

Jinetes Imperiales

Cuando los rumores del descubrimiento de la Corona Némesis se extendieron por toda la tierra, las distintas provincias del Imperio enviaron bandas de veloces jinetes a explorar el Gran Bosque.

Su objetivo no es enfrentarse al enemigo en un choque frontal. En su lugar, su función consiste en ser sigilosos. Superar al enemigo para dejarle con las manos vacías mientras ellos galopan a la distancia con el botín.

Espadas de alquiler: los Jinetes Imperiales sólo pueden ir acompañados de Espadas de Alquiler montadas. Esto incluye al Aventurero del Libro de Reglas de Mordheim y al Guardia de Caminos del suplemento Imperio en Llamas. El Salteador de Caminos se mantiene a una distancia segura de cualquier representante oficial del Imperio, por lo que no puede ser contratado.

Elección de guerreros

Una banda de Jinetes Imperiales debe incluir

un mínimo de tres miniaturas. Dispones de 500 coronas de oro para reclutar tu banda inicial. El número máximo de guerreros en la banda no puede superar los 12.

Caballero: cada banda de guerreros debe tener un caballero: ini más ni menos!

Jinetes: tu banda puede incluir hasta 2 Outriders.

Exploradores: tu banda puede incluir hasta 2 Exploradores.

Cazadores: tu banda puede incluir hasta 5 Cazadores.

Húsares: tu banda puede incluir hasta 5 Húsares.

Grooms: tu banda puede incluir hasta 2 Grooms.

Experiencia inicial

El **Caballero** comienza con 20 puntos de experiencia.

Los **Jinetes** comienzan con 8 puntos de experiencia.

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

Todos los **secuaces** comienzan con 0 puntos de experiencia.

Tabla de Habilidades de los Jinetes Imperiales

	Combate	Disparo	Académico	Fuerza	Velocidad	Especial
Caballero	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Jinete	✓	✓		✓		✓
Explorador	✓	✓			✓	✓

Lista de Equipo de los Jinetes Imperiales

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

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	Gratis/2 co
Martillo	3 co
Hacha	5 co
Espada	10 co
Mangual	15 co
Lanza	10 co
Lanza de Caballería	40 co

Armas de Projectiles de los Jinetes

Pistola	15 co
Arcabuz	35 co
Trabuco	30 co
Rifle de caza de Hochland	200 co

Armaduras

Barda	80 co
Rodela	5 co
Armadura de Gromril	150 co
Armadura pesada	50 co
Casco	10 co
Armadura de Ithilmar	90 co
Armadura ligera	20 co
Escudo	5 co

Armas de Projectiles de los Exploradores

Cuchillos arrojados	15 co
---------------------------	-------



1 Caballero

85 co para reclutar

Los caballeros que muestran un mayor potencial suelen ser elegidos para liderar pequeñas bandas en misiones por territorios peligrosos con el fin de demostrar su valía.

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

Armas/Armadura: el Caballero puede equiparse con armas cuerpo a cuerpo y armaduras elegidas de la lista de equipo de los jinetes imperiales. El Caballero viene con un Caballo. Este puede ser mejorado a un Caballo de Guerra por un adicional de +40 gc.

REGLAS ESPECIALES

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

Montar: el Caballero tiene la habilidad de *Montar* como se detalla en el artículo de Sillas de Montar Calientes.

0:2 Jinetes

65 co para reclutar

Por lo general, los hijos de la nobleza, los "Outriders" suelen ser jóvenes seguros de sí mismos y confiados en lo que hacen. Ansiosos por ganarse sus espuelas, no dudan en apuntarse a misiones peligrosas que requieren velocidad, sigilo y valentía.

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

Armas/Armadura: los Jinetes pueden equiparse con armas cuerpo a cuerpo y armaduras elegidas de la lista de equipo de los jinetes imperiales. Pueden equiparse con armas de proyectiles de la lista de armas de proyectiles de los jinetes. Los Jinetes vienen con un Caballo que puede ser mejorado a un Caballo de Guerra por un adicional de +40 gc.

REGLAS ESPECIALES

Montar: los Jinetes tienen la habilidad de *Montar* como se detalla en el artículo de Sillas de Montar Calientes.

0:2 Exploradores

45 co para reclutar

Acostumbrados a recorrer largas distancias a caballo, los mensajeros del Imperio son una opción obvia para incluir en las incursiones a las tierras más salvajes. Menos experimentados en la lucha, tendrán que aprender rápidamente o correrán el riesgo de quedarse en el camino.

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

Armas/Armadura: los exploradores pueden equiparse con armas cuerpo a cuerpo y armaduras elegidas de la lista de equipo de los jinetes imperiales. Pueden equiparse con armas de proyectiles de la lista de armas de proyectiles de los exploradores. Los Exploradores vienen con Caballo.

REGLAS ESPECIALES

Montar: los Exploradores tienen la habilidad de *Montar* como se detalla en el artículo de Sillas de Montar Calientes.



0:5 Cazador

55 co para reclutar

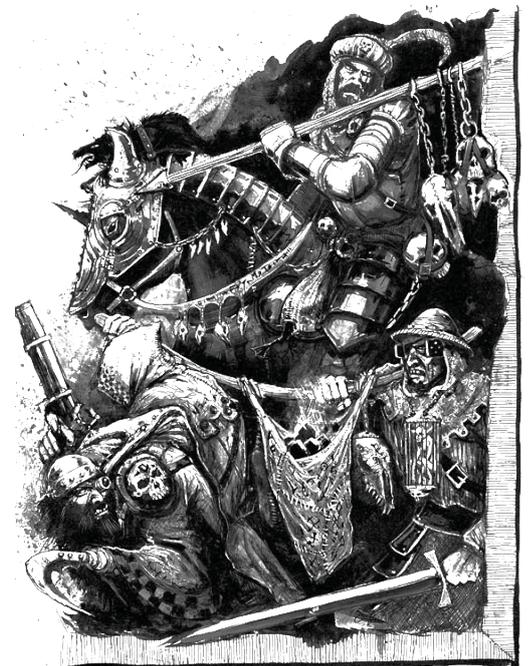
Hábiles en el disparo de diversas armas de pólvora negra desde la montura, estos hombres están considerados como las jóvenes promesas del Imperio. Los cazadores proporcionan una cobertura de proyectiles vital para la banda.

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

Armas/Armadura: los Cazadores pueden equiparse con armas cuerpo a cuerpo y armaduras elegidas de la lista de equipo de los jinetes imperiales. Pueden equiparse con armas de proyectiles de la lista de armas de proyectiles de los jinetes. Los cazadores vienen con caballo.

REGLAS ESPECIALES

Montar: los Cazadores tienen la habilidad de *Montar* como se detalla en el artículo de Sillas de Montar Calientes.



0·5 Husares

60 co para reclutar

Seleccionados por sus habilidades de combate, estos guerreros veteranos dan un fuerte golpe cuando los Jinetes cargan.

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

Armas/Armadura: los Húsares pueden equiparse con armas de cuerpo a cuerpo y armaduras elegidas de la lista de equipo de los jinetes imperiales. Los Húsares vienen con un Caballo. Este puede ser mejorado a un Caballo de Guerra por un adicional de +40 gc.

REGLAS ESPECIALES

Montar: los Húsares tienen la habilidad de *Montar* como se detalla en el artículo de Sillas de Montar Calientes.

Arrollar: los Húsares tienen la habilidad de *Arrollar* como se detalla en el artículo de Sillas de Montar Calientes.

0·2 Mozos de Cuadra

50 co para reclutar

Aunque no son expertos en los caminos de la guerra, estos jóvenes tienen empatía con los corceles. Los Mozos de Cuadra tienen un papel fundamental en su fiesta.

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

Armas/Armadura: los mozos de cuadra pueden equiparse con armas cuerpo a cuerpo, armas de proyectiles y armaduras elegidas de la lista de equipo de los jinetes imperiales. Pueden equiparse con armas de proyectiles de la lista de armas de proyectiles de los exploradores. Los mozos de cuadra vienen con un Caballo.

REGLAS ESPECIALES

Montar: los Mozos de Cuadra tienen la habilidad de *Montar* como se detalla en el artículo de Sillas de Montar Calientes.

Adiestrador de caballos: los Mozos de Cuadra tienen la habilidad de *adiestrador de animales* como se detalla en el artículo de Sillas de Montar Calientes.



Otras reglas de monta



Las reglas para los guerreros a caballo se pueden encontrar en la página 163 del Libro de Reglas de Mordheim y en el artículo Sillas de Montar Calientes.

Combate con dos armas

Los guerreros montados no pueden luchar con dos armas, aunque pueden usar un escudo o una rodela de forma normal. No se permiten las armas a dos manos. El uso de una pistola en el primer asalto de combate cuerpo a cuerpo sustituye al arma habitual de la miniatura.

Apuntar a los guerreros montados

Los enemigos no pueden hacer objetivo a un caballo de monta, ya sea con proyectiles o en combate cuerpo a cuerpo. El jinete siempre será visto como la mayor amenaza.

Debido a su relevancia, cualquier guerrero montado siempre puede ser elegido como objetivo por un tirador aunque haya enemigos más cercanos.

Sin embargo, los tiradores no ganan un +1 al impacto: el jinete sigue teniendo el mismo tamaño que antes.

Heridas

Para determinar los efectos de las heridas en las miniaturas montadas, utiliza la tabla *¡Sooooo, caballo!* del artículo Sillas de Montar Calientes.

Jinetes aturdidos

Los jinetes aturdidos caerán de sus monturas tal y como se indica en la tabla de *¡Sooooo, caballo!* Las monturas que se desplacen posteriormente podrán

volver a montarse si el guerrero hace contacto con la base del caballo antes de que éste abandone la mesa.

Hay que tener en cuenta que, tanto si la montura abandona la mesa como si no, se recuperará ileso después de la batalla.

Miniaturas fuera de combate

Es posible que un jinete muera mientras su montura sobrevive. En este caso la montura puede ser montada por el sustituto de la miniatura muerta, reduciendo su coste en 40gc.

Caballos muertos

Los caballos muertos deben ser reemplazados antes de gastar cualquier otro ingreso. Todos los Tesoros deben ser vendidos para financiar esto.

Cualquier miniatura sin montura no puede participar en la batalla.

Terreno denso

Los Jinetes Imperiales pueden ignorar la limitación normal de la banda de dos monturas en áreas de terreno denso.

Escenarios

Varios escenarios implican el movimiento de miniaturas a través del tablero para lograr el objetivo, ya sea perseguir el tesoro o salir del tablero. En estos escenarios, los jugadores deben colocar áreas considerables de terreno denso de manera que sea imposible atravesar el tablero sin entrar en ellas. Esto obligará a los Jinetes a desmontar y así mejorar el juego.

Notas del creador

Los Jinetes son una banda interesante, pero no fácil de jugar.

Estoy seguro de que no soy el único jugador que, al ver una masa de miniaturas montadas, se deja seducir por la idea de que seguro que van a patear algún culo en el combate. Olvídate de esta idea inmediatamente.

Los Jinetes no son una brigada de caballería pesada encargada de enfrentarse al enemigo. Su razón de estar en la espesura se debe a sus puntos fuertes de sigilo, maniobrabilidad y velocidad. Y así es como mejor se juega con ellos.

Los Jinetes no destacan en un combate directo. ¿Por qué no? Sencillo: su incapacidad para manejar dos armas los pone en gran desventaja en comparación con otras bandas.

Así que concéntrate más en el objetivo del escenario: para eso están. Si eres el tipo de jugador que prefiere lanzar sus miniaturas al centro y esperar que los dados le ayuden, entonces puede que los Jinetes no sean para ti.

Si conseguir el objetivo no es una opción, entonces puedes al menos galopar por el campo de batalla, recogiendo los tesoros de bonificación - descubrirás que necesitas el dinero tan pronto como empieces a perder algunas miniaturas.

El escenario "Escaramuza" es tu enemigo. Si te encuentras en esta situación -y sin duda lo harás- el mejor consejo es coordinar tu carga, demoliendo a suficientes enemigos para forzar un chequeo de retirada desde el principio. Entra, golpea fuerte y vuelve a salir rápidamente. Los jinetes que se empantanan en el combate cuerpo a cuerpo tienen grandes problemas.

Por supuesto, hay formas de aumentar el número de ataques. La más notable es la habilidad *Arrollar*, que probablemente se convertirá en una opción habitual.

Para los más atrevidos, la habilidad *Desmontar al galope* es una opción tentadora: una vez a pie, tus miniaturas pueden usar dos armas de forma normal (y es una sorpresa desagradable para esas miniaturas enemigas cobardes a las que les gusta esconderse en terrenos difíciles, disparándote proyectiles). Además, tienes la posibilidad de ganar una Carga de Inmersión en el camino. Desgraciadamente, también te enfrentarás a la posibilidad de caer estrepitosamente. Pregúntate, ¿te sientes afortunado?

Por supuesto, no todo es malo. Además de las habilidades mencionadas, hay un par de objetos que te resultarán repentinamente más útiles:

Escudos: La mayoría de los jugadores no los llevarán porque perderán el segundo ataque de sus miniaturas. Los Jinetes no tienen esa consideración. El escudo es ahora una buena opción,

Lanzas: De nuevo, no hay que preocuparse por la falta de una segunda arma para ti. Y obtienes +1 Fuerza si (o debería ser cuando) cargas. Resultado.

Pero el mejor consejo es tener paciencia mientras tu banda se desarrolla. Aparte de todo lo demás, el coste de tus miniaturas significa que verse envuelto en un prolongado combate podría significar el fin de tu banda como unidad viable. No tengas miedo de emprender una retirada estratégica si las cosas empiezan a complicarse, especialmente durante las primeras fases de la campaña. Como dijo un sabio, los cementerios del Imperio están llenos de cadáveres de hombres valientes.

Lista básica de ejemplo

Héroes

1 x Caballero (lanza y escudo)	100 co
2 x Jinete (martillo y daga)	136 co
1 x Explorador (martillo y daga)	48 co
1 x Explorador (daga)	45 co

Secuaces

1 x Mozo de cuadra (daga)	50 co
1 x Husar (daga)	120 co

Total	499 co
--------------	---------------

