

El Cirujano

Una visita al médico

El tratamiento médico dista mucho de ser una ciencia exacta en el Viejo Mundo, y la mayoría de la población ha aprendido a temer una visita al médico local. Los

pacientes de un médico del Viejo Mundo se enfrentan a hemorragias, amputaciones, intervenciones quirúrgicas sin anestesia (un par de tragos de una

botella de whisky si tienen suerte!) y otras cosas peores en el transcurso de su tratamiento. Sin embargo, sorprendentemente, a veces salen de estos procedimientos con un mejor estado de salud. Puede que la medicina no sea agradable, pero a veces es eficaz... y a menudo es la única alternativa a la muerte o a vivir como un inválido.

Sin embargo, si la práctica médica es poco atractiva en los gremios profesionales de las ciudades del Viejo Mundo, es espantosa en las destartaladas carnicerías que son los consultorios de los míseros asentamientos que rodean Mordheim. Ningún profesional respetable ejercería en un lugar así, por lo que la tarea de curar a los heridos suele ser desempeñada por buscavidas, fugitivos de la justicia y embaucadores que buscan sacar unas monedas de la desgracia ajena. En los campamentos que rodean la Ciudad de los Condenados, buscar un médico siempre se considera una apuesta desesperada.

Las tablas medicas

A lo largo de la carrera de una banda, es bastante probable que los héroes sufran heridas que les dejen, en mayor o menor medida, con habilidades disminuidas. Si lo deseas, puedes enviar a un héroe a un médico en lugar de hacerle buscar un objeto raro durante la fase de reclutamiento de Nuevos Guerreros (comercio) de la secuencia posterior a la batalla. Incluso las miniaturas que quedaron fuera de combate en la última batalla pueden acudir a un médico (es muy posible que lo necesiten urgentemente!).

Sólo se puede intentar recibir tratamiento para una herida a la vez, y sólo se puede hacer un intento de tratamiento por héroe durante cada secuencia post batalla. El coste del tratamiento es de 20 coronas de oro por intento (un intento = una tirada en la tabla), y este dinero debe pagarse antes de tirar en ella. ¡Los médicos de Mordheim exigen el pago por adelantado, mientras el paciente aún puede hacerlo!

No se pueden tratar las siguientes heridas: *Herida en el Pecho, Tuerto y Vieja Herida de Guerra*. Son daños permanentes que la miniatura afectada se llevará a la tumba.

Las siguientes heridas usan la tabla de Cirugía de Extremidades: *Herida en la Pierna, Pierna Aplastada y Herida en la Mano*.



Las artes secretas y los métodos científicos del apotecario revelados
Por el Dr. Daniel Carlson, de la Universidad de Nuln.

Las siguientes heridas usan la tabla de Cirugía Cerebral: *Locura y Nervios Dañados*.

Obsérvese que, aunque la descripción de las tablas presupone una banda "humana típica" (es decir, mercenarios, cazadores de brujas, etc.), todas las bandas tienen acceso a algún tipo de atención médica y pueden utilizar las tablas anteriores. Los Poseídos, los No Muertos y los Skaven, por ejemplo, tienen sus propios cómplices en las cuarenta ciudades que rodean Mordheim, en forma de embaucadores y cultistas, incluyendo una serie de cirujanos de mala reputación.

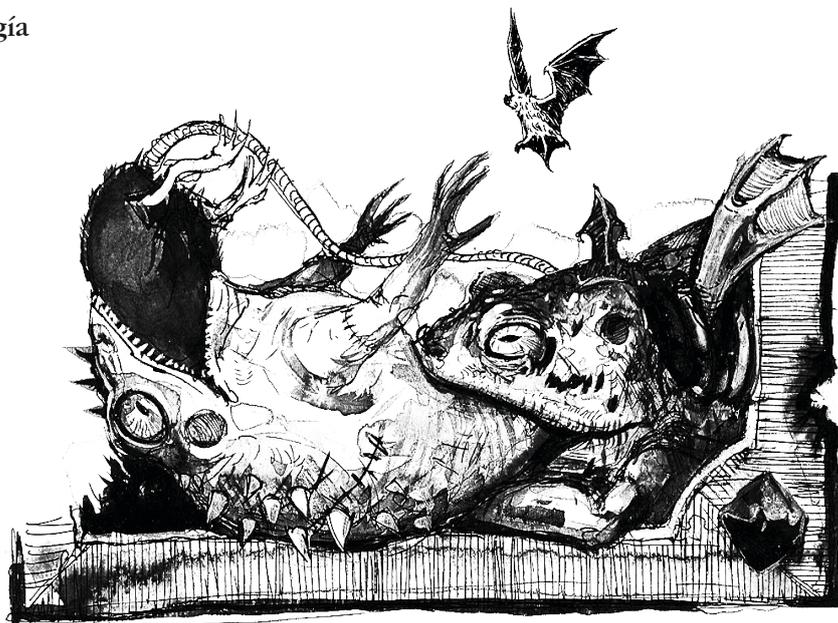


Tabla de cirujías de extremidades

(tira 2D6)

La cirugía de un miembro lesionado suele ser un asunto sencillo y brutal.

2-3 **"QUE ALGUIEN TRAIGA UN SACERDOTE ..."**

El desafortunado paciente ha muerto debido a una pérdida excesiva de sangre. El héroe ha muerto y debe ser borrado del registro de la banda, pero se conserva su equipo.

4-5 **"ESTO HAY QUE SACARLO"**

El cirujano ha sentido la necesidad de amputar, posiblemente para "evitar la putrefacción". Si se estaba tratando una pierna, la miniatura ve reducido su *movimiento* a la mitad (redondeando hacia arriba); si se estaba tratando una mano, la miniatura sólo podrá usar un arma de una mano a partir de ahora.

6 **"LO SIENTO MUCHACHO, HICE LO MEJOR QUE PUDE"**

La cirugía fue infructuosa, y la miniatura debe perderse la próxima batalla mientras se recupera.

7-8 **"NO HUBO SUERTE"**

La cirugía no tuvo éxito.

9-10 **"NO TE PREOCUPES POR ESO"**

¡La cirugía fue un éxito! La miniatura puede eliminar la herida y los efectos adversos de su perfil. Sin embargo, deberá perderse la próxima batalla mientras se recupera.

11-12 **"¡ALABADA SEA SALLAYA"**

¡La cirugía fue un éxito total! La miniatura puede eliminar la herida y sus efectos adversos de su perfil.



'Recuerda, muchacho: la mayoría de los hombres que atraviesan las puertas de Mordheim regresan locos, mutilados o directamente no regresan. Atravesar estas puertas no es diferente.

-- Capitán mercenario a un joven sangre, fuera de la casa de un cirujano.



Tabla de cirujías mentales

(tira 2D6)

El tratamiento de las dolencias de la mente y del sistema nervioso abarca una variedad de métodos, desde preparados alquímicos y herbales hasta la apertura física del cráneo y la manipulación de su contenido.

2-3

“QUE ALGUIEN TRAIGA UN SACERDOTE ...”

El médico ha sido un poco entusiasta con la cirugía. El héroe ha muerto y debe ser borrado del registro de la banda, pero se conserva su equipo.

7-8

“LO SIENTO MUCHACHO, HICE LO MEJOR QUE PUDE”

La cirugía no ha tenido éxito, y la miniatura debe perderse la próxima batalla mientras se recupera.

4-5

“ERM... ESO NO ESTÁ BIEN”

La cirugía no sólo no ha ayudado a la miniatura, isino que ha empeorado su estado!. La miniatura está ahora sujeta a *estupidez*. Si estaba siendo tratada por *estupidez*, no hay ningún cambio en su estado (excepto, quizás, un poco más de babeo de lo habitual).

9-10

“DESCANSA UN POCO Y ESTARÁS BIEN”

¡La cirugía ha tenido éxito! El guerrero puede eliminar la herida y sus efectos adversos de su perfil. Sin embargo, deberá perderse la siguiente batalla mientras se recupera.

6

“ESTE ESTÁ UN POCO DESQUICIADO”

La cirugía ha fracasado, y la miniatura sale de él como una especie de loco de atar. La *iniciativa* de la miniatura sufre una penalización de -1 (hasta un mínimo de 1). Ahora es tan inquietante de contemplar que provoca *miedo*.

11-12

“¡ALABADA SEA SALLAYA”

¡La cirugía fue un éxito total! La miniatura puede eliminar la herida y sus efectos adversos de su perfil.