

Las tierras del sur de Estalia suelen engendrar hombres intrépidos y aventureros, e Íñigo Tío es uno de ellos. Nacido en un hogar pobre, se unió a la tripulación del barco llamado "Las Fauces" para ver mundo y encontrar sus riquezas. Tras unos años de navegación, los tiempos se volvieron difíciles para la tripulación del Fauces, y pensaron que sería más sencillo arrebatarse las riquezas a quienes ya las tenían, que intentar encontrarlas. La tripulación recién convertida en pirata asaltó y saqueó pueblos costeros y barcos mercantes por todas las costas del océano. Tanto, de hecho, que se ha impuesto una recompensa por sus cabezas. En un momento, quienes les perseguían tendieron una emboscada a Las Fauces y diezmaron a su tripulación. Durante la emboscada, Íñigo perdió una pierna debido al apetito voraz de un mercenario ogro. Después de eso, Íñigo se convirtió en mercenario y se hizo un nombre, sobre todo por su enorme ego y sus manos rápidas (y sorprendentemente, sus aún más rápidas piernas, cuando las cosas se complican). Son momentos desesperados, y las estrechas calles de Mordheim parecen un lugar tan bueno como cualquier otro para sacarle algo de dinero a los líderes que son lo bastante tontos como para contratar al "Patadura".

## **Íñigo "Patadura" Tío**

**Tasa de reclutamiento:** 50 coronas de oro; +25 coronas de oro de coste de mantenimiento.

**Puede ser contratado:** cualquier banda excepto Skaven, No Muertos, Poseídos y Ogros pueden contratar a Íñigo. También se negará a trabajar con cualquier ogro.

**Valor:** Íñigo aumenta la puntuación de la banda en +40 puntos.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
Íñigo	4	3	4	4	3	2	4	1	7

**Armas / Armadura:** Íñigo va armado con un alfanje (cuenta como espada), 3 pistolas y armadura ligera.

### **HABILIDADES**

Íñigo tiene las siguientes habilidades: Esquivar, Ojos de águila, Pistolero, Tirador de truco

### **REGLAS ESPECIALES**

**Triple tiro:** puede que Íñigo sólo tenga una pierna buena, pero sus manos siguen siendo tan ágiles como siempre. Puede hacer uso de sus tres pistolas, y así puede disparar dos pistolas en un turno (según la habilidad Pistolero) pero puede disparar el siguiente turno con la tercera mientras recarga las dos primeras (lo que le convierte en una amenaza constante si tiene objetivos a los que disparar).

**Bravuconería altanera:** el ego de Íñigo está algo (léase "muy") inflado, y con cada "golpe" satisfactorio de un disparo no hace más que crecer. Cada vez que acierta con sus pistolas, Íñigo recibe +1 a su HP (hasta un máximo de 6). Sin embargo, si falla un disparo o se atascan sus armas (como por la regla "¡Ah hombre, no de nuevo!" más abajo) su HP vuelve a su valor original, ya que su actitud altanera desaparece. Ten en cuenta que puede aumentar su HP de nuevo después de impactos exitosos, pero la perderá de nuevo si falla un disparo o se atascan sus armas.

**¡Ah hombre, no de nuevo!** la pata de palo de Íñigo es una bendición maldita, que le permite caminar, aunque no con tanta firmeza como antes. Al principio de cada turno, tira un dado. Con un resultado de 2-6, no pasa nada. Con un resultado de 1, la pata de palo de Íñigo se atasca y no puede moverse hasta que libere su rudimentario apéndice. Mientras está atascado, puede disparar o luchar normalmente, pero permanece inmovilizado, sin poder moverse. Si quiere liberarse, debe gastar

un turno en hacerlo y no puede luchar ni disparar durante el mismo (ya que toda su concentración está en liberarse). Mientras Íñigo intenta liberarse, si un enemigo quiere hacer blanco sobre él, debe superar un chequeo de Liderazgo (como para superar la lástima por la patética súplica de Íñigo de no golpearle). De lo contrario, el enemigo debe hacer blanco sobre otra miniatura si es posible. Los No Muertos y los animales no necesitan hacer esta prueba, ya que sienten poca piedad por el estado de Íñigo.

**Sin embargo, es una bendición:** la pata de palo de Íñigo a veces tiende a comerse algunos golpes enemigos. Cada vez que Íñigo reciba una herida, tira un dado. Con un resultado de 6, la herida queda anulada (ten en cuenta que esta salvación de 6+ no puede modificarse y tiene lugar después de las salvaciones de armadura normales). Si la pata de palo evita una herida durante el momento en el que Íñigo está atascado, le libera automáticamente (el golpe ha sido lo suficientemente fuerte como para que la pata se despegue). Íñigo también se libera si es derribado o aturdido durante el atasco de su pierna.

**Reluciente codicia:** Íñigo, como cualquier pirata, siempre está a la búsqueda de una forma de obtener ganancias fáciles. También le gusta estar en el bando ganador. Cuando una banda en la que está Íñigo pierde, puede plantearse unirse al bando contrario. El jugador ganador puede optar por intentar sobornarle. En este caso, si el jugador perdedor quiere mantener a Íñigo en su banda, tiene que decirlo; de lo contrario, el jugador ganador simplemente paga el coste de mantenimiento de Íñigo y éste se une a él. Si ambos jugadores quieren a Íñigo, pueden entrar en una especie de concurso de "sobornos". Ambos jugadores escriben una cantidad de coronas de oro (mínimo 25) para atraer a Íñigo a su servicio, sin revelar la cantidad al otro jugador. Entonces se revela al mismo tiempo e Íñigo se une al jugador que ofrece más (el jugador que ofrece menos dinero no necesita pagar). Pero si ambos jugadores ofrecen exactamente la misma cantidad de oro, el astuto pirata los engaña, acepta ambos sobornos y se marcha. Se le puede volver a encontrar luego de 1D3 partidas, seguramente después de haber engañado a alguna otra banda de desgraciados.





