

MORDHEIM

Los Caballeros de la Mesa de la Cocina

Banda de Halflings
por Tom Sambles

Halflings en Mordheim

Aunque es muy poco frecuente, los Halflings se agrupan en bandas y marchan hacia Mordheim. Con sueños de montañas de bollos helados y ríos de bebida gaseosa, entran sin miedo por las puertas de Mordheim en busca de oro, piedra bruja y cocinas abandonadas que saquear.

La leyenda de los Caballeros de la Mesa de la Cocina

Lord Charlie Gutbuckett es famoso en la Asamblea por ser extremadamente rico y consentido, pero también por ser excepcional con el arco (lo cual es notorio teniendo en cuenta sus constantes fanfarronadas). La única vez que ha sido derrotado en un duelo de arquería fue por su padre, tras una disputa por una magdalena de arándanos. Totalmente avergonzado por este suceso, Charlie formó una banda de Halflings tan excéntricos como él y se dirigió a Mordheim, con las últimas palabras de su padre resonando aún en su cabeza: "Tráenos unas magdalenas de chocolate, hijo". Su banda se llamó "Los Caballeros de la Mesa de la Cocina" e incluso su hermano Archie se unió a

la aventura. Fue una pena para el resto de la familia, ya que la receta de Archie para las tartas de fresa era insuperable.

Reglas especiales

Los Halflings son muy débiles y frágiles e incluso el más ligero de los golpes tiende a dejarlos sin sentido. Cuando tires para herir a un Halfling, considera una tirada de 2 como "aturdido".

Elección de guerreros

Una banda de Halflings debe incluir un mínimo de tres miniaturas. Dispones de 500 coronas de oro para adquirir los miembros y el equipo de tu banda. El número máximo de guerreros permitido en una banda es de 20.

Anciano de la Asamblea: cada banda Halfling debe incluir un Anciano de la Asamblea, ini más ni menos!

Cocinero Halfling: tu banda solo puede incluir un Cocinero Halfling.

Rateros Halfling: tu banda puede incluir un máximo de tres Rateros.

Exploradores: tu banda puede incluir un máximo de cinco Exploradores.

Guerreros: tu banda puede incluir cualquier número de Guerreros.

Experiencia inicial

Un **Anciano de la Asamblea** empieza con 20 puntos de experiencia.

Un **Cocinero Halfling** empieza con 8 puntos de experiencia.

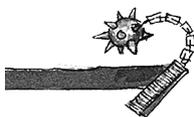
Un **Ratero Halfling** empieza con 0 puntos de experiencia.



Banda de Halflings creada por Chris Coles



Heroes



1 Anciano de la Asamblea

55 co para reclutar

Un Anciano de la Asamblea es el Halfling más valiente, más duro y, obviamente, más gordo de la banda. La corpulencia es tan respetada por los Halfling como la habilidad con el arco, su arma predilecta.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	3	5	2	2	1	6	1	9

Armas/Armadura: un Anciano de la Asamblea puede equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de los Halflings. Además, puede ir armado con una Pistola, generalmente una vieja reliquia familiar, por 15 co.

REGLAS ESPECIALES

Jefe: cualquier guerrero que se encuentre a 6" o menos del Anciano de la Asamblea puede utilizar su atributo de Liderazgo cuando deba efectuar un chequeo de liderazgo.



Ratero Halfling

0.2 Rateros Halfling

25 co para reclutar

Las bandas suelen emplear a los Rateros Halfling para colarse en los campamentos enemigos y robar cualquier alijo al que puedan echar mano.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	3	4	2	2	1	5	1	9

Armas/Armadura: un Ratero Halfling puede equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de los Halflings.

REGLAS ESPECIALES

Sigiloso: quien dispare a un Ratero Halfling tiene un penizador de -1 a impactar, que se suma a cualquier otro modificador existente.



0.1 Cocinero Halfling

35 co para reclutar

Cualquier Anciano de la Asamblea sabio convencerá a un Cocinero Halfling para que se una a su banda de guerra. Cuanto mejor luchen los Halflings, más comida les cocinará el chef.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	3	4	3	2	1	5	1	9

Armas/Armadura: un Cocinero Halfling puede equiparse con utensilios elegidos de la lista de equipo de los Cocineros Halfling.

REGLAS ESPECIALES

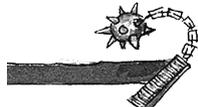
Cocina inspiradora: cualquier guerrero que se encuentre a 6" o menos del Cocinero Halfling puede volver a lanzar cualquier tirada fallida para impactar en combate (solo una vez por turno).



Cocinero Halfling



Secuaces



Guerreros

15 co para reclutar

Los Halflings no son los mejores guerreros, pero son extremadamente bravos y unos excelentes arqueros.

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

Armas/Armadura: un Guerrero puede equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de los Halflings.



Guerrero Halfling

Exploradores

35 co para reclutar

Los Halflings entrenan algunos de los mejores exploradores del Viejo Mundo, rivalizando en nivel con los mas experimentados Elfos Silvanos.

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



Banda de Halflings creada por Chris Coles

Armas/Armadura: un Explorador Halfling puede equiparse con utensilios elegidos de la lista de equipo de los Halflings.

REGLAS ESPECIALES

Vista aguda: los Exploradores Halflings pueden descubrir enemigos escondidas al doble de su valor de Iniciativa en pulgadas.

Nuevas Armas y Armaduras

Cuchillo de cocina

El cuchillo de cocina no se usa solamente para cortar vegetales, en las grandes y expertas manos del Cocinero Halfling puede ser un arma mortal para sus enemigos.

Rango	Fuerza	Reglas Especiales
CaC	Usuario	-1 a la salvación por armadura

Cucharón

Un cucharón no es muy bueno para matar a tus enemigos, pero si se apunta correctamente, un golpe en los nudillos puede reducir seriamente incluso la capacidad de lucha de la mejor miniatura.

Rango	Fuerza	Reglas Especiales
CaC	-1	Sin salvación, romper nudillos

Romper nudillos: si un Cocinero Halfling consigue golpear a un enemigo en combate cuerpo a cuerpo (¡una proeza en sí misma!) y obtiene un 6 al hacerlo, habrá golpeado a su enemigo en los nudillos y le habrá obligado a soltar su arma.

Sin salvación: un Cocinero Halfling sabe exactamente dónde apuntar. Los cascos y las pecheras sirven de poco contra un cucharón golpeado en las manos. Las únicas tiradas de salvación permitidas son las de escudo o habilidades.

Cuchilla

La cuchilla es uno de los mejores utensilios de cocina, es bastante ligera y puede cortar como un hacha.

Rango	Fuerza	Reglas Especiales
CaC	Usuario	-1 a la salvación por armadura

Palo de Amasar

Aunque otras bandas se burlan de tus rodillos y ablandadores, son totalmente capaces de aplastar un cráneo o dejar inconsciente a un oponente.

Rango	Fuerza	Reglas Especiales
CaC	Usuario	Aturdido con 2-4

Casco de olla

Cualquier maestro cocinero que se precie se quitará su ridículo gorro blanco y se pondrá una olla aún más ridícula para protegerse cuando se avecine un

combate. Puede parecer increíblemente estúpido, pero a menudo resulta en una cabeza de Halfling intacta después de la batalla.

REGLAS ESPECIALES

Un Maestro Cocinero equipado con un Casco de Olla tiene una salvación especial de 5+ contra el *aturdimiento*. Esta salvación nunca se modifica.

Un joven de la Asamblea

Tom es un joven peludo de Cobbam, Surrey, y ha sido un ávido seguidor de Mordheim desde que apareció por primera vez en la White Dwarf, ¡hace tantos años! Partidario incondicional de los tan denostados bajitos de Warhammer, Tom decidió que ya era hora de que alguien creara unas reglas para la banda de Halflings. Tom también ha hecho algunos edificios siguiendo la guía de miniaturas de WD 185 para que vivan sus petisos.

Tabla de Habilidades de los Halflings

	Combate	Disparo	Académico	Fuerza	Velocidad
Anciano	✓	✓	✓		✓
Cocinero	✓	✓		✓	✓
Ratero		✓	✓		✓



Lista de Equipo de los Halflings

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

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	Gratis/2 co
Espada	10 co
Lanza	10 co
Bastón	3 co

Armas de Proyectoil

Arco	15 co
Arco corto.....	10 co
Honda.....	2 co

Armaduras

Armadura ligera.....	20 co
Escudo.....	5 co
Casco de olla.....	8 co

EQUIPAMIENTO DE COCINEROS

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Cuchillo de cocina	2 co
Cucharón.....	3 co
Cuchilla	2 co
Palo de amasar	3 co