Doctor Doppler y Mr. Genag

"¡Debes quedarte quieto si no quieres que sea peor para ti! Estoy seguro que podrás aguantarlo sin problemas, sin dudas eres más fuerte que los anteriores y no tienes la mirada de un hombre que decepciona. Cuando te trajeron admito que desconfié un poco de tus compañeros, pero después de un examen un poco más profundo me doy cuenta que tienes todo lo que hace falta. Pondré esto por aquí ...

¿Sabes? Creo que deberías ser agradecido. Eres muy afortunado, no es fácil encontrar doctores en esta ciudad, aunque debo admitir que sobran pacientes ¡Cualquier sanador sin escrúpulos podría hacer una fortuna aprovechándose de ellos! Pero, de nuevo, tú eres un hombre con suerte. Tengo un gran interés por ver como se desarrolla todo bajo este nuevo tratamiento. Déjame ajustarlo un poco más, eso no debería quedar colgando al descubierto ... ¡Eso es! ¡Perfecto! Ahora debería inyectar esto en alguna parte que todavía no esté ... comprometida ...

Es importante que entiendas lo que estamos haciendo aquí. Esta ciudad nos ha demostrado que somos frágiles. Nuestros huesos y músculos son bastante inútiles cuando se enfrentan al acero, pero quédate tranquilo y deja de moverte, pronto cambiaremos eso. ¡Silencio! Si sigues gritando no podré sostener todo lo que salga de tu barriga, y el tratamiento recién está empezando. En breve deberías empezar a sentir algún cambio, tal vez alguna leve inflamación ... Sabrás entender que no puedo usar anestesia contigo, es demasiado cara y al pagarles a tus compañeros me he quedado con unas pocas monedas, pero no te preocupes, he comprobado gracias a otros pacientes que cuando el dolor llega a su punto más alto ya nada puede empeorar. Ahora ... ¿Dónde dejé las pinzas? ¡Oh espera, creo que las veo! ¡Parece que las deje al lado de tu estómago! Habrá que abrirte de nuevo . .. Trata de no gritar esta vez .. . "

Últimas palabras escuchadas por Ludolf Schulte

El Doctor Doppler, maestro alquimista, siempre sono con poder develar los grandes misterios de la naturaleza humana, así como erradicar sus imperfecciones e incluso mejorar sus virtudes. Sus investigaciones cada vez más exhaustivas se vieron detenidas cuando el meteorito de dos colas sacudió la ciudad. Oculto en su laboratorio, la gran catástrofe no le hizo daño, aunque si destruyó gran parte de sus avances. A pesar de la devastación, un nuevo elemento apareció para sus estudios, la piedra bruja. Maravillado por este nuevo componente Doppler no tardó en experimentar con él. En cuestión de días creyó haber creado una nueva pócima que potenciaría su cuerpo y eliminaría todo rastro de imperfección. Al beberla, un fuerte dolor lo aturdió y tanto su mente como su cuerpo empezaron a deformarse en formas grotescas y horrendas. Al verse en uno de los espejos del laboratorio no pudo reconocerse a si mismo, sintiendo incluso que su repulsivo reflejo le susurraba oscuras palabras desde lo más profundo de su ser, haciéndose llamar a sí mismo Mr. Genag. Obsesionados por conseguir nuevos resultados, el Dr. Doppler y Mr. Genag están más que dispuestos a poner su nueva fuerza e inteligencia a disposición de cualquier mercenario que le provea nuevos sujetos para probar sus fórmulas.

Tasa de reclutamiento: 90 coronas de oro. Para mantener los servicios del Dr. Doppler/ Mr. Genag puedes optar por pagar 35 coronas de oro como tarifa de mantenimiento o brindarle un sujeto para sus experimentos (que es muy posible que no sobreviva al proceso). Este sujeto puede ser parte de tu banda o un enemigo capturado siempre y cuando no sea Muerto Viviente, poseído o mutante. Tira un dado, con un resultado menor a 6 la unidad muere. Con un 6 gana 1 punto de Fuerza de manera permanente. Si la unidad pertenecía a un grupo de secuaces sepárala en un nuevo grupo y si era un enemigo capturado, éste puede volver con su banda de manera gratuita.

Puede ser contratado: cualquier banda excepto los Skavens y las Hermanas de Sigmar pueden contratar al Dr. Doppler/Mr. Genag.

Valor: el Dr. Doppler/ Mr. Genag incrementa el valor de banda en +70 puntos.

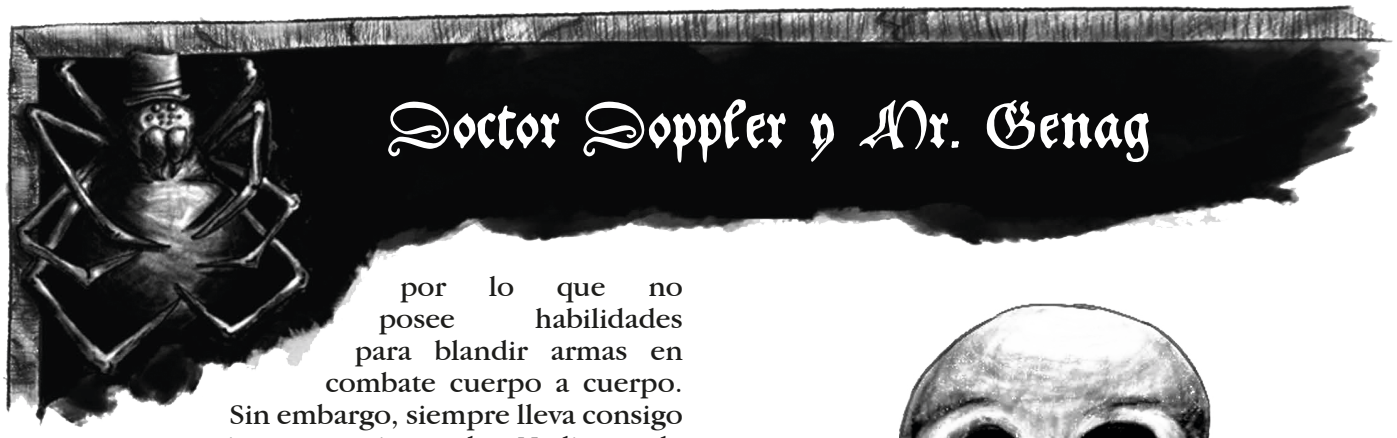
Al comienzo de cada uno de tus turnos, debes arrojar un dado, con un resultado de 5+, el Dr. Doppler se transformará en Mr. Genag, una versión monstruosa de él mismo.

Una vez transformado en Mr. Genag debes arrojar un dado al comienzo de cada uno de tus turnos. Con un resultado de 1-2, Mr. Genag vuelve a transformarse en el Dr. Doppler.

Las heridas sufridas no se recuperan con la transformación.

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

Armas/armadura: el Dr. Doppler es un académico,



Doctor Doppler y Mr. Genag

por lo que no posee habilidades para blandir armas en combate cuerpo a cuerpo. Sin embargo, siempre lleva consigo pociones experimentales. Nadie puede saber a ciencia cierta qué sucederá cuando las lance a sus enemigos.

El Dr. Doppler puede lanzar hasta 3 de estas pociones por partida, que tendrán efectos aleatorios sobre una miniatura enemiga. Si logras impactar sobre un objetivo, tira un dado para determinar que sucede:

1: El vial de la poción no estalla, dándole la oportunidad al objetivo de sujetar la poción. Si supera una prueba de iniciativa súmala a su inventario pudiendo usarla con normalidad, durando hasta el final de la partida.

2: La poción no tiene ningún efecto.

3-4-5: La poción explota generando llamas que consumen al objetivo. Inflige 2 impactos de Fuerza 3 sobre el enemigo objetivo y 1 impacto de Fuerza 3 sobre todas las miniaturas a 5 cm o menos de él.

6: La poción tiene efectos terribles sobre su víctima, deformándola y mutándola de maneras inimaginables. Durante el resto de la partida sus atributos de Fuerza, Resistencia e Iniciativa se ven disminuidos en 2 puntos (hasta un mínimo de 1).

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
Sr. Genag	5	4	2	5	4	3	5	2	7

Armas/ Armadura: Mr. Genag no usa armas ni armaduras y no sufre ninguna penalización por ello.

HABILIDADES
Mr. Genag tiene las siguientes habilidades *Carrera, Salto, Escalar superficies verticales, Maestro en Combate*.

REGLAS ESPECIALES
Gran contextura física: posee una armadura natural de +5 frente a cualquier tipo de ataque.

Miedo: su apariencia es totalmente desagradable, nauseabunda e impactante y por tanto, causa miedo.

Malvado: Mr. Genag es especialmente vil y puede decidir atacar miniaturas que se encuentren boca arriba y boca abajo incluso si se encuentra en combate con más guerreros.

Odio: Mr. Genag es una bestia, pero una bestia de ciencia, por lo que odia a todos los lanzadores de hechizos y a cualquier miniatura que utilice plegarias de Sigmar.

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

Santiago Guillen - Profesor de Dibujo

Ignacio Villalobo - Traducción al ingles

Nuestro grupo de Mordheim, la locura y
la condenación nunca fueron tan divertidas.