

Las siguientes listas de equipo son utilizadas por los Monjes para escoger su equipo.

EQUIPAMIENTO DE SOLDADOS

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	Gratis/2 co
Lanza	10 co
Espada	10 co
Katana.....	20 co
Espada larga de Catai.....	75 co

Armas de Proyectil

Pistola de duelo.....	30 co (60 co por ristra)
Arcabuz.....	35 co
Arco	10 co
Ballesta	25 co

Armaduras

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

Misceláneos

Capa de seda catayana*.....	40 co
-----------------------------	-------

Caballo* 30 co

**solo Emisario*

EQUIPAMIENTO DE MONJES

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Hacha	5 co
Lanza	10 co
Espada.....	10 co
Bastón de combate.....	15 co
Katana.....	20 co
Nunchakus	20 co

Armas de Proyectil

Gancho arrojadizo.....	10 co
Estrellas ninjas	15 co

Armaduras

Ninguna

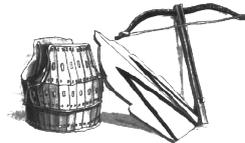


Tabla De Habilidades De Los Monjes

	Combate	Disparo	Académico	Fuerza	Velocidad	Especial
Emisario		✓	✓		✓	✓
Oficial	✓	✓		✓	✓	
Monje Dragón	✓		✓	✓	✓	✓





Equipo especial para los Monjes



Baston de combate

30 coronas de oro

Disponibilidad: Rara 12, solo Monjes Guerreros
Los bastones de combate son armas tradicionales entre las hermandades de monjes guerreros.

Rango	Fuerza	Reglas Especiales
CaC	Usuario	Balanceada, parada, estilo libre

REGLAS ESPECIALES

Balanceada: Una miniatura armada con un bastón de combate obtiene +1 de iniciativa en el combate cuerpo a cuerpo.

Estilo libre: no puede ser combinado con otra arma, escudo, broquel, etc. Sin embargo, se puede combinar con los ataques a mano desnuda de los monjes. Esto significa que el monje sigue obteniendo +1 de ataque.

Nunchakus

20 coronas de oro

Disponibilidad: Rara 7, solo Monjes Guerreros
Formado por barras de madera, unidas entre sí, los nunchakus se mejoran con hierro o acero para ganar más potencia de golpeo.

Rango	Fuerza	Reglas Especiales
CaC	Usuario	Ráfaga, arma a dos manos

REGLAS ESPECIALES

Ráfaga: un guerrero armado con nunchakus obtiene +2 ataques. Esta bonificación sólo se aplica en el primer turno de cada combate cuerpo a cuerpo. Por lo demás, el uso de los

nunchakus cuenta como si se tuvieran dos armas de mano.

Gancho arrojadizo

10 coronas de oro

Disponibilidad: Rara 7, solo Monjes Guerreros
El gancho arrojadizo es una fina cuerda o cadena con un anzuelo de pesca o guadaña lastrada atada a su extremo.

Rango	Fuerza	Reglas Especiales
3"	3	Arma arrojadiza, precisa, causa caída

REGLAS ESPECIALES

Arma arrojadiza: las miniaturas que utilizan un gancho arrojadizo no sufren penalizaciones por el alcance o el movimiento.

Precisa: una miniatura que utilice un gancho arrojadizo está tan bien entrenada en el uso de este arma que puede atacar a miniaturas enemigas que estén en combate cuerpo a cuerpo. Sin embargo, el gancho arrojadizo es inútil cuando el monje está en combate cuerpo a cuerpo.

Causa caída: el guerrero puede declarar que intenta hacer caer a una miniatura enemiga en lugar de causarle daño. El guerrero debe tirar para impactar de forma normal y luego superar una prueba de Fuerza. Si la prueba tiene éxito, la miniatura enemiga cuenta como *derribada*. Aplica un modificador de +1 a la prueba de Fuerza contra miniaturas grandes. Cuando una montura es derribada, el jinete se cae (ver 3 en la tabla de *¡Sooooo, caballo!*).



Habilidades especial para los Monjes



Los Monjes de Catai pueden elegir utilizar la siguiente lista de habilidades en lugar de las listas de habilidades estándar. Ten en cuenta que el Emisario sólo puede elegir la habilidad de *belicista*.

Enfoque de energía

Si lucha desarmado el Héroe puede elegir reducir sus Ataques en -1 y así ganar +1 de Fuerza en el combate cuerpo a cuerpo. El monje puede sacrificar cualquier número de ataques de esta manera.

Velocidad del rayo

El monje puede triplicar su Movimiento mientras corre o carga y puede correr incluso cuando hay miniaturas enemigas a 8".

Salto de fe

El héroe no puede ser interceptado mientras carga. Puede escapar del combate (como se describe en el libro de reglas de Mordheim) saltando sin tener que superar una prueba de Ld y puede declarar una carga al mismo tiempo en el mismo turno.

Escudo humano

Si dos o más miniaturas están en combate cuerpo a cuerpo con el monje, puede optar por agarrar una para usarla como escudo en lugar de atacar. Para ello debe superar una prueba de Iniciativa después de que la primera miniatura haya atacado, y antes de que lo haga la segunda. Si la tirada tiene éxito, el monje agarra a la primera miniatura y la segunda dirige todos sus ataques contra ella. Después de la fase de combate, la miniatura se libera. Si se falla la tirada, el monje y la segunda miniatura atacan normalmente.

Belicista

El Emisario puede hacer una prueba de Ld antes de la batalla. Si la prueba tiene éxito, D3+1 Campesinos Furiosos se unen para la siguiente partida (esto puede superar el número máximo de guerreros). Cada Campesino Furioso de la banda está sujeto a *odio* mientras dure la batalla.



Heroes

1 Emisario

60 co para reclutar

Un delegado oficial del Trono del Dragón es enviado a cada ciudad fronteriza de Weijin. Sus órdenes son asegurarse de que se cumplan los decretos del Emperador.

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

Armas/Armadura: el Emisario puede equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo para los soldados.

REGLAS ESPECIALES

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

Decreto: cuando el Emisario muere, hay que contratar uno nuevo lo antes posible. Hasta que no lo hayas hecho, no se podrán comprar otros guerreros y/o equipo. El nuevo Emisario reclamará entonces el liderazgo de la banda.

0·1 Oficial

40 co para reclutar

El oficial es el miembro de mayor rango de su división, un soldado condecorado enviado como custodio para administrar la ley imperial en todo el distrito.

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

Armas/Armadura: el Oficial puede equiparse con armas elegidas de la lista de equipo para los soldados.

0·3 Monjes Dragon

40 co para reclutar

Son los artistas marciales más hábiles de cada hermandad, que han dominado la Vía del Dragón, un estilo de lucha por el que los monjes catayanos son reconocidos por todos.

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

Armas/Armadura: los Monjes Dragón pueden equiparse con armas elegidas de la lista de equipo para los monjes. Los Monjes Dragón no sufren ninguna penalización por luchar desarmados y reciben +1 de ataque al hacerlo.

REGLAS ESPECIALES

El arte de la muerte silenciosa: en el combate cuerpo a cuerpo, si luchan desarmados, causarán un golpe crítico con una tirada para herir de 5 en lugar de 6. Si el Monje Dragón lleva un bastón de combate, sólo los ataques desarmados causarán un golpe crítico con 5+.

Secuales

Soldados

25 co para reclutar

Compuesta por guerreros entrenados y milicias locales, la guardia fronteriza forma una sólida patrulla para defender las tierras fronterizas de las tribus invasoras y otros peligros.

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

Armas/Armadura: los Soldados pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo para los soldados.

0·5 Monjes Guerreros

35 co para reclutar

Los Monjes Guerreros de Catai son expertos en la lucha sin armas. Los Monjes combinan las tácticas a mano limpia con el entrenamiento con armas especializadas para crear una fuerza de guerreros letales.

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

Armas/Armadura: los Monjes Guerreros pueden equiparse con armas elegidas de la lista de equipo para los monjes. Los Monjes Guerreros no sufren ninguna penalización por luchar desarmados y reciben +1 de ataque al hacerlo.

0·5 Campesinos Furiosos

10 co para reclutar

El Emisario consigue completar sus fuerzas con discursos que incitan a los ciudadanos a tomar las armas. Equipados con horquillas, utensilios de cocina y otras armas improvisadas, esta turba furiosa sigue al Emisario contra los merodeadores que amenazan sus fronteras.

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

Armas/Armadura: un campesino suele ir equipado con una hoz, una antorcha u otra herramienta sencilla. Trátales como si lucharan desarmados pero sin ninguna penalización.

REGLAS ESPECIALES

Gente sencilla: los Campesinos nunca ganan Experiencia.

Turba: un Campesino obtiene +1 Ld por cada otra miniatura campesina aliada en un radio de 3". Debido a su furia no se benefician de la regla del líder.

Ignorados: los Campesinos que están *fuera de combate* no cuentan para el *chequeo de retirada*.

Abatido: cuando un campesino está herido no se tira en la tabla de heridas. La miniatura queda inmediatamente *fuera de combate*.