

Rhemri



la Tierra de los Muertos

Rhemri

la Tierra de los Muertos

Huid de aquí,
Inocentes curiosos,
tan asquerosas blasfemias y
viles herejías,
hacen de esta tierra,
un lugar temido.
Tenga cuidado,
aventurero tonto,
en este lugar maldito,
morir es muy fácil.

Aquí los muertos andan en una
parodia retorcida de la vida...



By Tommy Miller, Brian Coggin & Jerry Nottman.
www.graphixis tripod.com/rhemri/index.htm con ilustración

Rhemri

la Tierra de los Muertos

Contenido

La Tierra de los Muertos.....	6
-------------------------------	---

Reglas

Condiciones Climáticas.....	9
Aqua.....	10
Dungeons.....	12
Bazar.....	18
Mercancías Exóticas.....	22
Magia de Rhemri.....	26

Bandas

Organización de la Banda.....	36
Guardianes del Sepulcro.....	40
Nómadas de Arabia.....	48
Nigromantes.....	52
Magos.....	58
Los Malditos de Karak-Zorn.....	64
El Gremio.....	70
Incursores Goblín.....	76
Hermandad Iahmia.....	82

Campañas

Campaña.....	92
Experiencia.....	94
Escenarios.....	97
Beneficios.....	106
Reabastecimiento.....	112
Comercio.....	118
Espadas de Alquiler.....	117
Dramatis Personae.....	122

Reglas Opcionales

Reglas Opcionales.....	132
Percepción en la Oscuridad.....	138
Movimientos Ocultos.....	134
Movimiento en la Oscuridad.....	135
Buscando en la Oscuridad.....	136
Fauna del Dungeon.....	137
Habilidades Innatas.....	140
Puertas en el Dungeon.....	141
Armamento en el Dungeon.....	142
Fuentes de Luz.....	148





Mapa de la antigua tierra de Nehekhara, delimitado por el historiador y cartógrafo Kashaff Wallaya.

Día 23

Hoy nos reunimos con un grupo de nómadas, son un pueblo extraño. Tapan casi cada centímetro de su cuerpo con unos ropajes muy pesados, a pesar del calor sofocante del desierto. Ibn tradujo la lengua áspera de los nómadas, y nos advirtió de que no fuéramos nunca solos, especialmente durante la noche. ¿Puede usted creer la ignorancia y la superstición de esta gente? Nadie se ha acercado a alguna de estas antiguas pirámides durante miles de años. —lo único que puede encontrarse allí es algún ladrón de tumbas, como máximo un par de ellos, que sin duda serán asustados por nuestras espadas.

Día 24

Esta noche plantamos el campamento fuera de la gran pirámide de la que le hablé ayer. Es imposible que estos monolitos sean hechos por el hombre. —Incluso temo que los grandes arquitectos de Altdorf no serían capaces de construir unas estructuras tan maravillosas y imponentes. A nuestro fiel guía, Ibn Mubaffa, no le hace ninguna gracia plantar el campamento tan cerca de estos misterios de la antigüedad. —Estos nativos son muy supersticiosos, no sabe que a nosotros nos protege Sigmar. Mientras avanza la noche nos tumbamos a dormir, imaginamos que el amanecer nos traerá riquezas. Ibn hace la primera guardia, apenas puedo contener la emoción, cuando salga el sol todos seremos ricos.

Día 25

Ibn me ha permitido dormir durante toda la noche. Cuando me desperté ya no estaba. No sé donde se ha metido, pero no me preocupa, mas adelante ya encontraremos otro traductor cuando regresemos al campamento del jeque Barbar para comerciar. Los hombres se muestran cauteloso, pero la fiebre del oro ya a empezado a contagiar al grupo.

Día 26

El aire dentro de la antigua tumba era rancio y amargo, había que cubrirse la cara con un pañuelo, para evitar un ataque de tos. La arena del desierto mucho tiempo atrás cubrió este lugar. Dudo que nadie haya perturbado nunca estas piedras milenarias. Las antorchas hacían poco para iluminar la negrura del interior, parecía que la oscuridad devorara la luz emitida. Los jeroglíficos de los que nos hablaron los exploradores cubrían las paredes, dando un toque surrealista a la situación. Fue Marcos piso la primera trampa, construida por los arquitectos de este agujero oscuro. De unas grietas ocultas en la pared, salió una lluvia de dardos. En cuestión de segundos Marcos estaba muerto, un líquido verdoso supuraba de sus heridas. Sin embargo seguimos adelante. Schmit murió abrasado, creyó ver una grita de luz en el techo y al instante ardía. Después le tocó el turno a Helmut, murió aplastado por un bloque de piedra, del que yo me libre de milagro, alabado sea Sigmar. Solo quedamos cuatro para continuar. El joven Alberto pidió que nos fuéramos, pero el afán de riquezas era demasiado fuerte en nuestra mente. Luego... nuestro objetivo. Una hilera de ataúdes se alineaban en las paredes que rodeaban una cámara enorme, en el centro se alzaba un sarcófago imponente. Todo estaba recubierto de oro, apenas dañado por el paso de los años, innumerables joyas, con todos los colores del arco iris. Olvidamos las precauciones y nos lanzamos a un mar de riquezas. Fue Alberto quien escuchó como los ataúdes crujían y se abrían... Su grito quedó cortado de repente, se vio un objeto que voló entre la penumbra. Cuando pude visualizar algo con la antorcha vi su cabeza a mis pies, contraída por un rictus de terror. Eche a correr tan rápido como pude y apunto estuve de perder la mía por el roce un objeto con púas que falló el golpe. Al llegar a la salida mire hacia tras para saber si mis compañeros me seguían, lo que vi me causó tal pavor que no deje de correr hasta abandonar ese maldito lugar. Me temo que el doctor Hans y Rassbaum están muertos, o algo peor.

Día 31

Al menos creo que es este día. Estoy casi sin agua, creo que el campamento de los nómadas está cerca, el jeque dijo que no se moverían hasta el día uno. Durante días he estado vagando por el desierto, me consuelo pensando que mi mochila está llena de gemas. No quiero hablar de lo que vi en esa pirámide... con solo pensarlo me hiela la sangre...

Extracto del diario de Max Jesser, explorador y aventurero de renombre,
comprado en el bazar de Al Baiki.

La Tierra de los Muertos

Escuche atentamente guerrero valiente, que lo que oigas hoy, puede salvarte de un destino mucho peor que la muerte... no me creen ¿eh? Pocos en el Viejo Mundo han visto, o oído hablar de la antigua tierra de Nehekhara aquí en el desierto ardiente, hay horrores suficientes como para congelar la sangre de los más valientes. Incluso pocos de los sabios Tuareg, recuerdan todavía los nombres de las ciudades fundadas por la civilización más antigua de la humanidad: Khemri, Labmia, Mabrak, Lybaras, Zandri, Qatar y Numas. Los cruzados llegaron limpiaron de herejes la ciudad del sultán Jaffae, tres veces maldito, pero cuando regresaron a sus tierras del norte pocos hablaron de los horrores de que fueron testigo. Persisten leyendas de fabulosos tesoros, de montañas de vinos espumosos y piedras preciosas, de las estatuas monstruosas de oro macizo y obsidiana. Y el sabio sabe por qué todo está intacto... Eres lo suficientemente valiente para ir en busca de las riquezas que los muertos que andan?

La Tierra de Nehekhara

La ubicación de la tierra olvidada se encuentra al sur-este del Viejo Mundo, en el área ahora conocida como la Tierra de los Muertos. Esta antigua civilización cayó siglos atrás en una brutal guerra civil. En las pirámides enterradas bajo las arenas del desierto, los reyes funerarios gobernar a legiones de cadáveres, sus agentes en la muerte, igual que fueron en vida. En la humedad de las criptas, donde fueron sepultados los nobles de otro tiempo, los saqueadores de tumbas mueren de terror al escuchar el susurro de los huesos antiguos.

Hoy en día la Tierra de los Muertos es solo un desierto de arena. El gran río tiene el color de la sangre y además es venenoso, no proporciona ningún alivio a la sed de los aventureros y saqueadores de tumbas. Las ciudades son ruinas vacías de vida, derrumbadas a las afueras de las grandes necrópolis. Los caminos han sido enterrados por las arenas movedizas desde hace siglos, dejando sólo algunas estatuas derribadas y erosionadas por el viento, monumentos que marcan su presencia. Se rumorea que las antiguas tumbas contienen riquezas y tesoros magníficos, Sin embargo aquí los muertos. A pesar de estas supersticiones grupos de aventureros, temerarios y codiciosos, lo arriesgan todo por la posibilidad de fabulosas recompensas.

En el corazón de este vasto reino desértico se halla la ciudad maldita de Khemri, en la que se encuentran dos de las más poderosas estructuras creadas jamás por el hombre. Una de ellas es el impresionante Gran Pirámide de Khemri, que se eleva cien veces la altura de un hombre por encima de las antiguas ruinas.

Incluso este poderoso edificio queda pequeño, en comparación con la famosa Pirámide Negra de Nagash, el Gran Nigromante - una maravilla que llena de terror a todos los que la contemplan. Esparcidos por los pies de estas estructuras se encuentran las tumbas y criptas de los reyes y nobles menores que ejercían en la ciudad de Khemri.

En tiempos antiguos, antes de la catástrofe, el rey gobernante, su familia y asesores de confianza eran sepultados dentro de sarcófagos en las grandes pirámides. A medida que pasaba cada generación, más y mejores tumbas eran elaboradas, fueron construyendo hasta que en el desierto más allá de cada ciudad había una necrópolis - una ciudad de los muertos - y mientras pasaban los años estas ciudades se hicieron más grandes que las ciudades de la población. Las tumbas eran fortificadas y custodiadas por estatuas titánicas de bestias míticas, construidas para mantener a sus habitantes seguros para toda la eternidad. Se construyeron puentes para abarcar la diferencia entre la puerta de la cima de la pirámide, las ciudades se convirtieron en un gran revoltijo de estructuras urbanas. Espíritus inquietos realizaron antiguos rituales, el culto del Gran Nigromante tallo las calles en esta parodia grotesca de una ciudad hasta el día de hoy.

Con la llegada de Nagash y el gran ritual, los habitantes de la necrópolis volvieron a la tierra de los vivos. Los Reyes y señores, comandaron una vez más a sus legiones, pero esta vez como autómatas muertos. En las noches oscuras los cadáveres de los muertos, se alzan de sus hogares para dedicarse a antiguos oficios, en una parodia de sus anteriores vidas. Reparar los monumentos de la erosión del tiempo y patrullan las fronteras de sus necrópolis.

Cosas preciosas...

Cuando los Reyes Funerarios y sus cortesanos fueron enterrados en las magníficas necrópolis, fueron enterrados con sus fabulosas riquezas, que se requerían en la otra vida. Se rodeaban con todos los lujos para dotar su existencia futura. Los esclavos eran sacrificados y enterrados con sus señores, por si eran necesitados en el tránsito. Cuando Nagash los reanimo prematuramente, se encontraron encarcelados en sus cuerpos momificados. A pesar de no tener uso, defienden su tesoro con una ferocidad nacida de un odio y una frustración eterna.

A través de los siglos han perdurado infinidad de historias sobre los tesoros ocultos de los reyes funerarios. Generaciones de ladrones de tumbas han probado suerte entre las criptas de la necrópolis. No todos los tesoros son de oro o joyas. Los sacerdotes funerarios de la antigua Khemri fueron maestros de las artes nigrománticas. Sus pergaminos y escritos secretos son fuente de codicia para los nigromantes, magos y buscadores de saberes prohibidos. El más preciado tesoro para un nigromante es encontrar uno de los legendarios volúmenes del Libro de Nagash, el temido Liber Mortis. Tiene la fama que con solo leer una de sus páginas, los débiles de voluntad pierden la cordura.

Hoy en día, gran parte de las tierras desérticas están habitadas por nómadas árabes. Ellos habitan sobre todo en los márgenes menos inhóspitos del desierto, evitando así las necrópolis malditas. De vez en cuando un audaz, algunos dirían insensato jeque de Arabia, manda a su beduinos a atacar las desmoronadas necrópolis. Saben muy bien los horrores que pueden encontrar. Los cuentos de la antigüedad se mantienen vivos por sus tradiciones narrativas.



El Cuentacuentos

Al borde del bazar, un viejo coloca su alfombra en el suelo y se sienta en ella. Al igual que los demás comerciantes que todos los días están allí, a diferencia de ellos el no vende ningún producto. Una pequeña multitud se reúne a su alrededor, sentados a sus pies. Todos saben dónde encontrar al narrador de historias en esta hora del día. Reuniendo a jóvenes y viejos por igual, sentados mientras tejía cuentos de héroes o príncipes poderosos, repletos de amor y traición. Algunas veces narraba cuentos repletos de alegría, otros la tragedia reinaba sin oposición, pero los más solicitados eran los de miedo, que paradigmático que fuese eran los más frecuentes.



"Hace mucho tiempo, en la región que hoy llamamos la Tierra de los Muertos" empezó el narrador entre susurros. No necesitaba alzar la voz, la audiencia guarda un silencio absoluto, pendientes de cada palabra del anciano. Algunos niños pequeños se movían inquietos cerca de sus madres. Como cada vez que relataba esta historia, empezó a temblar a causa del miedo que le provocaba.

La historia siguió su curso, revelando reyes locos, anhelantes de una vida eterna, sacerdotes corrompidos por el mal, practicantes de artes prohibidas. Habló de las grandes necrópolis, construidas para albergar a los difuntos en el tránsito a la otra vida. Más tarde, cuando el sol inició su declive por el casco antiguo, y un manto de oscuridad empezó a cubrir el mercado, les habló de la llegada del Gran Nigromante, sin llegar a nombrarlo jamás. Entre las últimas filas de la multitud, un niño echó a llorar, corriendo a refugiarse en los brazos de su madre.



A medida que el astro rey se ocultaba detrás de las dunas, el cielo adquiría los tonos del fuego, hasta que finalmente la oscuridad reino. Él les habló del gran ritual, de la resurrección de los reyes antiguos, de las bordas muertas. De los guerreros que luchaban sin descanso ni alimento, arrastrando los pies en la arena. Sus oyentes quedaron cautivos, igual que los muertos de su relato.

Por último les dijo lo que los asusto más. Esos reyes no muertos todavía esperan en sus tumbas, aguardan el momento oportuno antes de lanzarse a la guerra, otra vez. También les contó acerca de sus innumerables tesoros, sepultados con ellos. Al finalizar su relato, mientras el silencio se adueña del grupo, un niño de unos catorce años, juzgo el anciano, le preguntó: "¿Por qué no va todo el mundo a buscar el tesoro?"

Después de reflexionar, el anciano respondió: "Muchos lo intentan, y los pocos que vuelven lo hacen enloquecidos, negándose a hablar sobre lo que han visto."

"Otros..." De nuevo se detuvo para reflexionar, con una mirada perdida en los ojos. "Otros retornan contando historias legendarias de antaño..."

Condiciones Climáticas

Llegamos a un oasis. No había ni rastro de los muertos vivientes hasta que superamos la última duna. Se levantaron del suelo y atacaron. El aire soplaba enrarecido, podíamos oír como el destino se aproximaba. Fue entonces cuando vi una nube de polvo avanzando rápidamente ¡tormenta de arena! -les grité a mis hombres. Algunos me escucharon algunos no lo hicieron. En cuestión de minutos se nos echo encima. Cuatro de mis hombres resultaron heridos graves y uno de ellos se perdió en la tormenta. Los muertos vivientes también perdieron una parte de sus efectivos, pero todavía quedaban muchos más, y tuve que retirarme.

Tabla Climática de Khemri

Antes de disputar una escaramuza, debe tirar en la tabla climatológica, para saber que tiempo afecta a la partida. El clima caliente no tiene efecto sobre las criaturas con la regla no muerto. Tira 2D6 y consulta la tabla climatológica.

- | | |
|--|---|
| <p>2 Está lloviendo: Todas las armas de proyectiles y de pólvora tienen un -1 a impactar. Armas de pólvora tiene que tirar 1D6 cada vez que intenten disparar. 1-2 el polvo es demasiado húmedo y impide disparar, 3-6 disparar de forma normal. La tormenta dura 1D3 turnos. Todas las momias sufren una penalización de 2'5cm al movimiento y -1HA -1HP, el efecto dura hasta un turno siguiente al cese de la tormenta.</p> <p>3 Calor infernal: El clima está tan caliente que quita la energía. Todas las criaturas sufren -2HA y -2HP. También empiezan a ver espejismos. Cada vez que alguien cargue contra otra miniatura debe tirarse 1D6, con un 6 resulta ser un espejismo, y se considera carga fallida.</p> | <p>4-9 Clima normal: no hay condiciones adversas.</p> <p>10-11 Calor: El clima está tan caliente que quita la energía. Todas las criaturas sufren -1HA y -1HP.</p> <p>12 Tormenta de arena: A lo lejos una nube de polvo avanza rápidamente, amenazando con sepultar a los incautos. La tormenta llegará al tablero de juego en 1D6 turno. Toda figura que no esté a cubierto dentro de un edificio sufrirá 1D3 impactos de F3. Si el guerrero resulta herido tira en esta tabla de heridas: 1-3 derribado, 4-5 aturdido, 6 cubierto de arena. Si en el siguiente turno no es rescatado quedará fuera de combate.</p> |
|--|---|



Agua

El agua es un recurso fundamental en el desierto, los árabes la consideran incluso más valiosa que el oro, quedarse sin agua representa una muerte segura para cualquier banda.

Reservas de Agua

Las reservas de agua, es la cantidad de agua de que dispone la banda para viajar por el desierto. Las reservas de agua deben anotarse en la hoja de control de la banda, en el apartado de equipo almacenado.

Límite de la Reserva de Agua

Una banda puede transportar un cierto número de unidades de agua, dependiendo del número de guerreros de la compañía y de la fuerza de estos. Para calcular el máximo solo hay que sumar la fuerza de todos los integrantes de la banda. Ejemplo: Una banda formada por dos guerreros de fuerza 4, otros ocho guerreros de fuerza 3 y un caballo de fuerza 3, $8+24+3=35$. Esta será el máximo de unidades de agua que una la banda podrá transportar

Límite de Carga

El límite máximo de carga de una banda es el mismo que el límite máximo de agua que puede transportar una banda. Al finalizar una batalla, después de tirar en la tabla de exploración, deben sumarse las unidades restantes de agua que la banda tiene en posesión y sumarle el número total de tesoros que la banda a encontrado (tesoro es todo aquello que la banda tiene anotado en el equipo almacenado, más todos los fragmentos de piedra bruja que la banda tenga en posesión en ese momento). Si la suma supera el límite máximo, entonces la banda deberá deshacerse del equipo sobrante o del agua de más. Ejemplo: La banda anterior mente citada, dispone 23 unidades de agua y en la exploración dio con un tesoro escondido que le proporciono 13 piezas de tesoros, $23+13=36$ como su límite es 35 tendrán que desechar 1 tesoro o 1 unidad de agua.

Cantidad Inicial de Agua

En el momento de la creación de una banda, dicha banda empezara la campaña con el máximo de sus reservas de agua.

Gasto de la Reserva

Antes de empezar la batalla el jefe reparte las unidades entre sus guerreros, cada miembro de la banda consume una unidad de agua, puede darse el caso que no haya suficiente agua para todos los miembros, en ese caso el jefe puede decidir no repartir agua a determinados miembros, las criaturas grandes como los ogros y los animales de monta requieren de dos unidades de agua para subsistencia. Las miniaturas con la regla especial de no muertos, demonios, animados o las bestias mecanizadas, no requieren de agua para su supervivencia.

Deshidratación

Si un miembro de la banda es privado de agua para la batalla, deberá efectuar un chequeo de resistencia, si lo supera no se verá afectado por la falta de agua, ten en cuenta que a cada batalla que pase sin agua Deberá sumar +1 a la tirada efectuada en el chequeo de resistencia, esto representa que cuantas más batallas sin agua más difícil es aguantar el tipo. En caso de fallar el chequeo, el guerrero deberá tirar 1D6 y aplicar la tabla de deshidratación. Un guerrero no puede pasar más de un numero determinados de batallas sin agua, esto se calcula sumando +1 a su atributo de resistencia. Si pasado este tiempo no consigue agua el guerrero morirá.



Animales

1D6 Tabla de Deshidratación

- 1 **Sediento:** El guerrero tiene la boca tan seca que no puede ni hablar. El guerrero no podrá usar su habilidad de jefe, no ninguna otra habilidad similar, tampoco podrá formular hechizos.
- 2 **Mareado:** El guerrero sobre mareos a causa de la deshidratación. Si el guerrero es obligado a tirar en la tabla de heridas durante la batalla, este será aturdido con un 2+ en lugar del 3+.
- 3 **Debilitado:** La miniatura ve como sus fuerzas son reducidas por a falta de agua. El guerrero verá reducida su fuerza y su resistencia en -1 hasta que pueda volver a consumir agua. Ten en cuenta que si al final de la batalla no puede beber agua esto afectará a la carga máxima que puede transportar. Cuando alguno de sus atributos llegue a cero la miniatura morirá.
- 4 **Agotado:** El guerrero ve como el cansancio lucha para apoderarse de él. Después de la primera ronda de combate en la que participe el guerrero, sufrirá un modificador de -1 a la fuerza. Cuando el guerrero deje de combatir recuperar automáticamente la fuerza inicial, esto representa que después de la lucha a podido recuperar el aliento un momento, si en durante la batalla la fuerza del guerrero llega a 0 este quedará automáticamente fuera de combate.
- 5 **Confundido:** La sed del guerrero es tal que ve espejismos por todos lados. Cada vez que el guerrero quiera mover, deberá superar un chequeo de liderazgo, si no lo supera moverá su movimiento normal en dirección aleatoria, y no podrá efectuar ninguna otra acción durante su turno. Si la miniatura se ve obligada a huir, y falla el chequeo de liderazgo, esta caerá al suelo y se considerará derribada a todos los efectos.
- 6 **Perdida del conocimiento:** El guerrero no puede participar en esta batalla, si no se le da agua en las tres siguientes batallas el guerrero morirá. Mientras el guerrero permanece en este estado, no contabiliza en el límite de carga, no puede transportar ni agua ni tesoros.

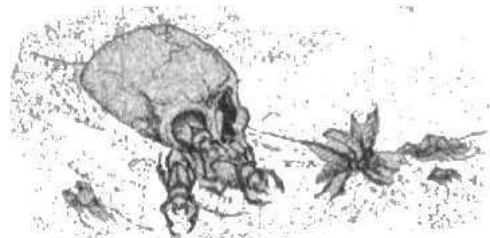
Los animales y todos los guerreros que no pueden usar equipo, como por ejemplo los perros, los demonios o los zombis entre otros, tampoco pueden transportar agua o tesoros. Los animales de monta pueden llegar a transportar el doble de su fuerza en agua, pero en ese caso consumirá 3 unidades de agua en lugar de 2.

Animales Deshidratados

Los animales a los cuales no se les haya administrado agua antes de la batalla, deberán superar el chequeo de resistencia igual que las demás miniaturas, con la diferencia que debe utilizarse la tabla especial de deshidratación para animales.

1D6 Tabla de Deshidratación

- 1 **Firme:** El animal no se resiente por la falta de agua, puede combatir con normalidad.
- 3-5 **Agotado:** El animal está exhausto a causa de la falta de agua. El animal seguirá a la banda, pero no podrá participar en las batallas ni transportar tesoros ni agua.
- 6 **Agonizando:** El animal es abandonado medio muerto en el desierto a causa de la falta de agua. Borra al animal de la hoja de control.



Adquisición de Agua

El agua puede ser adquirida en el desierto de múltiples formas. Puede ser comprada en la fase de comercio, puede ser recogida de la lluvia, o incluso puede ser que la banda de con un oasis. Esto se detalla en la sección de reabastecimiento para las bandas. Solo decir que el agua puede ser vendida de la misma forma que un tesoro, a menos que en el lugar de comercio ya disponga de una fuente gratuita de agua, en ese caso no podrá ser vendida.



Dungeons

Aquellos de ustedes que hayan jugado a Warhammer Quest, recordaran la emoción de explorar profundas mazmorras plagadas de toda clase de criaturas malvadas. También puede utilizar Mordheim como juegos de mazmorras basta con seguir las reglas. Estas reglas son aplicables a cualquier lugar incluyendo Mordheim, Khemri y Karak Azgal – las salas de los reyes enanos. Las normas para este prototipo 'Mordheimquest' aparecieron por primera vez en el escenario "Ríos de Sangre".

Lucha en los Túneles

En la mayor parte en de las escaramuzas, en el interior de los túneles de una tumba Khemriana, unas criptas, las alcantarillas por debajo de Mordheim, o el bastión enano. Debe seguirse las mismas reglas de combate que en las calles de la ciudad. Sin embargo, hay algunas restricciones adicionales al movimiento.



Criaturas grandes: las criaturas grandes (Ogros, Trolls, modelos montados, etc.) pueden moverse normalmente por las habitaciones y salas, pero no puede correr por los túneles ya que tienen que agacharse. Si la miniatura carga en un túnel su movimiento queda reducido a la mitad.

Volar: las criaturas voladoras pueden volar sólo en las habitaciones y cavernas donde haya suficiente altura. En los túneles tienen que desplazarse andando.

No Pasareis: el espacio para moverse en los túneles es limitado. Para poder superar una miniatura, tiene que haber un espacio igual al ancho de la base de la figura. Esto es especialmente importante para evitar que los enemigos carguen por la espalda si se está bloqueando el pasaje. Es bastante fácil darse cuenta cuando se juega en tres dimensiones, pero si no es posible tendrá que aplicarse las dimensiones de la peana.

Túneles estrechos: En ocasiones los túneles son muy estrechos. Estos a menudo son pasajes secretos, que unen distintos lugares. A medida que se estrecha sólo los modelos con peanas de 20 mm o 25 mm serán capaces de arrastrarse a través de ellos. No es posible correr por ellos. Las grandes criaturas son capaces de entrar en un paso estrecho.



Construir la Mazmorra

Hay varias formas de simular túneles y catacumbas. El más simple es el sistema utilizado en Warhammer Quest. Si usted tiene acceso a ese juego puede representar un calabozo, por turnos colocan las fichas para crear, salas y pasillos. Si prefiere explorar una mazmorra desconocido, utilice las reglas para crear dungeons al azar, colocando las fichas de heroquest. Si usted no tiene las fichas Quest puede reproducirlas con sólo cortar rectángulos de cartón y pintarlos en el reverso.

Para un jugador experto, una mazmorra puede llegar a ser muy adictiva. Vale la pena construir un conjunto de "Cuadros de pie". Cada jugador construye ocho cuadros de 1 pie cuadrado cada una (de ahí el nombre) que pueden estar colocados para llenar un área de 10cm x 10cm del tablero de juego, en una infinidad de maneras. Los azulejos están hechos en las mismas medidas que las peanas de las miniaturas, por lo tanto todas son compatibles con las de los demás jugadores. La manera más simple de hacerlo, puede ser pintada sobre un cartón o una plancha de madera. Puede hacerse un simple conjunto pegando fotocopias de las fichas de heroquest. Aquellos de ustedes que hayan visitado el Gamesday del Reino Unido, tal vez hayan visto la mesa de demostración, completamente modelada en tres dimensiones.

Explorando

Las siguientes reglas son para realizar los cuadros de la mazmorra los escenarios subterráneos. Cada jugador comienza en una esquina con un pequeño cuadro. A partir de ahí se va a construir el dungeon sobre la marcha, a menos que el escenario este distribuido de otra forma. También se coloca una gran sala en el centro como objetivo, a menos que se indique de otra forma en el escenario. Comience por ver quien empieza a jugar y a colocar cuadros de pie. Al agregar nuevos cuadros de pie debe seguirse estas normas.

1. Conéctese al último cuadro que a puesto.
2. En contacto con un lado del cuadro de pie, que no este conectado con ninguno más.
3. No vaya fuera de la mesa.

Tira 1D6 para determinar por qué borde del último cuadro se enlaza la siguiente pieza, ten en cuenta que siempre se cuenta como la parte posterior el último cuadro puesto. En ocasiones especiales debe decidirse de antemano que lado marca el cuadro. 1,2 lado izquierdo, 3-4 delante, 6,5 lado derecho. Después coloca el cuadro en el sitio indicado por el dado, de esta manera a medida que avanza, es posible conectarse a otras salas, incluso con las de su enemigo. es posible que se conecte con los de su enemigo.

Tira 2D6 para saber qué tipo de cuadro de pie va a colocar.

2D6	Tipo
2	Habitación Grande
3-6	Pasillo (Corredor)
7-8	Intersección
9-11	Habitación Pequeña
12	Habitación a su elección

Cuadros de pie

Los cuadros de pie son secciones de terreno modulares, para utilizarlos como secciones del dungeon. Terreno. El objetivo es que sean portátiles y funcionales. Cada cuadro de pie es un cuadrado de 30cm de terreno, para su uso en partidas subterráneas. Las reglas para su creación son estándar. Hay varias ventajas al utilizar normas estandarizadas para los cuadrados. El más importante es que cada jugador puede crearse un terreno favorable a su estilo de juego. Un jugador con una banda enfocada al disparo va a querer algunas zonas con largos pasillos que puede aprovechar. Un jugador con una banda mas enfocada al cuerpo a cuerpo, va a querer un montón de pasillos cortos y habitaciones con espacio suficiente para luchar cuerpo a cuerpo. Ambos jugadores pueden conseguir lo que quieren, siempre y cuando sus construcciones sigan las reglas.



Esta es otra de las ventajas de construirse los cuadros de pie. En cada partida la distribución de los cuadros de la mesa cambia. Si ambos jugadores tienen bandas con mucha potencia de fuego, el terreno de juego acabara teniendo muchos pasillos largos por donde poder disparar a distancia. Si por el contrario las bandas son pensadas para el combate cuerpo a cuerpo, la mesa adquirirá otro aspecto, mas cerrado y con habitaciones estrechas. Si hay balanza entre proyectiles y combate habrá elementos de los dos. El último punto a favor de esta norma, es la sencilla mecánica de juego. Si todo el mundo trabaja con el mismo estándar, entonces se pueden utilizar las mismas normas para todos los escenarios subterráneos, ganando así en adaptabilidad. Esto puede utilizarse en un escenario que tenga lugar en un gran salón, una cámara mortuoria, o la sala del tesoro y los corredores a su alrededor. En esencia, el estándar permite un método de "taquigrafía" que va describiendo las áreas más complejas del dungeon.

Cuando crees los cuadros de pie sigue las siguientes normas.

1. Aunque lo mejor sería que cada sección de terreno hiciera 30cm x 30cm, hay que tener en cuenta que es muy difícil que las medidas cuadren exactamente, siempre es preferible que el cuadro sea un poquito mas pequeño que no a la inversa. Así que los cuadros deben estar lo más cerca de 30 x 30.

2. Todas las secciones deben ser construidas con la entrada y la salida, centradas en los bordes, las entradas y salidas deben tener 5cm de ancho, como mínimo, una vez más puede ser que falle un poco la medición.

3. La anchura mínima de un pasillo es de 5cm. Esto permite que dos miniaturas de 20mm o 25mm de la base pasen a la vez. O que un monstruo tape de manera efectiva un pasillo.

4. La distancia entre salidas no puede ser mayor de 50 cm, Esto evita la creación de enormes zonas laberínticas donde se perderían muchos turnos en avanzar. Esta regla se aplica siempre y cuando el escenario no especifique lo contrario. Se puede dar el caso, como en la pirámides, que el laberinto era una manera de fortificar la construcción y acorralar a los enemigos.

5. Ningún sector del modulo puede desembocar en un callejón sin salida. Tenga en cuenta, que un par de túneles si puede unirse, y en cruz también es aceptable.



6. Cada jugador está obligado a tener ocho cuadros de pie. De los ocho cuadros, cinco de ellos debe tener cuatro salidas. Los otros tres deben tener tres salidas.

7. Las piezas pueden tener un terreno inclinado hacia arriba, pero no puede superar los 15cm. El área total no puede superar los 548cm cuadrados. Esto permite crear un segundo piso, siempre y cuando no supere la superficie del primero.

Mientras el terreno creado se adhiere a estas reglas, los jugadores pueden decidir construir sobre la zona. Sería interesante que los jugadores crearan sus propios diseños en tres dimensiones mediante la colocación de paredes en el terreno, pintando las salas y la escenografía. Las personas que sientan no ser capaces de estas tareas, pueden fotocopiar los cuadros de Heroquest en color, utilizándolos para formar sus cuadros de pie.



Por acuerdo con su grupo de juego puede crear grandes cámaras, estas habitaciones más grandes deben ajustarse a los múltiples de la regla de puertas. Grandes cámaras subterráneas donde deberían tallarse pilares, que representaría el apoyo del techo para evitar su derrumbe (obviamente no tienen que modelar un techo) y muchas de las demás. Piense en la cantidad de sorpresa que puede depararle Mordheim.

También puede crear objetivos especiales en algunas habitaciones. Se trata de salas que contengan una característica que pueda ser utilizada como objetivo en el escenario. Estos puede ser tumbas, las cámaras del tesoro, la guarida de un monstruo o tal vez una cárcel. Estas habitaciones son una buena excusa para usar su imaginación e dotar de más detalle la ciudad.



Escenarios en Dungeons

En general, cualquier escenario que pueda jugarse en las calles Mordheim, también podrá ser jugado en los túneles y criptas de la ciudad. Hay sólo algunas cosas que necesitan ser cambiadas:

Entradas: Siempre se empieza de un borde de la mesa. Sea cual sea el camino que se construya en una mazmorra debe haber al menos una entrada por cada banda en juego. Trata a cada entrada como la zona de despliegue. Las bandas deben ser desplegadas dentro de un radio de 20cm de la entrada. O bien el jugador elegir una entrada de la misma manera como se elige la zona de despliegue o se genera aleatoriamente. Coloque una de las fichas numeradas que vienen con la caja de Mordheim ubícalas en las diferentes entradas del dungeon, a continuación tira 1D6, un uno es un fallo y la banda debe probar suerte en otra entrada, que no este ocupada por ninguna banda.

Salidas: Una de las cosas desagradables de las mazmorras es que tan pronto como la banda entrada, se cierra tras ellos. Para poder sacar los tesoros encontrados, hay que hallar una salida diferente a la utilizada para entrar, a menos que el escenario especifique otra cosa. Esto evita que las bandas se queden merodeando por la entrada, obligando así a que la banda se mueva para poder escapar.

Habitaciones: Cuando el escenario especifique la ocupación o búsqueda de una determinado edificio, la regla se aplica a una habitación. Una habitación es cualquier espacio de 8cm o más en ambas direcciones. Coloca los tesoros y las entradas de forma aleatoria, así asegurara el equilibrio de la batalla.

A continuación unos ejemplos de cómo ciertos escenarios se ven afectados. Salvo que se especifique lo contrario los escenarios siguen siempre las reglas que figuran en el manual de Mordheim.

2-Escaramuza

Las bandas estarán desplegadas al azar, la partida termina cuando una de ellas pierda el chequeo de retirada.

4-¡No pasareis!

El atacante despliega en un radio de 20cm de una entrada escogida al azar. Después despliega el defensor, puede desplegar en cualquier parte de la mazmorra por lo menos a 35cm de distancia de cualquier atacante. El atacante gana si dos de sus guerreros logran salir de la mazmorra a través de una salida que no por la que entraron.



7. Tesoro Escondido

Las bandas despliegan en un radio de 20cm de la entrada, escogida al azar. Los animales o monstruos no pueden buscar el tesoro. Tan pronto como un guerrero entra en una habitación tira 2D6, con un 12 se encuentra el tesoro. Las bandas no pueden buscar en la habitación que empiezan. Si el tesoro no se encuentra, estará escondido en la última sala que en la tirada haya salido un 6. La banda debe llevar el tesoro a cuestras como se describe en el escenario original, hasta alcanzar una salida diferente que por la que entraron.

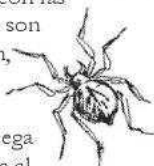
Trampas

La maldición de los Ancianos

9. Ataque sorpresa

El jugador defensor determina que guerreros están disponibles al inicio del juego, de acuerdo con las instrucciones del escenario. Las miniaturas son desplegadas en cualquier lugar del dungeon, como mínimo a 20cm de otra miniatura.

Ningún modelo puede desplegar a menos de 20cm de una entrada. El atacante despliega en un radio de 20cm de una entrada elegida al azar. Cualquier refuerzo de la banda aparece después del primer turno, a través de pasadizos secretos. Numera las habitaciones dentro de la mazmorra (puede usar la fichas numeradas de Mordheim para marcar las habitaciones) depuse tira un dado para ver por donde aparecen los refuerzos.



Con el uso de estos principios, casi cualquier escenario puede ser adaptado para su uso como dungeon. También es posible crear tus propios escenarios subterráneos, dando así más profundidad al juego. O incluso probar un escenario multijugador, como la cacería de monstruos o el mata trolls.



Las pirámides y las tumbas de Khemri fueron consideradas como lugares sagrados, donde vivían en la otra vida los espíritus de los muertos. Las tumbas eran llenadas con riquezas y tesoros, para llenar de comodidad a los muertos en el descanso eterno. Para impedir la profanación y el saqueo de las sepulturas de los fallecidos, muchas estaban equipadas con una serie de trampas mortales. A menudo, muchos de estos dispositivos eran sencillas trampas destinadas a ahuyentar a los posibles ladrones, pero en algunos casos las trampas eran mucho más intrincadas, capaces de destruir a un grupo de saqueadores, normalmente estos artilugios se reservaban para las tumbas más ricas. Las bandas que exploren las tumbas estarán obligadas a lidiar con estos antiguos dispositivos, que aún pueden matar a los incautos. A menudo las bandas se verán obligada a buscar rutas alternativas para sortear las trampas, sabiendo que si se arriesgan pueden sufrir graves bajas. Sin embargo, algunos exploradores con experiencia en dungeons, conocen el estilo de construcción utilizado en la antigüedad, y están capacitados para sortearlas e incluso desarmarlas.

Los antiguos pueblos de Khemri, había un sinfín de diseños diferentes para hacer las trampas. Con el tiempo, algunos de estos se han vuelto ineficaces, sus piezas poco a poco se han descompuesto o se ha oxidado. Algunas de las trampas se construyeron rápidamente, mientras que otras fueron construidas con la estructura de las tumbas, y son increíblemente peligrosas.

¿Dónde, Cuando y Como...?

Estas reglas están escritas para Khemri, pero pueden adaptarse fácilmente a otras campañas, tales como Mordheim o Lustria. Esperamos que para lograr listas opciones de trampas para el futuro.

A menos que se indique lo contrario en el escenario, cuando se construye la mazmorra, y en el momento de crear una habitación, hay que tirar 1D6, si se utiliza el formato heroquest con un 1 aparece una trampa, si por el contrario sigue el modelo descrito aquí de creación de dungeons, con 1-2 aparece una trampa, debe ser colocada en el centro de la habitación.

La diferencia en el resultado, es que utilizando las plantillas de heroquest, es más difícil llenar la mesa de juego. Por término medio, da igual el método utilizado, debe dar entre cuatro y seis trampas, repartidas por la prisión. Puedes utilizar los marcadores de la caja de juego, o cualquier otra ficha, que haga 2'5cm x 2'5cm.

Cuando un guerrero se mueve dentro del radio de 2,5cm de una trampa, debe superar un chequeo de iniciativa, para evitar activar la trampa. Superar esta tirada significa que el guerrero ha sido capaz de evitar la trampa, ya sea por habilidad o por suerte. Una chequeo fallado significa que el guerrero ha activado la trampa (un simple hilo, una baldosa suelta, o la pared equivocada). Tira 1D6 y consultar la tabla de abajo para revelar la naturaleza de la trampa. Una trampa simple causa un impacto automático, pero una trampa más compleja puede ser mucho más desagradable. Una vez el tipo de trampa es conocida, aun que vuelva a ser activada no variara el tipo, permanecerá hasta el fin de la partida.



1D6 Trampa

1-2 Trampa simple: Estas son las trampas más comunes, construidas de manera improvisada o con un método más básico y rápido. Actúan cada vez que una miniatura pasa sobre el radio de acción, causa 1 impacto de F3. La tirada de salvación está permitida.

3-4 Trampa defectuosa: Estas trampas con el tiempo se han convertido en inútiles. No funcionarán de manera efectiva, por lo tanto son inofensivas.

5-6 Trampa compleja: Estos son los dispositivos más ingeniosos y con un notable poder destructivo. Dado que los constructores de la tumba querían evitar a toda costa su profanación, las trampas tienen la potencial de hacer daño a más de una miniatura a la vez. Algunos se activará cada vez, y otros sólo una vez, pero con efectos devastadores. Tira 2D6 y consulta la tabla de abajo.

2D6 Trampa compleja

2 Roca gigante: Una roca gigante cae del techo, y amenaza a la miniatura de bajo. El guerrero debe superar un chequeo de iniciativa. Una prueba con éxito significa que el guerrero evita la roca. Fallar el chequeo significa que es demasiado lento, recibe 1D3 impactos de F5, sin tirada de salvación por armadura. La piedra rodará 1D6 x 2,5cm en dirección aleatoria (dado de dispersión). Cualquier miniatura en su camino recibirá 1 impacto de F5 si no supera el chequeo de iniciativa. Esta trampa solo funciona una vez.

3-4 Pozo: De repente el suelo se abre, la miniatura cae 1D6 x 2,5cm en un pozo. Cualquier miniatura en un radio de 2,5cm de la trampa, debe superar un chequeo de iniciativa para no caer también. Utilice las reglas del manual de Mordheim para caídas. Los miembros de la banda que hayan sobrevivido tendrán que salir escalando del pozo. Esta trampa funciona sólo una vez, pero se formará un agujero que permanecerá activo hasta el fin de la partida.

5 Flechas: Una lluvia de flechas cae sobre la miniatura, 1D6 flechas de F3. Tira para impactar con cada flecha, 1-3 Falla, 4-6 Impacta.

Cualquier flecha perdida puede golpear a una miniatura próxima a menos de 5cm de la víctima. Si hay una figura dentro de esta distancia, entonces debe tirar en la misma tabla que antes por cada flecha perdida. Si hay múltiples objetivos, debe dividir las flechas, empezando por el más cercano. Esta trampa funciona en múltiples ocasiones, por lo que cualquier guerrero que camine por su radio de acción debe superar un chequeo de iniciativa.

6 Maldición: El Sacerdote Funerario que supervisó la construcción de la tumba colocó una maldición de gran alcance, destinada a los profanadores. Todos los guerreros en un radio 2,5cm de la trampa debe volver a tirar todas sus tiradas para herir y de salvación superadas. Las figuras afectadas deben superar un chequeo de liderazgo en su siguiente fase de recuperación, para librarse de la maldición.

7 Cuna de Cuchillas: Dos grandes cuchillas oscilan peligrosamente. La miniatura debe superar un chequeo de iniciativa, o recibir 2 impactos de F5 con tirada de salvación por armadura. En caso de que la figura se detenga en la trampa, debe superar un chequeo de iniciativa o sufrir los 2 impactos de F5. Esta trampa permanece activa.

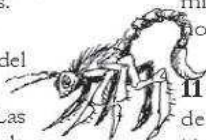
8 **Gas tóxico:** La figura queda envuelta en una nube de gas venenoso. El gas causa 1D3 impactos F4, producidos por los fuertes jadeos al intentar respira. Cualquier otra miniatura dentro de un radio de 5cm también se verán afectados, recibiendo 1 impacto de F4. Las figuras inmunes a veneno no se ven afectadas.

9 **Trampa de arena:** Las losas de piedra del techo caen por delante y por detrás, atrapando cualquier guerrero a 5cm. Las piedras bloquean totalmente el paso por la habitación. El espacio que queda empieza a llenarse de arena.

La única manera de escapar es encontrar el mecanismo que apague la trampa, dejando libre el área. Los guerreros atrapados deben superar un chequeo de iniciativa para encontrar el interruptor, debido al aprieto de la situación tienen un penalizador de -1 acumulable cada turno después del primero.

Si Iniciativa del guerrero llega a 0, queda atrapado y no puede hacer nada para liberarse, a efectos del juego representa fuera de combate. Después de la batalla, un héroe de la banda puede tratar de encontrar a los perdidos, en vez de buscar equipo raro en el mercado. Cada héroe tiene que superar un chequeo de iniciativa, de la misma manera que si buscara un Dramitis personaje. Si logra encontrarlos, una vez salgan del dungeón debe tirarse en la tabla de heridas, igual que si hubiera quedado fuera de combate. Cada héroe solo puede buscar un aliado a la vez.

10 **Trampa de fuego:** Un pilar de explosiones de fuego sale de la pared, envuelve al guerrero y cualquier otro guerrero a 2'5cm de la trampa. El guerrero recibe un impacto de F5, debe tirar un dado con 4+ arderá en llamas. Las miniaturas a 5cm del guerrero deben hacer la misma tirada, con 4+ se incendian. (Ver normas de fuego).



11 **Bloque de piedra:** Un gran bloque de piedra descende poco a poco del techo, bloqueando totalmente el paso. El guerrero que provocó la trampa y cualquier otro guerrero dentro de un radio de 5cm, puede seguir adelante o volver a atrás para evitar el golpe. Los guerreros pueden pasar fácilmente por debajo dado la lentitud del bloque que no causará daños. Al final del turno el bloque sella la habitación, si alguna miniatura queda atrapada debajo, se considerará fuera de combate. Esta trampa puede ser un verdadero quebradero de cabeza, atrapados en las profundidades de una tumba.

12 **Prensado:** Los muros se cierran sobre el guerrero, amenazándolo con aplastarlo! El guerrero debe hacer un chequeo de iniciativa. Si tiene éxito, el guerrero es lo suficientemente rápido para esquivar la trampa, (y si el guerrero se había detenido en la trampa, muévelo 2'5cm a un lado). Si el guerrero no supera el chequeo, las paredes lo aplastan. El guerrero recibirá un impacto de F8. Una vez que la prensa actuado, inmediatamente se separa y vuela a su sitio, lista para el próximo intruso incauto.



Bazar

La vida y la muerte en Khemri se deciden por la cantidad y la calidad de las armas que lleva un guerrero. Esta sección complementa al manual de reglas básico. Se describe el nuevo arsenal disponible en la tierra de los muertos.

Ankus

Lo utilizan básicamente los cuidadores de los rebaños de elefantes, para dirigir a la manada. Puede ser usado como una lanza en caso de que el cuidador sea atacado.

Alcance: Cuerpo a cuerpo; **Fuerza:** Usuario; **Reglas especiales:** Ataca primero, Conmoción

Reglas especiales:

Ataca primero: un guerrero armado con un Ankus ataca en primer lugar siempre, aunque haya sido cargado, debido a que el largo mastil del Ankus permite atacar a los enemigos cuando se acercan, antes siquiera de que tengan oportunidad de atacarle. Ten en cuenta que esto sólo se aplica en el primer turno de combate cuerpo a cuerpo.

Conmoción: El Ankus es excelente para dejar inconsciente a los enemigos. Cuando utilice un Ankus, una tirada 2-4 se considera aturcido cuando se determine la gravedad de las heridas de la miniatura.

Yambiya

La más común de las armas en Arabia, la Yambiya o daga curvada. Pocos guerreros se aventuran sin alguna oculta en sus ropas.

Alcance: Combate cuerpo a cuerpo; **Fuerza:** Usuario; **Reglas especiales:** +1 tirada de salvación del enemigo.

Reglas especiales:

+1 Tirada e salvación del enemigo: Una Yambiya no es la mejor arma para perforar una armadura, Un enemigo herido por una Yambiya recibe un +1 a su tirada de salva armadura, y se salva con una tirada de salvación por armadura de 6+ si no tiene ninguna.



Kalar

Esta arma es muy parecida a una daga, pero a diferencia de esta, la hoja del katar es recta y no corta por el filo sino que se utiliza como un punzón, excelente para perforar armaduras.

Alcance: Combate cuerpo a cuerpo; **Fuerza:** Usuario; **Reglas especiales:** Perforante

Reglas Especiales

Perforante: un Katar tiene un modificador adicional a la tirada de salvación por armadura de -1, por lo que un guerrero con Fuerza 4 que utilice un katar un modificador de -2 a la tirada de salvación por armadura cuando impacte a un oponente en combate cuerpo a cuerpo.





Guadaña

Usada con normalidad por los campesinos en época de cosecha, en manos de un guerrero experto es la viva imagen de la muerte.

Alcance: Combate cuerpo a cuerpo; **Fuerza:** Usuario; **Reglas especiales:** Filo Cortante, Arma a 2 manos

Reglas especiales:

Filo Cortante: una guadaña tiene un modificador adicional a la tirada de salvación por armadura de -1, por lo que un guerrero con Fuerza 4 que utilice una guadaña, tiene un modificador de -2 a la tirada de salvación por armadura cuando impacte a un oponente en combate cuerpo a cuerpo.

Arma a Dos Manos: es preciso utilizar las dos manos para blandir una guadaña, por lo que una miniatura que esté armada con una no puede utilizar un Escudo, una Rodela o un arma adicional en combate cuerpo a cuerpo. Si la miniatura está equipada con un Escudo sí recibe el modificador de +1 a su tirada de salvación por armadura frente a las heridas causadas por disparos.



Alfanje

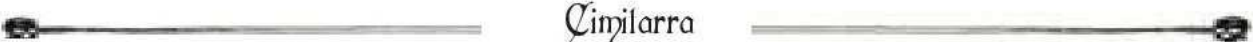
Es una espada normal, con la peculiaridad de que lleva un guardamano en la empuñadura, que puede utilizarse para coger desprevenido al adversario.

Alcance: Combate cuerpo a cuerpo; **Fuerza:** Usuario; **Reglas especiales:** Parada, contraataque

Reglas especiales:

Parada: los alfanjes ofrecen un excelente equilibrio entre la defensa y el ataque. Una miniatura armada con un alfanje puede parar los ataques del enemigo. Cuando su oponente efectúe la tirada para impactar en combate cuerpo a cuerpo, la miniatura armada con una Espada puede tirar 1D6. Si el resultado obtenido es superior al mayor resultado para impactar obtenido por su oponente, la miniatura ha parado ese golpe, y el ataque se ignora. Una miniatura no puede parar los ataques que tengan el doble o más de su propio atributo de Fuerza. Simplemente son demasiado poderosos para ser parados.

Contraataque: Cuando un guerrero armado con un alfanje consigue parar el ataque de un adversario, automáticamente dispone de un ataque extra, considerado a todos los efectos como si fuera un puñetazo. (El guerrero sufre un penalizador de -1 a la Fuerza y el adversario gana +1 tirada de salvación por armadura).



Cimitarra

Se trata de una espada curvada, a diferencia de la espada solo tiene un filo cortante y tiende a ser mucha mas afilado que una hoja normal.

Alcance: Combate Cuerpo a Cuerpo; **Fuerza:** Usuario; **Regla Especial:** parada, filo cortante

REGLA ESPECIAL

Parada: las cimitarras ofrecen un excelente equilibrio entre la defensa y el ataque. Una miniatura armada con una cimitarra puede parar los ataques del enemigo. Cuando su oponente efectúe la tirada para impactar en combate cuerpo a cuerpo, la miniatura armada con una Espada puede tirar 1D6. Si el resultado obtenido es superior al mayor resultado para impactar obtenido por su oponente, la miniatura ha parado ese golpe, y el ataque se ignora. Una miniatura no puede parar los ataques que tengan el doble o más de su propio atributo de Fuerza. Simplemente son demasiado poderosos para ser parados.

Filo Cortante: una cimitarra tiene un modificador adicional a la tirada de salvación por armadura de -1, por lo que un guerrero con Fuerza 4 que utilice un Hacha tiene un modificador de -2 a la tirada de salvación por armadura cuando impacte a un oponente en combate cuerpo a cuerpo.



Gran Cimitarra

Esta es una versión más grande y pesada de la cimitarra tradicional, utilizada frecuentemente por caciques y jeques de las tribus de Arabia.

Alcance: Combate Cuerpo a Cuerpo; **Fuerza:** Usuario +2;

Reglas Especiales: Arma a dos manos, Ataca último, filo cortante

Reglas especiales:

Arma a Dos Manos: una miniatura que esté armada con un arma a dos manos no puede utilizar un Escudo, una Rodela o un arma adicional en combate cuerpo a cuerpo. Si la miniatura está equipada con un escudo si recibe el modificador de +1 a su tirada de salvación por armadura frente a las heridas causadas por disparos.

Ataca Último: un arma a dos manos es tan pesada que la miniatura que la utiliza siempre ataca en último lugar, aunque haya cargado.

Filo Cortante: una gran cimitarra tiene un modificador adicional a la tirada de salvación por armadura de -1, por lo que un guerrero con Fuerza 4 que utilice un Hacha tiene un modificador de -2 a la tirada de salvación por armadura cuando impacte a un oponente en combate cuerpo a cuerpo.

Bagh Nakh

Este arma se asemeja mucho a las garras de un tigre, consta de dos guantes con pinchos, preparados para perforar las armaduras.

Alcance: Combate cuerpo a cuerpo; **Fuerza:** Usuario +1;

Reglas especiales: Perforante, Par, Estorbo

Reglas especiales:

Perforante: un Bagh Nakh tiene un modificador adicional a la tirada de salvación por armadura de -1, por lo que un guerrero con Fuerza 4 que utilice un Bagh Nakh tiene un modificador de -2 a la tirada de salvación por armadura cuando impacte a un oponente en combate cuerpo a cuerpo.

Par: los Bagh Nakh suelen utilizarse por pares, una en cada mano. Un guerrero armado con bagh Nakh dispone de un ataque adicional.

Estorbo: una miniatura armada con Bagh Nakh no puede utilizar otras armas durante la batalla.



Espada de la transformación impía

Estas espadas fueron creadas por los maestros de la magia negra, para formar sus legiones de muertos.

Alcance: Combate cuerpo a cuerpo; **Fuerza:** Usuario;

Reglas especiales: Parada, creadora de muertos vivientes

Reglas especiales:

Parada: las espadas ofrecen un excelente equilibrio entre la defensa y el ataque. Una miniatura armada con una espada puede parar los ataques del enemigo. Cuando su oponente efectúe la tirada para impactar en combate cuerpo a cuerpo, la miniatura armada con una Espada puede tirar 1D6. Si el resultado obtenido es superior al mayor resultado para impactar obtenido por su oponente, la miniatura ha parado ese golpe, y el ataque se ignora. Una miniatura no puede parar los ataques que tengan el doble o más de su propio atributo de Fuerza. Simplemente son demasiado poderosos para ser parados.

Creadora de muertos vivientes: Si una miniatura resulta muerta a causa de una herida infringida con esta arma, después de la partida. Incluyendo la tirada en la tabla de heridas al finalizar el encuentro, se levantará como un zombi, conservado sus atributos y sus armas, pero sin poder utilizarlas. Y se unirá a la banda poseedora de la espada.

Vanguardia

Se trata de una ballesta construida por encargo. En vez de disparar saetas dispara estacas, el arma más temida de los vampiros.

Alcance máximo: 60cm; **Fuerza:** 4; **Reglas especiales:** Mover o disparar, Verdugo

Reglas especiales:

Mueve o dispara: no puedes moverte y disparar una Ballesta en el mismo turno, excepto pivotar sobre ti mismo para disparar a tu objetivo o ponerte en pie.

Verdugo: Esta arma en manos de tiradores expertos puede resultar fatal par un Nosferatu, muchos de ellos han caído a manos de esta cazadora de vampiros. Si el tirador dispara contra un vampiro, tiene la opción de apuntar al corazón, con una penalización de -1 a Impactar, si consigue herir a la criatura esta sufre el doble de heridas de lo habitual.

Tufenk

Se trata de una cerbatana que lanza fuego alquímico a una altura de uso dos metros y medio, causando daños por fuego.

Alcance máximo: 20cm; **Fuerza:** 2;

Reglas especiales: Incendiario, dispara aunque no sea su turno.

Reglas especiales:

Incendiario: Cuando un proyectil impacta a una miniatura tira 1D6, con 4+ el objetivo arde en llamas, i sufre un impacto de F4, y solo puede moverse. Cada fase de recuperación a de volver a tirarse 1D6, con 4+ las llamas persisten y el guerrero vuelve a cubrir el impacto. Los guerreros amigos pueden tratar de apagarlo, entrando en contacto con la peana y sacando 4+ en una tirada. De no apagarlo el guerrero amigo habrá de volver a tirar el dado, 4+ el también arde en llamas. Las criaturas inflamables arden en llamas con 2+ en la tirada pero los impactos son de F3.

Mercancías Exóticas



Esta sección incluye todo el equipo inusual que tus guerreros pueden encontrar entre las arenas o en los bazares de los pueblos árabes, no deja de ser un complemento ya que todo el equipo que figura en el manual básico también está disponible en Khemri.

Lámpara de los Djinn

Las lámparas de los djinn, son objetos extraordinariamente raros, que datan de la época del sultán Jaffar. Se dice que el Sultán usaba la magia y rituales oscuros para invocar extrañas deidades demoníacas al mundo real en forma de objetos de uso cotidiano. De esta forma, podía disponer de sus poderes ocultando su verdadera identidad. En ocasiones, uno de estos objetos ha caído en manos de alocados o de imprudentes que han decidido usar los poderes del temido djinn.

Cada vez que un héroe use esta lámpara, esta le concede tres deseos; pero recuerda que, cada vez que tires en la tabla de la luz, debes tirar en la tabla de oscuridad y aplicar los resultados.

1D6 Tabla de luz de la lámpara

- 1 Recibe 1D6 puntos de experiencia.
- 2 Recibe una habilidad de la lista de habilidades.
- 3 Recibe 1D6x10 coronas de oro.
- 4 Recibe un objeto al azar de la lista de equipo.
- 5 Escoge un objeto e la lista de equipo.
- 6 Tira dos veces más en esta tabla.

1D6 Tabla de oscuridad de la lámpara

- 1 No ocurre nada
- 2 No ocurre nada
- 3 Pierde 1D6x10 coronas de oro
- 4 Pierde 1D6 arma.
- 5 Pierdes la lámpara.
- 6 Tira una vez en la tabla de heridas.

Pala de mono

Este amuleto se puso de moda durante los extraños ritos religiosos de las tribus nómadas Tuareg y tiene una potencia similar a la de la lámpara de los djinn. Igual que sucede con los poderes de los volubles djinn, la pala de mono no siempre resulta beneficiosa para su propietario.

Cada vez que un héroe utiliza la pala de mono, esta le concede tres deseos; pero solo ha de efectuar una tirada en la tabla de la oscuridad. Si obtienes este objeto, debes quedarte con él. Si transcurren dos partidas sin haberlo utilizado, tendrás que tirar en la tabla de la oscuridad. No puedes deshacerte de la pala a menos que ya la hayas usado tres veces o que, tras efectuar un tirada, pierdas la pala. Cuando hayas usado la pala tres veces, desaparecerá.



1D6 Tabla de luz de la pala

- 1 Recibe 1D6 puntos de experiencia.
- 2 Recibe una habilidad de la lista de habilidades.
- 3 Recibe 1D6x10 coronas de oro.
- 4 Recibes un héroe adicional, aunque superes el máximo permitido.
- 5 Recibes un secuaz adicional, aunque superes el máximo permitido.
- 6 Tira dos veces más en esta tabla.

1D6 Tabla de oscuridad de la pala

- 1 Pierdes 1D6 puntos de experiencia
- 2 Pierdes una habilidad al azar
- 3 Pierde 1D6x10 coronas de oro
- 4 Pierde un héroe.
- 5 Pierdes un secuaz.
- 6 Pierdes la pala.

Alfombra mágica

Este objeto maravilloso es herencia de una época olvidada y es incluso más rara que las lámparas de los djinns. Se cree que estos objetos son originarios de las distantes islas de los hechiceros.

Una alfombra mágica es simplemente una alfombra voladora. Se considera una montura y tiene un movimiento de 40cm sin restricciones por el terreno. La alfombra mágica te permite sobrevolar acantilados, edificios y otros lugares elevados sin sufrir penalización alguna. La alfombra puede transportar a tres hombres, o una criatura grande y a un hombre. Una de las tres miniaturas ha de ser un personaje. Debido a su naturaleza mágica, la alfombra no puede ser destruida.

Flauta de encantador de serpientes

Un guerrero equipado con esta flauta es capaz de controlar las serpientes, hipnotizándolas y obligándolas a hacer su voluntad.

La miniatura que posea la flauta, y decida no hacer nada durante su turno, puede utilizar el instrumento. Si esto sucede cualquier serpiente en un radio de 15cm se verá afectada, el músico elige, si quiere que dicho reptil no se mueva o que en el turno siguiente ataque.

Calabaza mágica

Desde la antigüedad, las calabazas son un buen recipiente de agua, alguna están imbuida de magia, superando con creces la reserva de agua normal.

La calabaza puede ser utilizada al final de cada batalla. Suministrará 1D3 unidades de agua. Una vez que la cantidad de agua sea determinada, añadirá 1D6 adicional, pero si la tirada es un 6, la calabaza se agotará y se destruirá.



Anillo Antídoto

Creados para proteger a los altos funcionarios de Kkemri, de un posible envenenamiento. Los anillos de veneno eran muy comunes en la antigüedad. Hoy en día de vez cuando, alguien consigue encontrar alguno en la necrópolis.

El portador de este anillo será inmune a todos los efectos del veneno.

Anillo del escorpión

Estos temibles anillos servían en la antigüedad para invocar a los escorpiones gigantes que moran en la necrópolis y utilizarlos en su defensa.



Al comienzo de la batalla, una miniatura con la habilidad de hechicería, puede tratar de invocar un escorpión de la tumba para que luche por la banda, solo hay que superar un chequeo de liderazgo. El escorpión desaparecerá al final de la batalla. Para los atributos y habilidades usar el perfil descrito en los guardianes del sepulcro.

Ropajes de nómada

Utilizadas durante milenios los ropajes de los nómadas, son el mejor equipo para desplazarse por el desierto, permitiendo refugiarse de las condiciones adversas del terreno.

Tejidos por los nativos del desierto, estos ropajes permiten a la miniatura equipada con ellos sufrir solo la mitad de los penalizadores por clima. Los ropajes afectan de la siguiente forma a los resultados climatológicos:

Está lloviendo: El traje protege las armas del guerrero. Al lanzar el D6 para disparar una arma de pólvora, solo con un 1 no se dispara el arma.

Calor infernal: Un guerrero equipado con estos ropajes, solo sufre una penalización de -1 a su HA y HP. Solo requiere la cantidad de agua normal.

Calor: Los ropajes protegen del calor, por lo que una miniatura equipada con ellos no sufre penalizadores. Si al menos la mitad de la banda lleva ropajes de nómada solo requerirán la cantidad de agua normal.

Tormenta de arena: El traje no tiene efecto, ni siquiera estos ropajes pueden proteger al guerrero de la ferocidad de la tormenta. Aplica las normas de costumbre para tormentas de arena.



Mapa de Neheraka

Estos mapas son la perdición de muchos exploradores, ya que si son muy antiguos es probable que los ríos no estén donde deben estar.

Los mapas de la tierra de los muertos son muy poco frecuentes. Y los auténticos son aun más raros. El movimiento del desierto hace obsoletos la gran mayoría. Cuando adquieras un mapa tira 1D6 en la siguiente tabla:

- 1 **Falsificación:** el mapa es falso, y es completamente inútil. Te conduce a una búsqueda infructuosa. Tu oponente puede automáticamente elegir el siguiente escenario que vayáis a jugar.
- 2-3 **Inexacto:** aunque es algo tosco, en general el mapa es exacto (bueno... partes de él... ¡quizás!). Puedes repetir una tirada de dado durante la siguiente fase de exploración si quieres, pero debes aceptar el resultado de la segunda tirada de dado.
- 4 **Mapa de las Catacumbas:** el mapa te muestra un camino a través de las catacumbas para llegar hasta la ciudad. Puedes elegir automáticamente el escenario la siguiente vez que juegues una partida.
- 5 **Preciso:** el mapa es bastante reciente y es muy detallado. Puedes repetir hasta tres tiradas de dados durante la siguiente fase de exploración si así lo deseas. Debes aceptar el resultado de la segunda tirada de dados.

- 6 **Mapa Original:** éste es uno de los doce mapas maestros de Neheraka dibujados para el Conde von Steinhardt de la Marca de Oster. A partir de ahora siempre puedes repetir una de las tiradas de dados cuando tires en la Tabla de Exploración, siempre y cuando el Héroe que propietario de este mapa no quede fuera de combate en cualquier batalla.

Bola de agua

El tipo recipiente hecho con piel de cabra, utilizado para guardar vino o otros líquidos, tiene mucho más valor en el desierto, donde un litro de agua mas puede ser la diferencia entre la vida y la muerte.

La bota permite al propietario transportar una unidad de agua adicional, cada miniatura solo puede tener una bota de agua.

Tomo de los elementos

A veces, en los bazares o en algún oscuro callejón de la ciudad se ofrecen a la venta libros de magia prohibidos.

Si una banda incluye un hechicero, éste recibirá un hechizo adicional procedente del libro, y de forma permanente. Puede generar este nuevo hechizo de forma aleatoria en cualquiera de las cuatro listas de magia elemental. Consulta la sección de Magia para conocer más detalles al respecto. Los beneficios de cada tomo se aplican a una única miniatura.



Pergamino de Dispersión

Este pergamino es un arma destructora de magia. Posee un poderoso contrabebizo, y cualquiera que lo lea en presencia de un lanzamiento de hechizo, puede anularlo.

Si una miniatura que porte un pergamino de dispersión puede ver a un hechicero lanzando un hechizo, puede usar el pergamino para cancelar el hechizo lanzado. Tira 1D6 después de ver si el hechizo es lanzado correctamente pero antes de resolver sus efectos, con 4+ el pergamino habrá funcionado y el hechizo se cancelará de inmediato.

Este objeto no puede ser usado contra un usuario de Plegarias de Sigmar, ya que las plegarias no son consideradas magia.

Liber Morlis

El libro de los muertos fue escrito por el demente príncipe árabe Abdul ben Raschid, que viajó a la tierra de los Muertos en el lejano Sur, y posteriormente en su demencia, escribió sus experiencias en esta blasfema obra de arte. Su autor no vivió para ver el amplio rechazo público a su obra, ni la gran pira con que el Califa de Ka-Sabar quemó todas las copias del libro que pudo encontrar.

Si la banda incluye un hechicero, este podrá generar un hechizo aleatorio procedente del libro y de forma permanente. Puede generar este nuevo hechizo de la lista de Nigromancia. Cuando el hechicero gane una nueva habilidad, si quiere podrá generar un hechizo nigromántico en lugar de adquirir una habilidad.

Si la banda es de alineamiento bueno, esta repudiara al hechicero, siempre i cuando no sea el líder de la banda, de no ser así el hechicero puede intentar superar un chequeo enfrentado de liderazgo contra el jefe de la banda, si no lo supera el hechicero será desterrado de la banda. Puedes reclutar otro hechicero para tu banda o empezar una banda nueva de nigromante con tu hechicero como jefe, conservando los puntos de experiencia. Si el hechicero gana el enfrentamiento con el jefe de la banda, el jefe anterior será desterrado por el hechicero. La banda conservará sus héroes y secuaces, pero a partir de ahora solo podrán reclutarse nuevas tropas de la lista de nigromante.

Si la banda es de alineamiento malvada, podrá conservar al hechicero, y a partir de este momento, podrá adquirir nuevos secuaces de la lista de nigromantes, aparte de los que ya pudo elegir.

Camello

El animal por excelencia del desierto, perfectamente adaptado para las largas travesías sin agua. También son utilizados por las tribus nómadas para combatir.

Aunque muy tozudos, los camellos tanto pueden servir como transporte de mercancías, como de animales de guerra. Uno de tus héroes puede montar en el durante la batalla.

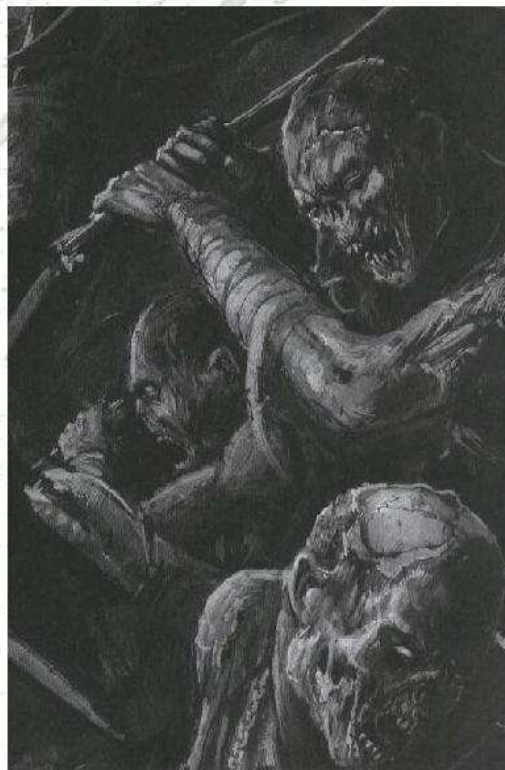
M HA HP F R H I A L

Camello	20	3	0	3	3	1	3	1	5
---------	----	---	---	---	---	---	---	---	---

Reglas Especiales

Tercero: Si un guerrero monta un camello durante la batalla, deberá superar un chequeo de liderazgo cada turno, o el camello rehusará moverse. Pero atacará de forma normal si es atacado.

Adaptado al desierto: Un camello necesitará la mitad de agua para sobrevivir que un animal de monta normal, y podrá repetir los chequeos fallidos de deshidratación, solo se puede repetir una vez cada chequeo.



Magia de Khemri

Durante siglos el culto mortuorio fue la magia mas utilizada en Khemri, sus sacerdotes perfeccionaron el misterioso arte de la momificación. Al cabo de varios siglos, los sacerdotes descubrieron los secretos que estaban buscando, y fueron capaces de embalsamar y conservar el cuerpo una vez muerto. El culto perfecciono su magia durante más de mil años, hasta que fueron capaces de engañar a la misma muerte. Cuando Nagash realizó el Gran Ritual, resucitando todos los muertos de Neheraka, los sacerdotes se levantaron como sacerdotes funerarios, unos seres no muertos con voluntad propia. Sus experimentos les permitió dar la vida eterna a sus mentes. Actualmente los sacerdotes funerarios disponen de una posición de gran relevancia, junto a los reyes, solo ellos son capaces de invocar las hordas de muertos para que sirvan al rey.

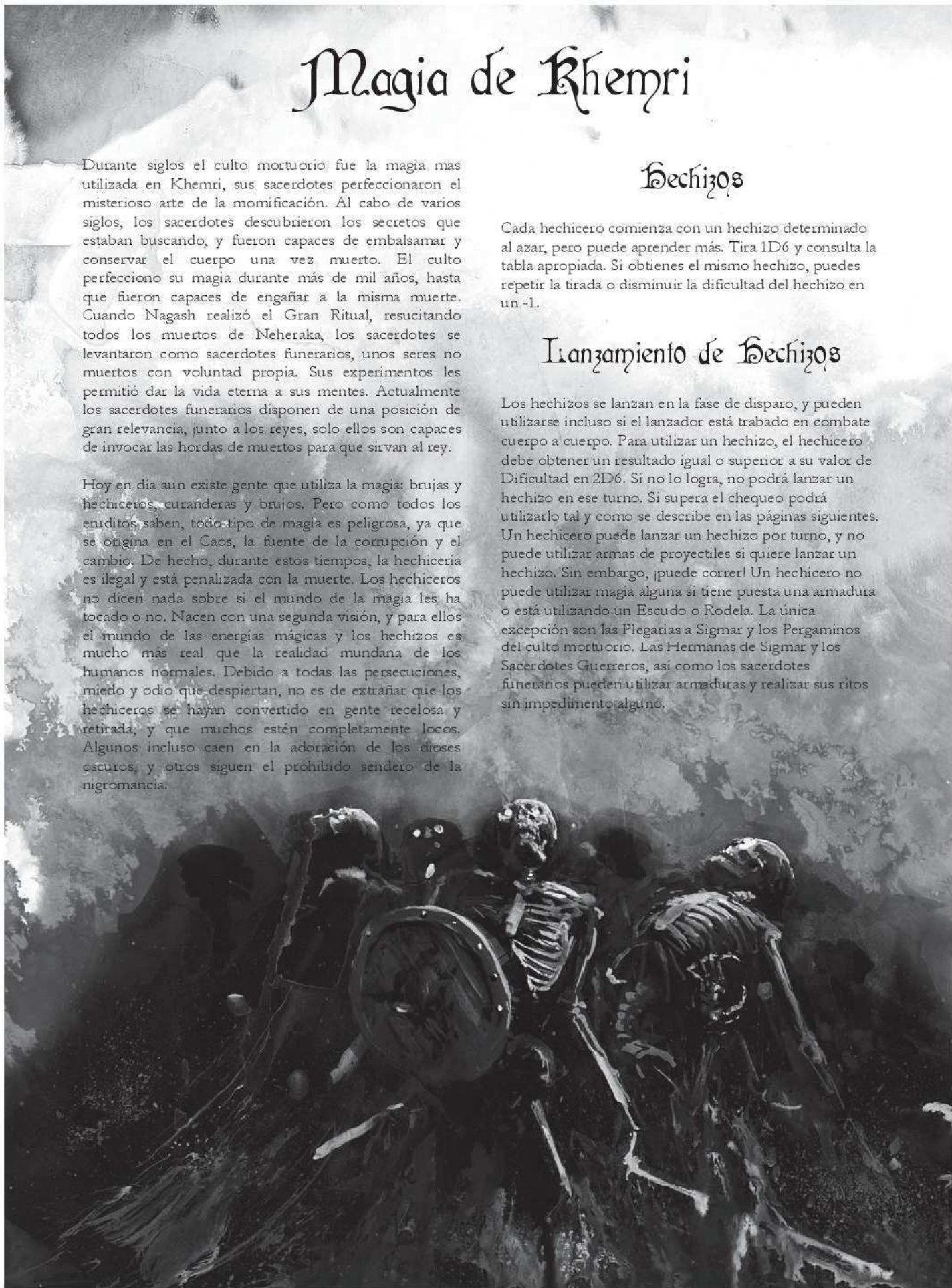
Hoy en día aun existe gente que utiliza la magia: brujas y hechiceros, curanderas y brujos. Pero como todos los eruditos saben, todo tipo de magia es peligrosa, ya que se origina en el Caos, la fuente de la corrupción y el cambio. De hecho, durante estos tiempos, la hechicería es ilegal y está penalizada con la muerte. Los hechiceros no dicen nada sobre si el mundo de la magia les ha tocado o no. Nacen con una segunda visión, y para ellos el mundo de las energías mágicas y los hechizos es mucho más real que la realidad mundana de los humanos normales. Debido a todas las persecuciones, miedo y odio que despiertan, no es de extrañar que los hechiceros se hayan convertido en gente recelosa y retirada, y que muchos estén completamente locos. Algunos incluso caen en la adoración de los dioses oscuros, y otros siguen el prohibido sendero de la nigromancia.

Hechizos

Cada hechicero comienza con un hechizo determinado al azar, pero puede aprender más. Tira 1D6 y consulta la tabla apropiada. Si obtienes el mismo hechizo, puedes repetir la tirada o disminuir la dificultad del hechizo en un -1.

Lanzamiento de Hechizos

Los hechizos se lanzan en la fase de disparo, y pueden utilizarse incluso si el lanzador está trabado en combate cuerpo a cuerpo. Para utilizar un hechizo, el hechicero debe obtener un resultado igual o superior a su valor de Dificultad en 2D6. Si no lo logra, no podrá lanzar un hechizo en ese turno. Si supera el chequeo podrá utilizarlo tal y como se describe en las páginas siguientes. Un hechicero puede lanzar un hechizo por turno, y no puede utilizar armas de proyectiles si quiere lanzar un hechizo. Sin embargo, ¡puede correr! Un hechicero no puede utilizar magia alguna si tiene puesta una armadura o está utilizando un Escudo o Rodela. La única excepción son las Plegarias a Sigmar y los Pergaminos del culto mortuorio. Las Hermanas de Sigmar y los Sacerdotes Guerreros, así como los sacerdotes funerarios pueden utilizar armaduras y realizar sus ritos sin impedimento alguno.



Pergaminos del Culto Mortuario

La magia de los sacerdotes funerarios se conserva en pergaminos, que datan de la época en que Nagah's era el sumo sacerdote del culto.

1D6 Resultado

1 Pergamino de Emergencia de Menkare

Dificultad 6

El sacerdote insta a un guerrero no muerto a que vuelva a avanzar

Un guerrero no muerto amigo a 15cm del sacerdote, puede volver a mover de manera normal, no puede correr. Si queda trabada con una miniatura enemiga se considerara que ha cargado.

2 Pergamino de Horrebe "la Maldición de la momia"

Dificultad 8

La magia de desprende el pergamino concentra todo el odio de los reyes, lanzando una maldición contra aquel que ose desafiar al sacerdote.

La miniatura designada tiene que estar en contacto peana con peana con una momia o señor funerario. Y a un máximo de 45cm del sacerdote. El objetivo sufre -1 a todas sus tiradas, menos en la tabla de heridas sufridas por el objetivo del hechizo, si es el quien causo la herida, el herido restara -1 a la gravedad de la herida, considerando que 1 no causa herida. El hechizo dura hasta el siguiente turno del sacerdote.

3 Pergamino de Tawosret "Tumba de polvo"

Dificultad 7

El sacerdote ordena a la arena que ataque al enemigo, derribándolo y abogándolo en arena.

Elige una miniatura enemiga en un radio de 30cm, esta queda derribada automáticamente. Esta magia solo afecta a los seres vivos.

4 Pergamino de Nefere "Tembloroso Terror"

Dificultad 7

El sacerdote entra en la mente del enemigo y la llena de terribles visiones, imágenes de su propia muerte.

Selecciona un enemigo en un radio de 30cm del sacerdote. El objetivo de superar un chequeo de miedo o salir huyendo 5D6cm en dirección opuesta del sacerdote. Durante la fase de recuperación el guerrero afectado debe superar un chequeo de liderazgo o continuar huyendo. Criaturas inmunes a miedo y psicología no se ven afectadas.

5 Pergamino de Merneptah "La canción del escarabajo"

Dificultad 7

Con un canto gutural el sacerdote entona un antiguo himno, de repente los escarabajos empiezan a formar un enjambre y atacan al enemigo.

Una miniatura a 20cm del hechicero sufre 2D6 impactos de F1. Es imposible dispararle en la fase de disparo de los guardianes, pero si puede ser atacado cuerpo a cuerpo. Si la miniatura antes de recibir la magia esta trabada en combate, es separada 2.5cm. A todos los efectos en el siguiente turno será como si se acabara de levantar.

6 Pergamino de invocación de los Muertos de Djedre

Dificultad 5

El sacerdote invoca los poderes de la magia oscura para devolver el vigor a los soldados que sirven al rey.

El sacerdote puede devolver a la vida un guerrero esqueleto que haya quedado fuera de combate el último turno. Coloque la miniatura resucitada en un radio de 15cm del sacerdote, pero sin que puede quedar trabado en combate.



Magia Elemental de Fuego

La magia del fuego es practicada con diversos grados de perfección por numerosas razas del mundo. Los secretos de este saber son guardados en el Imperio por los hechiceros de la llama brillante, cuyas torres coronadas por el fuego se alzan por encima de los edificios de la ciudad.

1D6 Resultado

1 Bola de Fuego

Dificultad 8

El hechizo más famoso de todos los tiempos, el primero que quiere aprender todo mago.

Se trata de un proyectil mágico, con alcance de 40cm. Es necesario línea de visión para elegir la miniatura objetivo. Si es lanzado con éxito la miniatura sufre 1 impacto de F5.

2 Fuego Faérico

Dificultad 6

El objetivo se vuelve brillante, como un faro en medio de la oscuridad. I en una ciudad donde las sombras reinan no puede ser buen presagio.

Designa un enemigo en un radio de 20cm del hechicero, este empieza a brillar. El objetivo debe superar un chequeo de miedo o salir huyendo, además todas las miniaturas que intente dispararle tienen un bonificador de +1 a impactar. A la miniatura le resulta imposible ocultarse. Durante su fase de recuperación tira 1D6, con 1-2 el conjuro se agota.

3 Humo

Dificultad 6

Una cortina de humo sale de la nada, ocultando a los guerreros. Impidiendo así que los enemigos puedan verlos.

Elige una miniatura amiga en un radio de 15cm, todas las miniaturas en un radio de 8cm del objetivo se consideran ocultas. El hechizo permanece hasta el siguiente turno del lanzador.

4 Circulo de llamas

Dificultad 8

Un anillo de llamas se forma entorno al hechicero, quemando a todo aquel que intente acercarse.

El blanco del hechizo se centra en el hechicero. Todas las miniaturas en un radio de 5cm sufren 1 impacto de F3. El hechizo permanece hasta la siguiente fase del hechicero. Cualquier enemigo que intente cargarle debe superar un chequeo de miedo. Si lo supera recibirá igualmente el impacto de F3.

5 Manos Ardientes

Dificultad 8

Concentrando todo su poder en las manos, el hechicero logra hacer que estas ardan en llamas.

El hechizo se centra sobre el hechicero, si se lanza con éxito el hechicero puede sacrificar todos sus ataques en su siguiente fase de combate para realizar un único ataque de F5, que si hiere con éxito causa dos heridas. Si resulta golpeado el modelo debe tirar 1D6, con 4+ arde en llamas, sufre un impacto de F4, y solo puede moverse. Cada fase de recuperación a de volver a tirarse 1D6, con 4+ las llamas persisten y el guerrero vuelve a cubrir el impacto. Los guerreros amigos pueden tratar de apagarlo, entrando en contacto con la peana y sacando 4+ en una tirada. De no apagarlo el guerrero amigo habrá de volver a tirar el dado, 4+ el también arde en llamas. Las criaturas inflamables arden en llamas con 2+ en la tirada pero los impactos son de F3.

6 Infierno

Dificultad 10

Una versión mejorada de la bola de fuego, un autentico infierno en llamas. A manos de un experto en magia, puede ser el fin.

Selecciona una miniatura a 30cm del hechicero, la miniatura sufre 1D3 impactos de F5. Además cualquier miniatura a 10cm del objetivo sufre 1 impacto de F3. Con un modificador de +1 en la tabla de heridas. Tira 1D6 por el objetivo del hechizo, 4+ arde en llamas, las miniaturas impactadas en un radio de 10cm del objetivo arden con 5+. Aplica las reglas descritas en anterior hechizo cuando arde una miniatura.

Magia Elemental del Aire

La magia del aire resulta ser poderosísima dentro de un desierto, controlar los vientos de tormenta no es tarea fácil para un hechicero, por eso, solo los mas poderosos son capaces de dominar este saber.

1D6 Resultado

1 Viajar en el Viento

Dificultad 6

El hechicero se eleva a las alturas, con el simple poder de su mente.

El hechicero puede desplazarse 5D6 + 30cm, igual que si tuviera la habilidad de volar. No puede cargar ni quedar en contacto con una miniatura enemiga al final de su movimiento.

2 Relámpago

Dificultad 10

Un destello en el cielo va seguido de un relámpago, que fulmina a los enemigos del hechicero.

Designa un enemigo en un radio de 30cm del hechicero, este sufre 1 impacto de F5. Si la víctima está equipada con armadura pesada, armadura ligera y escudo, armadura de itilmar o de gromril, sufrirá 1D3 impactos de F5.

3 Niebla

Dificultad 6

Un velo de impenetrable niebla se levanta del suelo, cubriendo al hechicero por completo

El blanco se centra sobre el lanzador, el hechicero se considera miniatura oculta y en posición defendida, si es cargado atacara en primer lugar incluso contra enemigos armados con lanzas.

4 Vendaval de cuchillas

Dificultad 7

Lanzando los vientos en un unico ataque de puro odio, el hechicero logra que el viento corte como una espada.

Una miniatura a 30cm del hechicero sufre 2D3+2 impactos de F3

5 Tornado

Dificultad 9

El más potente de los hechizos de aire, invocar un tornado no es tarea fácil, sobre todo si no estás a cubierto cuando lo consigas.

Designa una miniatura en un radio de 30cm del mago, tira 2D6, a continuación el afectado tira 1D6 y le suma su fuerza, si es criatura grande suma +1 adicional. Si la tirada del hechicero es superior el enemigo sale despedido 5D6cm al azar, sufriendo el impacto como si de una caída se tratara. Si la miniatura no sufre heridas se considerara derribada a todos los efectos.

6 Muro de viento

Dificultad 7

Un potente viento rodea al mago, protegiéndolo de sus enemigos.

Este hechizo solo puede lanzarse sobre el propio mago. Todas las miniaturas que intenten disparar al lanzador y las que estén a 5cm de el sufren un modificador -2 a impactar.



Magia Elemental de la Tierra

La magia de la tierra junto con el saber del aire son los dos grandes elementos que rigen el desierto. ¿Quién puede tener miedo si tiene de su parte el desierto?

1D6 Resultado

1 Piel de Piedra

Dificultad 8

De repente la piel se transforma en piedra, formando una armadura alrededor del guerrero, como si de una estatua viviente se tratara.

Designa una miniatura amiga (el lanzador incluido) a 15cm. Dicha miniatura gana +2 a la tirada de salvación por armadura, combinable con cualquier pieza de equipo. Cada turno posterior debe volver a realizarse el chequeo de magia para saber si el hechizo permanece, si el afectado se distancia mas de 15cm del lanzador el hechizo se desvanece. El lanzador solo puede mantener un hechizo a la vez.

2 Terremoto

Dificultad 8

Un temblor sacude el campo de batalla, los enemigos quedan desconcertados.

Toda miniatura en un radio de 20cm del lanzador debe superar un chequeo de iniciativa o quedar derribada. Todas la miniaturas en el radio de efecto en su siguiente turno no podrán correr.

3 Barro

Dificultad 7

A los pies del guerrero el suelo se transforma en barro, impidiendo por completo sus movimientos.

Una miniatura a 20cm del hechicero queda inmovilizada, no puede mover. Pero si es cargado luchara de la forma habitual. El conjuro durara hasta el siguiente turno del lanzador.

4 Guardián de Piedra

Dificultad 10

La visión de un guardián de piedra es estremecedora, un enemigo que no siente el dolor ni el miedo, el autómatas perfecto.

Este hechizo debe efectuarse antes de la batalla. Si es lanzado con éxito se convoca un guardia de piedra. El guardián debe permanecer siempre a un radio de 20cm del lanzador. Si el lanzador queda fuera de combate el guardia desaparecerá.

Atributos	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Guardián	12	2	2	4	4	2	1	2	10

Reglas especiales: Causa miedo, No puede correr, Inmune a psicología y venenos. Salvación por armadura de 5+

5 Manos de piedra

Dificultad 8

Dos manos salen del suelo delante del guerrero, formadas de pura roca y le atacan si piedad.

Designa una miniatura situada a 15cm del hechicero, esta sufre el ataque de las manos. En la siguiente fase de combate sufre 2 ataques con HA4 y de F4. Los ataques se pueden parar si se dispone de una arma adecuada.

6 Sabiduría de la Tierra

Dif. Auto

La tierra es buena con quienes la protegen.

Siempre que el hechicero no quede fuera de combate, puedes modificar un dado en +1 y otro en -1.



Magia Elemental de Hielo

La magia elemental de hielo es la menos conocida en la tierra de Neheraka. Es practicada principalmente por humanos, quienes guardan celosamente sus secretos. En un clima tan desértico este saber puede causar la confusión más extrema.

1D6 Resultado

1 Heladas

Dificultad 7

El hechicero concentra las energías mágicas en un guerrero, este lentamente empieza a helarse.

El hechizo tiene un alcance de 40cm, si es lanzado con éxito el objetivo debe superar un chequeo de resistencia, un 6 siempre es un fallo, o sufrir una herida, sin tirada de salvación por armadura.

2 Cono de Hielo

Dificultad 8

Invocando el poder de los vientos de la magia, el hechicero condensa su flujo en un cono gigante que sale de su palma.

El hechizo utiliza la plantilla de aliento de dragón. Cualquier miniatura cubierta por al menos la mitad de la peana, sufre un impacto de F3. Las miniaturas cubiertas menos de la mitad son impactadas con 4+. Se permite tirada de salvación de manera normal.

3 Frío de congelación

Dificultad 9

Este hechizo es una versión mejorada de la helada, practicado por los magos veteranos de la orden.

El hechizo tiene un alcance máximo de 20cm. Designese una miniatura, si el hechizo tiene éxito la miniatura debe superar un chequeo de resistencia o quedar aturdido, no importa el numero de heridas que tenga la miniatura.

4 Granizada

Dificultad 8

En medio de un día soleado empieza a caer granizo del cielo, causando graves heridas a los guerreros protección.

Designa una miniatura enemiga en un radio de 30cm. La miniatura sufre 1D3 impactos de F2. Todas las miniaturas en un radio de 5cm de la miniatura afectada, también sufren 1D3 impactos de F2. En el sufren -1 a impactar con proyectiles en su siguiente turno.

5 Piel de hielo

Dificultad 9

El hechizo usado para contener bestias grandes o personajes poderosos.

Elige un modelo en un radio de 20cm del hechicero. Si el hechizo es realizado con éxito, la miniatura sufre -1 al daño causado por él en la tabla de heridas, si la tirada es un 1 la herida se ignora. El objetivo del hechizo también sufre -2 a iniciativa hasta un mínimo de 1, y debe tirar 1D6 si saca 1, sufre los efectos del hielo y debe volver a tirar 1D6. 1-3 derribado, 4-5 aturdido, 6 fuera de combate. El efecto de la piel de hielo hasta el siguiente turno.

6 Placa de hielo

Dificultad 6

Quien no ha visto formidables guerreros en carga, y un segundo después resbalando por el hielo, intentando mantener la posición.

El hechizo tiene un alcance de 15cm y debe designarse una miniatura enemiga como blanco. Si la tirada es exitosa en el próximo turno de movimiento del objetivo debe superar una prueba de iniciativa para poder moverse, si no supera la prueba será derribada. Cualquier miniatura en un radio de 10cm del objetivo debe superar el chequeo de iniciativa o caer derribada. Si dos miniaturas se encuentran trabadas en combate automáticamente se separan.

Chamanes ¡TJHJG6!

Obviamente ningún hobgoblin va hacer mucho caso a una frase élfica del tipo "mente racial" o "psique interna". Por lo que concierne a los pieles verdes, los poderes de sus chamanes son concedidos por las deidades. Gorko y Morko.

1D6 Resultado

1 **Marka da Golpezz**

Dificultad 7

El Chaman empieza a pintarse garabatos por todo el cuerpo.

Todas la miniaturas amigas situadas en un radio de 15cm del chaman, pueden repetir los impactos fallados en cuerpo a cuerpo. El efecto dura una fase de combate.

2 **¡No me Vez!**

Dificultad 8

El chaman interpreta una danza cerrando los ojos apuntando al enemigo.

Designa una miniatura enemiga a 20cm. El objetivo no puede mover ni defender y su HA se ve reducido a 1. El efecto dura hasta el siguiente turno del chaman.

3 **Tometaz de Suka**

Dificultad 7

El chaman levanta flechas de sus harapos, una de ellas no baba mientras recita una canción.

El Chaman crea 1 Da. Flechas negras, cada una de ellas de 60cm, que puede disparar con su HP base, sin modificaciones. El chaman tiene que ver al objetivo. Las flechas suman +1 a la tabla de heridas.

4 **¡¡ A por Ellozz!**

Dificultad 7

Una furia irracional, capotera del guerrero, mezclada por los cantos del chaman.

Designa una miniatura amiga a 10cm. Esta ganara la habilidad de atacar primero. El guerrero siempre atacara en primer lugar, incluso si el enemigo disponga de una magia (excluidas armas que ataquen primero). En tal caso, las miniaturas atacaran simultáneamente. El hechizo perdura hasta el siguiente turno del chaman.

5 **¡Boomm!**

Dificultad 9

El chaman libera toda la energía mágica en una gran explosión.

Todas la miniaturas situadas a 20cm del chaman, sufren un impacto de 304 sin posibilidad de salvación por armadura.

6 **Uno de Nos, Uno de Nos**

Dificultad 10

El chaman entra en la mente del enemigo, haciéndole creer que es un piel verde.

El hechizo tiene un alcance de 30cm. A partir de este turno y para el resto de la partida, el objetivo deberá tirar en la tabla de traiciones, como si fuera un hobgoblin. Si la miniatura acaba el juego de parte del jugador que lanzo este hechizo, este puede quedárselo. Nunca puede superar el máximo permitido por la banda.

El Arte de los Djinn's

La magia de los Djinn's es un arte muy extraño, casi perdido entre los hombres. Es competencia exclusiva de los Djinn's practicado en las profundidades del desierto, o por algún desafortunado de ellos que ha sido capturado. No dista mucho de la magia elemental, de hecho los Djinn's extraen su poder de los elementos del desierto.

1D6 Resultado

1 Cresta de Viento

Dificultad 6

Invocando los elementos del aire, el lanzador se eleva en una suave brisa, sólo para establecer de nuevo en otra parte del campo de batalla.

Este hechizo debe realizarse al inicio de la fase de movimiento del lanzador. Si es lanzado con éxito el lanzador puede moverse 30+3D6cm como si tuviera la capacidad de volar. El hechicero no puede cargar ni acabar su movimiento en contacto con algún enemigo, pero si puede disparar, con el -1 a impactar por haber movido.

2 Armadura Pétrea

Dificultad 7

El chamán interpreta una danza cerrando los ojos, y apuntando al enemigo.

Designa una miniatura amiga (el lanzador incluido) a 15cm. Dicha miniatura gana +2 a la tirada de salvación por armadura, combinable con cualquier pieza de equipo y -1 a iniciativa. Cada turno posterior debe volver a realizarse el chequeo de magia para saber si el hechizo permanece, si el afectado se distancia mas de 15cm del lanzador el hechizo se desvanece. El lanzador sólo puede mantener un hechizo de armadura pétrea a la vez, pero puede lanzar otros hechizos.

3 Manos Ardientes

Dificultad 8

Concentrando todo su poder en las manos, el hechicero logra hacer que estas ardan en llamas.

Funciona igual que el hechizo manos ardientes de la magia elemental de fuego.

4 Arenas Movedizas

Dificultad 6

Al invocar el elemento agua en el desierto, el líquido sube desde las profundidades de la tierra, volviendo pantanoso el terreno desértico.

Este hechizo puede ser lanzado contra un enemigo a 15cm. El agua inunda un radio de 8cm del blanco. El efecto dura hasta el siguiente turno del lanzador. Todas las miniaturas afectadas deberán superar un chequeo de fuerza o no podrán moverse. Los guerreros que sean cargados no pueden atacar, solo pueden defenderse.

5 Tormenta Mágica

Dificultad 9

Deformando la misma realidad el hechicero es capaz de convocar un rayo de pura energía mágica.

El lanzador puede disparar el rayo a un enemigo situado a 30cm. El rayo causa 1 impacto de F5. Con tirada de salvación por armadura.

6 Bendición de los Elementos

Dificultad 6

El lanzador hace un llamamiento a los elementos del desierto, y les pide su guía en este largo camino.

En la fase de exploración después de la batalla, el jugador puede volver a tirar un dado o modificar una tirada en +1/-1. Si el lanzador queda fuera de combate el hechizo será dispersado.



Nigromancia

La Nigromancia es la magia de los muertos. Concede al Nigromante el poder de alzar a los muertos y dar órdenes a los espíritus, pero también el de destruir la vitalidad de los vivos.

1D6 Resultado

1 Absorción de Vida

Dificultad 10

El Nigromante drena la mismísima fuerza vital de su víctima, robándola para aprovecharla él mismo.

Puedes escoger una miniatura situada a 15 centímetros o menos de él. El objetivo sufre una herida (sin tirada de salvación por armadura posible), y el Nigromante dispone de 1 Herida adicional durante el resto de la batalla. Esto puede hacer que el Nigromante posea un atributo de Heridas superior a su valor máximo original. Este hechizo no afecta a los Poseídos o a las miniaturas No Muertas.

2 Reanimación

Dificultad 5

En respuesta a la orden del Nigromante, los muertos se alzan para combatir de nuevo.

Un Zombi o esqueleto que haya quedado fuera de combate durante la última fase de combate cuerpo a cuerpo regresa inmediatamente a la lucha. Sitúa a la miniatura a 15 centímetros o menos de la miniatura del Nigromante. La miniatura no puede colocarse directamente en combate cuerpo a cuerpo con una miniatura enemiga.

3 Visión de la Muerte

Dificultad 6

El Nigromante invoca todo el poder de la Nigromancia para revelarle a sus enemigos el momento en el que van a morir.

El Nigromante causa miedo en sus enemigos durante el resto de la batalla.

4 Condenación

Dificultad 9

El Nigromante susurra a los muertos que se aleen de sus tumbas y atraen a sus enemigos.

Escoge una miniatura enemiga situada a 30 centímetros o menos del Nigromante. La miniatura debe efectuar inmediatamente una tirada de 1D6 y obtener un resultado igual o inferior a su atributo de Fuerza o los muertos que emergen del suelo le desgarrarán los miembros con su poder sobrenatural. Si no supera el chequeo, puedes tirar en la Tabla de Heridas para determinar qué le ocurre al desgraciado guerrero.

5 La Llamada de Vanhel

Dificultad 6

El Nigromante invoca la energía del mundo de los muertos para revitalizar a sus sirvientes No Muertos.

Una miniatura amiga con la habilidad de no muerto que no pueda correr a 15 centímetros o menos del Nigromante puede moverse de nuevo inmediatamente hasta la distancia máxima (por ejemplo, 22 centímetros en el caso de los Lobos Espectrales). Si este movimiento le pone en contacto peana con una miniatura enemiga, se considera que ha cargado.

6 El Despertar

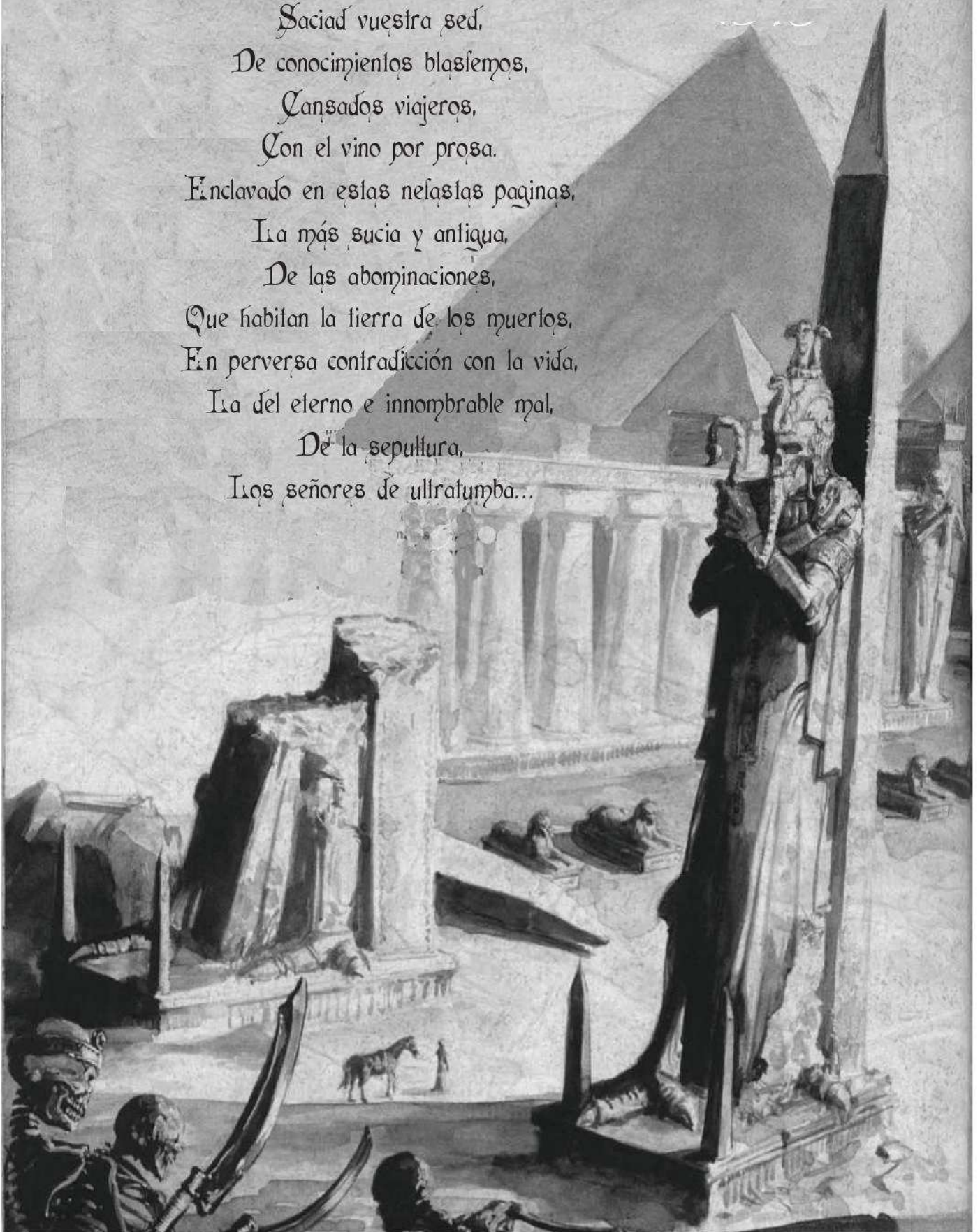
Dificultad Automático

El Nigromante invoca el alma de un Héroe muerto de vuelta a su cuerpo y lo esclaviza mediante la magia corrupta.

Si un Héroe enemigo muere (o sea, si tu oponente obtiene un resultado de 11-15 en la Tabla de Heridas Graves después de la batalla), el Nigromante puede alzarlo para que se una a su banda y combata como un Zombi o Esqueleto.

El Héroe muerto conserva todos sus atributos, además de todas sus armas y piezas de armadura, pero no puede utilizar ninguna pieza de equipo o sus habilidades adquiridas. No podrá correr, cuenta como un grupo de Secuaces él sólo, y no puede ganar experiencia adicional. Este hechizo siempre funciona automáticamente (las reglas para los Secuaces y la experiencia se describen más adelante). Al nuevo Zombi o Esqueleto deben aplicársele todas las reglas habituales (inmune a veneno, causa miedo) excepto por el hecho de que mantiene el perfil de atributos y equipo del héroe muerto.

Saciad vuestra sed,
De conocimientos blasfemos,
Cansados viajeros,
Con el vino por prosa.
Enclavado en estas nefastas paginas,
La más sucia y antigua,
De las abominaciones,
Que habitan la tierra de los muertos,
En perversa contradicción con la vida,
La del eterno e innombrable mal,
De la sepultura,
Los señores de ultratumba...



Organización de una Banda

En esta sección del libro vamos a echarle un vistazo detallado a cada uno de los tipos de bandas, y te proporcionaremos toda la información que necesitas para reclutar una banda de ese tipo.

Utiliza las listas que aparecen a continuación para reclutar y equipar a tu banda. Dispones de 500 coronas de oro para gastos. Cada miniatura y su equipo (si decides comprarle alguno) cuesta una determinada cantidad de dinero. A medida que vayas realizando elecciones, ve restando el dinero que has "gastado" del total inicial hasta que hayas comprado todo lo que has querido (o podido). Cualquier moneda de oro que no te hayas gastado pasa a formar parte del tesoro de la banda, y puede ser utilizado más tarde o guardado para comprar algo más caro.

Para empezar, debes reclutar al menos tres guerreros, incluido un jefe. Las armas, armaduras y mutaciones que escojas para tus guerreros deben estar representadas en las propias miniaturas. Las excepciones son los cuchillos y las dagas, que se pueden suponer metidas en botas o escondidas entre las ropas si no están representadas en la miniatura.

Bandas en Khemri

En este manual se describen varias bandas que pueblan Khemri. En principio no hay ninguna restricción para las bandas extranjeras, ten en cuenta que algunas de ellas como las hermanas de sigmar o las amazonas sería muy difícil encontrarlas vagando por el desierto, pero al fin y al cabo no sería imposible. El dar veto a determinadas bandas queda a elección de los jugadores, siempre y cuando el jugador implicado no puede formular un buen trasfondo para justificar su presencia en la tierra de los muertos.

Tabla de Experiencia y Experiencia Inicial

Las listas de bandas también incluyen información sobre la experiencia inicial de los guerreros y qué habilidades pueden escoger a medida que progresan en el juego. Algunas bandas también incluyen listas separadas de habilidades que son únicas de esa banda.

Las reglas relativas a la experiencia y a las habilidades se explicarán de forma completa en la sección de Campañas, así que de momento no te preocupes por ellas.

Héroes y Secuaces

A efectos de juego, los guerreros de tu banda se dividirán en Héroes y Secuaces.

Héroes

Son individuos excepcionales que tienen el potencial de convertirse en leyendas. Los Héroes pueden armarse y equiparse de forma individual, y pueden poseer cualquier equipo especial que hayan adquirido durante la campaña.

Jefe

Toda banda debe estar dirigida por un jefe. Es el que te representa a ti, el jugador. Toma las decisiones y encabeza a tus guerreros a través de las oscuras calles de la necrópolis.

Otros Héroes

Aparte del jefe, tu banda puede incluir hasta cinco Héroes más, quienes forman el núcleo de la banda. Una banda no puede incluir nunca más Héroes de cualquier tipo específico que el número indicado en la lista de la banda. Esto significa que algunas bandas sólo pueden tener un máximo de seis Héroes cuando sus Secuaces ganan experiencia (consulta la sección de Experiencia).

Secuaces

Los Secuaces forman dos grupos típicos. Existen Secuaces como los Hermanos de los Poseídos, las Alimañas Skavens y los Espadachines Mercenarios. Estos Secuaces ganan experiencia, y se perfeccionan a medida que pasa el tiempo. Se adquieren en grupos de una a cinco miniaturas.

El otro tipo de Secuaces son aquellos como los Mastines de Guerra y los Zombis. Estos son demasiado torpes o primitivos para ganar experiencia de ninguna clase.





Los Secuaces nunca pueden utilizar equipo especial adquirido durante sus aventuras (a menos que se especifique lo contrario); sólo los Héroes pueden hacerlo. Entre los Secuaces pueden existir guerreros potencialmente poderosos, pero los Héroes siempre tendrán ventaja sobre ellos debido a su capacidad de ganar experiencia adicional.

Todos los Secuaces pertenecen a un grupo de Secuaces, que habitualmente está compuesto por entre uno y cinco individuos. Los grupos de Secuaces ganan experiencia de forma colectiva y obtienen habilidades juntos.

Armas y Armaduras

Cada guerrero que reclutes puede estar armado con hasta dos armas de combate cuerpo a cuerpo, hasta dos armas de proyectiles diferentes y puede estar equipado con cualquier armadura escogida de entre la lista apropiada. Los guerreros pueden tener restricciones respecto a los tipos de armas que pueden utilizar. La lista de equipo de la banda te dice exactamente el equipo disponible. Ten en cuenta que puedes comprar armas y armaduras raras cuando empiezas a organizar la banda, tal como se indica en la lista de la banda, pero después de librar la primera partida, la única forma de conseguir más armas y armaduras raras es tirar en la tabla para ver si puedes localizar alguna (consulta la sección de Comercio).

Puedes comprar equipo adicional entre dos batallas, pero tus guerreros sólo pueden utilizar las armas y armaduras indicadas en la lista de la banda. A medida que acumulan experiencia y ganan habilidades, los Héroes pueden aprender a utilizar otras armas aparte de aquellas inicialmente disponibles para ellos.

Cada miniatura de un mismo grupo de Secuaces debe estar armada y protegida del mismo modo. Esto significa que si tu grupo de Secuaces está compuesto por cuatro guerreros y quieres comprarles espadas, debes comprar cuatro espadas.



Hoja de Control de Banda

Necesitas una hoja de control de banda para registrar los detalles de tu banda. Puedes encontrar hojas de control impresas en la última parte del libro, una para los Héroes y otra para los grupos de Secuaces. Te sugerimos que fotocopies tantas hojas como necesites, para que puedas mantener un registro limpio y exacto de tu banda a medida que cambia de una batalla a otra.

Cuando empieces a organizar una banda, toma una hoja de control de banda y anota los detalles de cada Héroe y grupo de Secuaces en los lugares apropiados. Fíjate que los Héroes y los Secuaces tienen espacios ligeramente diferentes para reflejar los distintos modos en los que ganan experiencia y utilizan las armas, armaduras y equipo.

Es recomendable empezar a organizar la banda en una hoja de papel suelta, ya que tendrás que barajar muchas posibilidades de armamento, equipo y guerreros para aproximarte al valor máximo permitido para la banda. Si te queda dinero después de terminar de organizar la banda, anótalo en el espacio marcado como "Tesorería". Al final del libro encontrarás un ejemplo de banda. Puedes utilizar ésta si así lo quieres, u organizar una tú mismo. Tú decides.

La hoja de control de banda es un registro de tu grupo de valientes guerreros, y es útil mantenerla a tu lado mientras juegas. Puede que durante una batalla quieras hacer anotaciones en la propia hoja para registrar detalles como experiencia adicional, equipo utilizado, etc.

Tendrás que darle un nombre a tu banda, y también bautizar a todos tus Héroes y a cada uno de los grupos de Secuaces. Invéntate los nombres que consideres apropiados, aunque encontrarás un montón de sugerencias e inspiración a lo largo de las páginas de este libro.

Calcular el Valor de la Banda

Cada banda tiene un valor de banda. Cuanto mayor sea el valor de la banda, mejor será. El valor de banda es simplemente el número de guerreros multiplicado por 5, más su experiencia acumulada.

Las grandes criaturas, como las Ratas Ogro, valen 20 puntos más el número de puntos de Experiencia que han acumulado.

Listos para el Combate

¡La banda ya está lista para iniciar su brillante carrera!



Bandas

Escúchame, chaval, hay mucha seres en la necrópolis a la que debes enfrentarte. Hombres procedentes del desierto hasta del propio imperio. También están los incursores pides verdes, los Muertos Vivientes y esos enloquecidos ladrones de tumbas... Así que como me siento generoso, te describiré a todos ellos. Entonces puede que te hagas una idea de a lo que te enfrentas. De modo que presta atención, chaval, porque puede que esta información salve tu vida algún día!"

Guardianes del Sepulcro

Los Guardianes, Infectan por miles la tierra de los muertos. Son los señores de las necrópolis, intenta siempre tener el sol encima cuando te adentres en sus profundidades, pues es el momento en el que su numero es menor, si te rodean puedes darte por muerto.



Nigromantes

Estos hechiceros locos deambulan por los alrededores de las necrópolis, buscando algún indicio que les puede llevar hasta uno de los famosos tombs negros del gran nigromante. Como los guardianes no te lies nunca de su lentitud, mantente a distancia.

Hermandad Lahmia

Sirenas malditas, no te dejes engañar por su belleza, ni por su aspecto delicado. Son unas asesinas letales, Antes de que te des cuenta ya te habrán vaciado de sangre. Lleva siempre encima un ajo por si te topas con una, y no creas nada de lo que digan, nada!

Las Escuelas de Hechicería

Cuando cayó la isla de los magos, a manos de los demonios. Los hechiceros que allí estudiaban tuvieron que abandonar-la, y se convirtieron en vagabundos, en busca de saberes prohibidos en el imperio. Cuidate mucho de hacer tratos con ellos, pues te sacrificarían a ti y a tu banda para conseguir algún tomo perdido. Aun que lograses el objetivo, su carácter volátil los hace poco dados a pagar lo acordado.



Incursores Hobgoblin

Escoria de la buena, si ves uno ten por seguro que diez esperan agazapados en las sombras, esperando que cometas algún error. Cuidate por el olfato, pues estas criaturas desprenden un hedor fácil de detectar. El desierto está plagado de estas tribus de pieles verdes, que saquean y roban todo lo que pueden.

Los Malditos de Karak-Zorn

Ten mucho cuidado con ellos, se comportan como nobles enanos, pero bajo su piel pesa una maldición, que poco a poco los va transformando en algo horrible. Su único objetivo es librar a su clan de ella, y no retrocederán ante nada, ni nadie...



Nómadas de Arabia

Los habitantes del desierto, bajo sus tiendas encontraras alivio y agua fresca, siempre y cuando puedas pagar su precio. No toleran a los expoliadores y son de ira fácil. También son buenos mercaderes, el único medio de sobrevivir en el desierto es llevarse bien con ellos.

El Gremio

La temida sociedad secreta de los califatos, muchas ciudades estado de Arabia son dirigidos desde las sombras por ellos. Ladrones y Asesinos despiadados, el gremio controla todo lo que pasa en las ciudades, no hay nada que se les escape. Cuidate mucho de enfurecerlos, ya que todo hombre tarde o temprano tiene que dormir, y ellos esperaran a que cierres los ojos, para atacar.



Guardianes del Sepulcro

La horda de los muertos es terrible para la vista, caminan resueltamente hacia adelante, sacudiendo los huesos, haciendo crujir la carne seca, y agarrando antiguas armas oxidadas o las arrancadas de las garras de sus enemigos caídos. ¿Cómo se puede matar lo que ya está muerto?

La primera civilización humana, Nehekhara surgió alrededor del año -2500 Imperial, en el área ahora conocida como la Tierra de los Muertos. Este antiguo reino fue construido a lo largo del río y los valles del norte. Desde los primeros tiempos de su civilización, enterraban a sus muertos en las pirámides que eran ciudades en el desierto fuera de sus municipios, en la creencia de que el alma y el espíritu vivían durante el tiempo que el cuerpo se mantuviera intacto. Sus sacerdotes comenzaron a experimentar con la momificación para que el cuerpo se conservara para siempre como el alma, y así alcanzar la vida eterna. El culto mortuario se formó para el estudio de las artes de la momificación y llevar a cabo los rituales de despertar. Después de muchos siglos los sacerdotes descubrieron el secreto para preservar los cuerpos de sus reyes.

El rey, su familia y los asesores de más confianza eran sepultados en los mejores sarcófagos, que se establecían en el corazón de las grandes pirámides. A medida que cada generación pasaba, fueron construyendo más grandes y más elaboradas tumbas, ya que cada rey intentaba superar a su predecesor. Finalmente, en los desiertos más allá de cada una de las grandes ciudades, había un necrópolis - una ciudad de los muertos. Estas ciudades crecieron aún más espeluznantemente, que las ciudades de los vivos. Las tumbas fueron fortificadas y custodiadas por titánicas estatuas, construidas para mantener seguros a todos sus habitantes en la eternidad, y ahuyentar a aquellos que perturban sus tumbas. Tan vastas y laberínticas fueron estas ciudades que se construyeron puentes y pasarelas para abarcar la diferencia entre las copas de las pirámides, para permitir un acceso más fácil a los sacerdotes que mantenían estas aglomeraciones urbanas en expansión.

La preservación del cuerpo depende de la riqueza y el estatus de esa persona, un agricultor sería enterrado en una tumba familiar pequeña, mientras que los reyes, sus familiares y asesores de más confianza eran sepultados en grandes sarcófagos y enormes pirámides. Cada nehekharano era enterrado con una serie de artículos, un sonajero de la infancia o tal vez las herramientas

de un artesano. Lo máspreciado de la persona, enterrado con él.

No todas las momias fueron alguna vez ricos comerciantes o guerreros poderosos, los artesanos fueron muy apreciados en la antigua Nehekhara. Estas personas fueron los constructores y arquitectos de las tumbas. De hecho, muchos fueron sepultados en las estructuras en que habían trabajado como premio final de su patrón.

Elección de Guerreros

Cada banda debe incluir un mínimo de tres miniaturas. Dispone de 500 coronas de oro para reclutar tu banda inicial. El número máximo de guerreros permitidos en la banda nunca podrá superar los 15.

Señor Funerario: tu banda debe incluir un señor Funerario.

Sacerdote Funerario: Tu banda puede incluir un único Sacerdote Funerario.

Necrotecto: Tu banda puede incluir un único Necrotecto.

Acólitos: tu banda puede incluir hasta tres acólitos.

Guerreros Esqueleto: tu banda puede incluir cualquier número de Guerreros Esqueleto.

Guardia de la tumba: Tu banda puede incluir hasta a dos guardias de la tumba.

Escorpiones gigantes: tu banda puede incluir hasta tres escorpiones.

Gólem de Piedra: Tu banda puede incluir un Gólem de piedra.

Experiencia Inicial

Un Señor funerario comienza con 20 puntos de experiencia.

Un Sacerdote Funerario comienza con 8 puntos de experiencia.

Un Necrotecto comienza con 12 puntos de experiencia.

Acólitos empieza por 0 de experiencia.

Secuaces empiezan con 0 de experiencia.

Lista de Equipo de los Guardianes del Sepulcro

Las siguientes listas son utilizadas por las bandas de Guardianes del Sepulcro para escoger su equipo.

Lista de equipo de los No Muertos

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga de Bronce.....	1 ^a gratis/2 co
Maza.....	3 co
Hacha de Bronce.....	5 co
Espada de Bronce.....	10 co
Alabarda.....	10 co
Lanza de Bronce.....	10 co
Mangual.....	15 co
Arma a dos manos.....	15 co
Mayal.....	15 co

Armas de Proyectiles

Arco.....	10 co
Flechas Áspid*.....	10 co
Jabalina Nehekhará*.....	10 co

*Solo Señor Funerario

Armaduras

Escudo.....	5 co
Casco de Bronce.....	10 co
Pectoral de Bronce (arma. ligera).....	20 co

Lista de equipo para Sacerdotes Funerario

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga de Bronce.....	1 ^a gratis/2 co
Maza.....	3 co
Báculo.....	3 co
Espada de Bronce.....	10 co
Mangual.....	15 co
Báculo de Serpiente*.....	30 co

*Solo Sacerdote Funerario

Armas de Proyectil

Ninguna

Armaduras

Ninguna



Tabla de Habilidades de los Guardianes del Sepulcro

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad
Momia	x	x	—	x	—
Sacerdote Funerario	—	—	x	—	—
Acolito	x	—	x	—	—
Necrotecto	x	—	x	x	—



Equipo especial de los Guardianes del Sepulcro

Jabalina Nehekharu

Estos guerreros lanzan jabalinas equipadas con una cuerda enrollada alrededor de la jabalina. Cuando se lanza, la jabalina gira como una bala aumentando su precisión.

Alcance máximo: 20 cm; **Fuerza:** usuario;

Reglas especiales: +1 impactar

Hechizas Aspid

Hecho de los restos momificados de serpientes venenosas, estos proyectiles son dirigidos por una antigua magia.

Reglas Especiales: +1 impactar

Báculo de Serpiente

Los Sacerdotes Funerarios de más rango llevan los báculos adornados por una serpiente, que los distingue como su credencial.

Alcance: Combate cuerpo a cuerpo;

Fuerza: Usuario; **Reglas Especiales:** Arma a 2 manos, Parada, Ataque de Serpiente.

Reglas especiales

Ataque de serpiente: El báculo es usado a dos manos y puede Parar. Sin embargo, el Sacerdote Funerario puede renunciar a todos sus ataques normales en un turno para usar el poder contenido dentro del báculo. Una voz de mando devuelve la serpiente a la vida para atacar a su enemigo. La Serpiente siempre ataca primero en cuerpo a cuerpo y hace un solo ataque con HA 4 y F4.

Carro de Hueso

Disponibilidad: Raro 7 (solo 1 carro)

Coste: 200+10D6 co

El Carro no muerto esta hecho de huesos de los muertos, tirados por dos corceles esqueléticos tiene que ser tripulado por un miembro de la banda.

M HA HP F R H I A L

Carro	-	-	-	4	4	3	-	-	-
Corcel Es.	8	2	0	3	3	1	2	1	5

Reglas Especiales

Salvación: El carro confiere una tirada de salvación por armadura de 5+ a todo el conjunto.

Montar: El conductor puede montar y desmontar un carro de la misma manera que un caballo.

Movimiento: Un Carro de hueso puede moverse 20 cm pero no puede correr. Sin embargo, dobla su movimiento cuando carga.

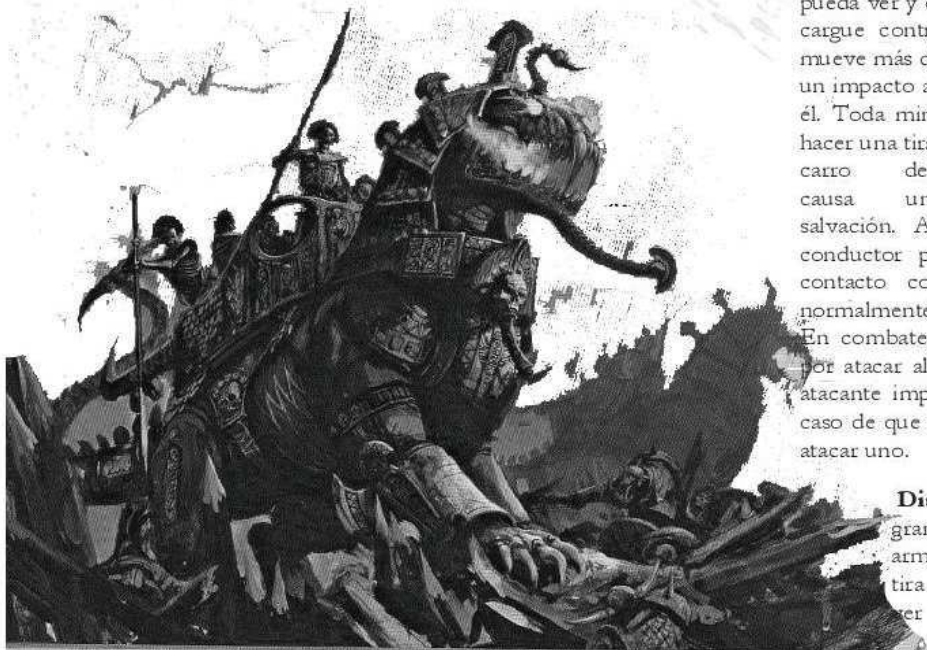
Terreno difícil: Si un carro mueve por terreno difícil sufre D3 impactos de Fuerza 4. Si el carro carga sobre terreno difícil, sufre 2D3 impactos de Fuerza 6.

Los corceles: Si un corcel muere, el carro ve reducido el movimiento a la mitad pero todavía puede cargar (también a la mitad del movimiento normal). Sin embargo los impactos extras siguen aplicándose. Si ambos corceles mueren, el carro queda inmóvil y el conductor debe luchar a pie.

El combate: Un carro en carga es una visión terrible y devastadora, que aprovechan las ruedas con cuchillas para aplastar al enemigo en su camino. El conductor puede cargar contra cualquier guerrero enemigo que pueda ver y que este al descubierto, no es necesario que cargue contra el enemigo más próximo. Si el carro mueve más de la mitad de su movimiento normal, causa un impacto a las miniaturas que entren en contacto con él. Toda miniatura en la línea de carga del carro debe hacer una tirada de iniciativa para evitar ser arrollado. El carro debe moverse para causar el impacto, el golpe causa una única herida de Fuerza 4 con -2 a la salvación. Al final del movimiento de carga, el conductor puede luchar con cualquier miniatura en contacto con el carro como si hubiese cargado normalmente.

En combate, los enemigos en contacto pueden optar por atacar al carro o al conductor. Si ataca al carro, el atacante impactar contra el HA del conductor. En el caso de que solo un corcel esté en contacto solo podrá atacar uno.

Disparos: Un carro se considera objetivo grande y un guerrero tiene +1 a impactar con armas de proyectiles. Si el carro es impactado, tira 1D6 para ver donde impacta: 1-2 caballo, 3-4 carro, 5-6 conductor.



Reglas especiales de los No Muertos

Los guerreros de los Reyes Funerarios ya están muertos y no se ven afectados por las heridas que podrían aturdir o paralizar un guerrero vivo. Estas reglas especiales se aplican a todos los guerreros con la regla especial de No Muertos.

Causan Miedo: Los no Muertos son criaturas temibles, por eso causan miedo.

Inmune a Psicología: Los No Muertos no se ven afectados por la psicología y nunca abandonan un combate.

Insensible al Dolor: Los No muertos consideran el resultado de *aturdido* en la tabla de heridas como *derribado*.

Inflamable: El Señor funerario esta tan seco como la yesca, envuelto en vendas empapadas de resinas altamente inflamables. Si es herido por un ataque de fuego causara el doble de heridas.

No beben: los no muertos no necesitan alimentos ni agua. No obstante, los animales vivos que acompañan a las momias, siguen las reglas de agua de la manera normal.

No pueden correr: Los No Muertos son criaturas lentas por lo que no pueden correr (pero pueden cargar de la forma normal).

Inmune a Venenos: Los No Muertos no se ven afectados por los venenos.

Sin Cerebro: Los No Muertos nunca ganan experiencia. No aprenden de sus errores ¿Qué esperabas?

Nota: Los Señores de la Tumba en realidad no aprender nuevas habilidades, sino que recuerdan las que ya sabía cuando estaban vivos. Sacerdotes Funerarios y Acólitos son también no-muertos, pero han conservado una forma de vida de la mente y son capaces de aprender de sus experiencias.

En Casa: Los Guardianes del sepulcro viven en las necrópolis de Khemri, no tienen problemas para localizar las tumbas ocultas en busca de armas y armadura, para ayudarlos a defender sus hogares. Los guardianes del sepulcro tiran un dado extra en la fase de exploración siempre que luchen en Khemri.



Héroes

1 Señor Funerario

Reclutamiento: 90 coronas de oro

Las legiones de los muertos están a cargo de los señores funerarios, oficiales y capitanes de confianza en el ejército de khemri. Pero no todos los señores funerarios eran soldados en la otra vida, algunos eran grandes ingenieros y artesanos, que construyeron la necrópolis y se les concedió la momificación por sus logros.

M HA HP F R H I A L

10 4 3 4 4 2 3 1 8

Armas y armadura: El señor funerario puede equiparse con armas y armaduras elegidas entre la lista de equipo de los no muertos.

Reglas Especiales

Jefe: Cualquier miniatura de la banda a 15 centímetros o menos puede utilizar el atributo de liderazgo del jefe en vez del suyo propio.

No-Muerto: El señor funerario es un no muerto y sigue todas las reglas de los no muertos.



0-1 Sacerdote Funerario

Reclutamiento: 50 coronas de oro

El culto mortuario a perfeccionado su magia durante miles de años, hasta los cultistas pueden engañar a la misma muerte. Los sacerdotes tienen ahora un único poder, junto a la tumba del Rey - sólo ellos son capaces de invocar el poder que permite a los ejércitos del Rey Funerario marchar a la guerra.

M HA HP F R H I A L

10 2 2 3 3 1 3 1 8

Armas y armaduras: El Sacerdote funerario puede equiparse con la lista de equipo para sacerdotes funerarios. Tenga en cuenta que no puede equiparse con armadura, eso interfiere con sus poderes.

Reglas Especiales

Hechiceros: Los Sacerdotes funerarios son hechiceros, por lo que son capaces de utilizar los pergaminos de los sacerdotes funerarios. (Ver sección del sacerdote funerario para mas detalles).

No-Muerto: El sacerdote funerario es un no muerto y sigue todas las reglas de los no muertos.



Héroes



0-1 Necrotecto

Reclutamiento: 70 coronas de oro

Los Necrotectos eran los artesanos de la antigua Nehekhará. No se trataba de trabajadores comunes sino de arquitectos de extraordinaria habilidad, cuya ambición sobrepasaba en mucho lo que podía llegar a lograrse en el periodo de duración normal de una vida mortal. Después de años sepultados, los Necrotectos despertaron y se encontraron todas sus obras en ruinas, derumbadas a causa del paso del tiempo de los ejércitos invasores. Como resultado, han entrado en un estado de furia ciega, y su único objetivo es vengarse de aquellos que han profanado sus construcciones.

M HA HP F R H I A L

10 3 3 3 4 1 3 1 7

Armas y armaduras: El Necrotecto puede equiparse con la lista de equipo para no muertos.

No-Muerto: El Necrotecto es un no muertos y siguen todas las reglas de los no muertos.

Odio: El Necrotecto puede repetir las tiradas para impactar fallidas la primera ronda de cada combate.

Forjador de Piedra: El Necrotecto es un experto constructor, todos los gólems de piedra amigos en un radio de 15cms del Necrotecto reciben una tirada de regeneración de 6+.

0-3 Acólitos

Reclutamiento: 35 coronas de oro

El culto mortuario ha tenido siempre un sacerdocio muy influyente en la tierra de Khemri durante siglos. Los acólitos del culto deben estudiar larga y duramente (incluso más allá de la muerte). Antes de ser investidos como sacerdotes. Durante su aprendizaje a sacerdote, los acólitos tienen que realizar todas las tareas domésticas del culto, así como proteger a sus maestros de todo daño.

M HA HP F R H I A L

10 2 2 3 3 1 3 1 7

Armas y armaduras: Los Acólitos pueden equiparse con la lista de equipo para sacerdotes funerarios.

No-Muerto: Los acólitos son no muertos y siguen todas las reglas de los no muertos.



Secuaces

Guerteros Esqueleto

Reclutamiento: 20 coronas de oro

Con la llegada del gran ritual de Nagash, los muertos de la necrópolis fueron traídos de vuelta al reino de los vivos. Los reyes y señores de otro tiempo, se alzaron una vez más con su legión, pero esta vez las legiones no están formadas por soldados humanos sino por soldados muertos.

Perfil	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Esqueleto	10	2	2	3	3	1	2	1	5

Armas y armadura: Los guerreros esqueleto puede equiparse con armas y armaduras elegidas entre la lista de equipo de los no muertos.

Reglas Especiales

No-Muerto: Los guerreros esqueleto son no muerto y sigue todas las reglas de los no muertos.

0-4 Guardianes del Sepulcro

Reclutamiento: 40 coronas de oro

Con los reyes y señores, también despertaron sus guardaespaldas, la guardia del sepulcro; fieles en la muerte como lo fueron en vida. A menudo armados con las mejores armas y armadura, siempre están al lado de su señor.

Perfil	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Guardia	10	3	2	4	3	1	3	1	5

Armas y armadura: Los guardianes del sepulcro puede equiparse con armas y armaduras elegidas entre la lista de equipo de los no muertos.

Reglas Especiales

No-Muerto: Los guardianes del sepulcro son no muerto y sigue todas las reglas de los no muertos.



0-3 Escorpiones de la tumba

Reclutamiento: 15 coronas de oro

Los nidos de escorpiones infestan la antigua Necrópolis de Khemri, habitan en la oscuridad de las grietas y nichos de las tumbas, defienden agresivamente sus hogares. Los sacerdotes funerarios pueden convocar a estas criaturas venenosas y hacer que ataquen directamente a los invasores.

Perfil	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Escorpion	12	2	—	2*	2	1	4	1	4

Armas y armadura: Los escorpiones no utilizan armas ni armaduras.

Reglas Especiales

Viven: Los escorpiones son seres vivos y están afectados por la psicología de forma normal. Sin embargo, como son pequeñas criaturas del desierto no necesitan agua.

Animales: Los escorpiones son animales, y por tanto no ganan experiencia.

Picadura de escorpión *: Los escorpiones atacan con el aguijón venenoso de sus colas. Este ataque funciona exactamente igual que si el escorpión atacase con Loto negro como se explica en la página 52 del manual de Mordheim.



Secuaces

0-1 Gólem de Piedra

Reclutamiento: 150 coronas de oro

Los Gólems de Piedra se crearon para proteger las pirámides, mientras los señores funerarios dormían. Son estatuas gigantes, dos veces la altura de un hombre. La mayoría tienen forma humanoide, la mayoría tiene la cabeza de un animal, se sabe que se han hecho con toda clase de formas, incluso esqueletos gigantes.

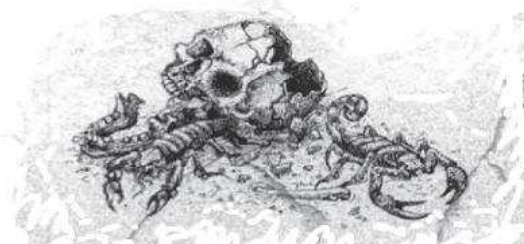
Perfil	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld
Golem	8	3	-	5	4	3	1	2	5

Armas y armadura: Los gólems de piedra no utilizan armas ni armaduras, tienen una tirada de salvación natural de 4+, debido a que son de piedra. No sufren las penalizaciones habituales por no llevar armas.

Reglas Especiales

Causa Miedo: Los gólems de piedra son criaturas gigantes (aparentemente), además de ser estatuas animadas es por eso que causan miedo.

Inmune a Psicología: Los gólems de piedra no piensan por sí mismos, por lo tanto no se ven afectados por la psicología y nunca abandonan un combate.



Inmune a Venenos: Los gólems de piedra no se ven afectados por los venenos.

Sin Cerebro: Los gólems de piedra nunca ganan experiencia. No aprenden de sus errores.

Imposible de Ocultar: Los gólems de piedra son demasiado grandes para poder ocultarse.

Grande: Los gólems de piedra son criaturas enormes, y ofrecen un blanco tentador para los tiradores. Cualquier miniatura puede disparar contra un Golem de piedra, incluso si no es el objetivo más cercano.

No comen: Los gólems de piedra no necesitan agua.

Animados: Los gólems de piedra son seres animados no se considera un no muerto.

Los más famosos de los señores funerarios:

Nebka, Doser, Snefru, Khaba, Huni, Cheops, Khufu, Raufedel, Kefren, Menkaure, Shepseskai, Tserkal, Sahure, Neterikare, Shepseskare, Neterke, Niuserre, Menkauhor, Djedkare, Unas, Teti, Pepi, Merene, Nitocris, Sakare, Neterkaure, Neterkauhor, Mentuhotep, Inyolef, Amenemhat, Senusret, Sebeknefru, Ahmose, Amenhotep, Tutmosis, Hatshepsut, Akhenaton, Smenkhare, Tutankhamon, Ay, Horemhab, Ramses, Seli, Merneptah, Amenmesse, Siptah, Tawosret, Setnakhte, Twosret, Seneferm, Imhotep.

Nómadas de Arabia

Los nómadas viven en los márgenes del gran desierto de Arabia, al oeste de Nehekara. Hay unos cuantos pueblos dispersos y algún asentamiento, que rechaza la vida errante a favor de un estilo sedentario. Las tribus nómadas han estado viviendo en la profundidad del desierto durante siglos, sus reinos son dictados por los oasis que dan la vida. Existen centenares de tribus diferentes, entre las más famosas están, los Tuareg, los Derviches, la Al'Rahem y la casi legendaria Muktarhin, por mencionar algunas. Su vida esta marcada por un exigente código de honor, que para los habitantes del viejo mundo parece casi ritual. Por el más leve deshonor estallan cruentas batallas entre tribus, llegando a prolongarse durante generaciones, haciendo que una venganza Tileana parezca un juego de niños. Son un pueblo extraño a los ojos de los forasteros, muchas supersticiones envuelven su vida, lo que hace que sean difíciles de tratar, especialmente para los venidos del viejo mundo. A pesar de todo, son los reyes indiscutibles del desierto, todo explorador que desee sobrevivir en el desierto, requerirá los servicios de los guías nómadas, si quiere escapar a la furia de las arenas. Estos guías, pueden sobrevivir durante meses vagando por las profundidades del desierto, de oasis en oasis, usando de brújula las estrellas y sabiendo como evitar los peligros que acechan. Los Nómadas también son temidos como bárbaros y bandidos, ya que en su cultura esta considerado un robo justo saquear un poblado, siempre i cuando no sea entre tribus hermanas o dentro de la propia tribu, en este caso esta considerado el peor sacrilegio.

De vez en cuando alguna tribu pasa por la tierra de los muertos, pero es sucede principalmente cuando se han perdido a causa de una tormenta de arena. Si pueden evitarlo los nómadas no viajarán muchas jornadas por esta tierra de terror, son un pueblo antiguo, cuyos antepasados ya comerciaban con la antigua Nehekara antes de la catástrofe. Están advertidos por antiguos cuentos que narran la caída de los reinos del oeste y su peor pesadilla, llamada Nagash el negro, ningún nómada que quiera conservar su vida desechara estas advertencias acercándose a las antiguas necrópolis. Pero la humanidad es vanidosa y muchas veces los jeques jóvenes emprenden misiones adentrándose en Khemri, para forjarse una leyenda entre las tribus del desierto. Hay que decir que la gran mayoría de estos imprudentes no vuelve a ser vista nunca más.

Elección de Guerreros

Una banda de Nómadas debe incluir un mínimo de tres miniaturas. Dispone de 500 coronas de oro para reclutar tu banda inicial. El número máximo de guerreros permitidos en la banda nunca podrá superar los 15.

Jeque: tu banda debe incluir un jeque.

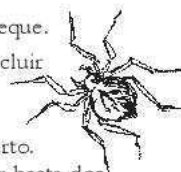
Campeones: Tu banda puede incluir hasta dos campeones.

Místico del desierto: tu banda puede incluir un místico del desierto.

Beduinos: tu banda puede incluir hasta dos beduinos.

Guerreros Nómadas: Tu banda puede incluir cualquier número de guerreros nómadas.

Esclavos: tu banda puede incluir hasta cinco esclavos.



Experiencia Inicial

Un Jeque comienza con 20 puntos de experiencia.

Los Campeones de las arenas comienzan con 8 puntos de experiencia.

Un Místico del desierto empieza con 8 puntos de experiencia.

Secuares empiezan con 0 de experiencia.

Reglas especiales de los Nómadas

Odio a los No Muertos: Las tribus de Arabia han sufrido mucho a manos de los ejércitos funerarios. Por lo tanto toda la banda de nómadas siente odio contra los no muertos.



Lista de Equipo de los Nómadas

Las siguientes listas son utilizadas por las bandas de nómadas para escoger su equipo

Lista de equipo de los Guerreros Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Yambya.....	1 ^a gratis/2 co
Maza.....	3 co
Katar.....	5 co
Cimitarra.....	10 co
Espada.....	10 co
Lanza.....	10 co
Ankus.....	13 co
Alfanje.....	15 co
Arma a 2 manos.....	15 co
Mayal.....	15 co
Gran Cimitarra.....	20 co

Armas de Proyectiles

Arco Corto.....	5 co
Arco.....	10 co
Tufenk.....	15 co
Pistola Ballesta.....	35 co

Armaduras

Escudo.....	5 co
Rodela.....	5 co
Casco.....	10 co
Ropajes de Nómada.....	15 co
Armadura Ligera.....	20 co

Lista de equipo para los Esclavos Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Yambya.....	1 ^a gratis/2 co
Garrote.....	3 co
Katar.....	5 co
Espada.....	10 co
Lanza.....	10 co

Armas de Proyectil

Ninguna

Armaduras

Escudo.....	5 co
-------------	------



Tabla de Habilidades de los Nómadas

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad	Especial
Jeque	x	x	x	x	x	x
Campeón de las arenas	x	-	-	x	x	x
Místico del desierto	-	-	x	-	x	x

Habilidades Especiales de los Nómadas

Los Héroes de la banda pueden escoger estas habilidades, en vez de las habilidades normales.

Gusano de Arena

El guerrero se entierra en la arena y resulta casi indetectable. El guerrero puede ocultarse en campo abierto, sin necesidad de escenografía que lo oculte. Esta habilidad no sirve en el interior de edificios.

Adaptado al Clima

El guerrero ha crecido tan acostumbrado al duro clima del desierto, que ya no le afecta. El guerrero ignora los resultados de calor y calor infernal de la tabla de climatológica.

Correr y Disparar

El guerrero puede correr y disparar, pero sufre un modificador de -2 a impactar en lugar del -1 por mover.

Contactos

El guerrero sabe cómo encontrar objetos extraños entre los comerciantes del oasis, suma +1 a la tirada para encontrar dichos objetos.

Héroes

1 Jeque

Reclutamiento: 60 coronas de oro

El jeque es el líder indiscutible de la tribu, es un guerrero curtido por las constantes luchas entre tribus, contra los salteadores, con el mal de los muertos y endurecido por el infernal clima del desierto. Es el corazón de la tribu, respetado por todos los miembros, su palabra es ley para sus súbditos. Raras veces otro miembro de la tribu desafía el liderazgo del jeque, el vencedor tendrá el derecho divino de dirigir la tribu.

M HA HP F R H I A L

10 4 4 3 3 1 4 1 8

Armas y armadura: El Jeque puede equiparse con armas y armaduras elegidas entre la lista de equipo de los guerreros.

Reglas Especiales

Jefe: Cualquier miniatura de la banda a 15 centímetros o menos puede utilizar el atributo de liderazgo del jefe en vez del suyo propio.



0-2 Campeones de las Arenas

Reclutamiento: 35 coronas de oro

Son los nobles parientes del jeque, leales hasta el fanatismo el dan su apoyo incondicional y la espada cuando es necesario. Los campeones son también los encargados de mantener la disciplina en la batalla de impartir justicia con los que han deshonrado al jeque y se encargan de repartir el botín entre la tribu. Hay que decir que deben ser los guerreros mas temidos de la tribu, para que el resto de la banda tome ejemplo de ellos.

M HA HP F R H I A L

10 4 3 3 3 1 3 1 7

Armas y armadura: Los campeones pueden equiparse con armas y armaduras elegidas entre la lista de equipo de los guerreros.

0-1 Místico del Desierto

Reclutamiento: 30 coronas de oro

En el pasado los árabes fueron famosos por sus estudios en las artes mágicas, no se sabe si fueron enseñados por los elfos, como los hombres del viejo mundo. Los sabios de Arabia llegaron a dominar los elementos y muchos de ellos emigraron a la isla de los magos. Los practicantes actuales dominan un tipo diferente de magia, basada en los elementos del desierto y en combinación con el poder de los Djinn's, unos espíritus que habitan en las profundidades de las arenas. A diferencia de los magos del viejo mundo, estos sabios viven humildemente entre la gente de la tribu, ejerciendo mas de curanderos y chamanes que de magos. Ayudando con sabiduría y experiencia a los jeques nómadas.

M HA HP F R H I A L

10 2 2 3 3 1 3 1 7

Armas y armadura: El místico puede equiparse con armas y armaduras elegidas entre la lista de equipo de los guerreros.

Reglas Especiales

Hechicero: El Místico es un hechicero, por lo que empieza con un hechizo de la lista del Arte de los Djinn's, consulta la sección de magia para más detalles.



Secuaces



0-2 Beduinos

Reclutamiento: 35 coronas de oro

Los beduinos forman parte de una tribu nómada propia, aunque muchas veces formen parte de otras tribus, tienden a ser unos tipos solitarios expertos en la supervivencia en el desierto. A menudo son contratados como guías para otras tribus, incluso para los extranjeros que quieren adentrarse en las arenas.

M HA HP F R H I A L

10 3 3 3 3 1 3 1 7

Armas y armadura: Los beduinos pueden equiparse con armas y armaduras elegidas entre la lista de equipo de los guerreros.

Reglas Especiales

Negociador del Desierto: Suma +1 a la tabla de reabastecimiento al finalizar la batalla, ten en cuenta que solo se puede suma +1 incluso si poses dos beduinos.

Guerreros Nómadas

Reclutamiento: 25 coronas de oro

Todos los barones de la tribu son educados como guerreros, después si resulta que tienen talento con la artesanía se les dejar practicarla, pero sin olvidar su entrenamiento marcial. Sobre todo en el uso de la cimitarra y el arco. Como buenos nómadas son extremadamente resistentes y mortalmente leales al jeque de la tribu.

M HA HP F R H I A L

10 3 3 3 3 1 3 1 7

Armas y armadura: Los guerreros nómadas pueden equiparse con armas y armaduras elegidas entre la lista de equipo de los guerreros.

0-5 Esclavos

Reclutamiento: 15 coronas de oro

La esclavitud es la moneda de cambio en Arabia, existen grandes mercados dedicados a la compra-venta de esclavos. Los nómadas ven a los esclavos como una mercancía lista para ser vendida al mejor postor. A menudo cuando una tribu resulta derrotada en combate, los vencedores se llevan a los perdedores para ser vendidos en las ciudades.

M HA HP F R H I A L

10 2 2 3 3 1 3 1 6

Armas y armadura: Los esclavos pueden equiparse con armas y armaduras elegidas entre la lista de equipo de los esclavos.

Reglas Especiales

Vida de Esclavitud: Los esclavos ganan experiencia de forma igual que el resto de guerreros, pero si en la tirada de desarrollo sale "el chaval tiene talento" una miniatura del grupo de esclavos es vendida y se borra de la lista, la banda ingresa 15 coronas de oro, el resto del grupo puede volver a tirar para saber el desarrollo.



Nigromantes

Nigromantes de todo el mundo viajan hasta Khemri, en su búsqueda de conocimientos antiguos. Esta tierra es el origen de la nigromancia, donde el primer muerto volvió a la vida. Muchos traen aprendices y adeptos con ellos, incluso sus sirvientes no muertos, para buscar entre las ruinas de la necrópolis los libros negros.

Aunque muchos lo ignoren, Khemri, fue la cuna de la nigromancia. Aquí los sacerdotes perfeccionaron el culto a la muerte, hasta desarrollar una nueva magia basada en el flujo de la vida. También fue aquí donde el gran nigromante Nagash creció y vivió. Más tarde este mismo condenó esta tierra con su gran ritual. Hoy en día, esparcidos por la necrópolis aun pueden encontrarse despojos de antiguos rituales, y poderosos tomos de los hechiceros de esa época.

Muchos nigromantes son atraídos por la tierra de los muertos, por las promesas de poder y de sabiduría. Lo que desconocen es que también ellos son tratados como intrusos, pues los señores funerarios no toleran que los humanos deambulen por sus territorios, aunque estén tan corrompidos por la magia negra como ellos, aun recuerdan con odio el daño causado por Nagash.

Elección de Guerreros

Cada banda debe incluir un mínimo de tres miniaturas. Dispone de 500 coronas de oro para reclutar tu banda inicial. El número máximo de guerreros permitidos en la banda nunca podrá superar los 15.

Maestro Nigromante: tu banda debe incluir un maestro nigromante.

Aprendiz: Tu banda puede incluir un único aprendiz.

Ladrones de Tumbas: tu banda puede incluir hasta tres ladrones de tumbas.

Guerreros Esqueleto: tu banda puede incluir cualquier número de Guerreros Esqueleto.

Buitres No Muertos: Tu banda puede incluir hasta cinco buitres no muertos.

Abominación Nigromántica: tu banda puede incluir una abominación nigromántica.

Experiencia Inicial

Un Maestro Nigromante comienza con 20 puntos de experiencia.

Un Aprendiz comienza con 0 puntos de experiencia.

Los ladrones de tumbas empiezan con 11 puntos de experiencia

Secuaces empiezan con 0 de experiencia



Lista de Equipo de los Nigromantes

Las siguientes listas son utilizadas por las bandas de Nigromantes para escoger su equipo.

Lista de equipo para Nigromantes

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Yambya.....	1 ^a gratis/2 co
Maza.....	3 co
Katar.....	5 co
Guadaña.....	5 co
Espada.....	10 co
Lanza.....	10 co
Ankus.....	13 co
Cimitarra.....	15 co
Alfanje.....	15 co

Armas de Proyectoiles

Arco Corto.....	5 co
Arco.....	10 co

Armaduras

Escudo.....	5 co
Rodela.....	5 co
Casco.....	10 co
Armadura ligera.....	20 co



Lista de equipo de los Guerreros No-Muertos

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Yambya.....	1 ^a gratis/2 co
Maza.....	3 co
Katar.....	5 co
Guadaña.....	5 co
Espada.....	10 co
Lanza.....	10 co
Ankus.....	13 co
Cimitarra.....	15 co
Alfanje.....	15 co
Arma a 2 manos.....	15 co
Gran Cimitarra.....	20 co

Armas de Proyectoiles

Arco Corto.....	5 co
Arco.....	10 co
Arco Largo.....	15 co

Armaduras

Escudo.....	5 co
Rodela.....	5 co
Casco.....	10 co
Armadura ligera.....	20 co
Armadura Pesada.....	50 co

Tabla de Habilidades de los Nigromantes

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad
Nigromante	—	x	x	—	x
Aprendiz	—	x	x	—	x
Ladrones de Tumbas	x	—	—	x	x

Reglas especiales de los No Muertos

Los sirvientes de los nigromantes ya están muertos y no se ven afectados por las heridas que podrían aturdir o paralizar un guerrero vivo. Estas reglas especiales se aplican a todos los guerreros con la regla especial de No Muerto.

Causan Miedo: Los no Muertos son criaturas temibles, por eso causan miedo.

Inmune a Psicología: Los No Muertos no se ven afectados por la psicología y nunca abandonan un combate.

Insensible al Dolor: Los No muertos consideran el resultado de *aturdido* en la tabla de heridas como *derribado*.

No pueden correr: Los No Muertos son criaturas lentas por lo que no pueden correr (pero pueden cargar de la forma normal).

Inmune a Venenos: Los No Muertos no se ven afectados por los venenos.

Sin Cerebro: Los No Muertos nunca ganan experiencia. No aprenden de sus errores ¿Qué esperabas?

No beben: los no muertos no necesitan alimentos ni agua. No obstante, el nigromante y los seres vivos que integran la banda siguen las reglas de agua de la manera normal.

Héroes

1 Nigromante

Reclutamiento: 60 coronas de oro

Los Nigromantes son brujos malvados que han estudiado el corrupto arte de la Nigromancia. Su búsqueda de poder los ha llevado a Khemri, donde el gran saber perdura enterrado.

M HA HP F R H I A L

10 3 4 3 3 1 3 1 8

Armas y armadura: El Nigromante puede equiparse con armas y armaduras elegidas entre la lista de equipo de los Nigromantes.

Reglas Especiales

Jefe: Cualquier miniatura de la banda a 15 centímetros o menos puede utilizar el atributo de liderazgo del jefe en vez del suyo propio.

Hechicero: El Nigromante es un hechicero, por lo que empieza con un hechizo de la lista de Nigromancia, consulta la sección de magia para más detalles.

Fallecimiento del Nigromante: Si el nigromante muere, el aprendiz tomara el control de la banda, reuniendo todos los libros y escritos de su maestro. Convirtiéndose en Nigromante. Él es el único que puede mantener en pie a los no muertos. Si el Nigromante y el aprendiz mueren, todos los no muertos desaparecerán.



0-1 Aprendiz

Reclutamiento: 30 coronas de oro

Los Aprendices, son hincados en las artes nigrománticas. A pesar de ser solo estudiantes si es necesario mantendrán el control de los no muertos por su señor.

M HA HP F R H I A L

10 2 3 3 3 1 3 1 7

Armas y armadura: Los Aprendices pueden equiparse con armas y armaduras elegidas entre la lista de equipo de los Nigromantes.

Reglas Especiales

Estudiantes: Los Aprendices no empiezan con ningún hechizo, pero pueden adquirirlos cuando ganen una nueva habilidad. Generado aleatoriamente de la lista de Nigromancia.

0-3 Ladrones de Tumbas

Reclutamiento: 45 coronas de oro

Estos son los exploradores de los nigromantes, mercenarios a sueldo, expertos en el saqueo de tumbas. Tan corruptos como su jefe.

M HA HP F R H I A L

10 4 3 3 3 1 4 1 7

Armas y armadura: Los Ladrones puede equiparse con armas y armaduras elegidas entre la lista de equipo de los guerreros no muertos.

Reglas Especiales

Desactivar Trampas: Los ladrones son expertos en el arte de detectar trampas y desactivarlas. Sino fuera así nunca podrían sobrevivir en su profesión. Consulta la sección de experiencia para más detalles.

Secuaces

Guerreros Esqueleto

Reclutamiento: 20 coronas de oro

Ya que los zombis en el desierto tienden a desintegrarse rápidamente, los nigromantes suelen utilizar esqueletos. Mucho más versátiles que sus hermanos, y mejor pertrechados.

M HA HP FR H I A L

10 2 2 3 3 1 2 1 5

Armas y armadura: Los guerreros esqueleto puede equiparse con armas y armaduras elegidas entre la lista de equipo de los guerreros no muertos.

Reglas Especiales

No-Muerto: Los guerreros esqueleto son no muerto y sigue todas las reglas de los no muertos.

0-5 Buitres de Mehekara

Reclutamiento: 20 coronas de oro

Dejando pedazos de su propia carne como el cebo, el nigromante logra dar caza a estos buitres, matándolos y convirtiéndolos en sus sirvientes en la muerte. El sacrificio vale la pena si puede contar con unos exploradores como estos.

M HA HP FR H I A L

20 2 0 3 3 1 2 1 5

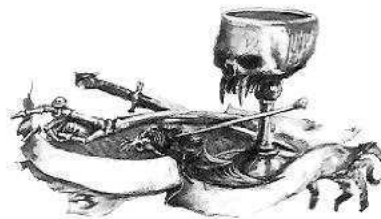
Armas y armadura: Los Buitres eran animales, por lo que no utilizan armas ni armaduras. Solo sus afilados picos.

Reglas Especiales

No-Muerto: Los buitres son no muertos y sigue todas las reglas de los no muertos.

Vuelo: Los buitres vuelan, por lo que pueden realizar su movimiento sin impedimentos de terreno. Pueden cargar a cualquier blanco que puedan ver, sin restricciones por altura ni por interceptores. Cualquier intento de dispararles sufre un -1 a impactar, es difícil impactar a un blanco que vuela.

Frágiles: A pesar de ser no muertos, los buitres son más frágiles que los humanos. Cuando sufran una herida utiliza esta tabla para saber el daño. 1-3 Derribado (incluyendo el insensible al dolor de los no muertos) 4-6 Fuera de combate.



0-1 Abominación Nigromántica

Reclutamiento: 200 coronas de oro

El sueño de todo nigromante, su obra maestra. El secreto de su construcción estuvo perdido durante generaciones, pero finalmente fue descubierto en una tumba. Se necesita un espécimen notablemente fuerte, el nigromante debe gastar mucho tiempo y recursos en su hijo prodigo. Al cual puede mejorarlo, pero nunca aprenderá nada.

M HA HP FR H I A L

10 3 0 4 4 3 2 2 6

Armas y armadura: Los guerreros esqueleto puede equiparse con armas y armaduras elegidas entre la lista de equipo de los guerreros no muertos.

Reglas Especiales

No-Muerto: La abominación es un no muerto y sigue todas las reglas de los no muertos.

Imposible de Ocultar: La abominación es demasiado grande para poder ocultarse.

Grande: Las abominaciones son criaturas enormes, y ofrecen un blanco tentador para los tiradores. Cualquier miniatura puede disparar contra una abominación, incluso si no es el objetivo más cercano.

Mantenimiento: Debido a su constante perfeccionamiento sobre su obra maestra el nigromante debe pagar 15 coronas de mantenimiento después de cada batalla.

Constante Evolución: La obra maestra de un nigromante no termina nunca, la abominación ganara experiencia como resultado de las modificaciones que realiza el nigromante en ella, no es debido a lo que pueda aprender, ya que esta no aprende de sus errores. Cuando la abominación tenga que tirar en la tabla de desarrollo, en vez de eso tira en tabla específica de modificaciones. Solo podrá poseer una vez cada modificación, y deberá pagarse el precio suplementario, a causa de los materiales que el nigromante tendrá que reunir para llevar a cabo su trabajo.

Tabla de Modificaciones Nigrománticas

2D6 Resultado

- | | | |
|-----------|---|--------------------------|
| 2 | Carne de Ogro
El Nigromante implanta la carne y la grasa de un ogro a su creación. Aumentando su tamaño considerablemente Esta gana +1 Heridas. | 25 coronas de oro |
| 3 | Armadura de Hueso
El nigromante recubre el cuerpo de la criatura, dotándolo de una armadura que oculta su carne putrefacta. La abominación gana +1 Resistencia. | 35 coronas de oro |
| 4 | Fuerza Descomunal
El nigromante logra estimular los músculos muertos, influyéndoles un vigor antinatural. La bestia gana +1 Fuerza. | 30 coronas de oro |
| 5 | Precisión del Asesino
La pericia con que maneja las armas un asesino es su mayor don, si el nigromante es capaz de traspasarlo a su creación esta resultara mortífera. La abominación gana +1 HA. | 20 coronas de oro |
| 6 | Paladín del Horror
El mago logra dotar de cierto raciocinio a la bestia, son órdenes grabadas para que en caso de que el nigromante sea herido, pueda actuar como un autómatas. La abominación gana +1 Liderazgo. | 20 coronas de oro |
| 7 | Reflejos Aumentados
Esta operación resulta extremadamente difícil, y requiere de un espécimen con una notable destreza, el nigromante separa las terminaciones nerviosas substituyéndolas por las de su abominación. Esta gana +1 Iniciativa. | 15 coronas de oro |
| 8 | Múltiples extremidades
El hechicero implanta varios brazos de diversas especies, muchos de ellos ni tan solo llegan a moverse. La abominación gana +1 Ataque. | 30 coronas de oro |
| 9 | Patas de Carnero
Cambiano las piernas de la criatura, el nigromante logra que su movimiento sea un poco más rápido. Gana +3cm a movimiento. | 35 coronas de oro |
| 10 | Alas
Se requiere un pájaro bastante grande para esta operación, y aun así no sirven para que la abominación pueda volar. La abominación puede saltar de alturas no superiores a 10cm sin necesidad de superar ningún chequeo de iniciativa | 30 coronas de oro |
| 11 | Cabeza de yunque
La cabeza de la bestia es protegida por un casco hecho con los cráneos de varios enemigos, dotándolo de un arma de asalto. Si la abominación a cargado, puede substituir todos sus ataques por un único ataque, que de impactar con éxito causa 1D3 heridas, tira para herir por separado. | 45 coronas de oro |
| 12 | Hedor Putrefacto
La abominación lleva tanto tiempo invocada que su carne despiden un hedor asqueroso. Tan intenso que todas las criaturas vivas que luchen contra ella sufren -1 a impactar en combate cuerpo a cuerpo. | 35 coronas de oro |





Kynde, el mayor explorador, que jamás piso Khemri;

Estudia sabiamente, tonto mortal.

Las antiguas escrituras, pueden darte poder,

En esta tierra de pesadilla,

Donde el descanso eterno es imposible,

Y solo la inmortal servidumbre espera.

Magos

"Deben de haber pasado doce días" Pensó Ben Abrim. "Doce días y el agua casi se nos a terminado, no durara mucho mas tiempo".

"Hace doce días que nos topamos con una caravana de mercaderes ricos del norte, se ofrecieron a comprarnos nuestros tesoros a cambio de agua. Nuestra avaricia pudo mas, sabíamos que conseguiríamos muchas más veces su precio en los bazares de la ciudad. Y el agua, ¿a ese precio? ¡Ja! Teníamos la certeza de que el oasis no estaba lejos, y el agua sería gratis. ¡Que tontos fuimos!

"Yo estaba en lo cierto, muy pronto divisamos un oasis. Un precioso lago rodeado de frondosas palmeras, fresco y acogedor. Una tortura ahora que lo pienso, cuando más nos acercábamos, más se alejaba. Cuando echábamos a correr, brillaba y desaparecía, dejando solo la arena ardiente. No sé qué clase de magia infernal era".

"Sigmar nos proteja, tal vez fue la maldición de los antiguos. Ben Abu Babba, nuestro mago, fue el primero que nos abandono. Vino a mí y me anunció que iba a salvarnos, antes de que pudiera responder, se marchó y nadie volvió a verlo. Tenemos la sospecha de que uso su magia para salvarse él. Sin embargo no debo hablar mal de él, nos salvo muchas veces la vida, en la gran necrópolis, usando sus poderes para destruir las malvadas criaturas que salían de las tumbas. Si solo hubiese salvado a mi tío, el Sheik. El nos convenció de venir a esta tierra en busca de fortuna. Fortunas que hemos encontrado, tantas riquezas y tesoros, que dejamos las botas de agua, para poder cargar más". ¡Qué tontos fuimos!

"Mi tío lucbo, contra uno de los muertos vivientes. En vida debió ser un noble, porque llevaba una corona de oro en la cabeza y manejaba un mayal, con un cráneo en el extremo de cada cadena, que gritaba y gemía con un estruendo sobrenatural. La mayoría de nosotros quedamos aterrorizados. Solo después de que el monstruo matara a nuestro amado líder, el mago reacciono y destruyo a la momia".

"Después de la muerte de mi tío, me convertí en el nuevo líder. Estoy condenado a ser el nuevo Jeque por un breve plazo de tiempo. Cada día que pasa el sol cobra su peaje a cada uno de mis hombres. He matado a todos por mi codicia".

"Buitres nos sobrevuelan, dando vueltas en círculos. La muerte nos acecha, comenzaron a reunirse ayer. ¿O era antes de ayer? Mi mente empieza a jugarme malas pasadas. Tengo que seguir andando. Si parara se que ya no volvería a levantarme.

"Cada vez los buitres vuelan más cerca. Se dice que son las mismas criaturas, que utilizan los nigromantes para sus rituales oscuros. Hay un buitre con aspecto extraño. Debe de ser otro espejismo provocado por la deshidratación. Mis ojos me engañan, veo un hombre gordo sentado en una alfombra volando por encima de las dunas". ¿Es realmente Abu el mago o me he vuelto loco?

Muchos Magos provienen de la antigua isla de los hechiceros, donde las escuelas de magia enseñaban a los elegidos en el arte. Tiempo atrás las escuelas fueron destruidas por los demonios, los supervivientes emigraron a Arabia, con la esperanza de poder explorar Khemri en busca de más poder.

Pueden ser débiles a simple vista. Pero lo compensan con el poder de moldear el mundo a su antojo. Ten cuidado si te encuentras con ellos, pues es probable que no vivas para ver un nuevo día. No te entrometas en sus asuntos, pues son rápidos en la cólera y lentos al perdón.



Elección de Guerreros

Cada banda debe incluir un mínimo de tres miniaturas. Dispone de 500 coronas de oro para reclutar tu banda inicial. El número máximo de guerreros permitidos en la banda nunca podrá superar los 12.

Archimago: tu banda debe incluir un archimago.

Magos: tu banda puede incluir un máximo de dos magos.

Brujo: tu banda puede incluir un brujo.

Pupilos: tu banda puede incluir un máximo de 3 pupilos por mago, hasta un máximo de 6 pupilos.

Bestias Mecánicas: Tu banda puede incluir hasta cinco bestias mecánicas.

Experiencia Inicial

Un Archimago comienza con 20 puntos de experiencia.

Un Brujo comienza con 10 puntos de experiencia.

Los Magos empiezan con 8 puntos de experiencia

Secuaces empiezan con 0 de experiencia



Lista de Equipo de los Magos

Las siguientes listas son utilizadas por las bandas de Magos para escoger su equipo.

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga.....	1*gratis/2 co
Báculo.....	3 co
Espada.....	10 co

Armas de Proyectoiles

Honda*.....	2 co
Pistola.....	15 co
Pistola de Duelo.....	25 co

* Solo pupilos

Armaduras

Tunica de Mago.....	10 co
---------------------	-------

Equipo especial

Familiar**.....	20 co
Pergamino de Dispersión***.....	25 co
Alfombra Voladora***.....	60 co
Icono de Magnus***.....	30 co

** Solo puede ser adquirido por el archimago cuando se cree la banda, en las partidas posteriores puede ser adquirido por cualquier guerrero con la habilidad de lanzar magia en la tabla de comercio.

*** Solo en el momento de la creación de la banda, en posteriores partidas puede ser adquirida en la tabla de comercio.



La isla de los magos, oculta entre las leyendas de antaño. Dicen que fue fundada por los elfos, en un tiempo en que los humanos todavía aprendían a desenvolverse por el mundo. Allí germinó la semilla del arte entre los primeros humanos. Fue entonces cuando los elfos enseñaron los secretos del saber a la nueva raza. Con el tiempo los humanos se volvieron codiciosos de sus nuevos adelantos y expulsaron a los elfos del lugar. Pasaron los siglos, mientras las naciones humanas nacían y morían, la isla prevaleció como único refugio de paz para los practicantes del arte, así llegó hasta nuestro tiempo. Rodeada de un halo de incertidumbre y misterio, imposible de traspasar por los no tocados por el don. Muchos intentaron dar con la isla, inquisidores sedientos de sangre, corsarios elfos oscuros, piratas o mercenarios. Pero ninguno consiguió traspasar sus mágicas defensas. Su caída no fue causa de ningún ser vivo, los demonios del caos irrumpieron a través de la disformidad en la isla, destruyendo escuelas y a todo aquel que se encontrara en su camino. Los grandes ancianos lograron contenerlos, e instaron a los supervivientes a abandonar la isla. Aguantaron hasta el último momento, cuando parecía que los demonios ganaban terreno en un último gran hechizo, detonaron la isla, sacrificándose por sus pupilos y cerrando el portal para siempre.

Tabla de Habilidades de los Magos

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad	Especial
Archimago			✓		✓	✓
Brujo			✓		✓	✓
Mago			✓		✓	✓

Habilidades Especiales de los Magos

Los Héroes de la banda pueden escoger estas habilidades, en vez de las habilidades normales.

Disipar Magia

Siempre que un oponente ejecute con éxito un hechizo, el mago puede intentar disiparla. Debe superar en 2D6 el resultado obtenido por su oponente. Ejemplo: Un hechicero Skaven ha superado con éxito el lanzamiento de un hechizo, obteniendo un 10 en la tirada, el mago que intente disiparlo deberá sacar un 11 o un 12 para contrarrestarlo.

Almacenar Hechizo

Esta habilidad debe ser usada con un báculo. El mago puede almacenar un hechizo designado antes de la batalla dentro de él. Durante el juego el mago puede decidir usarlo. Debe superar un chequeo de magia 3+, si el resultado son doble el hechizo se pierde.

Mecánico

Esta habilidad sirve para potenciar las bestias mecánicas, pagando 5 co se puede aumentar 1 punto de HA o 2'5cm de movimiento, hasta un máximo de 2 puntos o 5 cm respectivamente. Todo el grupo debe ser incrementado junto.

Truco Menor

Los trucos menores es la magia usada por los pupilos, consiste en sortilegios muy básicos, que a veces pueden ser de utilidad.

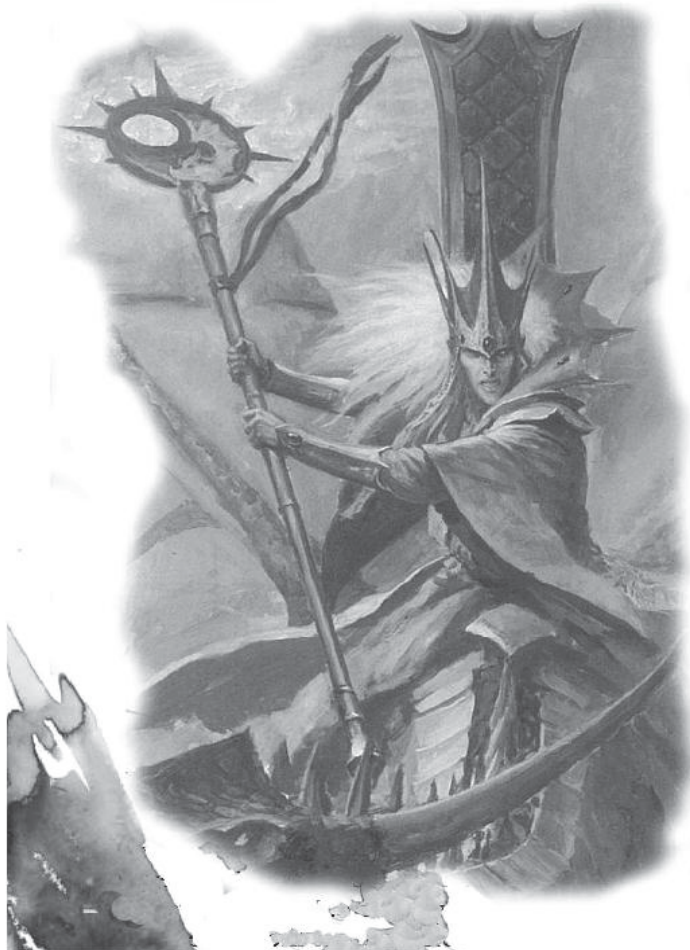
Por cada hechizo que posea el lanzador resta -1 a la dificultad de lanzar el truco menor.

Alcance: 30 cm

Dificultad: 10

El objetivo debe superar un cheque de liderazgo, si falla tira 1D6 y consulta la siguiente tabla:

- 1-5** El oponente queda paralizado, no puede moverse, disparar o atacar. Sin embargo podrá defenderse de la manera habitual.
- 6** El oponente es derribado.



Equipo especial de los Magos

Este es el equipo especial de los magos, solo puede ser adquirido por miembros de la banda de los magos, a excepción del Familiar que puede ser adquirido por cualquiera banda.

Familiar

Disponibilidad: Raro 8

Coste: 20+1D6 co

(En la creación de la banda solo puede ser adquirido por el Archimago)

Los hechiceros son gente solitaria, que normalmente son despreciados por aquellos que no pueden concebir, y mucho menos comprender, el poder que pueden llegar a tener estos individuos. Es por esto que suelen compartir sus vidas con animales de compañía, en lugar de con otras formas de vida más "inteligentes". A veces se desarrolla un vínculo mágico entre uno de esos animales y el hechicero; hasta el punto de que el hechicero puede ver a través de los ojos del animal o sentir sus pensamientos. Los hechiceros de tierras distintas generalmente prefieren, diferentes tipos de familiares, según su costumbre y cultura. Sea cual sea su forma, los familiares no son miembros normales de su especie en absoluto, sino criaturas que están en sintonía con los vientos de magia.

Los Familiares no pueden ser adquiridos como el equipo normal, (a excepción del archimago, cuando se crea la banda). El coste de adquirir un familiar representa el coste de los materiales implicados en el ritual de invocación y de vinculación con el familiar; el nivel de rareza representa la dificultad de que el hechizo funcione. Por ello, el coste del familiar debe pagarse siempre, aunque la invocación falle. Solo los personajes que pueden lanzar hechizos pueden intentar encontrar un familiar.

Un hechicero que tenga un familiar puede repetir un chequeo para lanzar hechizos fallado una vez por turno. El resultado de esta segunda tirada debe ser aceptado, incluso si es peor que la anterior. Cualquier miniatura con la habilidad hechicero (lanzador de hechizos) puede poseer un familiar, a excepción de los lanzadores de plegarias de Sigmar.

Icono de Magnus

Disponibilidad: Raro 8

Coste: 20+3D6 co

La presencia de esta reliquia, llenará los corazones de los magos de fe y fortalecerá su resolución. Aguantarán hasta con el más aterrador de sus enemigos, y nunca se retirarán.

Todo miembro de la banda que se encuentre a 15cm del portador del icono será inmune a psicología, además si el portador de la banda es el jefe, este supera el primer chequeo de retirada automáticamente.

Túnica de Mago

Disponibilidad: Raro 6

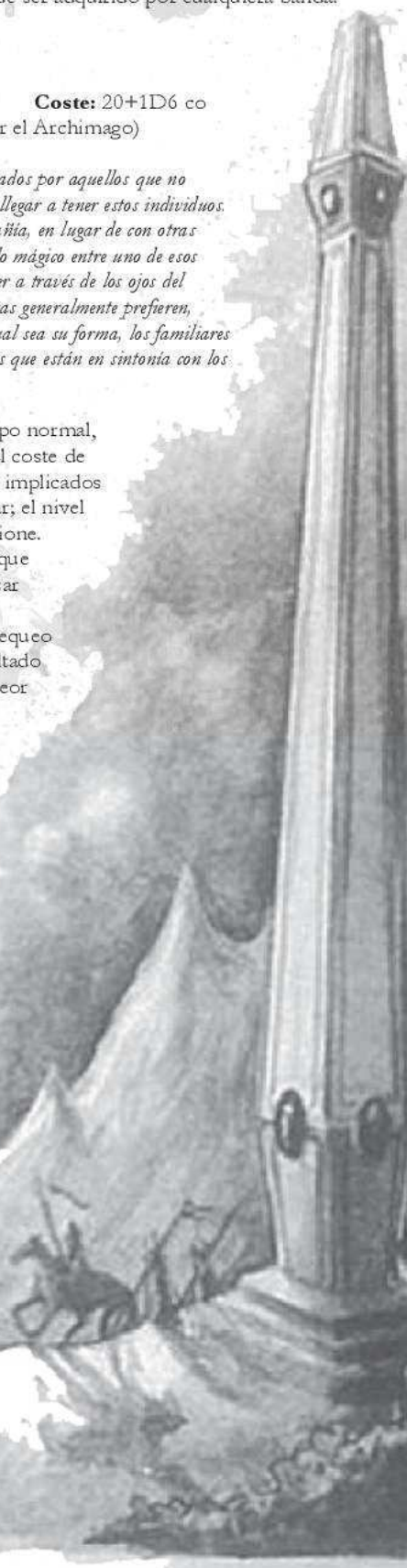
Coste: 10 co

Los magos a copia de sufrir serias heridas en combate cuerpo a cuerpo, han desarrollado estas túnicas, tejidas con un poco de magia protectora.

Reglas especiales:

Salvación: Una túnica de mago otorga al portador una tirada de salvación por armadura de 6+, que no combinarse con ninguna otra pieza de armadura.

Lanzamiento de Hechizos: Al ser unas túnicas fabricadas con magia, estas no impiden al hechicero ejecutar hechizos como pasa con el resto de armaduras.



Héroes

1 Archimago

Reclutamiento: 70 coronas de oro

Los hechiceros más poderosos de la isla, en su tiempo habían impartido clases a los pupilos, ahora vagan por el mundo intentando encontrar artefactos poderosos que los ayuden.

M HA HP F R H I A L

10 3 3 3 3 1 4 1 8

Armas y armadura: Los archimagos pueden equiparse con armas y armaduras elegidas entre la lista de equipo de los magos.

Reglas Especiales

Jefe: Cualquier miniatura de la banda a 15 centímetros o menos puede utilizar el atributo de liderazgo del jefe en vez del suyo propio.

Hechicero: El Archimago es un hechicero, empieza con dos hechizos elegidos aleatoriamente, debe escoger dos listas de magia elemental y generar un hechizo de cada lista.



0-2 Magos

Reclutamiento: 30 coronas de oro

Antiguamente pupilos del Archimago, ahora lo siguen en su búsqueda de saber. Con los años ellos también han adquirido pupilos para transmitir su arte.

M HA HP F R H I A L

10 2 2 3 3 1 3 1 7

Armas y armadura: Los magos pueden equiparse con armas y armaduras elegidas entre la lista de equipo de los magos.

Reglas Especiales

Hechicero: Los magos son hechiceros, en el momento de la adquisición del mago escoge uno de los saberes elementales y genera un hechizo al azar, siempre que el hechicero aprenda un nuevo hechizo debe ser generado del mismo saber.

0-1 Brujo

Reclutamiento: 50 coronas de oro

Estos hechiceros tienden a dejarse atraer por el lado oscuro de la magia. Son seres solitarios, que nunca han estudio en las escuelas de magia, pero que poseen un gran poder innato. Algunas veces los archimagos logran dar con ellos, viéndolos claramente como unos valiosos aliados.

M HA HP F R H I A L

10 2 2 3 3 1 4 1 8

Armas y armadura: Los brujos pueden equiparse con armas y armaduras elegidas entre la lista de equipo de los magos.

Reglas Especiales

Hechicero: El brujo es un hechicero, empieza con dos hechizos de magia menor generados al azar. Consulta el manual básico de morheim para más detalles sobre la magia menor.



Secuaces



0-6 Pupilos

Reclutamiento: 15 coronas de oro

Estos jóvenes tocados por el arte, siguen a los magos como discípulos y sirvientes. Algunos de ellos llegan a ser grandes archimagos, pero la mayoría no lleva a acabar su aprendizaje.

M HA HP F R H I A L

10 2 2 2 3 1 3 1 7

Armas y armadura: Los pupilos pueden equiparse con armas y armaduras elegidas entre la lista de equipo de los Magos.

Reglas Especiales

Aprendices: Puede adquirirse un máximo de 3 pupilos por mago, hasta un máximo de 6. Si un mago muere deberá ser substituido en el mínimo plazo de tiempo, en el caso de que un pupilo haya evoluciona a héroe este contara como mago a los efectos de esta regla.

Truco Menor: El truco menor es la única magia que pueden hacer los pupilos, véase las habilidades especiales de los magos.

Experiencia: Cuando un pupilo evoluciona a héroe, debe elegir una lista de magia elemental o la lista de magia menor y generar un hechizo al azar, siempre gane un nuevo hechizo, este debe ser generado de la misma lista escogida.

0-5 Bestias Mecánicas

Reclutamiento: 50 coronas de oro

Maravillas de la animación, estos ingenios fabricados por los magos combinan la precisión de un reloj con la magia, creando fantásticos autómatas. Con infinidad de formas diferentes, algunos parecen nobles caballeros con armadura, otros cangrejos metálicos de gran tamaño, y hay algunos que parecen terroríficas arañas. Lo único que tienen en común es su afán implacable de destruir al enemigo.

M HA HP F R H I A L

10 3 0 4 4 2 2 1 -

Armas y armadura: Las bestias mecánicas no utilizan ni armas ni armaduras, no sufren ningún penalizador por luchar sin armas y poseen un tirada de salvación de 5+.

Reglas Especiales

Inmune a Psicología: Las bestias mecánicas no piensan por sí mismas, por lo tanto no se ven afectados por la psicología y nunca abandonan un combate.

Inmune a Venenos: Las bestias mecánicas no se ven afectadas por los venenos.

Sin Cerebro: Las bestias mecánicas nunca ganan experiencia. No aprenden de sus errores.

No comen: Las bestias mecánicas no necesitan agua.

No pueden Correr: Las bestias mecánicas son criaturas lentas por lo que no pueden correr (pero pueden cargar de la forma normal).



Los Maditos de Karak-Zorn

La fortaleza de Karak-Zorn, fue construida en las tierras del sur, en la cordillera de los picos nevados, rodeado por la selva humeante. Los enanos del viejo mundo creen que la fortaleza fue tomada por los invasores. Durante siglos nadie fue capaz de encontrar un túnel que condujera a la fortaleza. Las últimas noticias que se tubo de ella fue que los no muertos habían tomado las salidas imposibilitando la comunicación con el exterior. Algunos creen que fue tomada por los no muertos, otros creen que cayó por una plaga provocada por los hombres rata, y otros dicen que los culpables fueron los hombres lagarto o incluso los pieles verdes. La verdad es mucho más siniestra, los no muertos sitiaron la fortaleza pero nunca llegaron a atacar. El maestro único de Karak-Zorn selló la fortaleza con su arte, protegiendo a todos los enanos en el interior. A medida que el tiempo fue pasado, los enanos se dieron cuenta de que su resistencia al daño había aumentado considerablemente. Esta bendición empezó a tornarse un suplicio cuando los mortalmente heridos en combate se levantaban sin más, y poco a poco un extraño sueño los poseía, haciéndoles vagar como si de sonámbulos se tratara.

Con el paso de los siglos la fortaleza se fue llenando con los guerreros que se negaban a morir de causas naturales o de lesiones en las batallas, vagaban lentamente por los pasillos sin decir nada, con la vista perdida y sin reaccionar a las palabras de los demás. Sus facciones se fueron tornando pálidas y de sus heridas no brotaba sangre. A ellos nada parecía importarles, y en sus familias recaía la responsabilidad de atenderlos. Otros enanos dejaron de comer comida normal, pasando a devorar las víctimas derrotadas en combate, y cuando no había guerra se dedicaban a cazar rata en los túneles de los mineros para darse un festín. Muchos de estos enanos al final fueron expulsados por atacar a sus compañeros y alimentarse de ellos. Un gran número de enanos que aun conservaba la cordura viendo que con su presencia ponían en peligro al clan, asumieron el juramento del matador y abandonaron la fortaleza.



Finalmente el rey de Karak-Zorn y el resto de la nobleza se reunieron para debatir el problema. Todas las sospechas apuntaban que en algún lugar entre las ruinas del desierto, existía la cura a su "bendición". Se decidió mandar varias expediciones con el propósito de encontrar el elixir y restituir así el honor del clan.

Elección de Guerreros

La banda debe incluir un mínimo de tres miniaturas. Dispone de 500 coronas de oro para reclutar tu banda inicial. El número máximo de guerreros permitidos en la banda nunca podrá superar los 12.

Noble de Karak-Zorn: tu banda debe incluir un Noble de Karak-Zorn.

Sacerdote de Grungni: Tu banda puede incluir un sacerdote de grungni.

Barbaslargas: Tu banda puede incluir un barbaslargas.

Matatrolls: Tu banda puede incluir un matatrolls.

Guerreros del Clan: Tu banda puede incluir cualquier número de guerreros del clan.

Ensombrecidos: Tu banda debe incluir de uno a cinco ensombrecidos.

Enano Canibal: Tu banda debe incluir de uno a cinco enanos canibales.

Experiencia Inicial

Un Noble de Karak-Zorn comienza con 20 puntos de experiencia.

Un Sacerdote de Grungni comienza con 8 puntos de experiencia.

Un Barbaslargas empieza con 8 puntos de experiencia.

Un Matatrolls empieza con 8 puntos de experiencia.

Secuaces empiezan con 0 de experiencia.

Lista de Equipo de los Malditos de Karak-Zorn

Las siguientes listas son utilizadas por las bandas de enanos malditos para escoger su equipo.

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga.....	1 ^a gratis/2 co
Maza.....	3 co
Martillo.....	3 co
Hacha.....	5 co
Espada.....	10 co
Lanza.....	10 co
Hacha Enana.....	15 co
Arma a 2 manos.....	15 co
Arma de Gromril*.....	3 x Coste

Armaduras

Escudo.....	5 co
Casco.....	10 co
Armadura Ligera.....	20 co
Armadura Pesada.....	50 co
Armadura de Gromril*.....	80 co

Armas de Proyectoles

Ballesta.....	25 co
Pistola/Ristra.....	15/30 co
Pistola Ballesta.....	35 co

*El precio de este objeto es inferior al crear la banda, pues representa la facilidad con que pueden conseguir estos objetos en su propia fortaleza. Posteriormente deben adquirirse según el coste normal indicado en la tabla de comercio.



Tabla de Habilidades de los Malditos

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad	Especial
Noble de Karak-Zorn	x	x	-	x	-	x
Sacerdote de Gringni	x	-	x	x	-	x
Barbaslargas	x	-	-	x	-	x
Matatrolls	x	-	-	x	-	x

Reglas especiales de los Malditos de Karak-Zorn

Todos los enanos están sujetos a las siguientes reglas especiales:

Difícil de Matar: Los enanos son individuos duros y resistentes a los que sólo se puede dejar fuera de combate con un resultado de 6 en vez del habitual 5-6 cuando se efectuó una tirada en la tabla de heridas. Así pues, los resultados en la tabla de heridas son: 1-2 derribado; 3-5 aturrido; 6 fuera de combate.

Cabeza Dura: Los enanos ignoran las reglas especiales de mazas, garrotes, etc... ¡No es fácil dejarlos inconscientes!

Armadura: Los enanos jamás sufren penalización al movimiento por estar equipados con armadura.

Odio a Pielas Verdes: Todos los enanos sienten odio a los pieles verdes, mas detalles en el reglamento.

Agravio Ancestral: Los enanos no han olvidado el agravio cometido por los elfos, por lo que nunca reclutarán un espada de alquiler élfico.

Mineros excelentes: Los enanos son mineros excelentes, por los que al final de la batalla suma +1 fragmento de piedra bruja al efectuar la tirada de exploración.

Habilidades Especiales de los Malditos Karak-Zorn

Los Héroes de la banda pueden escoger estas habilidades, en vez de las habilidades normales.

Resistente a la magia

El enano ha participado en tantas batallas contra la hechicería que ha adquirido una resistencia innata. El guerrero ignorará los efectos de un hechizo (conjuros, pergaminos, plegarias, etc.), superando 4+ en 1D6.

Korjador

El guerrero es un experto herrero, al final de cada batalla puedes comprar una arma a mitad de precio, las armas raras quedan excluidas de esta habilidad.

Barba Blanca

Solo el jefe de la banda puede adquirir esta habilidad. El enano se ha dejado crecer una barba blanca impresionante. Los miembros del clan se inclinan en su presencia. La banda puede repetir un chequeo de retirada fallido.

Sin Miedo

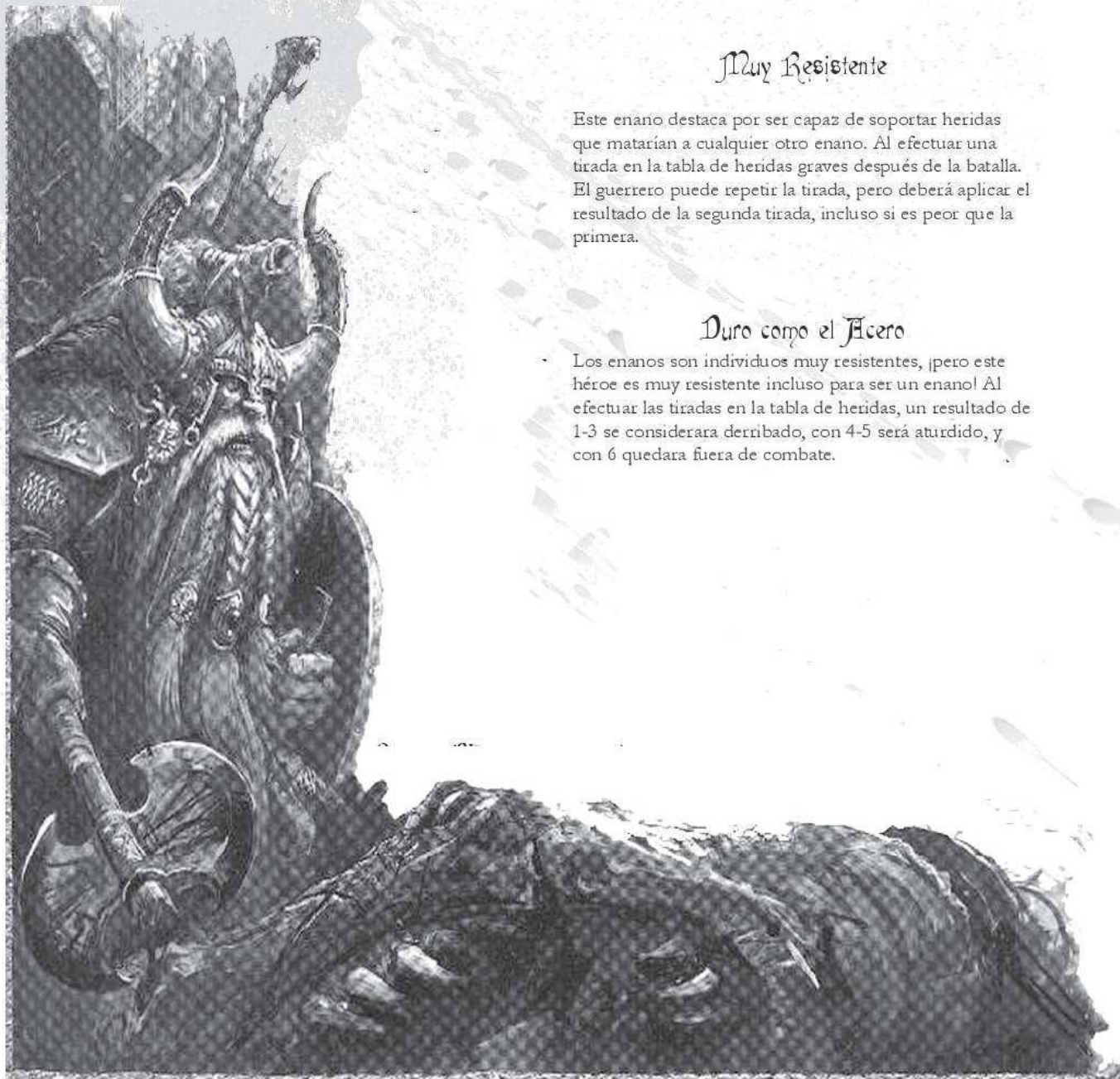
El guerrero ya ha visto demasiadas batallas para sentir impresión. La miniatura es inmune al miedo.

Muy Resistente

Este enano destaca por ser capaz de soportar heridas que matarían a cualquier otro enano. Al efectuar una tirada en la tabla de heridas graves después de la batalla. El guerrero puede repetir la tirada, pero deberá aplicar el resultado de la segunda tirada, incluso si es peor que la primera.

Duro como el Acero

Los enanos son individuos muy resistentes, pero este héroe es muy resistente incluso para ser un enano! Al efectuar las tiradas en la tabla de heridas, un resultado de 1-3 se considerará derribado, con 4-5 será aturdido, y con 6 quedará fuera de combate.



Habilidades Especiales de los Matatrolls

El Matatrolls de la banda pueden escoger estas habilidades, en vez de las habilidades normales.

Carga Heroz

El Matador puede doblar sus ataques en el turno en que carga, pero deberá aplicar un modificador de -1 a la tirada para impactar.

Enloquecido

El Matador suma +1 a sus tiradas para impactar durante el turno en que carga.

Matador de Monstruos

El Matador siempre hiere a cualquier oponente con una tirada de 4+ en 1D6, sin importar la resistencia de este, a menos que gracias a su propia fuerza (después de aplicar los modificadores por el arma) necesite un resultado inferior a este. El modificador a la tirada de salvación se calculará con el valor de fuerza incrementado. Ejemplo: Matador de fuerza 3, causa una herida a un ogro R4, como hiere con 4+ el modificador se calculará como si el Matador tuviera F4.

Armas Especiales de los Enanos

Este es el equipo especial de los enanos, solo puede ser adquirido por miembros de la raza enana, cualquier banda de enanos a excepción de los enanos del caos pueden utilizar esta arma.

Hacha Enana

Disponibilidad: Rara 8 (sólo Enanos)

Coste: 15 co

Las Hachas Enanas tienen un mango más corto hecho de un material más ligero (pero más resistente) que el de las hachas normales. Los guerreros enanos están entrenados en su manejo, por lo que pueden utilizarlas con la misma soltura que un humano empuña una espada.

Alcance: Combate cuerpo a cuerpo; **Fuerza:** Usuario;

Reglas especiales: Filo cortante, parada.

Reglas Especiales

Parada: Una miniatura armada con una Hacha enana puede parar los ataques del enemigo. Cuando su oponente efectúe la tirada para impactar en combate cuerpo a cuerpo, la miniatura armada con una hacha enana puede tirar 1D6. Si el resultado obtenido es superior al mayor resultado para impactar obtenido por su oponente, la miniatura ha parado ese golpe, y el ataque se ignora. Una miniatura no puede parar los ataques que tengan el doble o más de su propio atributo de Fuerza. Simplemente son demasiado poderosos para ser parados.

Filo Cortante: Un hacha enana tiene un modificador adicional a la tirada de salvación por armadura de -1, por lo que un guerrero con Fuerza 4 que utilice un Hacha tiene un modificador de -2 a la tirada de salvación por armadura cuando impacte a un oponente en combate cuerpo a cuerpo.



Héroes

1 Noble de Karak-Zorn

Reclutamiento: 85 coronas de oro

El líder enano, pertenece a una de las familias nobles de la perdida Karak-Zorn, quien a jurado regresar con una cura para la maldición o morir en el intento.

M HA HP F R H I A L

8 5 4 3 4 1 2 1 9

Armas y armadura: Un noble puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de equipo de los malditos.

Reglas Especiales

Jefe: Cualquier miniatura de la banda a 15 centímetros o menos puede utilizar el atributo de liderazgo del jefe en vez del suyo propio.

0-1 Sacerdote de Grungni

Reclutamiento: 50 coronas de oro

Los Sacerdotes del dios enano grungni, están tan interesados como el resto del clan en encontrar la cura, con la diferencia que estos poseen un poder especial contra los no muertos.

M HA HP F R H I A L

8 4 3 3 4 1 2 1 9

Armas y armadura: Un sacerdote de grungni puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de equipo de los malditos.

Reglas Especiales

Devoto: El sacerdote empieza con un vial de agua vendita. Y tiene fácil acceso a elementos sagrados, puede adquirir agua vendita como si fuera un objeto común y la reliquia sagrada a factor de rareza 6

0-1 Barbalargas

Reclutamiento: 45 coronas de oro

Cuando mas larga es la barba de un enano, mas respetado es dentro del clan. Los barbalargas son veteranos expertos en la guerra, a pesar de que a menudo se quejan de sus muchos dolores son combatientes excepcionales.

M HA HP F R H I A L

8 5 3 3 4 1 2 1 9

Armas y armadura: Un barbalarga puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de equipo de los malditos.

0-1 Matatrolls

Reclutamiento: 50 coronas de oro

Cuando mas larga es la barba de un enano, mas respetado es dentro del clan. Los barbalargas son veteranos expertos en la guerra, a pesar de que a menudo se quejan de sus muchos dolores son combatientes excepcionales.

M HA HP F R H I A L

8 4 3 3 4 1 2 1 9

Armas y armadura: Los Matatrolls pueden equiparse con armas elegidas entre la lista de los malditos. Los Matadores jamás utilizarán armas de proyectiles o armaduras.

Reglas Especiales

Juramento de Muerte: Los Matatrolls buscan la muerte honorablemente en combate. Son completamente inmunes a todo tipo de psicología y no necesitan efectuar chequeo alguno cuando combaten solos.



Secuaces

Guerreros del Clan

Reclutamiento: 40 coronas de oro

Estos son los guerreros enanos por excelencia, duros, tozudos y valientes; guerreros en los que se puede confiar para mantenerse firmes sea quien sea el enemigo.

M HA HP F R H I A L

8 4 3 3 4 1 2 1 9

Armas y armadura: Los Guerreros del clan pueden equiparse con armas y armaduras de la lista de equipo de los malditos.

1-5 Enanos Caníbales

Reclutamiento: 60 coronas de oro

Algunos enanos la maldición les afectó de forma distinta, estos enanos dejaron de comer comida normal, para alimentarse solo de carne de los enemigos caídos. Estos enanos fueron expulsados del clan por atacar a los miembros. Algunos de ellos se han unido a la banda para poder curarse, y otros han caído presa de la maldición durante el viaje.

M HA HP F R H I A L

8 3 2 3 5 1 3 2 5

Armas y armadura: Los enanos caníbales no utilizan ni armas ni armaduras, aparte de los primitivos huesos que usan como garrotes.

Reglas Especiales

Causan Miedo: Los enanos caníbales son criaturas repulsivas, y por tanto causan miedo.



1-5 Ensombrecidos

Reclutamiento: 25 coronas de oro

Estos enanos de aspecto lamentable, una vez fueron miembros orgullosos del clan. Ahora vagan sonámbulos sin atender a nada. Durante el largo viaje algunos miembros han caído en este estado.

M HA HP F R H I A L

8 3 0 3 4 1 1 1 5

Armas y armadura: Los ensombrecidos no pueden utilizar ni armas ni armaduras, pero no sufren ninguna penalización por ello.

Reglas Especiales

No pueden correr: los ensombrecidos son lentas criaturas No Muertas y no pueden correr (pero pueden cargar de la forma normal).

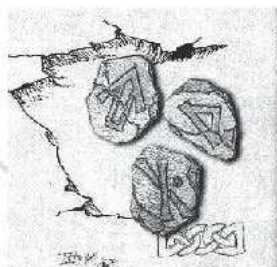
Causan Miedo: Los ensombrecidos son criaturas No Muertas temibles, y por tanto causan miedo.

Inmunes a Psicología: los ensombrecidos no se ven afectados por la psicología (como el miedo) y nunca abandonan un combate.

Inmunes a los Venenos: los ensombrecidos no se ven afectados por los venenos.

Insensibles al Dolor: los ensombrecidos consideran el resultado de aturdimiento en la Tabla de Heridas como derribado.

Sin Cerebro: los ensombrecidos nunca ganan experiencia. No aprenden de sus errores ¿Qué esperabas?



El Gremio

Sobrevivir como ladrón, en una sociedad que castiga duramente el robo, resulta extremadamente peligroso y poco lucrativo. Mucho tiempo atrás los expertos en el hurto solucionaron el problema. Crearon gremios, donde se imponían un código entre ladrones, acatando unas reglas que les brindaba mejores oportunidades y menos probabilidades de ser descubiertos. Controlando un mercado negro en auge, sumado a los ingresos de la extorsión y el asesinato, fueron enriqueciéndose rápidamente. Con el paso de los siglos, los gremios cambiaron, algunos desaparecieron, borrados por las autoridades locales, como consecuencia de un chivatazo, o de la pérdida de muchos efectivos en alguna misión, también cabe la posibilidad de que otra cofradía quisiera tomar el control de la ciudad, y absorbiera la otra.

A día de hoy, no se sabe con exactitud el número de gremios existentes, ni tampoco si todos son dirigidos por la misma mano. Se sospecha que muchas de las ciudades de Arabia son gobernadas por estas cofradías, usando a títeres como gobernantes, o sobornando a los sultanes. Estos gremios son extremadamente codiciosos, y los maestros cofrades saben que en Khemri se esconden innumerables tesoros. A pesar del peligro que esconden sus ruinas, los gremios suelen enviar grupos para explorar la necrópolis, en busca de riquezas, a pesar del peligro que esconde, nunca faltan voluntarios para estas misiones.

Dentro del gremio existen diferentes sociedades secretas con su propio estatus, de entre ellas la más temida son los Hashashiyyin. Estos miembros son reclutados desde muy pequeños en las calles de los arrabales. Suelen ser huérfanos sin familia que pasan el día mendigando. La Orden les da un techo y comida a cambio de nada menos que sus vidas. Entrenados desde la tierna infancia, estos niños crecen aprendiendo todos los secretos de la muerte silenciosa, llegando a ser leyendas oscuras entre el populacho, una mínima mención sirve para extorsionar al califa más terco.

Elección de Guerreros

Una banda del gremio debe incluir un mínimo de tres miniaturas. Dispone de 500 coronas de oro para reclutar tu banda inicial. El número máximo de guerreros permitidos en la banda nunca podrá superar los 15.

Jefe Cofrade: tu banda debe incluir un Gabeza de Hermandad.

Maestro Ladrón: Tu banda puede incluir un Maestro ladrón.

Rufianes: tu banda puede incluir hasta dos Rufianes.

Asesino Hashashiyyin: tu banda puede incluir un asesino del círculo.

Ladrones: Tu banda puede incluir hasta cinco ladrones.

Matones: Tu banda puede incluir hasta tres matones.

Mendigos: tu banda puede incluir cualquier número de mendigos.



Experiencia Inicial

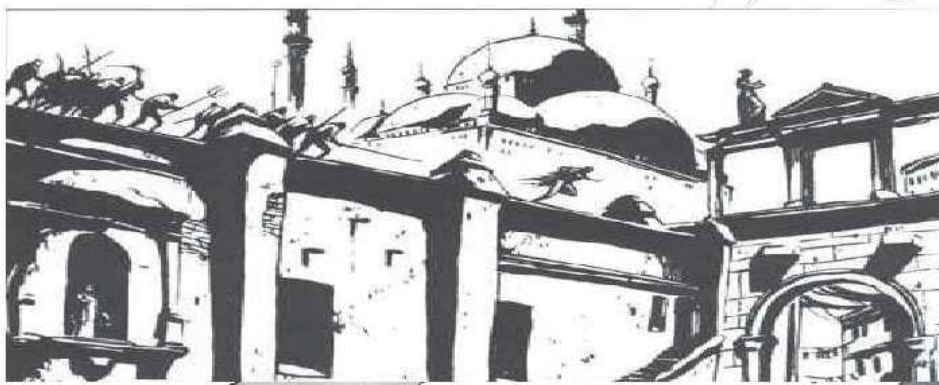
Un Jefe Cofrade comienza con 20 puntos de experiencia.

Un Maestro Ladrón comienza con 8 puntos de experiencia.

Los Rufianes empiezan con 6 puntos de experiencia.

Un Asesino Hashashiyyin comienza con 12 puntos de experiencia.

Secuaces empiezan con 0 de experiencia.



Lista de Equipo del Gremio

Las siguientes listas son utilizadas por las bandas del Gremio para escoger su equipo

Lista de equipo para Ladrones Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Yambya.....	1 ^a gratis/2 co
Maza.....	3 co
Katar.....	5 co
Espada.....	10 co
Lanza*.....	10 co
Ankus*.....	13 co
Cimitarra.....	15 co
Alfange.....	15 co
Bagh Nagh**.....	30 co

Armas de Proyectoles

Honda.....	2 co
Arco Corto.....	5 co
Arco.....	10 co
Cuchillos arrojadizos.....	15 co
Tufenk.....	15 co
Pistola Ballesta.....	35 co

Armaduras

Rodela.....	5 co
Escudo*.....	5 co
Casco*.....	10 co
Armadura Ligera.....	20 co
Armadura Pesada*.....	50 co

Lista de equipo para Mendigos Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Yambya.....	1 ^a gratis/2 co
Garrote.....	3 co
Katar.....	5 co
Guadaña.....	5 co
Espada.....	10 co
Lanza.....	10 co
Ankus.....	13 co

Armas de Proyectoles

Honda.....	2 co
Arco Corto.....	5 co

Armaduras

Rodela.....	5 co
Escudo.....	5 co

* Equipo solo disponible para los rufianes y los matones.

**Solo el asesino del círculo puede adquirirlo a este precio, el resto de la banda debe tirar en la tabla de comercio.

Tabla de Habilidades del Gremio

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad	Especial
Jefe Cofrade	X	X	X	—	X	X
Maestro Ladrón	X	X	—	—	X	X
Rufián	X	X	—	—	—	X
Asesino del Círculo	X	X	—	X	X	X

Héroes

1 Jefe Cofrade

Reclutamiento: 60 coronas de oro

El Jefe cofrade es la cabeza del gremio, a pesar de ser solo un gremio de una pequeña ciudad, sus ansias de riquezas son extraordinarias. Decidido a conducir su gremio a las cotas más altas, dirige a sus hombres en busca de riquezas fáciles. Su talento en las artes del hurto suele ser menor al de los demás ladrones, dado que su labor en el gremio suele mantenerlo fuera de las calles.

M HA HP FR H I A L

10 4 4 3 3 1 4 1 8

Armas y armadura: El Jefe Cofrade puede equiparse con armas y armaduras elegidas entre la lista de equipo de los ladrones.

Reglas Especiales

Jefe: Cualquier miniatura de la banda a 15 centímetros o menos puede utilizar el atributo de liderazgo del jefe en vez del suyo propio.

Se Busca: El Jefe es un ladrón conocido y buscado por la ley. Si resulta capturado por la banda enemiga después de la batalla, esta puede venderlo a las autoridades por 1D6+ la experiencia acumulada en coronas. Tira 1D6 y aplica el resultado al pobre infeliz:

1-3 Le cortan una de las manos

4-5 El ladrón es marcado con una plancha caliente en la frente -1R y -3 a la tirada de encontrar objetos raros.

6 El ladrón es ajusticiado.

Contactos: El guerrero sabe cómo encontrar objetos extraños en el mercado negro, +1 a la tirada para encontrar dichos objetos.

Desactivar Trampas: El Jefe Cofrade es un experto en el arte de detectar trampas y desactivarlas. Si no fuera así nunca podrían sobrevivir en su profesión. Consulta la sección de Experiencia para más detalles.



0-1 Maestro Ladrón

Reclutamiento: 45 coronas de oro

El Maestro es el segundo al mando en el gremio, si algo le pasase al jefe el asumiría el mando. Es un ladrón experimentado por la edad, un maestro en su arte y un buen luchador.

M HA HP FR H I A L

10 4 3 3 3 1 4 1 7

Armas y armadura: El Maestro ladrón pueden equiparse con armas y armaduras elegidas entre la lista de equipo de los ladrones.

Reglas Especiales

Se Busca: El Maestro es un ladrón conocido y buscado por la ley. Si resulta capturado por la banda enemiga después de la batalla, esta puede venderlo a las autoridades por 1D6+ la experiencia acumulada en coronas. Tira 1D6 y aplica el resultado al pobre infeliz:

1-3 Le cortan una de las manos

4-5 El ladrón es marcado con una plancha caliente en la frente -1R y -3 a la tirada de encontrar objetos raros.

6 El ladrón es ajusticiado.

Contactos: El guerrero sabe cómo encontrar objetos extraños en el mercado negro, +1 a la tirada para encontrar dichos objetos.

Desactivar Trampas: El Maestro Ladrón es un experto en el arte de detectar trampas y desactivarlas. Consulta la sección de Experiencia para más detalles.



Héroes



0-1 Asesino Hashashiyin

Reclutamiento: 75 coronas de oro

Los Asesinos forman su propia jerarquía dentro del gremio como Hashashiyin, solo acatan ordenes del jefe cofrade, y no toleran que los demás ladrones les traten como iguales, ellos son los señores de las sombras.

M HA HP F R H I A L

10 4 4 4 3 1 5 2 8

Armas y armadura: Los Asesinos pueden equiparse con armas y armaduras elegidas entre la lista de equipo de los ladrones.

Reglas Especiales

Luchador consumado: Un asesino siempre aplica un modificador adicional de -1 a cualquier tirada de salvación por armadura que el enemigo deba efectuar por las heridas que le ha infligido (tanto en combate como en disparo).

Contactos: El guerrero sabe cómo encontrar objetos extraños en el mercado negro, +1 a la tirada para encontrar dichos objetos.

Desactivar Trampas: El Asesino es un experto en el arte de detectar trampas y desactivarlas. Consulta la sección de Experiencia para más detalles.

0-2 Rufianes

Reclutamiento: 35 coronas de oro

Los rufianes son más asaltantes que ladrones, curtidos en el saqueo de caravanas y los enfrentamientos con los nómadas estos ladrones confían más en su fuerza que en su rapidez.

M HA HP F R H I A L

10 3 3 3 3 1 4 1 7

Armas y armadura: Los Rufianes pueden equiparse con armas y armaduras elegidas entre la lista de equipo de los ladrones.

Reglas Especiales

Contactos: El guerrero sabe cómo encontrar objetos extraños en el mercado negro, +1 a la tirada para encontrar dichos objetos.

Desactivar Trampas: Los Rufianes son unos expertos en el arte de detectar trampas y desactivarlas. Consulta la sección de Experiencia para más detalles.



Secuaces

0-5- Ladrones

Reclutamiento: 25 coronas de oro

Los ladrones forman el grueso de las tropas del gremio, siempre con viejas disputas entre ellos, pueden llegar a ser difíciles de controlar para el jefe.

M HA HP F R H I A L

10 3 3 3 3 1 3 1 7

Armas y armadura: Los Ladrones pueden equiparse con armas y armaduras elegidas entre la lista de equipo de los ladrones.



0-3- Matones

Reclutamiento: 30 coronas de oro

Los Matones son los custodios del jefe cofrade, cuando más poderoso es el gremio, más enemigos tiene el líder, por eso es necesario que alguien le vigile las espaldas.

M HA HP F R H I A L

10 4 3 3 3 1 3 1 7

Armas y armadura: Los Matones pueden equiparse con armas y armaduras elegidas entre la lista de equipo de los ladrones.

Mendigos

Reclutamiento: 15 coronas de oro

La mano de obra barata del clan, y sus ojos y oídos entre el populacho, a cambio de un techo y comida. Parias de la sociedad, hacen cualquier cosa por el gremio.

M HA HP F R H I A L

10 2 2 3 3 1 3 1 6

Armas y armadura: Los mendigos pueden equiparse con armas y armaduras elegidas entre la lista de equipo de los Mendigos.

Reglas Especiales

Limosna: Siempre que la banda se encuentre en un oasis o en una ciudad, los mendigos pueden salir a pedir, tira 1D6, 1 el mendigo recibe una paliza y se pierde la próxima batalla, 2-6 el mendigo recibe 1D3 coronas.



Habilidades Especiales de los Ladrones

Los Héroes de la banda pueden escoger estas habilidades, en vez de las habilidades normales.

Carroñero

Muchos ladrones no ven la diferencia entre robar en la calle o en medio de una batalla. Si una miniatura queda fuera de combate no la retires del juego, si una miniatura con esta habilidad entra en contacto con ella puede intentar robarle una arma, tira 1D6, con 5+ consigue robar el arma. El carroñero no puede realizar ninguna otra acción este turno.

Lucha con Cuchillo

En las calles de Arabia, la gran mayoría combates se realizan con yambiyas. El guerrero lo maneja con una precisión increíble, obtiene +1HA siempre que utilice una yambiya o una daga, además suma +1 en la tabla de heridas. Sin embargo el adversario sigue teniendo el modificador de +1 a la tirada de salvación.

Escondarse en las Sombras

El Ladrón puede fundirse con las sombras de forma que el adversario no pueda verle. Mientras se encuentre a 3cm o menos de un muro u otro obstáculo lineal (seto, valla, pozo, etc.), las miniaturas enemigas deben superar un chequeo de iniciativa para poder cargar o dispararle.

Envenenador

(Los Rufianes no pueden adquirir esta habilidad)

El ladrón es especialista en el uso de venenos. Un guerrero que posea esta habilidad siempre empezara las batallas con dos de sus armas impregnadas de veneno negro o loto negro, a elegir por el jugador que controle al ladrón antes de empezar la partida. No hay que pagar el coste del veneno, ni pueden ser impregnadas armas de otros miembros de la banda.

Piernas Veloces

(Los Rufianes no pueden adquirir esta habilidad)

El guerrero esta bien entrenado en escapar corriendo. Esta habilidad no puede utilizarse con armaduras pesadas, escudos o casco. La miniatura incrementa su atributo básico de movimiento en 3cm.

Infiltración

(Los Rufianes no pueden adquirir esta habilidad)

Un ladrón con esta habilidad siempre se sitúa en el campo de batalla después de que la banda oponente lo haya hecho y puede colocarse en cualquier lugar del campo de batalla mientras este fuera de la línea de visión de la banda oponente y a más de 30cm de cualquier miniatura enemiga.

Si ambos jugadores tienen miniaturas que pueden infiltrarse tira 1D6 para cada una de ellas. El que tenga el resultado menor despliega en primer lugar.



Incursores Hobgoblin

... Del millar de peligros que esperan agazapados a los viajeros en la tierra de los muertos, ninguno puede ser considerado más inquietante que un encuentro con una tribu de pieles verdes. Estas cobardes y repugnantes criaturas acechan a las caravanas en las rutas comerciales, siguiéndolas durante días hasta esperar el momento oportuno para asaltarla. Los beduinos saben como detectar a estas criaturas, el aullido de un lobo puede delatar su posición, ya que los hobgoblin los utilizan como cabalgaduras para sus exploradores. El olor fétido que desprenden es una señal de ataque inminente. Suelen utilizar ardid en el combate, mandando exploradores montados en ataques relámpago contra la caravana, mientras el resto de la tribu ocupa posiciones armados con proyectiles. Cuando los defensores consiguen ahuyentar los lobos ya es demasiado tarde, aprovechando la confusión pequeños grupos selectos se infiltran en la caravana, armados con armas envenenadas, apuñalan y saquean sin miramientos, llevándose todos los objetos de valor. Estas escaramuzas no suelen durar mucho tiempo, los hobgoblins huyen con rapidez cuando se les planta cara. A pesar de eso la tribu seguirá hostigando la caravana noche tras noche, hasta haber asesinado a toda la caravana o hasta que los pieles verdes comprendan que no pueden superar sus defensas. Afortunadamente para mí, la caravana a cual me uní estaba bien armada y era muy disciplinada. Fuimos capaces de defendernos de estas bestias pestilentes.

Un exhaustivo examen de un ejemplar dado por muerto en el campamento, revela una evidente parentesco con las razas de pieles verdes del Viejo Mundo, aunque tienen la estatura de un goblin su parecido es mucho mayor con los orcos. Visten numerosa prendas en diferentes estados de descomposición, eso explicaría el hedor que les rodea. Empuñan unas dagas roñosas que rezuman un espeso veneno, según parece llora a través de los poros del metal, mientras los arcos con que disparan son sorprendentemente compactos, manteniendo a pesar del tamaño una fuerza tremenda.

Tal vez en comparación con los otros peligros que esperan en Khemri, los hobgoblin pueden parecer el menor de los males. Puedes estar seguro que los peores episodios de esta caravana están relacionados con estas tribus.

-Viajes por Arabia, de Burghon Sir Rikard, Universidad de Altdorf 2432-

Elección de Guerreros

Una banda de Hobgoblins debe incluir un mínimo de tres miniaturas. Dispone de 500 coronas de oro para reclutar tu banda inicial. El número máximo de guerreros permitidos en la banda nunca podrá superar los 20.

Khann: tu banda debe incluir un Khann.

Chaman Hobgoblin: Tu banda puede incluir un Chaman Hobgoblin.

Exploradores: tu banda puede incluir hasta tres exploradores.

Eskurridizo: Tu banda puede incluir un eskurridizo.

Guerreroz Hobgoblin: tu banda puede incluir cualquier número guerreroz Hobgoblin..

Arqueroz: Tu banda puede incluir hasta cinco arqueroz.

Loboz Gigantez: Tu banda puede incluir hasta cinco lobos gigantez.



Experiencia Inicial

Un Khann comienza con 20 puntos de experiencia.

Un Chaman Hobgoblin comienza con 8 puntos de experiencia.

Los Exploradores empiezan con 0 puntos de experiencia.

Un Eskurridizo comienza con 0 puntos de experiencia.

Secuaces empiezan con 0 de experiencia.



Lista de Equipo de los Incursores Hobgoblin

Las siguientes listas son utilizadas por las bandas de Hobgoblins para escoger su equipo

Lista de equipo para Incursores

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga.....	1*gratis/2 co
Maza.....	3 co
Hacha.....	5 co
Espada.....	10 co
Lanza.....	10 co
Cimitarra.....	15 co
Alfanje.....	15 co
Dagas Envenenadas*	8 co/15 co

Armas de Proyectoles

Honda.....	2 co
Arco Corto.....	5 co
Arco.....	10 co

Armaduras

Escudo.....	5 co
Casco.....	10 co
Armadura Ligera.....	20 co

*Para una banda sin experiencia inicial, esta arma puede adquirirse a la mitad de su coste (redondeando hacia arriba) para representar la relativa facilidad con la que una banda puede aumentar su armería.

Lista de equipo para Arqueros

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga.....	1*gratis/2 co
Maza.....	3 co
Hacha.....	5 co
Espada.....	10 co
Lanza.....	10 co

Armas de Proyectoles

Arco.....	10 co
-----------	-------

Armaduras

Casco.....	10 co
Armadura Ligera.....	20 co



Tabla de Habilidades de los Hobgoblins

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad	Especial
Khann	x	x	—	x	x	x
Chaman Hobgoblin	—	—	x	—	x	x
Explorador	x	x	—	x	—	x
Eskurridizo	x	—	—	—	x	x

Reglas especiales de los Incursores Hobgoblin

Todos los Hobgoblins están sujetos a estas reglas.

Traidores: Los Hobgoblins son mundialmente conocidos por ser unos seres altamente traicioneros. Tira un dado por cada secuaz que no este trabado en combate cuerpo a cuerpo. Solo con un resultado de 1 el hobgoblin falla el chequeo. Si a fallado el chequeo A continuación vuelve a tirar 1D6 y aplica el resultado de esta tabla:

1 Traidor: El Hobgoblin cree que sus aliados serán aniquilados y decide cambiarse de bando. A partir de este momento el oponente tendrá el control de la miniatura, si existen diferentes oponentes el hobgoblin se unirá a la banda con mayor valoración. Ten en cuenta que cada turno siguiente deberá superar el chequeo de traición de la forma normal.

2-5 Yo prefiero no morir: El piel verde está más interesado en salvar la vida que en combatir. Este turno no podrá cargar ni disparar, pero podrá realizar otras acciones.

6 Sangre para Morko!!!: Una estremecedora visión llena de valor el corazón del guerrero. Durante el resto de la batalla el guerrero no tendrá que volver a superar chequeos de traición.

Jinetes de Lobo: Los Hobgoblins son unos excelentes jinetes. En la dura vida de las estepas los hobgoblins son entrenados desde pequeños en la monta. Todos los miembros de la banda tienen la habilidad de montar lobo gigante.

Armas Especiales de los Hobgoblins

Este es el equipo especial de los Hobgoblins, solo puede ser adquirido por miembros de la raza hobgoblin.

Dagas Envenenadas

Disponibilidad: Común

Coste: 15 co

Los Hobgoblins, también llamados "tipos escurridizos", envenenan las hojas de sus dagas. Astutos y taimados, a menudo, los hobgoblins son empleados por la tribu como asesinos, aunque son bastante sacrificables.

Alcance: Combate cuerpo a cuerpo; **Fuerza:** Usuario;

Reglas especiales: Par, Rápidos, Envenenadas.

Reglas Especiales

Par: Las dagas envenenadas suelen utilizarse por pares, una en cada mano. Un guerrero armado con las dagas dispone de un ataque adicional. Si los hobgoblins usan las dagas no pueden equiparse con más armas.

Rápidos: En combate cuerpo a cuerpo, los hobgoblins armados con dagas envenenadas obtienen un +1 a su atributo de iniciativa.

Envenenadas: El veneno que recubre la hoja de las dagas es muy similar al veneno de loto negro, aunque su color es diferente. La mayoría de la gente especula con que existe una influencia caótica debido al uso tan extendido del veneno. Los efectos del veneno nunca desaparecen y además, al tirar para impactar, con un resultado de 6 se obtiene una herida automática (sin necesidad de efectuar tiradas para herir).



Habilidades Especiales de los Hobgoblins

Los Héroes de la banda pueden escoger estas habilidades, en vez de las habilidades normales.

Disparo en Marcha

Este guerrero se ha labrado un nombre como tirador en movimiento. La miniatura no sufrirá el penalizador de movimiento cuando dispare. Esta habilidad puede utilizarse incluso cuando va montado en lobo gigante.

Disimulado

Este piel verde ha sido entrenado para acechar al enemigo, sirviendo de explorador y asesino a la tribu. Un Hobgoblin con esta habilidad siempre se sitúa en el campo de batalla después de que la banda oponente lo haya hecho y puede colocarse en cualquier lugar del campo de batalla mientras este fuera de la línea de visión de la banda oponente y a más de 30cm de cualquier miniatura enemiga.

Impredecible

Los hobgoblins son una raza extremadamente traicionera, aprovechan cualquier oportunidad en combate para acuchillar donde el enemigo no se lo espera. El Hobgoblin puede declarar que uno de sus ataques es impredecible, este ataque no podrá ser parado por el adversario.

Domador de Lobos

El hobgoblin ha conseguido amaestrar uno de los terribles lobos gigantes para que le haga de guardaespaldas. El guerrero que posea esta habilidad podrá dirigir un lobo gigante en la batalla, sin tener que montarlo, el lobo debe ser comprado por la banda y nunca podrá superar el máximo permitido. Además, si el lobo es montado el domador puede repetir los chequeos de montar fallidos, pero deberá aplicar el segundo resultado y podrá desmontar de él siempre que lo desee, sin que el lobo tenga que efectuar un chequeo de liderazgo por encontrarse sin amo.

Embozkar

(Solo el Khan puede escoger esta habilidad)

Este líder es extremadamente listo para los cánones de su especie. Una vez desplegadas las bandas y antes de empezar el primer turno, 1D3 miembros de la banda pueden realizar un turno de movimiento gratuito.



Héroes

1 Khann

Reclutamiento: 60 coronas de oro

El Khan es el guerrero más temido de la tribu, gobierna gracias a su fuerza bruta sobre los miembros más débiles. Ningún miembro de la tribu discute sus acciones, (al menos abiertamente) y es el primero en escoger su parte del botín.

M HA HP F R H I A L

10 4 4 3 3 1 4 1 8

Armas y armadura: El Khann puede equiparse con armas y armaduras elegidas entre la lista de equipo de los incursores.

Reglas Especiales

Jefe: Cualquier miniatura de la banda a 15 centímetros o menos puede utilizar el atributo de liderazgo del jefe en vez del suyo propio.

0-1 Chaman Hobgoblin

Reclutamiento: 30 coronas de oro

A menudo las tribus tienen la suerte de contar con unos de sus poderosos chamanes, estos son de gran ayuda en el combate ya que su magia a la vez que peligrosa es muy destructiva.

M HA HP F R H I A L

10 2 3 3 3 1 3 1 7

Armas y armadura: Los Chamanes pueden equiparse con armas y armaduras elegidas entre la lista de equipo de los incursores.

Reglas Especiales

Hechicero: El Chaman hobgoblin es un hechicero, como tal empieza con un hechizo del saber chamánico del waaaghh. Como todos los hechiceros si va equipado con armadura no podrá lanzar hechizos.

0-3 Exploradores

Reclutamiento: 30 coronas de oro

Estos guerreros son los encargados de hacer cumplir las órdenes del Khann, Además de ser los mejores jinetes de la tribu y los segundos en escoger botín después del khann.

M HA HP F R H I A L

10 3 3 3 3 1 3 1 6

Armas y armadura: Los Exploradores pueden equiparse con armas y armaduras elegidas entre la lista de equipo de los incursores.



0-1 Eskurridizo

Reclutamiento: 40 coronas de oro

Todos los hobgoblins son tipos escurridizos, pero estos guerreros los son aun mas. Pequeños y ágiles, son los encargados de colarse en las caravanas sin ser detectados.

M HA HP F R H I A L

10 4 3 3 3 1 4 1 6

Armas y armadura: Un Eskurridizo puede equiparse con armas y armaduras elegidas entre la lista de equipo de los incursores.

Reglas Especiales

Impredecible: El Hobgoblin puede declarar que uno de sus ataques es impredecible, este ataque no podrá ser parado por el adversario.

Secuaces

Guerreros Hobgoblin

Reclutamiento: 25 coronas de oro

El grueso de las fuerzas de la tribu está formada por estos traicioneros miembros. Repulsivos y avariciosos estos pieles verdes no dudan en clavar un puñal en la nuca desprotegida de todo aquel que se le ponga por delante.

M HA HP F R H I A L

10 3 3 3 3 1 2 1 6

Armas y armadura: Los guerreros hobgoblin pueden equiparse con armas y armaduras elegidas entre la lista de equipo de los incursores.



0-5 Arqueros

Reclutamiento: 35 coronas de oro

Los arqueros son los hobgoblins más cobardes de la tribu, donde su lema máspreciado es: "No pueden devolverme el golpe a 100 metros de distancia".

M HA HP F R H I A L

10 3 3 3 3 1 2 1 6

Armas y armadura: Los Arqueros pueden equiparse con armas y armaduras elegidas entre la lista de equipo de los arqueros.

Reglas Especiales

Dizparo en Marcha: La miniatura no sufrirá el penalizador de movimiento cuando dispare. Esta habilidad puede utilizarse incluso cuando va montado en lobo gigante.

0-5 Lobos Gigantes

Reclutamiento: 50 coronas de oro

Estos canidos son muy apreciados por los pieles verdes, tanto por ser unas monturas excelentes como por su ferocidad. Los hobgoblins suelen emplearlos en ataques relámpago.

M HA HP F R H I A L

22 4 0 3 3 1 3 1 3

Armas y armadura: Los lobos gigantes no utilizan ni armas ni armaduras, y no sufren penalizador por ello.

Reglas Especiales

Animales: Los lobos gigantes son animales, por lo que no ganan experiencia.

Cabalgaduras: Todos los lobos, que participen en la batalla deben ser montados por miembros de la banda. El guerrero no desmontara bajo ninguna circunstancia del lobo. Si el guerrero que lo monta queda fuera de combate el lobo deberá superar un chequeo de liderazgo o escapara de la mesa de juego, a todos los efectos se considerara fuera de combate.

Hermanidad Lahmia

Hace muchos siglos, los nobles de la tierra de Lahmia robaron el secreto del elixir de la vida eterna de las garras del gran nigromante Nagash, durante las guerras que este libró contra los reyes sacerdotes de Khemri. Con el tiempo los nobles fueron corrompidos por el secreto que poseían, se convirtieron en los primeros vampiros. Igual que le paso al gran nigromante, los reyes sacerdotes los expulsaron de su hogar ancestral. Se dice que todos los vampiros de la hermandad del clan Lahmia descienden de la Reina de Lahmia, uno de los siete nobles Vampiros que escaparon a la destrucción de la ciudad. De ella se dice que desprecia a los varones, y que por esto muy pocos vampiros del clan son varones. En vez de ello, elige doncellas extraordinariamente bellas de entre las familias más nobles de Bretonia y el Imperio para recompensarlas con el Beso de Sangre, después de lo cual intentan conseguir el control de los humanos que las rodean utilizando la astucia y la intriga. Ningún otro clan vampírico consigue infiltrarse en la sociedad humana tan bien como los miembros de la hermandad.

La presencia de las Lahmia apenas es advertida, pero sus acciones se notan por sus consecuencias. No poseen la fuerza bruta de otros muchos vampiros, pero nadie las supera en sutilidad y astucia. Pueden conseguir los objetivos mediante la política y las conspiraciones en vez de por medio de la acción directa. Son criaturas egoístas y desenfrenadas, que aman el esplendor y la riqueza y que no se detendrán ante nada para conseguir lo que desean. Las vampiras de este clan son rápidas y escurridizas como el mercurio, y sus poderes vampíricos les permiten fundirse con las sombras y desaparecer ante los ojos de los mortales.

Pueden moverse tan rápidamente que son prácticamente invisibles a la vista. Para un humano la forma de uno de estos vampiros atacando no es más que una imagen borrosa, como si estuviera viéndolo a través de la niebla.

Las garras de las Lahmias alcanzan todos los niveles de la sociedad humana. Se interesan activamente por los asuntos humanos, tanto que nadie puede asegurar cuantas poderosas y viajeras mujeres nobles, viudas de Príncipes y Duques, y doncellas de alta alcurnia que evitan la luz del sol y se encierran en altas torres y palacios opulentos, en realidad son No Muertos. Poseen un gran talento para las artes y el gobierno, y sus fuertes personalidades son prácticamente irresistibles para los mortales. Sin embargo su temperamento iguala la rapidez de sus cuerpos, y es muy fácil que se enfurezcan, y muy difícil que se apacigüen.

En lugares muy remotos del Viejo Mundo, pueblos enteros han caído bajo el poder de las Lahmias. En estos lugares los zombis vigilan las puertas para que nadie escape, y las vampiras forman la aristocracia femenina que se alimenta cada noche del ganado de mortales. Estos lugares deben ser purificados a sangre y fuego, muchas veces después de un duro combate contra las vampiras y sus sirvientes.

Ahora, siglos después de que fueran expulsadas, Nehekhara es una tierra muerta. Las Lahmias han regresado del Viejo Mundo para reclamar la tierra de sus ancestros. Llevan con ellas su séquito de sirvientes tanto vivos, como muertos, y no se detendrán ante nada.



Elección de Guerreros

Una banda de la Hermandad Lahmia debe incluir un mínimo de tres miniaturas. Dispone de 500 coronas de oro para reclutar tu banda inicial. El número máximo de guerreros permitidos en la banda nunca podrá superar los 15.

En la creación de la banda deberá elegir uno de los dos trasfondos para su banda. Eso influirá a la hora de reclutar los secuaces, y también a la hora de equipar a la banda.

Extranjeras: Estas bandas son las recién llegadas a Khemri, llevan equipo y sirvientes del Viejo mundo.

Nativas: Estas bandas son las que ya llevan tiempo en la tierra de los muertos, han tenido que adaptarse al medio y reclutar nuevos sirvientes y equipo.

Una vez creada la banda, después de la primera batalla, sea extranjeras o nativa solo podrá adquirir guerreros y equipo de la lista de las nativas. Esto representa que poco a poco las bandas que luchan en Khemri solo pueden reabastecerse con el mercado local.

Si por el contrario utiliza la banda para cualquier otro escenario de campaña en el viejo mundo, solo podrá utilizarse la lista de extranjeras para reabastecerse y reclutar.

Extranjeras

Vampira Clan Lahmia: Tu banda debe incluir una Vampira del clan Lahmia.

Nigromante: Tu banda puede incluir un Nigromante.

Amado: Tu banda puede incluir un Amado.

Hermana de Sangre: Tu banda puede incluir una Hermana de Sangre.

Lacayos: tu banda puede hasta dos Lacayos.

Guerreros Esqueleto: Tu banda puede incluir cualquier número de Guerreros Esqueleto.

Esclavos de Sangre: Tu banda puede incluir hasta cinco Esclavos de Sangre.

Sabuesos Negros: Tu banda puede incluir hasta cinco Sabuesos Negros.

Nativas

Vampira Clan Lahmia: Tu banda debe incluir una Vampira del clan Lahmia.

Nigromante: Tu banda puede incluir un Nigromante.

Amado: Tu banda puede incluir un Amado.

Hermana de Sangre: Tu banda puede incluir una Hermana de Sangre.

Lacayos: tu banda puede hasta dos Lacayos.

Guerreros Esqueleto: Tu banda puede incluir cualquier número de Guerreros Esqueleto.

Espíritus: Tu banda puede incluir hasta cinco Espíritus.

Chacales: Tu banda puede incluir cualquier número de Chacales.

Experiencia Inicial

La Vampira del clan Lahmia comienza con 20 puntos de experiencia.

Un Nigromante comienza con 8 puntos de experiencia.

Un Amado empieza con 20 puntos de experiencia.

La Hermana de Sangre comienza con 0 puntos de experiencia.

Los Lacayos comienza con 0 puntos de experiencia.

Secuaces empiezan con 0 de experiencia.



Lista de Equipo de la Hermandad Lahmia

Las siguientes listas son utilizadas por las bandas de Lahmia para escoger su equipo.

Bandas Extranjeras

Lista de equipo para No Muertos

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga.....	1*gratis/2 co
Maza.....	3 co
Martillo.....	3 co
Hacha.....	5 co
Espada.....	10 co
Lanza.....	10 co
Arma a 2 manos.....	15 co
Látigo Ofidio*.....	25 co

Armas de Proyectiles

Arco Corto.....	5 co
Arco.....	10 co

Armaduras

Escudo.....	5 co
Casco.....	10 co
Armadura ligera.....	20 co
Armadura pesada.....	50 co

* Solo Vampiras y Hermanas de Sangre.

Lista de equipo para Amados

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga.....	1*gratis/2 co
Maza.....	3 co
Martillo.....	3 co
Hacha.....	5 co
Espada.....	10 co
Lanza.....	10 co
Alabarda.....	10 co
Mangual.....	15 co
Arma a 2 manos.....	15 co

Armas de Proyectiles

Arco.....	10 co
Ballesta.....	25 co
Pistola/Ristra.....	15 co/30 co
Pistola de Duelo/Ristra.....	25 co/50 co

Armaduras

Escudo.....	5 co
Rodela.....	5 co
Casco.....	10 co
Armadura ligera.....	20 co
Armadura pesada.....	50 co

Bandas Nativas

Lista de equipo para No Muertos

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Yambya.....	1*gratis/2 co
Maza.....	3 co
Katar.....	5 co
Espada.....	10 co
Lanza.....	10 co
Cimitarra.....	15 co
Arma a 2 manos.....	15 co
Látigo Ofidio*.....	25 co

Armas de Proyectiles

Arco Corto.....	5 co
Arco.....	10 co

Armaduras

Escudo.....	5 co
Casco.....	10 co
Armadura ligera.....	20 co

* Solo Vampiras y Hermanas de Sangre.

Lista de equipo para Amados

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Yambya.....	1*gratis/2 co
Maza.....	3 co
Katar.....	5 co
Cimitarra.....	10 co
Espada.....	10 co
Lanza.....	10 co
Ankus.....	13 co
Alfanje.....	15 co
Arma a 2 manos.....	15 co
Mayal.....	15 co
Gran Cimitarra.....	20 co

Armas de Proyectiles

Arco Corto.....	5 co
Arco.....	10 co
Tu fenk.....	15 co
Pistola Ballesta.....	35 co

Armaduras

Escudo.....	5 co
Rodela.....	5 co
Casco.....	10 co
Ropajes de Nómada.....	15 co
Armadura Ligera.....	20 co

Tabla de Habilidades de la Hermandad Lahmia

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad	Especial
Vampira Clan Lahmia	x	-	x	x	x	x
Nigromante	-	-	x	-	x	-
Amado	x	x	-	x	x	-
Hermana de Sangre	x	-	x	x	x	-
Lacayos	x	-	-	x	x	-

Reglas especiales de los No Muertos

El grueso de la tropa de la hermandad ya están muertos y no se ven afectados por las heridas que podrían aturdir o paralizar un guerrero vivo. Estas reglas especiales se aplican a todos los guerreros con la regla especial de No Muertos.

Causan Miedo: Los no Muertos son criaturas temibles, por eso causan miedo.

Inmune a Psicología: Los No Muertos no se ven afectados por la psicología y nunca abandonan un combate.

Insensible al Dolor: Los No muertos consideran el resultado de *aturdido* en la tabla de heridas como *derribado*.

No pueden correr: Los No Muertos son criaturas lentas por lo que no pueden correr (pero pueden cargar de la forma normal). Nota: Las Vampiras no se ven afectadas por esta regla especial, pueden correr normalmente.

Inmune a Venenos: Los No Muertos no se ven afectados por los venenos.

Sin Cerebro: Los No Muertos nunca ganan experiencia. No aprenden de sus errores ¿Qué esperabas?

Nota: Las Vampiras disfrutan de una vida eterna que les permite ganar experiencia a diferencia del resto de no muertos.

No beben: los no muertos no necesitan alimentos ni agua. No obstante, los animales vivos que acompañan a las vampiras, siguen las reglas de agua de la manera normal.

Muerte de la Vampira: Si la Vampira resulta muerta después de la batalla, la banda no podrá contratar a otra. En vez de eso deberá esperar a que la hermana de sangre sea trasformada en vampira. Durante ese tiempo, el héroe con mayor liderazgo asumirá el papel de jefe, hasta que la hermana esté preparada. Si la Banda no cuenta con una hermana de Sangre podrá contratar otra vampira. Si la Vampira y el nigromante resultan muertos después de una batalla y la banda no cuenta con una hermana de sangre convertida en vampira, todos los secuaces con la regla no muerto resultaran automáticamente destruidos para siempre.

Armas Especiales de la Hermandad Lahmia

Este es el equipo especial de las Vampiras del Clan Lahmia, solo esta disponible para Vampiras y Hermanas de Sangre.

Látigo Ofidio

Disponibilidad: Raro 8

Coste: 25 co

Creados a partir de las serpientes más venenosas del planeta combinado con las artes oscuras, se obtienen estas preciadas armas, son empuñadas por las vampiras del clan Lahmia, tanto para atacar a sus enemigos, como para castigar a sus sirvientes.

Alcance: Combate cuerpo a cuerpo; **Fuerza:** Usuario;

Reglas especiales: No puede pararse, Restallido del Látigo, Venenoso.

Reglas Especiales

No puede pararse: el látigo Ofidio es un arma flexible, y las vampiras lo utilizan con una gran habilidad. Cualquier intento de parar esta arma es inútil. Una miniatura atacada con un látigo ofidio no puede efectuar paradas.

Restallido del látigo: Cuando el que empuña el látigo carga obtiene +1 ataques durante ese turno. Este ataque se suma después de cualquier otra modificación. Cuando el que empuña el látigo e...s cargado, también obtiene un +1ataque pero solo si emplea ese ataque contra la miniatura que le ha cargado. Ese ataque adicional "Ataca primero". Si es cargado simultáneamente por 2 o más miniaturas sólo obtiene +1ataque. Si el guerrero está empleando 2 látigos, obtiene +1A por cada arma de mano adicional, pero sólo el primer látigo obtiene la regla especial restallido del látigo"

Venenoso: el veneno del látigo ofidio entra en la sangre de la víctima y destroza sus órganos y músculos. Se considera que estas armas están constantemente cubiertas de Loto Negro (consulta la sección de Equipo del manual básico). No se pueden aplicar más venenos a un látigo ofidio.

Héroes

1 Vampira del Clan Lahmia

Reclutamiento: 110 coronas de oro

Hermosas y mortales, estas reinas de la seducción y el engaño, acechan en antiguos aposentos llenos de esplendores. ¿En busca de qué? Solo su amada reina lo sabe. Ellas son las elegidas de la hermandad no muerta.

M HA HP F R H I A L

15 4 4 4 4 2 5 2 8

Armas y armadura: La Vampira puede equiparse con armas y armaduras elegidas entre la lista de equipo de los no muertos.

Reglas Especiales

Jefe: Cualquier miniatura de la banda a 15 centímetros o menos puede utilizar el atributo de liderazgo del jefe en vez del suyo propio.

No-Muerto: La Vampira es un no muerto y sigue todas las reglas de los no muertos.

Conocimientos locales: (Solo Bandas Nativas de Khemri) Las Lahmias conservan una buena memoria de su hogar ancestral. En la fase de exploración si la vampira no a resultado dejada fuera de combate, la banda puede repetir uno de los dados, deberá aplicarse el segundo resultado. Esta habilidad solo funciona si la campaña transcurre en Khemri.



0-1 Nigromante

Reclutamiento: 35 coronas de oro

Estos vendedores ambulantes de cadáveres no son muy del agrado de las Lahmias hedonistas, pero al fin y al cabo tienen su utilidad.

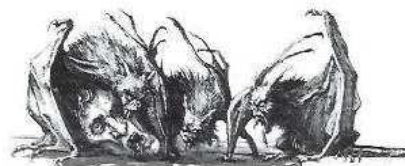
M HA HP F R H I A L

10 3 3 3 3 1 3 1 7

Armas y armadura: El Nigromante puede equiparse con armas y armaduras elegidas entre la lista de equipo de los no muertos.

Reglas Especiales

Hechicero: El Nigromante es un hechicero, por lo que empieza con un hechizo de la lista de Nigromancia, consulta la sección de magia para más detalles.



0-1 Amado

Reclutamiento: 60 coronas de oro

Las Lahmias se sienten atraídas por los mortales fuertes, tanto espiritual como físicamente. Su seducción da a las vampiras un placer inimaginable, hasta que se cansan y sustituyen al pobre infeliz.

M HA HP F R H I A L

10 4 4 3 3 1 4 1 8

Armas y armadura: El Amado puede equiparse con armas y armaduras elegidas entre la lista de equipo de los Amados.

Reglas Especiales

Devoto de la Vampira: El guerrero esta totalmente embelesado por la vampira. Si esta es derribada en combate el amado entrara en furia asesina hasta que la vampira se levante, tan rápido como pueda debe dirigirse al lado de la Lahmia. Atacará a todo aquel que esté en un radio de 5cm de su amada. Si la vampira es muerta en combate el amado entrara en furia asesina y además tendrá odio contra el asesino de su amada, cuando este esté muerto recuperara la normalidad.

Habitado al Miedo: Este guerrero es inmune al miedo producido por vampiros, esqueletos y espíritus.

Héroes

0-1 Hermana de Sangre

Reclutamiento: 55 coronas de oro

Las Vampiras Lahmia, son criaturas extremadamente solitarias, pero la preservación de la hermandad es su máxima prioridad. Doncellas de la más alta cuna son seleccionadas para recibir el don de la eterna juventud. Estas chicas son adiestradas para recorrer el camino de la Lahmia. No son totalmente no muertos pero tampoco son totalmente vivas.

M HA HP FR H I A L

10 3 3 4 4 1 3 1 7

Armas y armadura: La Hermana de Sangre puede equiparse con armas y armaduras elegidas entre la lista de equipo de los no muertos.

Reglas Especiales

Habituado al Miedo: Este guerrero es inmune al miedo producido por vampiros, esqueletos y espíritus.

Semi-Vampira: Si la Vampira de la banda muere, la Hermana de sangre puede tirar 1D6 en su siguiente desarrollo, con 4+ se convierte en Vampira a todos los efectos, conservando toda la experiencia y habilidades de que dispusiera antes de la transformación. Esta tirada sustituye la de desarrollo. Si la Hermana evoluciona, entonces una nueva hermana puede ser reclutada por la banda.



0-2 Lacayos

Reclutamiento: 30 coronas de oro

Las Vampiras pertenecen a la nobleza, y como todo noble, estas también tienen sus sirvientes. Estos humanos se vuelcan ciegamente, sirviendo a sus damas oscuras en todos sus caprichos.

M HA HP FR H I A L

10 2 2 3 3 1 3 1 7

Armas y armadura: Los Lacayos pueden equiparse con armas y armaduras elegidas entre la lista de equipo de los no muertos.

Reglas Especiales

Habituado al Miedo: Este guerrero es inmune al miedo producido por vampiros, esqueletos y espíritus.

Devoto de la Vampira: El guerrero esta totalmente embelesado por la vampira. Si esta es derribada en combate el amado entrara en furia asesina hasta que la vampira se levante, tan rápido como pueda debe dirigirse al lado de la Lahmia. Atacará a todo aquel que esté en un radio de 5cm de su amada. Si la vampira es muerta en combate el amado entrara en furia asesina y además tendrá odio contra el asesino de su amada, cuando este esté muerto recuperará la normalidad.

Favorecido: Si el Amado resulta muerto, entonces la vampira puede concederle el beso de sangre a un lacayo. Elevando a este a la categoría de Amado, y permitiendo a la banda contratar los servicios de otro lacayo. El guerrero ve incrementado su atributo de liderazgo a 8. Conceder el beso de sangre cuenta como una tirada de desarrollo.

Secuaces

Guerreros Esqueleto

Reclutamiento: 20 coronas de oro

Ya que los zombis resultan poco agradables de mirar y desprenden un hedor fétido, las Lahmias suelen utilizar esqueletos. Mucho más versátiles que y bonitos que sus hermanos.

M HA HP F R H I A L

10 2 2 3 3 1 2 1 5

Armas y armadura: Los guerreros esqueleto puede equiparse con armas y armaduras elegidas entre la lista de equipo de los no muertos.

Reglas Especiales

No-Muerto: Los guerreros esqueleto son no muerto y sigue todas las reglas de los no muertos.



0-5 Esclavos de Sangre

Reclutamiento: 25 coronas de oro

Muchos mortales han caído en el hechizo de las Lahmias, todos tienen su utilidad, algunos son, sabrosos...

M HA HP F R H I A L

10 3 3 3 3 1 3 1 7

Armas y armadura: Los Esclavos de Sangre puede equiparse con armas y armaduras elegidas entre la lista de equipo de los no muertos.

Reglas Especiales

Habitado al Miedo: Este guerrero es inmune al miedo producido por vampiros, esqueletos y espíritus.

0-5 Sabuesos Negros

Reclutamiento: 20 coronas de oro

Estos perros negros como la noche y de ojos rojos, son los guardianes de las Lahmias mientras duermen, y también son un desayuno estupendo.

M HA HP F R H I A L

18 3 0 3 3 1 4 1 5

Armas y armadura: Los Sabuesos Negros nunca utilizan armas ni armaduras, y no sufren penalizador por ello.

Reglas Especiales

Causan Miedo: Los Sabuesos Negros son criaturas terribles, por eso causan miedo.

Animales: Los Sabuesos Negros son animales, por lo que no ganan experiencia.



Secuaces

0-5 Espiritus

Reclutamiento: 45 coronas de oro

La tierra de Khemri está llena de espíritus, estos a una llamada de su ama se materializan para cumplir sus deseos.

M HA HP F R H I A L

10 3 0 3 4 1 3 1 8

Armas y armadura: Los espíritus pueden equiparse con armas y armaduras elegidas entre la lista de equipo de los no muertos.

Reglas Especiales

No-Muerto: Los espíritus son no muertos y sigue todas las reglas de los no muertos.

Armas Espirituales: Todas las armas que empuñen los espíritus se consideran espirituales, esta arma causa golpes críticos con 5+.



Chacales

Reclutamiento: 20 coronas de oro

En los territorios del norte, las Lahmias han aprendido a apreciar los perros, pero nada se puede comparar con el chacal de su tierra natal, tan astuto como un vampiro.

M HA HP F R H I A L

15 3 0 3 3 1 2 1 4

Armas y armadura: Los Chacales nunca utilizan armas ni armaduras, y no sufren penalizador por ello.

Reglas Especiales

Jauría: Un chacal no es muy peligroso, pero una jauría ya es otra cosa. Si dos o más chacales luchan contra la misma miniatura, cada chacal ganara un ataque extra ese turno.

Animales: Los Chacales son animales, por lo que no ganan experiencia.

Habilidades Especiales de las Vampiras Lahmia

La Vampira de la banda pueden escoger estas habilidades, en vez de las habilidades normales.

Celeridad

La vampira puede correr a su máximo movimiento, pero a efectos del juego contara como si solo hubiera movido. Esto le permite correr y disparar, correr y ocultarse o cualquier otra acción que solo se permita si no ha corrido.

Hipnotizar

Al comienzo de la fase de combate, designa una miniatura enemiga en contacto peana con peana con la vampira, esta debe superar un chequeo de liderazgo o no podrá atacar este turno y todos los ataques dirigidos a el sumaran +1 a impactar. Esta habilidad no afecta a las miniaturas inmunes a psicología.

Reflejos de Vampiro

El Vampiro dispone de una tirada de salvación inmodificable de 6+ contra cualquier herida, si una arma causa múltiples heridas, debe tirarse la salvación antes de multiplicar las heridas. Esta habilidad puede combinarse con echarse a un lado o Esquivar para mejorar la tirada a 4+.

Inocencia Perdida

La Vampira parece el ser más tierno y virginal sobre la faz de la tierra. Gana la habilidad de atacar primero en combate cuerpo a cuerpo, si otra miniatura pose una habilidad similar, el combate se resolverá por orden de iniciativa, en caso de empate 1D6 para desempatar.

Seducción

Al inicio de la fase de combate tira un chequeo de liderazgo, en caso de superar la prueba, designa una miniatura enemiga en contacto peana con peana con la vampira. El guerrero deberá superar un chequeo de liderazgo, en caso de fallar, la miniatura pasa a ser controlada por la vampira. El jugador propietario puede intentar recuperar el control en su fase de recuperación superando un chequeo de liderazgo. Si la vampira ataca a un guerrero seducido, esta pierde el control automáticamente. Si el guerrero termina la batalla en control de la vampira se considerara fuera de combate. Solo se puede controlar un guerrero a la vez, las miniaturas inmunes a psicología no se ven afectadas por esta habilidad.

Criatura de la Noche

La vampira se confunde con las sombras de manera natural, como si fuera parte de ellas. Si la vampira no se movió en su fase de movimiento cualquier intento de carga, disparo o lanzamiento de hechizos contra ella, deberá superar 4+ en 1D6 para poder hacerlo.



La Princesa de Plata

En el año 2.293 del calendario imperial, el imperio seguía bastante desorganizado. Tres Condes Electores aspiraban al trono imperial, y los barones luchaban entre sí por el poder y la tierra. Las guerras de los Vampiros habían acabado y las familias nobles en disputa, habían olvidado su unidad contra la amenaza terrible de los vampiros, creyendo que ya estaban destruidos.

Ese mismo año. Un visitante extraño llegó a la corte de Stirland. Los heraldos la anunciaron como la Princesa Layla de Copber, una de las ciudades árabes del sur. Su figura delgada estaba recubierta con una túnica de seda negra, que se balanceaba y bailaba como si tuviera vida propia. Una máscara de plata que representaba una expresión bella, ocultaba su rostro bajo un pañuelo de lana carmesí. Unos criados con la piel color aceituna la acompañaban, lanzando agua de rosas sobre su cuerpo y al aire. Los soldados ataviados con una cota de malla negra y una placa esmaltada, cubrían sus cabezas con cascos con pinchos y placas faciales en blanco, marchaban rigidamente tras la princesa mientras ésta se abría paso hacia la cámara del Conde Ewald.

El Conde quedó atemorizado por la aparición grácil que tenía ante él y sin mediar pregunta o vacilación, Ewald invitó a la princesa a quedarse en el castillo. Los dos cenaron juntos, mientras los hombres del conde permanecían observando en silencio a sus guardas que no entraron en los barracones, sino que abandonaron el castillo y se instalaron en los campos de tiro de los arqueros en unas tiendas negras. No encendieron ninguna hoguera en su campamento y los centinelas curiosos de las almenas, no pudieron oír una sola voz. El único movimiento que se escuchaba era el de los soldados que patrullaban sin descanso.

A la mañana siguiente, Ewald anunció sus espósaes con la Princesa Layla, para forjar una alianza con los árabes. Con estos nuevos aliados, prometió, podría ascender al trono imperial de Stirland. Muchos se animaron al conocer la buena noticia, ya que el conde necesitaba un heredero, y las fortunas de Stirland menguaban en su lucha por la dominación. Sin embargo, había unos cuantos a los que no les gustó este giro en los acontecimientos. El jefe de ellos era Gerhardt, el consejero del tesoro del conde. Había oído acerca de las dotes exorbitantes que solicitaban los señores árabes para los casamientos de sus hijas, y además sospechaba que Layla no era siquiera una princesa. Así que envió a sus agentes para que espíasen a la princesa y su entorno.

Pasaron semanas y Gerhardt no tenía noticias de sus espías. Apenas veían a Layla, aunque el conde pasaba casi todo el tiempo con ella. Gerhardt temía que sus agentes habían sido asesinados y decidió investigarlo él mismo. Esa noche ordenó que cinco de sus mejores guerreros permanecieran en el exterior del cuartel y siguiesen a Layla. Entonces, él entraría por una ruta oculta que solo conocían unos cuantos sirvientes y cortesanos y descubrirían lo que ocultaba allí. Lo que encontró allí fue algo mucho más temible que una mujer hambrienta de oro. La máscara de plata de Layla estaba sobre la cama y se había quitado el pañuelo. A la pálida luz de la vela, Gerhardt comprobó que su piel era pálida y que era calva. La princesa se inclinaba sobre algo cuando se balanceó hacia un lado, el consejero vio que se trataba de uno de sus agentes. La sangre le manaba de una brecha en el cuello mientras la "princesa" soltaba su cadáver en el suelo. El consejero no pudo evitar que se le escapara un grito sofocado y Layla, con la rapidez de un rayo, se giró y lo vio. En su boca sobresalían unos colmillos tan largos como los dedos de un hombre, y su rostro bestial estaba surcado de cortes y cicatrices. Como no había agua de rosas para ocultarlo, el aire desprendía el hedor espeso de la putrefacción. Gerhardt gritó pidiendo ayuda a sus guardias y huyó por el pasadizo oculto. La vampira había invocado a sus propios guerreros. Sus rostros sin carne se hicieron visibles a la luz de la luna; los soldados no muertos se habían concentrado en las puertas, mientras Layla acechaba en los corredores del interior. El conde fue puesto a salvo, mientras se iniciaba una batalla en los muros y en el patio del castillo. Durante varias horas, los hombres valientes de Stirland luchaban contra los soldados esqueleto. Cuando los primeros rayos de luz empezaron a salir, la vampira reunió a sus guerreros, después de haber saciado su sed de sangre con docenas de soldados y sirvientes. Entonces el ejército no muerto se retiró en dirección al este, desapareciendo con los primeros destellos de luz en dirección a las montañas y nunca se le volvió a ver de nuevo.



Campañass

Las Bandas viajan hasta la tierra de los muertos o las que viven en ella, están formadas por múltiples razas y por diversas razones, pero todas deben enfrentarse a los horrores de esta tierra maldita.

Aunque es muy divertido jugar partidas aisladas, parte del desafío del juego es organizar una banda de forma que sea una fuerza temida para todos. Una campaña le da a tu banda la oportunidad de ganar experiencia y nuevas habilidades, además de la ocasión de reclutar nuevos guerreros a medida que su fama y fortuna crecen.

Jugar una Campaña en Khemri

Las campañas ambientadas en Khemri siguen las mismas reglas que el libro básico de Mordheim, con algunas excepciones importantes que se detallan a continuación.

Secuencia Posterior a la Batalla

Después de que acabe la batalla, ambos jugadores efectúan el siguiente proceso. No tienes por qué completar todo el proceso de una sola vez, intenta hacer las cinco primeras partes del proceso justo después de la batalla. Puede que quieras pensarte las compras más adelante, pero cualquier tirada de dados debe tener como testigos a ambos jugadores o una tercera parte neutral.

- 1 **Heridas.** Determina la gravedad de las heridas de cada guerrero que haya quedado fuera de combate al final de la partida. Consulta la tabla de Heridas Graves en la página 118 del manual de Mordheim.
- 2 **Otorga experiencia.** Los Héroes y los grupos de Secuaces ganan experiencia por sobrevivir a las batallas. Consulta la sección de Experiencia y la de Escenarios para conocer todos los detalles.
- 3 **Tirada en la Tabla de Exploración.** Consulta la sección de Beneficios de este manual para conocer todos los detalles.
- 4 **Verificar límite de carga.** Consulte la sección de agua de este manual para calcular el límite de carga.
- 5 **Reabastecimiento.** Consulta la sección de reabastecimiento de este libro para más detalles.
- 6 **Reclutamiento de nuevos guerreros y Comercio.** Añade más miembros a tu banda y adquiere nuevo equipo, tal como se describe en la sección de Comercio de este libro.
- 7 **Puesta al día del valor de tu banda.** Ya estás listo para combatir de nuevo.





Heridas Graves

Determina las lesiones graves para cada guerrero igual que se detalla en el manual de Mordheim página 118. Con la diferencia que si algún guerrero es incapacitado para luchar una batalla, este guerrero no podrá transportar ni agua ni tesoro, y automáticamente no se recuperará a menos que se le de agua.

Experiencia

Héroes y secuaces ven incrementados sus dotes batalla tras batalla. En este mismo libro se incluyen nuevas habilidades que complementan las ya existentes, consulta la sección de experiencia del manual de Mordheim página 120, para más detalles.

Exploración

Después de cada batalla las bandas deben tirar en la tabla de exploración para calcular sus ganancias, en este libro se presenta la nueva tabla de exploración para Khemri, que sustituye a la descrita en manual de Mordheim. Consulta la sección de beneficios para más detalles.

Límite de Carga

Como se describe en la sección de reglas del agua de este manual. Al finalizar la batalla después de la tirada de exploración se debe hacer el cómputo total de carga, en caso de exceder el límite, la banda deberá desechar agua o tesoros.

Reabastecimiento

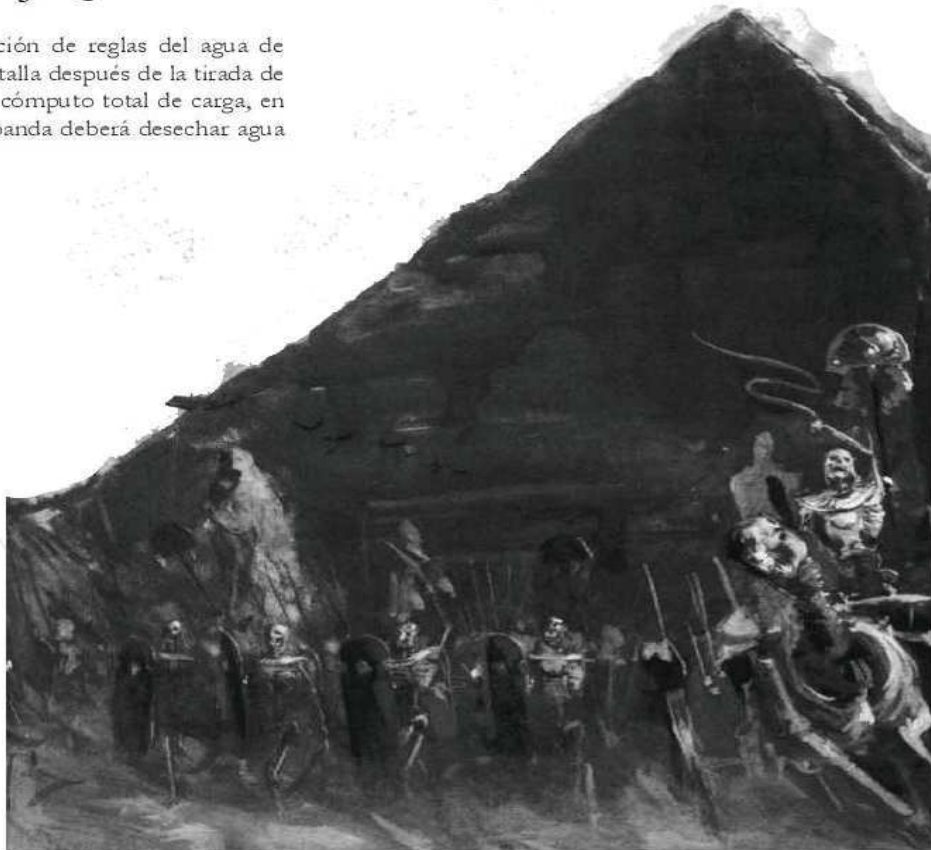
Una vez contabilizado el límite de carga, después de desechar los objetos sobrantes, la banda deberá efectuar una tirada en la tabla de reabastecimiento descrita en este manual, esta tirada representa la dificultad de los guerreros para conseguir alimento en el desierto, a diferencia de la ciudad de Mordheim, la tierra de los muertos resulta mucho más complicado encontrar asentamientos o oasis donde reabastecerse.

Reclutamiento y Comercio

Si la banda tuvo éxito en la tirada de reabastecimiento, podrá reclutar y comerciar como se describe en el manual de Mordheim. En este manual se presenta una nueva tabla de comercio que sustituye a la del manual básico, algunas armas han cambiado de precio o de disponibilidad, esto representa el cambio experimentado por las bandas al adentrarse en la tierra de los muertos. Consulta la sección de comercio para más detalles.

Valor de la Banda

Una vez finalizado el comercio y el reclutamiento, ya solo falta calcular el nuevo valor de la banda, tal y como se describe en el manual de Mordheim. Después de esto tu banda ya está lista para volver a la batalla.



Experiencia

A medida que los guerreros participan en más y más batallas, aquellos que sobreviven ganan experiencia y mejoran sus habilidades de combate. Esto se representa en las campañas mediante los puntos de experiencia.

En Khemri la experiencia funciona de la igual que en Mordheim, tal y como se describe en el manual básico. En esta sección se presentan nuevas habilidades para los guerreros en el desierto. También se detallan los puntos de atributo máximo inherentes a cada raza.

Habilidades de Combate

La habilidad "Experto en Esgrima" sufre una modificación a la regla, ahora al adquirir esta habilidad el guerrero puede escoger cimitarra en vez de espada para aplicar el bonificador. Esta habilidad puede ser escogida dos veces para disponer del bonificador en las dos armas.

Habilidades Genéricas

Las Habilidades genéricas, son aquellas que no entran en ninguna de los cinco grandes grupos. Todos los guerreros pueden escoger habilidades genéricas en vez de las habilidades normales.

Incremento de Atributos

Los atributos de ciertos guerreros no pueden incrementarse más allá de los límites máximos que se muestran en los siguientes perfiles. Si un atributo ya se halla a su máximo permitido, escoge la otra opción o tira de nuevo si sólo puedes incrementar un atributo. Si ambos se encuentran al máximo, puedes incrementar cualquier otro atributo en +1 en su lugar. Fíjate que éste es el único modo en el que pueden llegar a un Movimiento máximo ciertas razas. Recuerda que los Secuaces sólo pueden añadir +1 a cualquier atributo.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Humano	10	6	6	4	4	3	6	4	9
	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Enano	8	7	6	4	5	3	5	4	10
	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Enano Caníbal	10	6	2	4	6	3	5	5	8

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Señor Funerario	10	6	6	5	6	5	5	4	10

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Sacerdote Funerario	10	6	6	4	4	3	6	4	9

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Necrotecto	10	6	6	4	5	3	6	4	9

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Acólito	10	6	6	4	4	3	6	4	9

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Vampira	15	8	6	7	6	4	9	4	10

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Hermana de Sangre	12	6	6	5	4	3	7	4	9

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Hobgoblin	10	5	5	4	4	3	5	3	8

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gnoblir	10	5	5	3	4	2	5	3	8



Lista de Nuevas Habilidades

Las listas de Habilidades se utilizan para escoger habilidades aprendidas con sus desarrollos. Tu guerrero está restringido a unas listas específicas, dependiendo del tipo de banda y de qué tipo de guerrero sea. La descripción de cada banda incluye una lista de las habilidades disponibles a los Héroes de esa banda en particular.

Algunas bandas también tienen acceso a una lista de Habilidades única, lo que se especifica claramente en su descripción. Estas habilidades nuevas son complementarias a las del manual de Mordheim.

Habilidades de Disparo

Tirador de Clima Lluvioso: El tirador está tan familiarizado con el clima húmedo que no le afecta la lluvia. El guerrero no sufre penalizadores al disparar lloviendo, si utiliza armas de pólvora podrá disparar normalmente sin efectuar el chequeo de pólvora mojada.

Habilidades Académicas

Conductor de Carros: Los carros son muy difíciles de controlar y un guerrero debe tener esta habilidad para conducir un carro con eficacia en el combate. Un cochero sin esta habilidad no puede cargar.

Conocimientos Elementales: Los Cazadores de Brujas, las Hermanas de Sigmar y los Sacerdotes Guerreros no pueden poseer esta habilidad. Cualquier guerrero con esta habilidad puede aprender Magia elemental si posee un Tomo de los elementos. Solo es posible aprender una lista elemental por tomo mágico.

Habilidades de Fuerza

Golpe con el Escudo: El guerrero ha aprendido a utilizar el escudo no solo para defenderse. El guerrero recibe un ataque extra si combate equipado con escudo. Un enemigo herido por un escudo recibe un +1 a su tirada de salvación por armadura, y se salva con una tirada de salvación por armadura de 6+ si no tiene ninguna.

Habilidades de Velocidad

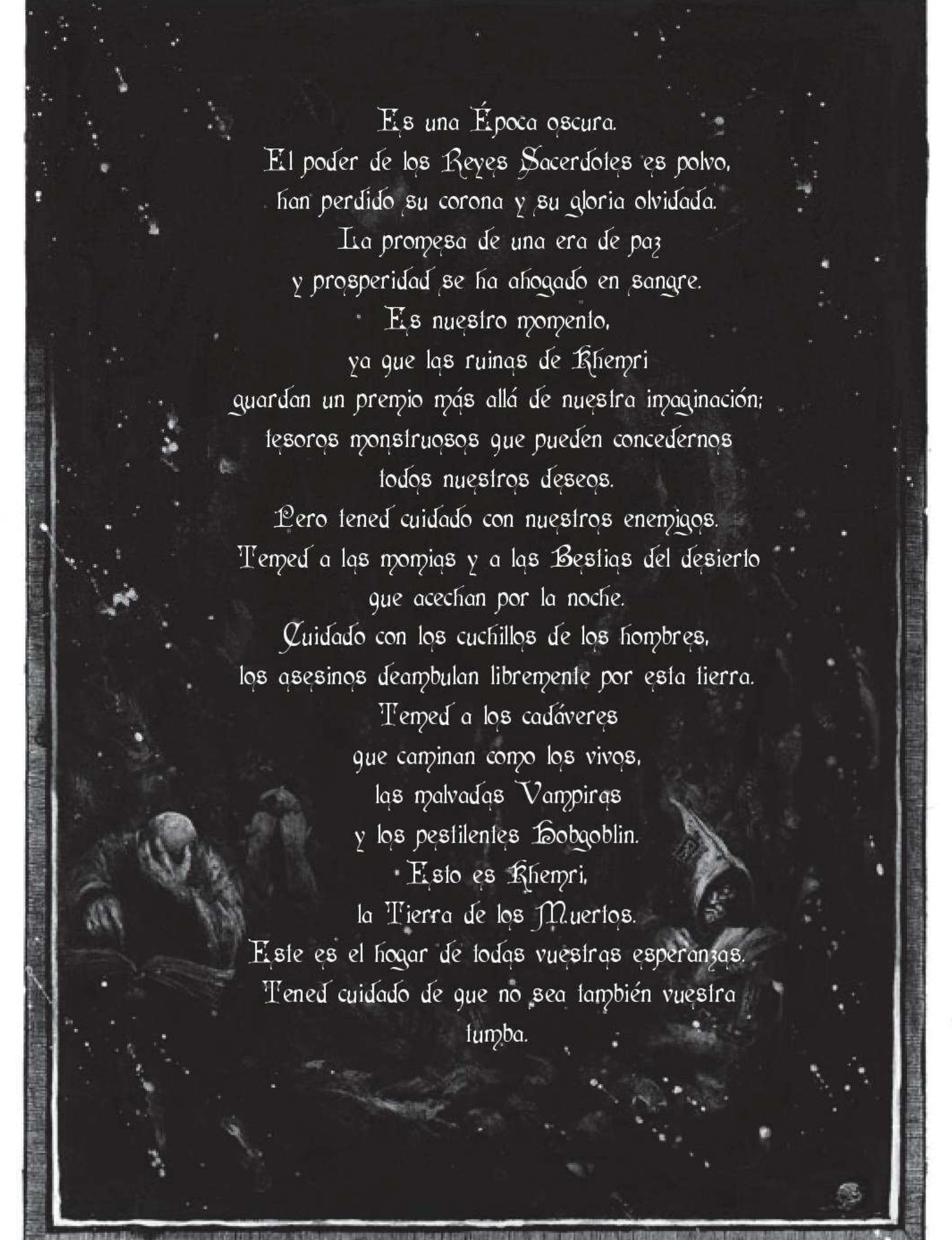
Fintar: El guerrero es increíblemente ágil. Siempre que sea cargado el guerrero puede declarar una finta, solo es posible declarar una finta por turno (a menos que se adquiera esta habilidad varias veces). Entonces el guerrero debe superar una tirada enfrentada de iniciativa (cada adversario tira 1D6 y suma la iniciativa, un resultado de 1 en el dado significa un fallo), si sale victorioso desplaza a la miniatura que cargo hasta el punto donde está el guerrero y mueve a este 5cm en la dirección que prefieras, ten en cuenta que no puede acabar el movimiento en contacto con otra miniatura.

Habilidades Genéricas

Desactivar Trampas: Este héroe es capaz de detectar las trampas con relativa facilidad. El guerrero que posea esta habilidad podrá moverse libremente por una zona de trampas sin hacer detonar ninguna, pero puede verse afectado por la trampa disparada por otro compañero. Además esta habilidad le permite desactivar trampas, el guerrero debe terminar su movimiento en contacto con la trampa e invertir el turno completo en tratar de desactivarla. Para desactivar una trampa simple deberá superar 6+ en 2D6 y para desactivar una trampa compleja 8+ en 2D6 (ten en cuenta que si sale 6 puedes volver a tirar el dado). Si no se tiene éxito en la tirada inmediatamente el guerrero deberá superar un chequeo de iniciativa, si se falla el chequeo la trampa se activará. Esta Habilidad puede adquirirse diversas veces hasta un máximo de 4, cada vez que es adquirida se reduce -1 la dificultad de las tiradas.

Rearmar Trampas: El héroe es un trampero notable, puede rearmar una trampa inutilizada, tanto por el tiempo como por que ya ha detonado o porque ha sido desactivada por otro guerrero. Toda trampa que ya a sido detonada o desactivada una vez rearmada volverá a conservar el mismo mecanismo, si se intenta rearmar una trampa inutilizada por el tiempo, primero deberá tirar 1D6 para determinar que tipo de trampa era, 1-4 Trampa simple, 5-6 Trampa compleja. Para rearmar una trampa simple deberá superar 6+ en 2D6, y 8+ si se trata de una trampa compleja. El guerrero deberá estar en contacto con la trampa al finalizar el movimiento para poder rearmarla y deberá invertir todo el turno para lograrlo, un fallo en la tirada solo implica que no se rearmó la trampa. Esta Habilidad puede adquirirse diversas veces hasta un máximo de 4, cada vez que es adquirida se reduce -1 la dificultad de las tiradas.





Es una Época oscura.
El poder de los Reyes Sacerdotes es polvo,
han perdido su corona y su gloria olvidada.
La promesa de una era de paz
y prosperidad se ha ahogado en sangre.
Es nuestro momento,
ya que las ruinas de Khemri
guardan un premio más allá de nuestra imaginación;
tesoros monstruosos que pueden concedernos
todos nuestros deseos.
Pero tened cuidado con nuestros enemigos.
Temed a las momias y a las Bestias del desierto
que acechan por la noche.
Cuidado con los cuchillos de los hombres,
los asesinos deambulan libremente por esta tierra.
Temed a los cadáveres
que caminan como los vivos,
las malvadas Vampiras
y los pestilentes Hobgoblin.
• Esto es Khemri,
la Tierra de los Muertos.
Este es el hogar de todas vuestras esperanzas.
Tened cuidado de que no sea también vuestra
tumba.

Escenarios



Comienza la Partida

Secuencia Previa a la Batalla

Estos son los tres pasos que deben seguirse antes de empezar una batalla, ten en cuenta que las reglas descritas en el manual de Mordheim se les ha cambiado la secuencia en la que deben ser realizadas.

- 1 **Generar el escenario y configurar el campo de batalla.**
- 2 **Generar las condiciones climáticas**
- 3 **Repartir unidades de agua**
- 4 **Efectuar tiradas de las viejas heridas de**



Generar el Escenario

Como explica el manual de Mordheim, el escenario debe ser elegido aleatoriamente por el jugador con menor valoración de banda. También está la posibilidad de que todos los jugadores se pongan de acuerdo para disputar un escenario determinado, o que prefieran cambiar alguna de las normas específicas del escenario.

Generar las Condiciones Climáticas

El jugador con menor valoración de banda tira 2D6 y aplica el resultado descrito en la tabla de condiciones climáticas para la partida. Consulta la sección de reglas para más detalles.

Repartir Unidades de Agua

Después de saber que clima afectará a la batalla, deberás asignar unidades de agua a las tropas, tal y como se describe en la sección de reglas del agua. Ten en cuenta que si un guerrero no participo en la anterior batalla no se le da agua, no podrá participar en esta.

Vieja Herida de Guerra

Como se describe en el manual de Mordheim, los guerreros con una vieja herida de guerra deben efectuar una tirada para saber si pueden combatir. Esta tirada se hace después de repartir las unidades de agua porque el guerrero consume agua igualmente, aun que no luche.

Escenarios

Los escenarios descritos a continuación están ambientados en los desiertos de Khemri y en los dungeons que hay en la necrópolis. Otros son iguales que los descritos en el manual de Mordheim. También se incluyen una tabla de escenarios multi jugador.

1D6 Tabla de Escenarios para 2 jugadores

- | | |
|-----|---|
| 2 | El jugador con el valor de la banda más bajo puede elegir el escenario que se jugara. |
| 3 | Tesoro Escondido (Manual Mordheim) |
| 4 | Incursión en la Tumba |
| 5 | No pasareis (Manual Mordheim) |
| 6-8 | Escaramuza (Manual Mordheim) |
| 9 | Defender el Oasis |
| 10 | Defender la Tumba |
| 11 | Encuentro Casual (Manual Mordheim) |
| 12 | El jugador con el valor de la banda más bajo puede elegir el escenario que se jugara. |

1D6 Tabla de Escenarios Multi jugadores

- | | |
|-----|---|
| 2 | El jugador con el valor de la banda más bajo puede elegir el escenario que se jugara. |
| 3 | Cacería de Monstruos (Manual de Caos en las Calles) |
| 4 | Incursión en la Tumba |
| 5-6 | A la Busca del Tesoro (Manual de Caos en las Calles) |
| 7 | Proteger al Príncipe |
| 8-9 | Emboscada (Manual de Caos en las Calles) |
| 10 | Escaramuza (Manual Mordheim) |
| 11 | Rescate |
| 12 | El jugador con el valor de la banda más bajo puede elegir el escenario que se jugara. |



Escenario 4: Incurción en la Tumba

Las bandas han oído rumores de una tumba escondida en el área donde están buscando tesoros. Cada banda quiere para sí las riquezas que esconde y por eso tratará de encontrar la entrada antes que sus oponentes.

Elementos de Escenografía

Debe crearse un dungeon con una gran cámara central, mas una entrada por banda jugadora, tal y como se describe en las reglas de creación de dungeons.

Reglas especiales

En la cámara central del dungeon debe colocarse un cofre con el tesoro, un guerrero puede transportarlo a mitad del movimiento normal sin poder correr, puede ser ayudado por otro compañero, en ese caso moverán el movimiento normal sin poder correr. Las miniaturas que transporten el cofre solo podrán utilizar una mano en combate. Si el guerrero es abatido otra miniatura puede recoger el cofre, al final del movimiento debe estar en contacto con el cofre e invertir el resto del turno en cogerlo.

Bandas

Tira un dado para saber quien empieza a mover, la banda que empieza a mover puede elegir la entrada que prefiera para desplegar.



Inicio de la Partida

El que haya sacado el resultado más alto empieza a mover.

Final de la Partida

La partida termina cuando una de las bandas logra sacar el tesoro del dungeon o si una falla el chequeo de retirada.

Experiencia

+1 Sobrevive. Cualquier Héroe o grupo de Secuaces que sobreviva a la batalla, gana +1 punto de experiencia.

+1 Jefe Vencedor. El jefe de la banda vencedora recibe +1 punto de experiencia adicional.

+1 por quedarse con el Tesoro. Si un Héroe o un Secuaz logra sacar el tesoro del dungeon, gana +1 punto de experiencia.

+1 Por Enemigo Fuera de Combate. Cualquier Héroe gana +1 punto de experiencia por cada enemigo que deje fuera de combate.

Tesoro

El ganador obtendrá joyas por valor 1D6x10co y 1D3 gemas por valor 1D6x5co cada una. Además debe tirarse 3 veces en la tabla siguiente.

1D6 Tesoro Encontrado

- | | |
|---|--------------------------------------|
| 1 | Armadura Pesada |
| 2 | 1D3 Cimitarra |
| 3 | Gran Cimitarra |
| 4 | Casco con gema incrustada (1D6x10co) |
| 5 | 1D3 Escudos |
| 6 | Pata de mono |

Escenario J: Defender el Oasis

Tu banda ha encontrado un oasis. Este hallazgo es fundamental para la supervivencia de tus guerreros. Mientras estáis descansando un grupo intenta robaros las reservas de agua.

Elementos de Escenografía

Coloque elementos de escenografía por todo el campo de batalla, que no excedan en su peana 10x10cm, palmeras, edificios pequeños y ruinas son ideales, estos elementos no pueden estar a menos de 30cm de los bordes, en el centro de la mesa de colocarse un oasis o un lago.

Bandas

La banda con la valoración más baja será la defensora, en caso de empate, la banda con menor número de guerreros será la defensora, si persiste el empate la banda con menor cantidad de agua será la defensora. Si aun hay empate tire un dado el resultado más alto elige. Puede darse el caso que una banda no muerta sea la defensora, para privar de sustento a sus enemigos, o quién sabe.

El defensor despliega en primer lugar a 15cm del oasis o lago, el atacante despliega a 15cm de cualquier borde.

Inicio de la Partida

El atacante mueve en primer lugar.

Final de la Partida

La partida termina si al final del turno del defensor la banda atacante tiene más miniaturas en un radio de 15cm del oasis que el defensor, o si alguna de las bandas falla el chequeo de retirada.

Experiencia

+1 Sobrevive. Cualquier Héroe o grupo de Secuaces que sobreviva a la batalla, gana +1 punto de experiencia.

+1 Jefe Vencedor. El jefe de la banda vencedora recibe +1 punto de experiencia adicional.

+1 Por Enemigo Fuera de Combate. Cualquier Héroe gana +1 punto de experiencia por cada enemigo que deje fuera de combate.

Recompensa

El ganador de la batalla no tendrá que tirar en la tabla de reabastecimiento puesto que logro defender o capturar el oasis. Podrá llenar al máximo sus reservas de agua (no exceder el límite de carga contando los tesoros).

Fallo de la misión

El perdedor de la batalla sufrirá un modificador de -1 en su tirada de reabastecimiento, puesto que encontrar un segundo oasis no es tarea fácil.



Escenario 10: Defender la Tumba

Este escenario está ubicado en el interior de un dungeon. La banda ha entrado en una tumba, mientras se encuentra en la cámara mortuoria, mientras esta saqueando los tesoros escucha que alguien está accediendo a la tumba. La banda tiene que escapar sin ser descubierta por el enemigo.

Elementos de Escenografía

Debe crearse un dungeon aleatoriamente, con una gran cámara central, con un mínimo de tres entradas, más a ser posible. El jugador defensor despliega dentro de la cámara o a un máximo de 15cm de ella. El atacante despliega a un máximo 15cm de una o diversas entradas. El juego termina cuando una de las bandas abandona el dungeon con el tesoro a cuestas, o si una de las dos bandas falla el chequeo de retirada.

Reglas especiales

Una miniatura del defensor es nombrada para llevar el cofre del tesoro, esta miniatura no podrá correr ni cargar, si es cargado por otra miniatura solo podrá utilizar una mano en el combate. Si el guerrero es abatido otra miniatura puede recoger el cofre, al final del movimiento debe estar en contacto con el cofre e invertir el resto del turno en cogerlo.

Bandas

La mitad de las bandas serán defensoras y la otra mitad serán atacantes, los resultados más altos serán atacantes, si hay un número impar de bandas las defensoras serán las más numerosas.

La parte defensora debe lograr que la caravana logre cruzar por el otro extremo del tablero y poner el príncipe a salvo. La parte atacante debe lograr que el príncipe muera.

Inicio de la Partida

El atacante mueve en primer lugar, si hay varios atacantes tira un dado para decidir quién mueve primero.

Final de la Partida

La partida termina cuando una de las bandas logra sacar el tesoro del dungeon o si una falla el chequeo de retirada.

Experiencia

+1 Sobrevive. Cualquier Héroe o grupo de Secuaces que sobreviva a la batalla, gana +1 punto de experiencia.

+1 Jefe Vencedor. El jefe de la banda vencedora recibe +1 punto de experiencia adicional.

+1 por quedarse con el Tesoro. Si un Héroe o un Secuaz logra sacar el tesoro del dungeon, gana +1 punto de experiencia.

+1 Por Enemigo Fuera de Combate. Cualquier Héroe gana +1 punto de experiencia por cada enemigo que deje fuera de combate.

Tesoro

El ganador obtendrá joyas por valor 1D6x10co y 1D3 gemas por valor 1D6x5co cada una. Además debe tirarse 1D3 veces en la tabla siguiente.

1D6 Tesoro Encontrado

- | | |
|---|--------------------------------------|
| 1 | Armadura Pesada |
| 2 | 1D3 Cimitarra |
| 3 | 1D6 Yampiya |
| 4 | Casco con gema incrustada (1D6x10co) |
| 5 | Escudo |
| 6 | Pata de mono |



Escenario Z: Proteger el Príncipe

Son muchas las historias que tratan sobre los peligros a los cuales se enfrentan las caravanas que cruzan el desierto, y de los múltiples nobles que han sido secuestrados o asesinados al transitar por dicho paraje.

Elementos de Escenografía

La batalla transcurre al aire libre, distribuya la mesa de forma normal. Con palmeras, ruinas, casas, etc... por todo el tablero.

Reglas especiales

El príncipe moverá aleatoriamente en su fase de movimiento a menos que una miniatura defensora este en contacto peana con peana con él, en ese caso el príncipe seguirá a la miniatura donde vaya. Si hay alguna miniatura amiga a 10cm y no esté en contacto con ninguna otra el príncipe se dirigirá hacia allí. El príncipe no cargará contra ningún enemigo, pero puede darse el caso que en un movimiento aleatorio entre en contacto con algún enemigo. Si algún enemigo está en un radio de 10cm del príncipe, este en su movimiento marchará en dirección contraria.

M HA HP F R H I A L

Príncipe	10	2	2	3	3	1	3	1	7
----------	----	---	---	---	---	---	---	---	---

Armas y armadura: El príncipe va armado con Cimitarra y una Yambiya

Bandas

La mitad de las bandas serán defensoras y la otra mitad serán atacantes, los resultados más altos serán atacantes, si hay un número impar de bandas las defensoras serán las más numerosas.

La parte defensora debe lograr que la caravana logre cruzar por el otro extremo del tablero y poner el príncipe a salvo. La parte atacante debe lograr que el príncipe muera.

Inicio de la Partida

El defensor despliega en primer lugar en uno de los dos bordes anchos de la mesa, a continuación el atacante despliega como quiera en los dos bordes estrechos, a un mínimo de 30cm del borde de despliegue

Final de la Partida

Si el príncipe logra escapar por el borde contrario de su despliegue, o si es muerto por la banda atacante. También finalizará la partida si las bandas fallan el chequeo de retirada.

Experiencia

+1 Sobrevive. Cualquier Héroe o grupo de Secuaces que sobreviva a la batalla, gana +1 punto de experiencia.

+1 Jefe Vencedor. El jefe de la banda vencedora recibe +1 punto de experiencia adicional.

+1 por Matar el Príncipe. Si un Héroe o un Secuaz logra matar el príncipe, gana +1 punto de experiencia aparte del +1 por enemigo fuera de combate.

+1 Por Enemigo Fuera de Combate. Cualquier Héroe gana +1 punto de experiencia por cada enemigo que deje fuera de combate.

Recompensa

Si las bandas defensoras logran salvar el príncipe ganarán 4D6co cada una como recompensa. Si la banda atacante logra matarlo obtendrá 2D6co que encontrará entre sus restos más una cimitarra.

Escenario II: Rescate

A lo largo de los siglos, los humanos siempre han codiciado entre sí las posesiones. Oro, armas, esclavos, de modo que la tierra de los muertos no es ninguna excepción. El secuestro es muy común entre los moradores de las dunas, ya sea como moneda de cambio, para pedir un rescate o como mano de obra. Muchos de los secuestrados son rescatados por mercenarios pagados por las familias ricas, otros no tienen tanta suerte y perecen entre las arenas.

Este es el clásico escenario que jugarían dos bandas de nómadas, pero puede ser adaptado para cualquier banda.

Elementos de Escenografía

El defensor coloca su campamento por lo menos a 46cm de cualquier borde. El campamento consta de una tienda por cada tres miembros de la banda, los animales y los muertos vivientes no son contabilizados ya que no precisan dormir en una cama. Como mínimo habrá dos tiendas. Después cada jugador colocará dos piezas, como dunas, oasis, palmeras o ruinas. Estos elementos deben estar separados entre sí 10cm como mínimo.

Reglas especiales

El secuestrado se considerará libre cuando no haya ninguna miniatura del defensor a menos de 10cm o este dentro de la tienda. Una vez librado el secuestrado podrá mover libremente, controlado por el jugador atacante.



Bandas

Tira un dado para decidir quién es el atacante. El defensor despliega en cualquier punto del campo de batalla, incluidas las tiendas. El defensor debe desplegar en secreto el joven secuestrado (anota en un papel en que tienda se esconde el joven, cuando sea descubierto sustitúyelo por la miniatura, lo mismo pasa con los guerreros desplegados en el interior de las tiendas; máximo de 3 por tienda). El atacante despliega a 20cm de uno de los bordes de la mesa.

Inicio de la Partida

El atacante empieza a jugar.

Final de la Partida

Si el secuestrado logra salir por el lado de despliegue del atacante o muerte terminará el juego, o si las bandas fallan el chequeo de retira.

Experiencia

+1 Sobrevive. Cualquier Héroe o grupo de Secuaces que sobreviva a la batalla, gana +1 punto de experiencia.

+1 Jefe Vencedor. El jefe de la banda vencedora recibe +1 punto de experiencia adicional.

+1 por lograr el rescate. Si un Héroe o un Secuaz logra sacar el joven del tablero, gana +1 punto de experiencia

+1 Por Enemigo Fuera de Combate. Cualquier Héroe gana +1 punto de experiencia por cada enemigo que deje fuera de combate.

Recompensa

Si las bandas atacantes logran rescatar con vida al joven recibirá 5D6+10co como recompensa por sus servicios. Si el defensor logra retener al joven sin matarlo conseguirá 5D6+10co como rescate de sus familiares.

Tiendas de Campaña

Aquellos que viajan por el desierto requieren de una tienda para protegerse de los elementos durante la noche. Los habitantes de Khemri han desarrollado unas tiendas de lona excepcionalmente ligeras, a menudo estas tiendas muestran el estatus social del individuo, decoradas con alfombras bordadas, cojines de seda y tapices extraños.

Reglas especiales

Las tiendas suelen tener solo una entrada en parte delantera, y solo le es posible disparar a una miniatura desde el interior. Cuando un guerrero enemigo esta a un máximo de 10cm de la tienda y con línea de visión de la entrada deberá quitarse el techo de la tienda para rebelar los guerreros que alberga el interior.

Debido a la estrechez de la entrada en la mayoría de tiendas solo le será posible combatir a un guerrero (depende de la escenografía construida por los jugadores). Si una miniatura es aturdida en la entrada de la tienda, la miniatura en contacto peana con peana puede decidir moverla 10cm para apartarla de la entrada, esto representa el empuje de los atacantes para tomar el control de la entrada. Una miniatura que haya arrastrado a otra no podrá atacar este turno. El movimiento de arrastrar debe hacerse en la fase de recuperación, antes de declarar las cargas.

Debido a las dimensiones reducidas de las tiendas, en su interior no podrán utilizarse, armas que requieran las dos manos, como alabardas o armas a dos manos, tampoco podrán utilizarse armas de proyectiles a excepción de las armas arrojadizas.

Reglas Opcionales

Estas reglas agregan un nivel de complejidad y de realismo más elevado, así como una mayor maniobrabilidad táctica.

Daños en las Tiendas

Las tiendas están construidas de un material muy resistente a la intemperie, pero puede ser destruidas por armas comunes, a términos del juego tiene un resistencia 2, 4 heridas y la habilidad de inflamable.

Cuando un guerrero logre causar una herida en la tienda se abre un agujero en el lugar donde golpeo el guerrero, coloque un marcador en el lugar para indicar la apertura. Para acceder al interior de la tienda por esa apertura la miniatura deberá superar un chequeo de iniciativa o de fuerza, a elección del jugador que controle la miniatura, si falla el chequeo la miniatura quedara enredada en la tela, no podrá mover ni disparar, durante el resto del turno. Podrá luchar con sus atributos reducidos si es atacado HA y A divididos a la mitad redondeando hacia arriba.

Cuando la tienda vea reducido su atributo de heridas a 0, esta se derrumbara. Todo guerrero en el interior deberá superar un chequeo de iniciativa o de fuerza para liberarse de la lona. Los guerreros que no superen el chequeo podrán volver a intentarlo en su siguiente turno. Cualquier miniatura en contacto con la tienda derrumbada puede intentar rescatar a un compañero superando un chequeo de fuerza. Dichas miniaturas deberán invertir todo el turno para este fin.

Modelos de Tienda

Una tienda estándar deberá tener una entrada, en su interior no deberían caber más de seis modelos. Puede darse el caso que los jugadores decidan que su caudillo merece una tienda superior, en todo caso estas son solo recomendaciones para mejorar el juego. La forma ideal de la tienda es de base rectangular, la base redonda también es aceptable como hemos mencionado anteriormente. Debería construirse con una lona que pudiera ser retirada para colocar las miniaturas en su interior. La entrada debería estar claramente marcada para que no haya confusión posible.



Beneficios

Después de la batalla, en la fase de exploración, las bandas encuentran equipo, armas y armaduras que pueden utilizar, y diversos objetos que pueden ser intercambiados por oro. Los objetos pueden ser vendidos en el campamento o intercambiado con comerciantes del desierto.

Al finalizar la batalla, tira 1D6 por cada héroe que no haya quedado fuera de combate, tal y como se describe en el manual de Mordheim en la página 134. Con la excepción de que debe sustituirse la tabla de exploración por la descrita en este manual.

Hay algunos múltiples que se traducen en una trampa o encuentro con un monstruo. En la descripción del resultado se detalla como sucede. Resulta ser una buena idea designar a los héroes más poderosos para esta misión, ya que sus posibilidades de sobrevivir al encuentro aumentan considerablemente.

En Khemri las bandas buscan tesoros, en forma de oro, joyas y artefactos antiguos, en lugar de la habitual piedra bruja. Sin embargo, esto no altera en ningún sentido las reglas básicas, trata los fragmentos de piedra bruja como si fueran tesoros.

Tiradas Múltiples

Además de fragmentos de piedra bruja, la banda puede encontrar lugares poco habituales o habitantes de la ciudad en ruinas. Si obtienes el mismo resultado en varios dados, has descubierto un edificio poco habitual o has encontrado algo extraordinario. Consulta la tabla de Exploración en los apartados apropiados según el número de resultados.

Procedimiento de Exploración

Tal y como se describe en el manual básico de Mordheim, página 134.

Los tesoros que se mencionan en la exploración, serán tratados como fragmentos de piedra bruja, así si por ejemplo encuentras dos tesoros tendrán el mismo valor que dos piedras bruja.

Tabla de Exploración de Khemri	
Dobles	Cuádruples
11 Alijo	1111 Mula Moribunda
22 Bolsa abandonada	2222 Pozo Profundo
33 Esqueleto	3333 Caravana Asediada
44 Lunático	4444 Tesoro Perdido
55 Camello Muerto	5555 Filón de Oro
66 Chacal	6666 Mausoleo
Triples	Quíntuples
111 Estuche	11111 Tesoro
222 Piscina	22222 Pozo de Serpientes
333 Antiguo Campamento	33333 Estatua de Jade
444 Zombie Perdido	44444 Laberinto
555 Hierbas Extrañas	55555 Templo en Ruinas
666 Poste Indicador	66666 Puerta Secreta
	Séxtuples
	111111 Tumba del Faraón
	222222 Estatua de la Esfinge
	333333 Banda Masacrada
	444444 Lámpara Mágica
	555555 Alfombra Voladora
	666666 Cuerda Mágica

Dobles

(11) Alijo

Divisas un monolito gravemente erosionado, cubierto de marcas indescifrables, crees que debajo puede ocultarse un tesoro.

Elige uno de tus héroes. El guerrero deberá superar un chequeo de fuerza. Si la prueba es exitosa el guerrero logra levantar la piedra que cubre el tesoro y se hace con el (a efectos del juego es 1 fragmento de piedra bruja). Si falla el chequeo se perderá la próxima batalla.

(22) Bolsa Abandonada

A medida que la banda avanza por el desierto, uno de tus héroes te hace señales para que te aproximes, una bolsa se encuentra medio enterrada en la arena.

La bolsa contiene 1D6co, si el resultado es "1" encuentras un amuleto de suerte.

(33) Esqueleto

La banda se topa con un esqueleto medio sepultado por la arena, su equipo aún se encuentra en buen estado y puede ser aprovechado.

Tira 1D6 para ver que encuentras entre los pertrechos del muerto:

1-2	1D6 coronas de oro
3	Garrote
4	Lanza
5	Cimitarra
6	Peto de Bronce (Armadura ligera)

(44) Lunático

La banda se encuentra con un lunático desahogado que va tambaleándose por el desierto. Cuando la banda se aproxima, le escuchan susurrar algo referente a "unos arqueros invisibles que destruyen a todo el mundo", aunque las palabras exactas les resultan bastante incomprensibles y difíciles de entender.

Si la banda es de alineamiento bueno, pueden rescatar al pobre hombre, este les relatará secretos que solo los locos llegan a conocer. En próxima batalla, la banda podrá tirar un dado adicional en la fase de exploración y seguidamente descartar un dado.

Las bandas de No muertos pueden matar al lunático y resucitarlo como zombi, en el caso de que la banda no pueda reclutar zombis será resucitado como esqueleto.

Las bandas Malvadas pueden sacrificarlo, esto otorga +1 puntos de experiencia al líder de la banda.

(55) Camello Muerto

Un camello muerto en medio del desierto, es una visión común para los habitantes de las arenas. Este tiene un arcón atado a su espalda.

Tira 1D6 para ver que encuentras dentro del arcón:

1-2	Mapa de Neheraka
3-4	Anillo valorado en 2D6co
5-6	Espada de plata con incrustaciones de oro, y una daga a conjunto. Puede utilizarse o venderse por el doble del precio de una espada y una daga.

(66) Chacal

Una de las pocas criaturas vivientes del desierto que puede comerse, su carne es un manjar muy apreciado por los beduinos. También es muy apreciado en ciertas culturas como animal guardián.

La banda puede desollar al chacal y vender su carne, obtendrá 1D6 coronas.

Puede intentar amaestrar al animal, el jefe de la banda deberá superar un chequeo de liderazgo para hacerse

M HA HP F R H I A L

Chacal	15	3	0	3	3	1	2	1	4
--------	----	---	---	---	---	---	---	---	---

Armas y armadura: Los Chacales nunca utilizan armas ni armaduras, y no sufren penalizador por ello.

Reglas Especiales

Lucha: Un chacal no es muy peligroso, pero una jauría es otra cosa. Si dos o más chacales luchan contra la misma miniatura, cada chacal ganará un ataque extra ese turno.

Animales: Los Chacales son animales, por lo que no ganan experiencia.

Triples

(111) Estuche

Entre las ruinas encuentras un pequeño estuche erosionado por el tiempo, después de un examen mas detallado lo abres, el contenido no ha sido dañado por el tiempo.

En el interior del estuche hay 1D6 pergaminos de dispersión.

(222) Piscina

Dentro de una de las criptas, una piscina natural a sobrevivido al paso de los años, conservando su pureza intacta.

La banda puede recoger 2D6 unidades de agua.

(333) Antiguo campamento

Parece que la banda que habito este campamento tubo que abandonarlo a toda prisa, restos dispersos de equipo pueden encontrarse en el.

La banda encuentra 2D6 coronas de oro, en equipo rescatable entre los enseres del campamento. Con resultado de dos "1" la banda encuentra una espada.

(444) Zombi Perdido

Un zombi se dirige hacia tus guerreros, arrastrando los pies mientras berrea entre susurros "cerebros". Tu banda acaba con el fácilmente sin sufrir ninguna baja.

Tira 1D6 para ver que pertrechos lleva el zombi:

- | | |
|---|----------------------|
| 1 | Garrote |
| 2 | 1D6+3co |
| 3 | Espada |
| 4 | Amuleto de la Suerte |
| 5 | Cuchillos Arrojados |
| 6 | Armadura Ligera |

Las bandas de No Muertos pueden decidir no destruir al zombi y integrarlo en su banda.

(555) Hierbas Extrañas

En una gruta bastante profunda, su banda encuentra un tarro sellado con cera de abeja. El frasco contiene una poderosa formula que logra expandir la mente y fortaleza la sabiduría.

Dentro del frasco se guardan 1D3 dosis. Cualquier guerrero que tome una dosis de este brebaje ganara +1 puntos de experiencia. Una vez abierto el frasco deberán gastarse todas las dosis o se perderán.

(666) Poste Indicador

Un icono poco habitual en las tierras de Neberaka, aun así es un indicador de que la civilización esta cerca.

En su próxima fase de reabastecimiento la banda gana +3 en su tirada para ver que asentamiento encuentran para comerciar.



Quádruples

(1111) Mula Moribunda

Ves una patética mula tumbada sobre un lado esperando la muerte. Mientras la banda se acerca suela un triste relincho.

La banda puede decidir dar 3 unidades de agua al animal, si lo hace podrá quedarse con la mula. Si por cualquier razón la banda no puede contar con animales deberá ser vendida tan pronto como la banda encuentre un sitio donde reabastecerse.

M H A H P F R H I A L

Mula	15	2	0	3	3	1	2	0	4
------	----	---	---	---	---	---	---	---	---

Reglas Especiales

Lenta: Las mulas no son las más veloces de las monturas y solo se desbocan 5D6 cm.

Terca: Si un guerrero esta montado en una mula, o la guía de las riendas, deberá superar un chequeo de liderazgo cada turno, o la mula rehusará moverse.

Tozuda: Sin un jinete o alguien que la guíe, una mula vagará en dirección aleatoria. En caso de que haya un combate cuerpo a cuerpo a 15cm o menos, la mula huirá desbocada automáticamente en dirección opuesta al mismo.

No Beligerante: Las mulas no lucharan en combate cuerpo a cuerpo y no podrán ser usadas para cargar, sencillamente no se moverán. Si un guerrero enemigo carga contra una mula con jinete, tira inmediatamente en la tabla de ¡Soo Caballo! Si una mula sin jinete es cargada, inmediatamente huirá en dirección opuesta de la miniatura que la cargó.

(2222) Pozo Profundo

Hoy es tu día de suerte, encuentras un pozo con abundante agua, mejor no temprar a la suerte y llenar las reservas antes que sus propietarios vuelvan.

Puedes llenar tus reservas de agua al máximo. Ten en cuenta que no puedes sobrepasar el límite de carga máximo permitido.

(3333) Caravana Asediada

De repente unos gritos rompen el silencio, seguidos de unos aullidos terroríficos. Tus hombres emprenden la carrera hacia la fuente del tumulto. Una caravana está siendo atacada por una manada de chacales famélicos. Con la ayuda de tus hombres los guardias logran ahuyentar a las bestias.

La banda puede comprar todo tipo de productos, igual que si la hubiera encontrado en la fase de reabastecimiento. Con la diferencia que rebaja el precio a la mitad de todos los productos que compre la banda.

(4444) Tesoro Perdido

Tus hombres encuentran una increíble cueva para resguardarse del calor. Dentro cubierto de polvo se encuentra un cofre antiguo.

Dentro del cofre encuentras dos fabulosas perlas, a efectos del juego cuentan como 2 fragmentos de piedra bruja.

(5555) Filón de Oro

Hace días que no llueve, y los riachuelos de la región por donde transitas están secos. De repente ves un particular brillo en los márgenes del río.

Encuentras pepitas de oro por valor de 5D6 coronas.

(6666) Mausoleo

La Banda se encuentra con un fabuloso mausoleo edificado al borde de un acantilado. La banda puede decidir qué hacer con él, si saquearlo o dar decente sepultura a sus moradores.

La Banda puede saquear el mausoleo obteniendo 1D6x10coi. O puede otorgar el descanso a sus moradores en ese caso la banda obtendrá 1D6 puntos de experiencia a repartir entre sus miembros.

Quíntuples

(11111) Tesoro

Una tormenta de arena de divisa en la lejanía, por suerte encontráis las ruinas de los que parece ser un palacio. Cuando amaina la tormenta descubres que la casa debió pertenecer a un noble muy rico.

En el interior de la casa encuentras riquezas por un valor de 1D6+2x10co.

(22222) Pozo de Serpientes

Mientras la banda avanza por entre las ruinas de lo que fue un pueblo, uno de tus héroes descubre un gran agujero en el suelo, lo que antiguamente debiera ser un pozo de sacrificio, en su interior aun quedan los cadáveres, incluso alguno de ellos conserva su equipo intacto.

Te las arreglas para que uno de tus secuaces descienda al pozo para recupera los objetos. Tira 1D6 para cada objeto con la dificultad indicada.

Dificultad	Objetos
Auto	Bolsa con 2D6 co
5+	Pistola de Duelo
4+	Espada
4+	1D3 Piedra Bruja

(33333) Estatua de Jade

Encuentras una preciosa estatua de jade. Cuando quieres darte cuenta escuchas un sonido peculiar. Miras y ves como una gran piedra viene rodando hacia ti.

Escoge un héroe de la banda para intentar salvar la estatua. Tira 4D6, si el resultado es superior al movimiento en carrera del héroe este muere aplastado, ten en cuenta que la habilidad de carrera puede ser utilizada en este caso. Si supera el chequeo el héroe gana +1 punto de experiencia y una estatua valorada en 50 coronas de oro.

(44444) Laberinto

La banda ha encontrado una necrópolis medio sepultada por la arena, mandas a uno de tus héroes a investigar los túneles, es probable que el pobre infeliz nunca llega a salir de allí.

Designa un héroe de tu banda, este se perderá las próximas 1D3 partidas, si el resultado del dado es "1" el infeliz se ha perdido para siempre. Si consigue escapar y reunirse con la banda ganara +3 puntos de experiencia y llevara consigo un tesoro valorado en 30 coronas de oro.

(55555) Templo en Ruinas

El tiempo y la erosión han destruido lo que antaño fue un maravilloso templo. Ahora resulta incluso peligro desplazarse por él.

En el interior encuentras 1D3 tesoros (Fragmentos de piedra bruja). En el interior del templo un perro hace guardia, si el líder consigue superar un chequeo de liderazgo el perro se unirá a la banda.

M HA HP F R H I A L

Mastin	15	4	0	4	3	1	4	1	5
--------	----	---	---	---	---	---	---	---	---

Armas y armadura: Los mastines nunca utilizan armas ni armaduras, y no sufren penalizador por ello.

Reglas Especiales

Animales: Los mastines son animales, por lo que no ganan experiencia.

(66666) Puerta Secreta

Mientras saqueas las ruinas descubres una puerta secreta, por la peculiaridad de los símbolos te das cuenta que te has cruzado con muchas de ellas sin percatarte.

A partir de este momento la banda podrá repetir siempre un dado de la tirada de exploración, apunta esta información en la hoja de control.

Séxtuples

(111111) Tumba del Faraón

La banda se adentra en el santuario interior de la necrópolis, aquí se respira el peligro por todos los poros de la piel.

Si lo deseas puedes enviar a uno de tus héroes a por el tesoro. Tira 1D6, si el resultado es "1" el héroe es capturado por los horrores que moran en las tumbas. Con un resultado de 2+ el héroe regresa muy angustiado con 1D6+1 Tesoros (Fragmentos de piedra bruja).

(222222) Estatua de la Esfinge

Hoy se pueden hallar muchas estatuas enormes de esfinges por el desierto, pero las más comunes no suelen ser tan descomunales. Se dice que toda esfinge guarda un tesoro en su interior, pero solo los más sabios pueden encontrarlo, ya que las esfinges no quieren desprenderse con facilidad de sus riquezas.

Si quieres puedes intentar solucionar el enigma que te plantea la esfinge. Elige un héroe, tira 1D6 y súmale +1 por cada habilidad académica que posea el héroe. Ten en cuenta que los hechizos también cuentan como una habilidad. Si el resultado es 6 o más, consigues resolver el enigma y el tesoro de la esfinge es tuyo, tira para cada objeto con la dificultad indicada.

Si el héroe no consigue solucionar el enigma, la esfinge lo ataca y no podrá participar en la próxima batalla.

Dificultad	Objetos
Auto	Bolsa con 5D6x5 co.
4+	Flauta de encantador de serpientes
5+	Armadura Pesada
4+	1D3 Piedra Bruja
4+	1D3 Cimitarras
5+	Reliquia Sagrada
5+	Ropajes de Nómada
6+	Pata de Mono

(333333) Banda Masacrada

Encuentras una banda masacrada recientemente, sus cuerpos aun están esparcidos entre las ruinas de la necrópolis, por fortuna para ti, aun conservan el equipo.

Tira para cada objeto con la dificultad indicada.

Dificultad	Objetos
Auto	Bolsa con 3D6x5 co
Auto	1D6 Dagas
4+	1D3 Armaduras ligeras
5+	Armadura Pesada
5+	1D3 Alabardas
5+	1D3 Espadas
2+	1D3 Escudos
5+	1D3 Pistolas de Duelo
2+	1D3 Cascos
4+	1D6 Pistolas

(444444) Lámpara Mágica

Entre los escombros de una antigua casa se oye un ruido, mientras investigas la fuente del ruido encuentra un vieja lámpara con una inscripción, tras intentar limpiarla para poder estimar su valor. Una bruma sale del objeto convirtiéndose en una figura humanoide.

La banda se hace con una lámpara de los djinn's. Consulta la sección de mercancías exóticas para más información.

(555555) Alfombra Voladora

Enrollada en un rincón como un simple trapo cubierto de polvo, se encuentra una de las famosas alfombras voladoras fabricadas por los magos.

La banda adquiere una alfombra Voladora. Consulta la sección de mercancías exóticas para más detalles.

(6666) Cuerda Mágica

La banda se topa con una serpiente especialmente larga. Después de atizarla con un palo, descubres que se trata de una cuerda mágica.

Esta cuerda le permite al héroe, subir o bajar un máximo de 30cm sin necesidad de ningún chequeo de iniciativa. Igual que si estuviera moviendo por una escalera.

Reabastecimiento

A diferencia de Mordheim, donde los asentamientos están cerca de la ciudad en ruinas, y con un fácil acceso a las bandas, las necrópolis de Khemri están aisladas y muy lejos de cualquier foco de civilización. Para empeorar las cosas, las bandas deben desplazarse por el desierto durante varios días, sin ninguna fuente de suministro. Muchos cazadores de tesoros han sucumbido, no por horrores que pueblan el desierto, sino por la falta de víveres. Y sin embargo para hay fuentes de suministros, como demostraron mucho tiempo atrás los habitantes de esta tierra. Las bandas también pueden toparse con caravanas de comerciantes, que buscan aprovecharse de las necesidades de los guerreros a costa de su botín. Incluso se puede tener la suerte de encontrar un hermoso oasis, donde su agua cristalina calma la terrible sed del desierto.

Tabla de Reabastecimiento

Al finalizar la batalla, después de haber hecho la fase de exploración. Las bandas deben determinar que encuentran para reabastecer a sus soldados, para ello tira 2D6 y consulta la tabla siguiente, la banda vencedora suma +1 a la tirada.

- | | |
|--|--|
| <p>2-3 Nada: La banda se pierde en medio del desierto, sin que nadie pueda ayudarles. Tendrán que sobrevivir hasta la próxima batalla con los suministros que tengan en este momento. Tampoco podrán adquirir nuevo equipo, ni nuevos reclutas.</p> <p>4-6 Mercader: La banda transita por una ruta comercial importante y se topa con una caravana dirigida por un mercader. Dentro De su carreta se encuentran todo tipo de productos, incluidos caballos y camellos. Por lo general no tiene reparos en vender a cualquier banda que lo pida. Sin embargo el precio de los productos aumentar un 25% del valor normal, también puede utilizarse para reclutar secuaces a un 25% más caros, sin embargo no puede reclutar héroes. Si se dispone de la habilidad regatear no habrá incremento de precio. El precio de las unidades de agua será de 1D6 por unidad. Comprara los tesoros (fragmentos de piedra bruja) al precio normal de compra. Cualquier objeto con rareza 9+ no estará disponible.</p> <p>7-8 Pueblo: La banda se topa con un pequeño pueblo, construido en los límites del desierto. Los habitantes del dan una buena acogida, relativamente hablando. La banda podrá comercial de forma normal, y reclutar de igual manera. El agua tendrá un valor de 1D3 la unidad.</p> | <p>9-10 Nómadas: La banda se encuentra con un grupo de nómadas que custodian el único pozo de la región. La banda de nómadas está formada por 1D6+1 guerreros nómadas, utiliza las estadísticas que figuran en la banda de nómadas descrita en este manual. Existen dos opciones, puede atacar a los nómadas con lo que tendrá el suministro de agua gratis esta ronda, pero no podrá reclutar héroes ni secuaces. Todo el equipo tendrá +3 a la rareza y el equipo común factor de rareza 6. Solo podrá adquirir un pieza de equipo gratuita para cada héroe si supera la dificultad establecida para el objeto, y lógicamente no podrá vender las piezas de tesoro (piedra bruja) que posea. La segunda opción es no atacar a los nómadas, con lo que obtendrá el agua a 1D6 coronas la unidad. Los objetos y los secuaces serán un 25% más caro de lo habitual, no podrá adquirir héroes. Los objetos tendrán +3 a la rareza y el equipo común factor de rareza 6. Los tesoros (piedra bruja) podrán ser vendidos como si la banda poseyera un nivel superior de miembros. Por ejemplo un grupo 1-3 se consideraría de 4-6. Si el héroe tiene la habilidad de regatear los precios no serán incrementados.</p> <p>12 Oasis: La banda se encuentra con un maravilloso oasis de aguas cristalinas. Tira 1D6 con 3+ se encuentra una caravana estacionada en las orillas, toda banda que anteriormente no hubiera encontrado ningún asentamiento, es decir con un resultado de "nada" puede sumar +1 a la tirada. En el oasis el agua es completamente gratuita. Si la banda supero la tirada inicial la caravana les permite comerciar de la manera normal.</p> |
|--|--|

Comercio

Igual que en la ciudad de los condenados, los habitantes de la tierra de los muertos, también gozan de un comercio lucrativo. Nunca falta algún avaro comerciante que quiere enriquecerse a costa de las necesidades de los forasteros. Si las bandas siguen las grandes rutas comerciales, no tendrán problema en encontrar sustento y buenas armas. El problema está en que el desierto es muy traicionero y muchas de las bandas que entraron en el pensando en enriquecerse, nunca regresaron.



Comerciar en el desierto

El comercio en Khemri, funciona de la misma manera que describe el manual de Mordheim, pag 145. Las bandas adquieren piedra bruja, en este caso a sido cambiado por tesoros debido al trasfondo del juego. Y estos pueden ser cambiados por coronas de oro, que a su vez pueden ser cambiadas por nuevos reclutas y armas.

La gran diferencia con las reglas descritas en el manual básico reside en que las bandas no podrán comerciar libremente, dependerá de su tirada de reabastecimiento, para saber qué tipo de servicios se les ofrece.

Tabla de Venta de Tesoros

Número de Guerreros en la banda						
	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16+
No. Tesoros Vendidos (Fragmentos de Piedra Bruja)	1	45	40	35	30	25
	2	60	55	50	45	35
	3	75	70	65	60	50
	4	90	80	70	65	55
	5	110	100	90	80	65
	6	120	110	100	90	70
	7	145	130	120	100	90
	8	155	140	130	110	100
	9	175	155	145	120	110
	10	190	170	155	130	120
	11	205	185	170	140	130
	12	220	200	185	155	140
	13	235	215	200	165	150
	14	255	230	210	175	160
	15	270	245	225	185	170
	16	285	255	240	200	180

Lista de Precios de Khemri

La siguiente lista, deberá ser utilizada si la campaña en curso, transcurre en los desiertos de la tierra de los muertos. La lista indica el coste de los objetos disponibles a la venta en los bazares y puestos ambulantes. El coste de los objetos raros está incluido; pero tales objetos no pueden adquirirse a menos que estén disponibles, como describe el manual de Mordheim. En algunos casos, el precio es variable e incluye un coste básico más una cantidad variable adicional, por ejemplo 20+3D6 coronas de oro. En estos objetos, el coste variable adicional refleja su rareza, el valor añadido que debe pagarse para poder comprarlo. Ten en cuenta que no figuran en esta lista las armas especiales ni los objetos propios de las bandas. Solamente se han incluido los de las bandas que figuran en este libro, los objetos propios de cada banda deberán tirarse con la dificultad indicada por la propia descripción aplicándole un modificador +1 a la rareza (si el valor de rareza asciende a más de 12 esto representara la extrema dificultad de encontrar un producto semejante en el bazar y solo podrá ser conseguido con la habilidad de regatear o alguna similar) y aplicar el precio mencionado en ella sumándole 1D6 coronas.

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Objeto	Coste	Disponibilidad
Yambya	2 co	Común
Daga	2 co	Común
Garrote	3 co	Común
Maza	3 co	Común
Martillo	3 co	Raro 5
Báculo	3 co	Común
Hacha	5 co	Raro 5
Katar	5 co	Común
Guadaña	5 co	Común
Espada	10 co	Común
Alabarda	10 co	Común
Lanza	10 co	Común
Ankus	13 co	Común
Arma a 2 manos	15 co	Común
Cimitarra	15 co	Común
Alfanje	15 co	Común
Mayal	15 co	Común
Mangual	15 co	Común
Hacha Enana	15 co	Raro 8
<i>(Solo disponible para Enanos)</i>		
Gran Cimitarra	20 co	Raro 7
Bagh Nakh	30 co	Raro 7
Lanza de Caballería	40 co	Raro 8
Báculo de Serpiente	30 co	Raro 9
<i>(Solo disponible para Sacerdote Funerario)</i>		
Dagas envenenadas	15 co	Raro 7
<i>(Solo disponible para Hobgoblins)</i>		
Látigo Ofidio	25 co	Raro 8
<i>(Solo disponible para Lahmias y Hermanas de Sangres)</i>		
Espada de transformación Impia	70 co	Raro 12
Látigo	15 co	Raro 7
Garras de Combate	35 co	Raro 8
<i>(Solo disponible para Skavens)</i>		
Espadas Supurantes	50 co	Raro 10
<i>(Solo disponible para Skavens)</i>		
Arma de Ithilmar	3xCoste	Raro 10
Arma de Gromril	4xCoste	Raro 12
Pica	12 co	Raro 8

Armas de Projectiles

Objeto	Coste	Disponibilidad
Honda	2 co	Común
Jabalina	5 co	Común
Arco Corto	5 co	Común
Jabalina Nehekhará	10 co	Común
<i>(Solo disponible para funerarios)</i>		
Arco	10 co	Común
Arco Largo	15 co	Raro 6
Cuchillos Arrojadizos	15 co	Común
Estrellas Arrojadizas	15 co	Raro 5
Pistola /Ristra	15 co/30 co	Raro 9
Tufenk	15 co	Raro 6
Ballesta	25 co	Común
Cerbatana	25 co	Raro 9
Trabuco	30 co	Raro 10
Pistola de Duelo/Ristra	30 co/60 co	Raro 11
Arcabuz	35 co	Raro 8
Pistola Ballesta	35 co	Raro 9
Arco Élfico	35+3D6 co	Raro 12
Pistola Bruja / Ristra	35 co/70 co	Raro 11
<i>(Solo disponible para Skavens)</i>		
Vanguardia	40 co	Raro 9
Ballesta de Repetición	40 co	Raro 8
Rifle de Caza	200 co	Raro 12

Armaduras

Objeto	Coste	Disponibilidad
Rodela	5 co	Común
Escudo	5 co	Común
Cuero Endurecido	5 co	Común
Casco	10 co	Común
Túnica de Mago	10 co	Raro 6
<i>(Solo disponible para Lanzadores de Hechizos)</i>		
Armadura Ligera	20 co	Común
Armadura Pesada	50 co	Raro 6
Barda	80 co	Raro 8
Armadura de Ithilmar	90 co	Raro 10
Armadura de Gromril	150 co	Raro 12

Miscelánea

Objeto	Coste	Disponibilidad
Ajo	1 co	Común
Antorcha	2 co	Común
Red	5 co	Común
Cuerda y Garfio	5 co	Común
Bota de Agua	5 co	Común
Calabaza Mágica	10 co	Raro 7
Lámpara	10 co	Común
Amuleto de Suerte	10 co	Raro 6
Estandarte	10 co	Raro 5
Loto Negro	10+1D6 co	Raro 9

(No disponible para Hermanas de Sigmar y Cazadores de bruja. Los Skavens, Goblins Silvanos, Elfos Oscuros, El Gremio, Hombres Lagarto y Hobgoblins Raro 7)

Agua Bendita 10+3D6 co Raro 7

(No disponible para Poseídos o No muertos. Común para Hermanas de Sigmar y Cazadores de Brujas)

Lágrimas de Shalaya 10+2D6 co Raro 12

(No disponible para No Muertos y Poseídos)

Flauta de Encantador de Serpientes 10+1D6 co Raro 9

Anillo del Escorpión 10+1D6 co Raro 11

Reliquia Sagrada (Impia) 15+3D6 co Raro 8

Ganzúas 15 co Raro 8

Anillo Antidoto 20+2D6 co Raro 10

Mapa de Nehekharra 20+4D6 co Raro 10

Hierbas Curativas 20+2D6 co Raro 8

Familiar 20+1D6 co Raro 8

(Solo disponible para Lanzadores de Hechizos)

Icono de Magnus 20+3D6 Raro 8

(Solo disponible para bandas de Magos)

Pergamino de Dispersión 25 co Raro 9

(Solo disponible para Lanzadores de Hechizos)

Ropajes de Nómada 25 co Raro 8

Flechas de Caza 25+1D6 co Raro 8

Raíz de Mandrágora 25+1D6 co Raro 9

Péndulo de Piedra Bruja 25+3D6 co Raro 9

Vial de Pestilencia 25+2D6 co Raro 10

(Solo disponible para Skavens)

Hongos Sombrero Loco 30+3D6 co Raro 9

Pólvora Refinada 30 co Raro 11

Veneno Negro 30+2D6 co Raro 8

(No disponible para Hermanas de Sigmar y Cazadores de bruja. Los Elfos Oscuros, El Gremio y Hombres Lagarto Raro 6)

Libro de Cocina Hafling 35+3D6 co Raro 8

Sombra Carmesí 35+1D6 co Raro 8

Ropas de Seda de Catai 50+1D6 co Raro 8

Lámpara de los Djinn's 50+2D6 co Raro 12

Pata de Mono 50+2D6 co Raro 10

Miscelánea

Objeto	Coste	Disponibilidad
Alfombra Mágica	50+4D6 co	Raro 12
Cerveza Bugman	50+4D6 co	Raro 11
Cartas del Tarot	50 co	Raro 8
<i>(No disponible para Cazadores de Brujas y Hermanas de Sigmar)</i>		
Capa Élfica	100+2D6x10 co	Raro 12
Libro Sagrado	100+1D6x10 co	Raro 9
<i>(Solo disponible para Cazadores de Brujas y Hermanas de Sigmar)</i>		
Tomo de Magia	200+1D6x25 co	Raro 12
<i>(No disponible para Cazadores de Brujas y Hermanas de Sigmar)</i>		
Tomo de los Elementos	200+1D6x25 co	Raro 12
<i>(No disponible para Cazadores de Brujas y Hermanas de Sigmar)</i>		
Liber Mortis	220+2D6x25 co	Raro 14
<i>(No disponible para Cazadores de Brujas y Hermanas de Sigmar)</i>		
Carroza Opulenta	250 co	Raro 10
Ganzúas	15 co	Raro 8

Animales y Vehículos

Objeto	Coste	Disponibilidad
Mastín de Guerra	25+2D6 co	Raro 10
<i>(No disponible para Skavens)</i>		
Mula	35 co	Raro 7
Caballo	40 co	Raro 8
<i>(Solo disponible para Humanos)</i>		
Bote de Remos	40 co	Raro 7
Caballo de Guerra	80 co	Raro 11
<i>(Solo disponible para Humanos)</i>		
Lobo Gigante	85 co	Raro 10
<i>(Solo disponible para Goblins y Hobgoblins)</i>		
Corcel Élfico	90 co	Raro 11
<i>(Solo disponible para Elfos)</i>		
Corcel del Caos	90 co	Raro 12
<i>(Solo disponible para Poseídos y bandas del Caos)</i>		
Jabalí de Guerra	90 co	Raro 12
<i>(Solo disponible para Orcos)</i>		
Pesadilla	95 co	Raro 10
<i>(Solo disponible para No Muertos)</i>		
Gélido	100 co	Raro 10
<i>(Solo disponible para Elfos Oscuros y Hombres Lagarto)</i>		
Araña Gigante	100 co	Raro 12
<i>(Solo disponible para Goblins Silvanos)</i>		
Diligencia (Sin bestias de tiro)	100 co	Raro 7
Barca de Río	100 co	Raro 8
Barcaza de Río	200 co	Raro 9
Carro de Hueso	200+10D6 co	Raro 7
<i>(Solo disponible para Funerarios)</i>		
Camello	75 co	Raro 10
<i>(Solo disponible para Humanos)</i>		

Quinto día de expedición,

Cinco días después de nuestra llegada a Arabia, aun estamos atrapados en el puerto de Djambiya. Este retraso es sumamente frustrante, así como las oportunidades que se esfuman por nuestra estancia forzada en el califato. Nuestra expedición para explorar las ciudades perdidas de Nebekebara es de suma importancia para nosotros. Sigo siendo escéptico sobre los mitos antiguos, sobre el surgimiento de los "Señores de la Noche", y el legendario Señor de los Muertos Nagash. He venido con mi aprendiz Ernst para descubrir los antiguos artefactos, entre las ruinas de las milenarias ciudades que un día poblaron el desierto, y así poder reconstruir la historia olvidada y ver el verdadero destino de la tierra de Nebekebara.

El califato de Djambiya es un lugar exótico, con la confusión que acompaña a las ciudades de esta región. La gente anda por la calle luciendo todo tipo de ropajes coloridos, que brillan al reflejarse le sol sobre ellos. Entre los nativos puede verse algún que otro nómada del desierto, con sus facciones marcadas por la vida en el desierto, delgado y librado como un chacal. Igualmente extraños son los cultos y supersticiones locales, todos de una manera o de otra, asociados con el miedo a la muerte, que parece dominar la ciudad. También pueden encontrarse viajeros del viejo mundo, marineros tileanos o estalianos, comerciante de todos los rincones del planeta y mercenarios con ganas de ganar fortuna. Toda esta gente se funde en una cultura única en su especie.

Persisto en la búsqueda de un guía, pero lamentablemente la gente del lugar es bastante inculta e ignorante, gobernada por la superstición y el miedo. He tratado de persuadirlos con argumentos científicos que hacen del todo imposible temer a las antiguas ruinas de Khemri. Estos "Reyes Funerarios" que tanto miedo causan entre los árabes, son obviamente una ficción, cuentos de enloquecidos por el desierto. La idea de que nada haya podido sobrevivir a los siglos en un ambiente tan desolado, es tan ridículo, que cualquier hombre educado, le resultaría difícil conservar la paciencia entre los nativos. Pero a menos que pueda convencer a un guía, nuestra búsqueda fracasara antes de empezar.

Sexto día de expedición,

Todo un éxito! Hemos logrado encontrar un guía que nos llevara hasta las ruinas. Las circunstancias de nuestro encuentro fueron de lo más curioso. Se me acercó en el bazar un hombre envuelto en ropas oscuras, en las que no se apreciaba nada de su cuerpo, me llevo a una casa, cruzando un callejón estrecho. En el interior me hizo pasar a un cuarto cubierto con cortinas oscuras, con una atmosfera saturada de incienso perfumado, que casi me deja inconsciente al embriagarme su aroma. A pesar del olor del incienso, mi olfato detectaba otro olor, un hedor a humedad que me recordaba a mis años en la universidad, practicando en laboratorios contruidos debajo del edificio. Fui recibido por un hombre alto, también con el rostro tapado, se dirigió a mí entre susurros. Me pregunto si realmente estaba buscando las ruinas de la pérdida Khemri, y luego empezó a burlarse de mí, como habían hecho los lugareños. Yo le repetí con convicción que los muertos vivientes solo eran rumores, cuentos de niños para asustar al populacho. "Por supuesto" respondió. Los hombres no hablan de rumores, hablan de aprendizaje, y creen que ellos ya son demasiado sabios, ¿Cómo podría ser de otra manera? Al despedirse me agarró de la mano, y por un momento estuve a punto de retroceder ante su apretón, pero pude vencer a mi locura. Sin embargo, la sensación de su carne fue de alguna manera muy extraña, su mano era delgada, tanto que podía sentir sus huesos a través del guante de piel. No importa, muchos hombres son delgados. Llevo demasiado tiempo escuchando las divagaciones estúpidas de los lugareños.

Nuestro benefactor ha acordado, que uno de sus guías nos acompañara a través del desierto, hasta las ruinas. De tanta emoción no puedo ni espera a partir, mi mente divaga imaginando el saber oculto que encierran sus ruinas. Las palabras de despedida de nuestro fabuloso benefactor no dejan de resonar en mi memoria, "Que te encuentres cara a cara con lo que se oculta", -dijo. "Puedes aprender más de lo que jamás soñaste. La negra pirámide de Khemri me atrae en mis sueños, me ofrece el conocimiento, y tal vez la verdad sobre los muertos vivientes. Y les aseguro que no tienen nada que temer de la verdad..."

Nota adicional

Me parece que he desarrollado una extraña sequedad en la piel de la mano. Tal vez he contraído alguna enfermedad local. A mi regreso del desierto voy a enviar a Ernst a bazar a por un ungüento que palie el dolor. Esto seguro de que no es nada grave. En cualquier caso, no puedo distraerme de mi búsqueda. La tierra de los muertos me llama!

Espadas de Alquiler

En esta sección te presentamos las espadas de alquiler, mercenarios profesionales para las batallas. En los puertos de comercio de Arabia se pueden encontrar todo tipo de guerreros, dispuestos a labrarse su fortuna a golpe de espada. Por supuesto siempre que el oro fluya abundantemente en sus arcas, ellos te servirán.

Un jugador puede reclutar Espadas de Alquiler cuando crea su banda, o durante la fase de campaña después de una partida. Siempre y cuando, en su fase de reabastecimiento encuentre esta opción disponible.

Los Espadas de Alquiler no pertenecen a la banda por la que combaten y habitualmente no ayudan en nada a la banda, excepto en los combates. Esto significa que no se tienen en cuenta respecto al número máximo de guerreros o Héroes permitidos en la banda y que no afectan a los ingresos por la venta de la piedra bruja. No se pueden adquirir armas o equipo adicionales para un Espada de Alquiler, y no se pueden vender sus armas o equipo. Para reflejar su rareza, sólo puedes incluir uno de cada tipo de Espada de Alquiler en tu banda. Tampoco puedes utilizar su atributo de Liderazgo en los chequeos de retirada.

Coste de Reclutamiento

Cuando tu banda recluta un Espada de Alquiler debes pagar su tarifa de reclutamiento. Después, al finalizar cada partida, incluida la primera, debes pagar una tarifa de mantenimiento si quieres que permanezca en la banda. Si muere, o ya no necesitas sus servicios, ¡no tienes por qué pagarla! Estos costes se indican en la descripción de cada Espada de Alquiler.

El dinero pagado a los Espadas de Alquiler procede del tesoro de la banda del mismo modo que se compran nuevas armas o se reclutan nuevos guerreros. Si no dispones del oro suficiente para pagar al Espada de Alquiler, o quieres gastarlo en otra cosa, abandonará la banda. Cualquier experiencia que haya ganado se perderá, incluso si reclutas a un Espada de Alquiler del mismo tipo.

Heridas

Si un Espada de Alquiler queda fuera de combate durante una batalla, efectúa una tirada después de la batalla para determinar la gravedad de sus heridas como si fuese un Secuaz (es decir, 1-2 = muere; 3-6 = sobrevive).

Espadas de Alquiler y Experiencia

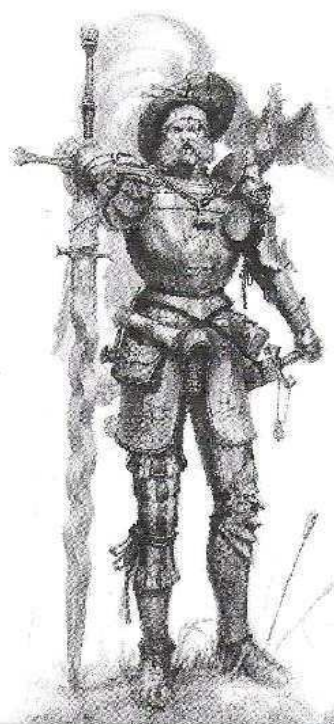
Los Espadas de Alquiler ganan experiencia exactamente del mismo modo que cualquier Secuaz. Consulta los escenarios para determinar la experiencia que los Espadas de Alquiler ganan después de cualquier batalla.

Anota el nombre y el perfil de atributos del Espada de Alquiler en uno de los recuadros para los grupos de Secuaces.

Una vez el Espada de Alquiler gana experiencia suficiente para un desarrollo, efectúa una tirada en la tabla de Desarrollos para Héroes (en vez de en la de los Secuaces) para determinar qué avance gana. Las habilidades disponibles para los Espadas de Alquiler aparecen en la descripción de cada uno de ellos.

Espadas de Alquiler en Khemri

Igual que pasa con las bandas, no hay restricción a algún tipo de mercenario. Es difícil llegar a imaginar a un hafling rondando por el desierto, pero no es imposible llegara a encontrarlo. El veto queda a disposición de los jugadores, si por algún motivo no quieren que alguna espada de alquiler no esté disponible en estas tierras.



Encantador de Serpientes

Reclutamiento: 40 coronas de oro +10 coronas de oro de mantenimiento, +5 coronas de oro de mantenimiento por serpiente.

A menudo en los Bazares de Arabia, multitudes se reúnen para contemplar el hechizo de un místico del desierto, haciendo danzar a la más letal de las serpientes. Estos encantadores de serpientes, sobreviven de las limosnas que les dan, pero a veces algunos de ellos son reclutados por las bandas, poniendo sus servicios y el de sus serpientes al mejor postor.

Patrones: Cualquier banda de alineamiento bueno (Humanos, Elfos, Enanos, etc.) puede reclutar al encantador de serpientes.

Valor: un encantador de serpientes incrementa el valor de la banda en +5 puntos, más 1 punto por cada punto de experiencia adicional que posea, más 5 puntos por

M H A H P F R H I A L

Encantador	10	2	2	3	3	1	4	1	7
Serpiente	10	3	0	1*	2	1	5	1	5

Equipo: Cimitarra y Daga. El encantador de serpiente empieza con 3 serpientes a su mando.

Reglas Especiales

Encantador de serpientes: El encantador de serpiente puede controlar hasta 5 serpientes que estén en un radio de 15cm de él. Si una serpiente está más lejos de esta distancia, moverá en dirección aleatoria, si entra en contacto con otra miniatura amiga o enemiga atacará como si cargara.

Inmune a Venenos: El encantador lleva tanto tiempo en esta profesión que ha desarrollado inmunidad al veneno.

Venenosas: La mordedura de las serpientes es venenosa, trátala como si utilizara Loto Negro.

Animal: Las serpientes son animales, por lo que no ganan experiencia.

Cazador de Serpientes: Siempre que el encantador no quede fuera de combate en la batalla, en la fase de comercio puede intentar atrapar otra serpiente. Para hacerlo deberá superar un chequeo de iniciativa, si lo supera atrapa una nueva serpiente. Si falla vuelve a tirar 1D6, si el resultado es un "1" el encantador sufre 1 impacto de F3.

Habilidades: un encantador de serpientes puede elegir de entre las tablas de habilidades Académicas y de Velocidad cuando gane una nueva habilidad.

Explorador Nómada

Reclutamiento: 30 coronas de oro +15 coronas de oro de mantenimiento.

Los exploradores nómadas son los mejores guías del desierto, cualquier expedición que pretenda sobrevivir en las arenas contratara a uno de estos personajes. Muy apreciados en su tribu por ser grandes guerreros que no le temen a nada.

Patrones: Cualquier banda puede reclutar los servicios del explorador nómada.

Valor: un explorador nómada incrementa el valor de la banda en +12 puntos, más 1 punto por cada punto de experiencia adicional que posea.

M H A H P F R H I A L

Nómada	10	3	4	3	3	1	4	1	7
--------	----	---	---	---	---	---	---	---	---

Equipo: Cimitarra y Arco. Va equipado con ropajes de nómada.

Reglas Especiales

Hijo del Desierto: El explorador nómada es experto en encontrar sustento en esta dura tierra. En la fase de reabastecimiento el explorador puede modificar el resultado en +1 o -1.

Habilidades: un explorador nómada puede elegir de entre las tablas de habilidades de Disparo y de Velocidad cuando gane una nueva habilidad.



Cazatesoros

Reclutamiento: 30 coronas de oro +10 coronas de oro de mantenimiento.

Las necrópolis de Khemiri se han cobrado a vida de muchos aspirantes a ladrones. Alguno de estos aspirantes logra sobrevivir el tiempo suficiente para enriquecerse. Muchos de estos saqueadores proceden de las tribus nómadas pero algunos son habitantes del viejo mundo atraídos por las riquezas de esta tierra.

Patrones: Cualquier banda de alineamiento bueno (Humanos, Elfos, Enanos, etc..) puede reclutar al cazatesoros.

Valor: un cazatesoros incrementa el valor de la banda en +20 puntos, más 1 punto por cada punto de experiencia adicional que posea.

M HA HP F R H I A L

Cazatesoros 10 4 3 3 3 1 5 1 7

Equipo: Espada y Pistola Ballesta. Va equipado con cuerda y garfio.

Reglas Especiales

Buscador: Cuando tires en la Tabla de exploración, el cazatesoros te permite modificar una tirada de dado en -1/+1.

Desactivar Trampas: El cazatesoros es un experto en el arte de detectar trampas y desactivarlas. Consulta la sección de Experiencia para más detalles.

Reflejos Excelentes: El cazatesoros pose una tirada de salvación especial de 5+, si adquiriera la habilidad de echarse a un lado o esquivar, esta tirada mejorara a 4+.

Habilidades: un cazatesoros puede elegir de entre las tablas de habilidades de Combate, Disparo y de Velocidad cuando gane una nueva habilidad.

Ladrón

Reclutamiento: 30 coronas de oro +15 coronas de oro de mantenimiento.

Los gremios de ladrones del viejo mundo no son nada comparados con los gremios que existen en Arabia. Estos ladrones son tan expertos en el hurto que podría robar a los mismos dioses y estos ni se darian cuenta.

Patrones: Cualquier banda excepto los no muertos puede reclutar los servicios de un ladrón.

Valor: un ladrón incrementa el valor de la banda en +22 puntos, más 1 punto por cada punto de experiencia adicional que posea.

M HA HP F R H I A L

Ladrón 10 3 3 3 3 1 4 1 7

Equipo: Dos Dagas. Va equipado con una capa de ladrón.

Reglas Especiales

Capa de Ladrón: Cualquier miniatura que intente disparar al ladrón sufre un modificador de -1 a impactar. Además si el ladrón se oculta la distancia mínima para ser detectado se dobla.

Manos Largas: En la fase de comercio un ladrón puede intentar robar un objeto al comerciante. Si el objeto es común será robado con 2+ en 1D6. Si el objeto tiene factor de rareza deberá superar la tirad igual que si lo quisiera comprar con 2D6. Si el ladrón falla cualquier estos dos chequeos para robar tira 1D6, "1 a 5" el ladrón consigue escapar del comerciante, pero con un "6" el ladrón es apresado por las autoridades y es ahorcado.

Habilidades: un ladrón puede elegir de entre las tablas de habilidades de Combate y de Velocidad cuando gane una nueva habilidad.



Lázaro

Reclutamiento: 20 coronas de oro +10 coronas de oro de mantenimiento.

Después de la derrota del Sultan Jafar, los Skavens pusieron su mirada en Arabia. Con la esperanza de poder conquistar territorios y poder explotar el comercio de piedra bruja. Al no poder invadirla, los Skavens desataron una gran plaga. Los Lazaros son los supervivientes de aquella epidemia, desterrados de toda civilización por miedo al contagio, los lazaros deambulan entre las ruinas de la necrópolis.

Patrones: Cualquier banda puede reclutar los servicios de un Lázaros.

Valor: un Lázaros incrementa el valor de la banda en +12 puntos, más 1 punto por cada punto de experiencia adicional que posea.

M HA HP F R H I A L

Ladrón 10 2 2 3 3 1 3 1 7

Equipo: Daga, honda y garrote

Reglas Especiales

Causa miedo: La enfermedad marca al Lázaros de por vida, por eso causa miedo. Los Skavens del Clan pestilens y los seguidores de Nurgle no se ven afectados por el miedo del Lázaros.

Insensibles al Dolor: los lazaros consideran el resultado de aturrido en la Tabla de Heridas como derribado.

Habilidades: un Lázaros no gana nuevas habilidades, cuando el resultado del desarrollo gane una nueva habilidad, en lugar de ello la enfermedad del Lázaros se habrá desarrollado mas por su cuerpo, toda miniatura situada a 2'5cm del Lázaros deberá superar un chequeo de psicología o salir corriendo. Las miniaturas inmunes a psicología, los seguidores de Nurgle y los Skavens del clan pestilens, no se ven afectados por esta habilidad.

Cruzado Mercenario

Reclutamiento: 30 coronas de oro +15 coronas de oro de mantenimiento.

Estos cruzados errantes en su tiempo formaban parte del ejercito bretoniano que intento limpiar la tierra de los muertos. Muchos de ellos al no encontrar tierras donde asentarse desertaron, pasando a ser mercenarios. Algunos de ellos aun respetan el código de los caballeros pero la gran mayoría solo codicia el oro.

Patrones: Cualquier banda excepto los bretonianos puede reclutar al cruzado mercenario

Valor: un cruzado mercenario incrementa el valor de la banda en +21 puntos, más 1 punto por cada punto de experiencia adicional que posea.

M HA HP F R H I A L

Cruzado 10 4 3 4 3 1 5 1 7

Equipo: Elige dos de las siguientes armas, espada, hacha, mangual, maza o martillo. Va equipado con armadura ligera, escudo y casco.

Reglas Especiales

Habilidades: un cruzado mercenario puede elegir de entre las tablas de habilidades de Combate y de Fuerza cuando gane una nueva habilidad.



Gnoblar Ninja

Reclutamiento: 35 coronas de oro +10 coronas de oro de mantenimiento.

Los Gnoblars son primos de los hobgoblins y los goblins, son un poco mas pequeños que estos. Su piel es de un verde más oscuro. A pesar de ser parientes de raza, los gnoblars no viven con los orcos y goblins, sino que habitan en los reinos ogro, siendo las mascotas de estos.

Aunque la gran mayoría de gnoblars vive bien con los ogros, algunos de ellos cuando los ogros marchan a la guerra, aprovechan para escapar del control de sus amos.

Existen muchas subespecies de gnoblars, su nombre muestra mayoritariamente sus habilidades especiales, como los gnoblars buscadores de piedra bruja, los gnoblars de la suertes, los gnoblars shinobi, expertos en las artes de sigilo y el asesinato.

Patrones: Cualquier banda puede reclutar el gnoblar ninja, excepto los ogros y las bandas con algún miembro que cause miedo. Si la banda adquiere algún miembro que cause miedo, el gnoblar ninja abandonara inmediatamente la banda.

Valor: un gnoblar ninja incrementa el valor de la banda en +8 puntos, más 1 punto por cada punto de experiencia adicional que posea.

M H A H P F R H I A L

Gnoblar Ninja 10 4 3 3 3 1 4 1 6

Equipo: Bo y estrellas arrojadizas, va equipado con ropajes Ninja.

Reglas Especiales

Ropajes Ninja: Los ropajes ninja actúa exactamente igual que una Armadura Ligera, proporcionando una tirada de salvación de 6+, aunque no puede combinar sus efectos con ninguna otra armadura excepto un Casco y/o una Rodela.

Bo: El bo es el arma favorita de los gnoblars Ninja, su forma es muy parecida a un bastón, pero mucho mas largo. El bo puede parar como si se tratara de una espada, requiere las dos manos para ser usado y proporciona al guerrero 1 ataque adicional.

Habilidades: un gnoblar ninja puede elegir de entre las tablas de habilidades de Disparo y de Velocidad cuando gane una nueva habilidad. También puede escoger una de las siguientes habilidades cuando gane una nueva habilidad, el gnoblar solo puede poseer una habilidad especial de este tipo.

Habilidades Especiales del Gnoblar Ninja

Furtivo: El gnoblar puede lanzar estrellas arrojadizas mientras esta oculto. El guerrero objetivo del disparo puede intentar detectar al gnoblar superando un chequeo de iniciativa, si el guerrero lo descubre el gnoblar dejara de estar oculto.

De Techo a Techo: El gnoblar es experto en desplazarse por los tejados. Puede saltar un máximo de 8cm sin restarlos al movimiento. Esto le permite por ejemplo correr 20cm y luego saltar un hueco de 8cm.

Saltador Experto: un gnoblar ninja puede repetir los chequeos fallidos de iniciativa cuando salte un hueco o cuando cargue de un salto. Solo es posible repetir una vez cada chequeo.



Dramatis Personae

En esta sección se describen los más extraños y famosos (o infames) personajes que se pueden encontrar en Khemri y los asentamientos nómadas a su alrededor. A veces, estos guerreros se unen a una banda (normalmente exigiendo piedra bruja o una bolsa de oro a cambio como pago).

Los siguientes personajes (conocidos como “personajes especiales”) son difíciles de encontrar y muy caros de contratar. Debes ser muy rico y afortunado para atraer su atención.

Esta lista no incluye ni mucho menos a todos los guerreros famosos y asesinos de frío corazón que puedes encontrar en la tierra de los muertos. Existen famosos buscadores de oro Enanos, Burgomaestres del Gremio de Mercaderes, Asesinos Hashashiyyin, el gran Khann y muchos otros. De hecho, esperamos que los personajes aquí descritos inspiren a los jugadores para que se inventen sus propios personajes especiales.

Sólo puedes incluir a un personaje especial de cada tipo en tu banda. Puedes contratar a tantos personajes especiales como quieras; eso sí, ¡siempre que puedas permitirte!

A la Búsqueda de Personajes Especiales

Después de un combate puedes enviar a unos cuantos de tus Héroes para que busquen a un personaje especial. Sólo los Héroes pueden salir a la búsqueda de uno, ya que los Secuaces no suelen ser de fiar. Aquellos Héroes que quedaron fuera de combate en el último combate son incapaces de unirse a la búsqueda, ya que están recuperándose de sus heridas.

Los Héroes que están intentando encontrar personajes especiales no pueden buscar objetos raros. Decide qué personaje especial estás buscando y cuántos Héroes has enviado en su búsqueda. Tira 1D6 por cada buscador. Si cualquiera de ellos obtiene un resultado inferior a su atributo de Iniciativa, ha localizado al personaje especial. Por supuesto, sólo puedes encontrar a un personaje especial en particular, sin importar cuántos buscadores hayan obtenido un resultado inferior a su Iniciativa.

Coste de Reclutamiento

La banda debe pagar el coste de reclutamiento del personaje especial cuando es contratado, y después de cada combate en el que participe, incluido el primero, debe pagar una tarifa de mantenimiento. Estos costes vienen indicados en la descripción de cada uno. Este dinero procede del tesoro de la banda, del mismo modo que ocurre con la compra de nuevas armas y el reclutamiento de nuevos guerreros. Si no dispones del suficiente oro para pagar al personaje especial, éste se marchará de la banda.

Experiencia, Heridas y Equipo

Los personajes especiales poseen su propio equipo. Sólo pueden utilizar este equipo, que no puede entregarse a otros guerreros de la banda. Más aún, no puedes comprarle más equipo o armas adicionales a estos personajes especiales.

Los personajes especiales no ganan puntos de Experiencia, aunque sufren heridas graves como los Héroes si quedan fuera de combate.

La descripción de cada personaje especial te indica la cantidad de puntos que añade al valor de tu banda (teniendo en cuenta su experiencia y habilidades).

Dramatis Personae en Khemri

Igual que pasa con las bandas, no hay restricción a algún tipo de personaje especial. El veto queda a disposición de los jugadores, si por algún motivo no quieren que algún personaje especial no esté disponible en estas tierras.

Abdul Alhazred, el Brujo Loco

Abdul Alhazred, es conocido como el brujo loco de la ciudad de Sanaa. Nació y creció en el seno de una rica familia de comerciantes, fue educado con los hijos del califa y fue en la biblioteca de dicho califa donde aprendió los antiguos ritos de la tierra de los muertos, de tomos que le habían prohibido leer. Después de desvelar los antiguos ritos nació en él un afán obsesivo por desentrañar todos los misterios de la civilización de Nebekebara, algunos dicen que fue la terrible reputación de esa tierra el que lo atrajo. Otro dicen que fue el mismísimo gran nigromante Nagash quien lo sedujo con promesas de vida eterna, la verdad no está muy clara.

Se rumorea que Abdul, después de robar suficiente dinero a sus familiares para financiarse sus viajes, partió, marchó con un antiguo artefacto, que pensaba que era originario de Nebekebara. En sus expediciones visitó las ruinas de Khemri, Zandri, Numas y Qatar, y durante largos años saqueó sus secretos. Sus descubrimientos rivalizaban con los del ilustre Abdul Ben Raschid, cuyas grandes obras vorazmente estudió y que le han llevado a una espiral de locura. La gran mayoría le rechaza como si de un apestado se tratara, excepto aquellos tan tontos como para querer aprender el secreto de la tierra de los muertos.

Coste de Reclutamiento: 70 coronas de oro +30 coronas de oro de mantenimiento.

Patrones: Cualquier banda puede reclutar a Abdul Alhazred. Excepto los Cazadores de Brujas y las Hermanas Sigmartas

Valor: Abdul Alhazred incrementa el valor de la banda en +30 puntos.

M H A H P F R H I A L

	M	H	A	H	P	F	R	H	I	A	L
Abdul	10	3	2	3	3	2	4	1	8		

Equipo: Abdul va armado con una Daga. Va equipado con ropajes de nómada oscuros y lleva el colgante del ojo.

Habilidades

Abdul tiene las siguientes habilidades: *Hechicería*

Conjuros

Abdul conoce los seis hechizos de "Nigromancia" y los seis hechizos del "Arte de los Djinn's". Sin embargo, debido a su estado de locura en la fase de recuperación, deberá tirarse 1D6 para ver que hechizo recuerda. 1-3 recuerda un hechizo del "Arte de los Djinn's", 4-6 recuerda 1 hechizo de "Nigromancia". Una vez se sepa la lista deberá tirar 1D6 para saber que hechizo de la lista recuerda.

Reglas Especiales

Colgante del Ojo: Este colgante fue robado por Abdul al califa de Sanaa. Después de muchos años de investigación, Abdul consiguió desentrañar sus secretos. El colgante protege a Abdul de la ira de los Señores Funerarios. Cualquier no muerto que intente cargar a Abdul primero deberá superar un chequeo de liderazgo para poder cargar, si falla este chequeo la miniatura no podrá cargar. El colgante también otorga a Abdul una tirada de salvación especial de 4+.

Psicología: Abdul a sido testigo de los más infames actos, por eso ahora esta poseído por la locura de lo que ha contemplado. Abdul es completamente inmune a cualquier chequeo de psicología.

Experto en Djinn's: Abdul a mantenido muchos tratos y negocios con los Djinn's, a pesar de su locura sabe perfectamente como interpretar las falsas promesas de un Djinn cautivo. Si la banda en la que se encuentre Abdul pose una "lámpara mágica", Abdul podrá ayudar al héroe que la utilice, modificando el resultado de la tabla de luz o de oscuridad en -1/+1.



Khar-mel, la Djinn

Los Djinn's son espíritus elementales ligados a la tierra, muy similares a los demonios. Residen principalmente en las profundidades del desierto de Arabia y la tierra de los muertos. Un hechicero poderoso puede invocarlos mediante un complejo ritual mágico, el hechicero debe sellar pactos oscuros con estos seres volátiles. Los Djinn's son criaturas nacidas de los elementos, por lo que pueden asumir una infinidad de formas a voluntad. Por ejemplo, pueden transformarse en gigantes caballos de arena, en columnas de fuego, remolinos de aire o incluso asumir forma humana. Al igual que con los demonios, cualquier persona que logre descubrir el verdadero nombre del Djinn, recibirá un gran poder sobre él. Los Djinn's son espíritus muy antiguos, ya existían mucho antes de la época de esplendor de la tierra de Nebekhara, por eso muchos hechiceros intentan invocarlos, para aprender los secretos olvidados de esta tierra. Se conoce que el sultán Jaffar, estuvo frecuentemente en contacto con los más poderosos Djinn's, y se rumorea que las mentiras de estos le llevaron a la perdición.

Khar-mel es uno de los pocos Djinn's que se conocen en Arabia. A menudo se la ha localizado en la parte occidental del desierto. A pesar de tener siglos de antigüedad, suele aparecerse como una bella mujer árabe de unos 30 años. Los guerreros que logran desatar su ira la ven como un remolino de polvo o una gigantesca columna de fuego.

Como todos los Djinn's, Khar-mel atesora mucho conocimientos perdidos para el hombre mortal. Muchos magos y sacerdotes han tratado de invocarla para reunir respuestas largo tiempo enterradas. La única debilidad de Khar-mel es su sed de conocimiento. Una banda que afirme que llevan a cabo una misión en busca de la antigua tradición quizás logre convencerla para que se huna a su expedición.

Coste de Reclutamiento: 80 coronas de oro +30 coronas de oro de mantenimiento.

Patrones: Cualquier banda puede reclutar a Khar-mel. La banda deberá contar con un hechicero o un sacerdote, también sirve si se pose una espada de alquiler con estas habilidades. Dicho Héroe deberá superar un chequeo de liderazgo para poder invocarla. Si el héroe que invoco a Khar-mel desaparece de la banda (muere o es expulsado) la Djinn también abandonara la banda.

Valor: Khar-mel incrementa el valor de la banda en +45 puntos.

M H A H P F R H I A L

Khar-mel 15 4 4 4 4 2 3 2 8

Equipo: Khar-mel va armada con una Cimitarra. No va equipada con ninguna armadura.

Conjuros

Khar-mel sabe todos los hechizos de las cuatro listas elementales. Tira al azar antes de cada batalla que lista utilizara y genera 1D3 hechizos de esa lista aleatoriamente.

Reglas Especiales

Causa Miedo: Los Djinn's desprenden una aura de poder inmenso, por lo que causan miedo en los mortales.

Étéreo: La forma de los Djinn's no es del todo material, al tratarse de espíritus muy poderosos las armas normales no les afectan igual que a un mortal. Dispone de una tirada de salvación especial de 5+ frente a ataques mundanos, las armas mágicas anulan esta tirada.

Habilidades

Todos los Djinn's tiene grandes poderes mágicos debido a su naturaleza espiritual. Khar-mel domina a la perfección cada uno de los poderes de los Djinn's, pero solo puede utilizar una de estas habilidades a la vez, y no puede utilizar el mismo poder en dos turnos consecutivos.

Torbellino: Khar-mel puede tomar la forma de un torbellino. Durante este turno podrá mover el triple de su movimiento ignorando cualquier obstáculo. Pero no lanzar hechizos, cargar ni ser cargada por ninguna miniatura, cualquier intento de dispararle recibirá un modificador de -1 a impactar.

Maldición de los Djinn's: Los Djinn's son criaturas muy antiguas, antiguamente se les consideraba heraldos del infortunio y la fatalidad. Cualquier miniatura enemiga situada a 10cm de Djinn sufrirá un modificador de -1 a todas sus tiradas de combate y de disparo incluidas las tiradas de salvación y de críticos.

La Suerte de los Djinn's: Debido a su poder profético los Djinn's pueden beneficiarse de sus visiones, actuando antes de que pasen les pase algún mal. El Djinn dispondrá de tirada de salvación especial de 4+ contra ataques mundanos, si el ataque niega cualquier tirada de salvación el Djinn dispondrá de una tirada especial 6+ para salvarse.

Dr. Heinrich "Altdorf" Schmidt

El Dr. Heinrich Schmidt, es muy famoso en la universidad de Altdorf. Gran parte de la fama que posee se debe no tanto a sus trabajos académicos, sino más bien por sus viajes por todo el mundo, a la universidad no paran de llegar artefactos de gran valor recuperados por este intrépido doctor. Puesto que sus hallazgos son enviados de vuelta a Altdorf, este se ha ganado el apodo de "Altdorf" Schmidt. Su búsqueda le ha llevado a Khemri, donde se encuentran una gran cantidad de incalculables tesoros escondidos en las arenas. La mayoría de estudiosos coinciden, en que su ojo sabe apreciar los verdaderos artefactos, lo que otros solo considerarían una simple baratija.

Coste de Reclutamiento: 75 coronas de oro +1 tesoro (Fragmento de piedra bruja) de mantenimiento.

Patrones: Cualquier banda de humanos puede reclutar al Dr. Heinrich.

Valor: El Dr. Heinrich incrementa el valor de la banda en +75 puntos.

M HA HP F R H I A L

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Heinrich	10	4	4	3	3	2	6	1	8

Equipo: Heinrich va armado con un látigo, una Espada y una Pistola de Duelo. Va equipado con una armadura ligera, y lleva una linterna y cuerda y garfio.

Habilidades

Heinrich tiene las siguientes habilidades: *Desactivar trampas, Reflejos Felinos, Maestro del Látigo, Echarse a un Lado, Esquivar y Suerte.*

Suerte: Esta habilidad le permite repetir una tirada durante a batalla.

Maestro del Látigo: El Héroe es tan hábil en el manejo del látigo que puede repetir todas las tiradas para impactar cuando use el látigo. Sólo es posible repetir una vez cada tirada y deberá aplicarse el segundo resultado.

Reglas Especiales

Miedo a la Serpientes: Heinrich tiene miedo a todas las serpientes.

Acróbata con el Látigo: Heinrich a desarrollado tal habilidad con el látigo que puede utilizarlo de cuerda. Durante la fase de movimiento puede saltar un hueco de hasta 10cm sin ninguna pérdida de movimiento. Con esta habilidad también puede descender a un piso inferior utilizando el látigo, o salvarse de una trampa de foso. Hay que tener en cuenta que debe haber siempre un sitio donde agarrar el látigo para usar esta habilidad.

No Tengo Tiempo para Usted: Si Heinrich ve entorpecido el paso hacia un héroe rival por un esbirro. Heinrich puede disparar con su pistola ballesta (siempre que este cargada) hacia el esbirro que bloquea la carga. Si el esbirro es derribado o aturdido, entonces Heinrich puede cargar de forma normal contra el guerrero protegido por el esbirro. Si el esbirro no es derribado ni aturdido entonces se considerara carga fallida.



Nadi-Azir, Maestro Hashashiyin

En toda Arabia, el nombre de Hashashiyin causa autentico pavor. Y de todos los Hashashiyin, ningún nombre causa más terror que el de Nadi-Azir. Dicen los rumores que puede acercarse tan sigilosamente que no un gato logra detectarlo, otros dicen que puede desaparecer a voluntad. Sen ciertos o no estos rumores, lo único cierto es que Nadi-Azir es el campeón de su orden. Dicen que solo ha sido derrotado una sola vez en combate, por el famoso elfo Aerun "la espada del crepúsculo". Con frecuencia los asesinos noveles tratan de suplantarle del cargo, ninguno de estos desdichados sobrevive a un encuentro con él. Nadi-Azir sigue dirigiendo la orden como el Gran Maestro.

Coste de Reclutamiento: 100 coronas de oro +50 coronas de oro de mantenimiento

Patrones: Cualquier banda puede reclutar a Nadi-Azir.

Valor: Nadi-Azir incrementa el valor de la banda en +40 puntos.

M HA HP F R H I A L

Nadi-Azir	10	6	6	4	4	2	6	3	8
-----------	----	---	---	---	---	---	---	---	---

Equipo: Nadi-Azir va armado con dos Cimitarras mágicas, Jihad y Tariq, además de una Daga Envenenada. Va equipado con ropajes oscuros de asesino.

Habilidades

Nadi-Azir posee las siguientes habilidades, *Combatiente Experto, Maestro en Combate, A Fondo, Experto en Esgrima, Echarse a un Lado, Traicionero, Ocultarse en las Sombras.*

Traicionero: Nadi-Azir se ha especializado en atacar a sus objetivos por la espalda. El asesino puede cargar contra un adversario que no puede ver, siempre i cuando se encuentre a distancia de carga. Si lo hace así, sorprenderá a su adversario, ganara +1 a impactar con todos sus ataques y +1 a la hora de determinar la gravedad de las heridas. Estos modificadores solo se pueden aplicar el turno en que carga con esta habilidad.

Ocultarse en las Sombras: Nadi-Azir puede fundirse con las sombras que le rodean de forma que el adversario no pueda verle. Mientras se encuentre a 3cm o menos de un elemento de escenografía, las miniaturas que pretendan cargarle o disparar, deberán superar un chequeo de iniciativa.

Reglas Especiales

Jihad y Tariq: Estas son las dos Cimitarra mágicas que pose Nadi-Azir. Jihad protege a su portador de los ataques enemigos, por eso le otorga un modificador de +1 a la tirada de salvación, que quedaría en 5+(armadura ligera y jihad). Tariq otorga +1 a la fuerza de los ataques realizados con esta cimitarra.

Daga Envenenada: Nadi-Azir posee una daga envenenada para caso de extrema necesidad. Cualquier herida no salvada de esta daga causa 1D3 heridas.

Ropajes Oscuros de Asesino: Los ropajes de Nadi-Azir han sido confeccionados a partir de una armadura ligera. Por lo que estas ropas le proporcionan una tirada de salvación 6+, que puede combinar con su cimitarra mágica, proporcionándole un salvación de 5+.



Laure Broftenssen

Poco se sabe del pasado de Laure Broftenssen. Se dice de ella que es la hija menor de una rica familia noble de Marienburgo. Al igual que muchas hijas de la nobleza imperial, fue enviada a estudiar en un convento de Hermanas de Sigmar, donde aprendió a dominar su cuerpo y su mente. Cuando era novicia, el conde de Sylvania patrocinó una peregrinación a un antiguo santuario de Sigmar en el corazón del bosque de negro de Drakenbof, el convento seleccionó a varias hermanas y novicias para emprender el viaje. No se volvió a saber de ningún miembro de la expedición, excepto Laure, que volvió a Marienburgo horriblemente herida. Cuando se recuperó, abandonó el convento para hacerse aventurera. Juro por sus hermanas caídas, que no descansaría hasta haber exterminado a todos los no muertos. Sus viajes le han llevado a Khemri, con sus pirámides, sus tesoros y sus muertos vivientes... A pesar del poco tiempo que lleva en el desierto ya se ha labrado un nombre entre los pueblos de Arabia como la aventurera más intrépida del país.

Coste de Reclutamiento: 80 coronas de oro, las bandas de Hermanas de Sigmar solo les cuesta 40 coronas de oro, +1 tesoro (Fragmento de piedra bruja) de mantenimiento.

Patrones: Cualquier banda de alineamiento bueno (Humanos, elfos, enanos, etc.) puede reclutar a Laura.

Valor: Laura incrementa el valor de la banda en +60 puntos.

M H A H P F R H I A L

Laure	10	4	4	3	3	2	6	1	8
-------	----	---	---	---	---	---	---	---	---

Equipo: Laure va armada con una Ristra de Pistolas de Duelo y un Rifle de Caza de Hochland. Va equipada con cuero endurecido.

Habilidades

Laure tiene las siguientes habilidades: *Salto, Acróbata, Esquivar, Escalar Superficies Verticales, Echarse a un Lado, Reflejos Felinos y Pistolero.*

Reglas Especiales

Odio a los No Muertos: Laure ha jurado destruir a todos los no muertos, por lo que siente un odio inmenso hacia ellos.

Inmune a Psicología: Laure está acostumbrada a luchar sola en su cruzada particular, por lo que no siente miedo donde otros estarían aterrados. Laure es Inmune a psicología.



Arkhan el Negro "El Rey Liche"

Arkhan fue el primero y más leal de los seguidores de Nagash. Creció con este en la ciudad de Khemri, y fue la primera persona, aparte de Nagash, que probó el elixir de la eterna juventud, destilado con sangre humana. Siendo un poderoso hechicero por derecho propio, Arkhan llegó a ser la mano derecha de Nagash, ayudándolo a enterrar vivo al rey Thutep, gobernador de Nebekhara y hermano mayor de Nagash, en la Gran Pirámide. Cuando Nagash se alzó como soberano absoluto de Nebekhara, Arkhan fue nombrado Visir real. Cuando los otros reyes se rebelaron contra el gobierno de Nagash, Arkhan batalló contra ellos en innumerables ocasiones. Cuando se hizo obvio que Khemri no resistiría, lideró un contraataque suicida para que Nagash escapase. Luchó ferozmente para proteger a su señor, acabando con las vidas de muchos soldados y sacerdotes. Cuando toda su guardia personal cayó, continuó luchando sobre sus cadáveres. Finalmente cayó abatido, no por la espada de un héroe, sino por la lanza arrojada de un soldado desconocido. Arkhan miró horrorizado el arma que había atravesado su pecho, cayó al suelo y murió. En segundos, su cuerpo se descompuso y solamente quedó un esqueleto ennegrecido. Todos los seguidores de Nagash fueron decapitados e incinerados, pero a Arkhan se le concedió el honor de ser enterrado en un pequeño túmulo de piedras por su valor y lealtad. Ese error sería de los más graves cometidos por los nebekharianos. Arkhan permaneció enterrado cinco largos siglos, olvidado por todos excepto por Nagash. Cuando este realizó el Gran Ritual, Arkhan se alzó rugiendo de su túmulo y se dirigió hacia el norte a reunirse con su señor, esta vez en una nueva forma inmortal, más y menos de lo que había sido en vida. Había nacido el primero de los Señores Oscuros de Nagash, cazadores de sus enemigos y comandantes de sus ejércitos, venidos al mundo para traer el terror y la desesperación a los rivales del Gran Nigromante. Cuando Nagash fue vencido por Alcadizaar, Arkhan tomó una inmensa borda de no muertos y se dedicó a hacer pagar a los vivos por la destrucción de su señor y maestro. Durante varias generaciones, su ejército atacó los reinos de Arabia, en lo que se conoce como las Guerras de la Muerte. Arkhan y su ejército habitaron los páramos desiertos limítrofes con Arabia, inmunes al abrasador sol y a la falta de agua que hubiese acabado con cualquier ejército mortal. Aparecían de la nada, tomando por sorpresa una ciudad y reduciéndola a ruinas humeantes antes de desaparecer nuevamente en el desierto.

Coste de Reclutamiento: 95 coronas de oro, +25 coronas de mantenimiento.

Patrones: Cualquier banda de No Muertos puede reclutar a Arkhan el Negro.

Valor: Arkhan incrementa el valor de la banda en +85 puntos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Arkhan	10	4	3	5	5	3	3	3	9

Equipo: Arkhan va equipado con la Espada Funeraria de Arkhan, el Báculo de Nagash y el Liber Mortis.

Habilidades

Arkhan pose las siguientes habilidades, *Hechicería*, *Esquivar*

Hechizos

Arkhan conoce todos los hechizos de la lista de Nigromancia y todos los Pergaminos del Culto Mortuario.

Reglas Especiales

No Muerto: Arkhan sigue todas las reglas que rigen los guardianes del Sepulcro, para más información consulta la pagina 43.

Espada Funeraria de Arkhan: Por cada herida que realice Arkhan con esta espada recuperara una herida sufrida durante la batalla, nunca podrá superar el numero de heridas base. Si Arkhan ya tiene todas sus heridas al máximo, un no muerto amigo a un máximo de 15cm recuperara una herida que haya sufrido durante la batalla.

Báculo de Nagash: Este báculo le permite a Arkhan ampliar el alcance de sus hechizos en 15cm.

Liber Mortis: Como Arkhan ya conoce todos los hechizos el Liber Mortis permite a la banda que ha reclutado a Arkhan reclutar secuaces de la banda de Nigromantes. Consulta la pagina 25 para más información.

ॐ नमो भगवते वासुदेवाय ॥ श्रीकृष्णार्जुनसंवादे ॥



El Jegue

"¿A dónde vamos, efendi?" preguntó Ben Ahrim.

"Vamos a encontrar más muy pronto amigo mío", respondió el hombre de la larga barba de a su lado.

"Vamos a buscar oro y tesoros más allá de tus sueños más salvajes". El jegue sonrió, mostrando su diente oro.

"Tío, solo sé de un lugar donde se encuentran tantos tesoros, y no quiero ir allí". La morena pile de Ben estaba pálida como la cera. "Dicen que los antiguos reyes caminan por la arena, a pesar de que fueron muertos miles de años atrás. Odian a todo ser vivo y matan a cualquiera que entre en sus dominios".

"Ben Ahrim, eres el hijo de mi hermana, eres mi familia. Desde que los malditos pieles verdes vinieron y mataron a mi amado hijo Ibn, tú eres mi heredero y sucesor. "

"Ya lo sé Tío, usted ha sido un padre para mí, desde que perdí al mío. Dime que nuestro destino no está escrito". Ben Ahrim temblaba mientras hablaba, traicionando sus años de guerrero.

"No tengas miedo. Sé muy bien los monstruos que nos esperan en la Tierra de los Muertos. Y no arriesgaría nuestras vidas sino estuviera seguro de que podemos vencer a los malditos. Apareció un hombre gordo con el traje más brillante que se pueda encontrar en un bazar. "Bienvenido", tronó el jegue, "La hospitalidad de mi tienda es tuya. Mi agua es tu agua".

El recién llegado se detuvo sin aliento. "Mi señor es muy amable. Mi agua es suya también", jadeó.

Ben Ahrim lo miró con incredulidad. "¿Es este un nuevo guerrero que nos ayudara a derrotar a los reyes muertos? Con el debido respeto señor, apenas se ve capaz de empuñar una lanza para defenderse. "

"Por favor, disculpe mi sobrino". El jegue se volvió hacia Ben. "Las criaturas de las que hablamos se crearon a partir de la magia maléfica. Para contrarrestar contra la magia debemos emplearse la magia nosotros mismos. "gestos al hombre ostentosamente vestido," Este es Abu ben Baba. Asegura ser un poderoso mago. Con su ayuda vamos a destruir a los monstruos no-muertos. "

Ben Ahrim miró al mago y se volvió hacia el jegue, "¿Cuánto oro dices que hay?" Un destello apareció en sus ojos, "Tío, perdóname por dudar de ti. Vamos inmediatamente".



Reglas Opcionales

En esta sección se incluye una variedad de reglas que añaden una dimensión adicional a tus combates en Khemri. Puesto que son un añadido a las reglas básicas no son una parte esencial del juego, y deberás acordar de antemano con tu oponente si vais a utilizar algunas de ellas.

Al jugador novato le recomendamos que ignore esta sección al empezar a jugar a en la tierra de los muertos, al menos hasta que esté familiarizado con el modo en que el juego funciona. Si te consideras un jugador experimentado, entonces no tendrás problemas en incorporar estos elementos. Algunas de estas reglas adicionales modifican el juego bastante dramáticamente, y no tienes obligación alguna de utilizarlas. Simplemente han sido incluidas para aquellos jugadores que quieran explorar aspectos diferentes del juego.

Tanto Mordheim como en todos Necromunda, se asume que cualquier cosa de la mesa puede ser vista desde cualquier punto del tablero, siempre y cuando la línea de visión sea clara. Este hecho no cubre todo el abanico de posibilidades, ya que si en la partida hay niebla o es de noche la percepción de los guerreros cambiara. Es por eso, en esta sección se presentan una serie de reglas para cubrir este hecho. Estas reglas están pensadas para ser utilizadas, tanto en escenarios subterráneos, ya sean criptas, dungeons o simplemente al jugar una batalla nocturna. Estas reglas son solo directrices, que pueden ser modificadas o suprimidas por los jugadores. Dando un gran trasfondo en las batallas a ciegas.



Percepción en la Oscuridad

Los guerreros que luchan en subterráneos sin luz, deben seguir estas reglas para saber si pueden cargar o disparar a una miniatura enemiga.

Miniaturas en la Oscuridad

Todas las miniaturas que luchen sin una fuente de luz, se consideraran ocultas, no es necesario poner contadores en las miniaturas. Existe una excepción a esta regla, si la sección del dungeon en que se encuentre el guerrero esta iluminada (ya sea por antorchas, lámparas o hongos brillantes) la miniatura no se considerara oculta. Tampoco se considerara oculta si esta dentro del área de detección de otro guerrero enemigo (Atributo de iniciativa X 3).

Las reglas siguientes se aplican a todos los guerreros que se encuentren en la oscuridad, es decir sin una fuente de luz propia, como una antorcha, linterna o similar.

- 1 Los guerreros no pueden duplicar el movimiento al cargar, a menos que su destino final les lleve a un campo iluminado.
- 2 Los guerreros no pueden disparar o lanzar hechizos a los enemigos que se consideran ocultos, la ausencia de luz causa un modificador de -1 a impactar.
- 3 Los guerreros pueden disparar o lanzar hechizos desde un campo oscuro a un campo iluminado de la forma habitual.
- 4 Los guerreros que disparen o lancen hechizos desde la oscuridad, se consideraran ocultos.
- 5 Los guerreros que se encuentren luchando en la oscuridad recibirán un modificador de -1 a impactar cuerpo a cuerpo.

Miniaturas Con Fuente Luz

Todas las miniaturas que luchen con una fuente de luz, como una linterna, antorcha o similar. Tendrán ampliado su radio de visión tal y como indica cada objeto. También, serán vistos por enemigos que se encuentren en la oscuridad, siempre que haya línea de visión.

Siluetas

Un guerrero puede permanecer oculto detrás de un guerrero aliado con una fuente de luz, siempre y cuando durante su movimiento no mueva más de la mitad de su movimiento básico, dejara de estar oculto si dispara cualquier arma de proyectiles o utiliza magia. Para permanecer oculto de esta manera el guerrero deberá estar en contacto con un muro o similar al final de su movimiento.



Movimientos Ocultos

En las criptas funerarias, tanto como en los bastiones enanos o en las madrigueras skaven, adivinar la posición del enemigo puede resultar una autentica pesadilla. En las ruinas de Mordheim el jefe de la banda, puede conjeturar guiado por los ruidos o los movimientos furtivos del enemigo. En los dungeons el jefe no tiene ningún indicio que le ayude a calcular razonablemente las posiciones enemigas. Estas reglas sirven para reflejar este hecho en los escenarios subterráneos.

Los escenarios en los que se quieran usar las reglas de movimientos ocultos, se deberán seguir estos pasos antes de empezar el despliegue.

Divida todos los miembros de la banda en tres grupos. En una hoja a parte o en la misma ficha de la banda, anótese que guerreros forman parte de cada grupo, asegúrese de que ningún jugador rival pueda ver su distribución.

Grupo de retaguardia

Este grupo es opcional, pero de un valor estratégico muy grande. El jefe de la banda puede decidir no dejar guerreros en este grupo, pero si la batalla va mal, puede tener serios problemas. Este grupo puede estar formado por cualquier miembro de la banda, no hace falta que sea dirigido por un héroe, ya que su función, es asegurar la zona de escape por donde entro la banda. Este grupo no puede estar formado por más de la quinta parte de la banda redondeando hacia abajo. Los guerreros de este grupo pueden ir equipados con normalidad.

Grupo principal

Este grupo, suele representar el grueso de la banda. Esta dirigido por héroes, por lo que deberá ser liderado por uno como mínimo. Los guerreros de este grupo pueden ir equipado con normalidad.

Grupo de Exploración

Este grupo es los ojos y los oídos de la banda. Este grupo siempre esta liderado por un héroe, por lo que siempre deberá incluir uno como mínimo. Los guerreros de este grupo no pueden equiparse con armadura pesada, si disponen de una, está será guardada en la tesorería de la banda.

Tótems

Cada grupo será representado por un icono en una peana de 20mm, llamado "tótem". Aquí los jugadores pueden demostrar sus talentos creativos a la hora de crear sus símbolos. Podría ser representado por una rata de alcantarilla, medio esqueleto derribado, o cualquier cosa que pueda encontrarse en un dungeon. Esto dará más profundidad a la atmosfera de suspense que se vive en un dungeon. Sin saber nunca que es ese sonido que se oye en la oscuridad.

Despliegue de los Tótems

Si el escenario no indica lo contrario, los grupos serán desplegados de la siguiente forma. Grupo principal despliega a 10cm de su entrada al dungeon, el grupo de exploradores puede desplegar a un máximo de su atributo de movimiento X 3, siempre respetando el laberinto del dungeon. Los grupos de retaguardia deben desplegar a 3cm de la entrada del dungeon.

Movimiento y Destape de los Tótems

Los tótems moverán por el dungeon como si de un guerrero se tratara, solo que cada tótem representa a la totalidad del grupo. El atributo de movimiento del tótem vendrá marcado por el atributo más bajo de todo el grupo, sin contar con las lesiones de guerra.

Durante la fase de movimiento, el grupo principal puede dividirse en varios grupos para explorar la mazmorra, cada grupo debe ir liderado por un héroe como mínimo. Anota en el papel que guerreros forman parte del nuevo grupo y a continuación pon otro tótem para diferenciarlo de los demás.

Cuando un enemigo logre una línea de visión clara del tótem (hay que tener en cuenta que el enemigo debe poder ver al tótem debido a la oscuridad que reina en el dungeon), entonces el jugador propietario deberá sustituir el tótem, por los guerreros que integran este grupo, colocando en primer lugar el héroe que encabeza al grupo y seguido de los demás miembros del grupo.



Movimiento en la Oscuridad

Los dungeons son laberintos muy peligrosos, incluso sin las bandas rivales rondando por los alrededores. Un guerrero puede romperse una pierna o caer en un foso si no vigila por donde anda. Las bandas que avanzan por el dungeon con cautela suelen tener más probabilidades de sobrevivir. Hay ciertas reglas de movimiento básicas que son modificadas para reflejar este hecho.

Estas reglas deberán aplicárseles a todos los guerreros sin fuente de luz o que no dispongan de una visión en la oscuridad. Si la sala por donde se transita esta correctamente iluminada tampoco deberá aplicarse esta regla.

Siempre que un guerrero no exceda su movimiento básico representara que se desplaza con cautela por el dungeon. Pero cuando quiera cargar o correr deberá tirarse 1D6, con resultado 1-2 el guerrero se encontrará con una sorpresa inesperada. A continuación tira en la tabla siguiente haber que le pasa a tu guerrero.

Los guerreros con una iniciativa de 6 o superior pueden sumar +1 a la tirada.

Los guerreros equipados con un amuleto de suerte pueden decidir ignorar la primera sorpresa como si de un impacto enemigo se tratara.

Un guerrero con múltiples heridas trata los resultados de 3-8 como una herida más, hasta que su total de heridas se vea reducido a cero no será derribado ni aturdido.

2D6 Tabla de Sorpresas

- | | |
|-------|--|
| 2 | Yeoweh!!! El guerrero cae en un foso y queda fuera de combate |
| 3-5 | Ay!!! El guerrero resbala e impacta de cabeza contra el suelo, El guerrero queda aturdido |
| 6-8 | Pam!!! El guerrero tiene un desliz y va a parar al suelo. El guerrero es derribado |
| 9-10 | Huy!! El guerrero resbala pero no cae y falla su carga, se considera carga fallida |
| 11-12 | Olé!!! El guerrero esquiva una trampa fatal y consigue cargar al enemigo. |



Huyendo en la Oscuridad

Huir de un dungeon no siempre es fácil o posible. Sobre todo si los guerreros que tenían que custodiar la salida han sido muertos o quien sabe que... Y tú en tu desesperación crees ver luz donde solo hay oscuridad. Esta regla sirve para intentar reflejar este hecho.

Chequeo de Retirada

Cuando una banda falle su primer chequeo de retirada, solo podrá huir de la forma normal si conserva su grupo de retaguardia en su posición (con una miniatura es suficiente para asegurar la vía de escape), en la entrada por la que la banda accedió al dungeon.

Si la banda no conserva su grupo de retaguardia no le será posible huir del dungeon de la forma normal. Todos los guerreros de la banda moverán lo más deprisa que puedan hasta la salida más cercana. Los guerreros que estén trabados en combate cuerpo a cuerpo, deberán intentar escapar del combate como se describe en el manual básico de mordheim.

Todo guerrero que escape del dungeon por una salida que no sea su entrada al complejo, tendrá que resolver su porvenir, haciendo una tirada en la tabla de perdidos.



Solo Ante el Peligro

Cualquier guerrero que falle un chequeo de solo ante el peligro, escapará hacia la salida más próxima.

Héroes Perdidos

Los héroes que tengan que tirar en la tabla de perdidos pueden añadir +1 al resultado de la tirada. Ten en cuenta que el resultado de "6" solo se puede obtener de forma natural, y solo se permite un resultado de milagroso por banda.

1D6 Tabla de Perdidos

- 1 **Perdido** El guerrero se pierde en el complejo subterráneo, quien sabe que le paso. Borra al guerrero de tu banda pues ya nunca más volverá.
- 2 **Fuera de Combate** El guerrero consigue ser rescatado por sus compañeros. Trátalo como si durante la batalla hubiera quedado fuera de combate.
- 3 **Herido** El guerrero regresa al campamento muy malherido, pero vivo. El guerrero se perderá la próxima batalla.
- 4 **Regreso** El guerrero consigue regresar al campamento a tiempo para la próxima batalla. Pero no podrá participar en la fase de exploración ni en la de comercio.
- 5 **Atajo** El guerrero encuentra un pasadizo le conduce directamente donde se encuentra su banda. El guerrero puede participar en la fase de exploración y de comercio de la manera normal.
- 6 **Milagroso** El guerrero consigue descubrir una red de túnel que le facilitan la búsqueda de tesoros a la banda. El guerrero puede participar en la fase de exploración y de comercio de la manera normal. Además puede repetir uno de los dados de exploración que él decida.

Fauna del Dungeon

Los laberintos subterráneos suelen ser el hogar de muchas y terroríficas criaturas. A menudo los guerreros son sorprendidos por monstruos que moran en el dungeon, algunos de estos monstruos no dejan de ser simples ratas bastante grandes, aunque a veces la sorpresa es mayor y mucho más peligrosa.

En la fase de recuperación del jugador, este deberá tirar 1D6, con un resultado de 3-6 el jugador a tenido suerte y sus guerreros no han encontrado ningún indicio de fauna. Pero con un resultado de 1-2 aparece un monstruo en su zona. Resuelve aleatoriamente a que grupo se le aparece el monstruo, por ejemplo; 1-2 al grupo principal, 3-4 al grupo de retaguardia, 5-6 al grupo de exploradores.

El monstruo debe ponerse en contacto con uno de los guerreros del grupo, elegido aleatoriamente. Antes de empezar el movimiento del resto de la banda, deberá resolverse el combate del monstruo. Una vez finalizado, la banda podrá empezar su movimiento.

Para decidir qué tipo de fauna aparece utilice la tabla que presentamos a continuación. Esta tabla está pensada para las criptas de las necrópolis, si su campaña se ajusta en otro trasfondo, quizás quiera modificar la tabla para reflejar mejor ese hecho.

2D6 Tabla de Fauna

- 2-3 Ratas de cripta:** De un hueco en la pared salen 1D3 ratas de cripta. Que atacan al miembro del grupo que este más próximo a una pared, si hay más de un miembro decide aleatoriamente a que guerrero atacan. Las ratas no atacaran a las bandas de Skavens.
- 4-5 Nido de Escorpiones:** Lo que parecía ser una trampa detonada en el centro de la sala, resulta ser un nido de escorpiones. Del nido salen 1D3 escorpiones que cargan contra el guerrero que este mas al centro de la sala, si hay varios guerreros resuelve aleatoriamente a quien cargan.
- 6 Escarabajo Gigante:** Una extraña piedra se encuentra bloqueando el camino de tu banda, cuando te quieres dar cuenta resulta ser un escarabajo gigante. El escarabajo cargara contra la miniatura que encabeza el grupo de expedición.

2D6 Tabla de Fauna

- 7 Tarántula:** Una terrible araña ha establecido su guarida en esta sala. Te preguntas donde estará la terrible bestia y cuando quieres darte cuenta se te echa encima una bestia peluda.
- 8 Apariciones:** Las criptas de Khemri están llenas de fantasmas del pasado. Estos muertos nunca han encontrado el reposo y siguen rondando por el sitio que les vio morir. El espíritu cargara contra un miembro del grupo aleatoriamente. Los espíritus no cargaran contra una miniatura con la regla especial de no muerto.
- 9 Centinelas Esqueléticos:** Todas las tumbas de la necrópolis pertenecen a los reyes funerarios, por lo que no es de extrañar que manden guardianes a sus túneles. Este encuentro irá dirigido al grupo de exploradores, los dos esqueletos cargaran contra el líder del grupo. Solo las bandas de Guardianes del Sepulcro están exentas de este encuentro.
- 10 Cobra Real:** Veis un agujero enorme en un muro del dungeon, por el tamaño dirías que esconde un animal muy grande en el interior. Cuando intentáis sortearlo una cabeza de serpiente ataca a uno de tus guerreros. La cobra ataca a la miniatura más próxima a un muro. Si la banda dispone de los medios indicados puede intentar amaestrar a la cobra y unirla a su banda.
- 11 Ladrón:** Tu grupo y tú encontráis un cuerpo en medio de la sala. Cuando os acercáis veis que es un hombre árabe que aun respira pero esta inconsciente, si decides darle 2 unidades de agua el pobre infeliz se recuperara y se unirá a tu banda. Mira el perfil y los atributos de la espada de alquiler ladrón, después de esta batalla deberás pagar el coste de mantenimiento. Este encuentro solo es posible que pase una vez por banda.
- 12 Golem Guardián:** Una de las estatuas que adornan la sala parece cobrar vida. El Golem cargara contra una miniatura aleatoria del grupo.

Bestiario del Dungeon

Rata de Cripta

Esta rata es prima de la rata común que habita en el viejo mundo. En el desierto se han vuelto unas carroñeras excelentes.

M HA HP F R H I A L

Rata de Cripta 15 2 0 2 2 1 4 1 4

Armas y Armaduras: Ninguna. Las Ratas Gigantes nunca utilizan armas o armaduras.

Escorpión

Los nidos de escorpiones infestan la antigua Necrópolis de Khemri, habitan en la oscuridad de las grietas y nichos de las tumbas, defienden agresivamente sus hogares.

M HA HP F R H I A L

Escorpión 12 2 0 2* 2 1 4 1 4

Armas y armadura: Los escorpiones no utilizan armas ni armaduras.

Reglas Especiales

Picadura de escorpión * Los escorpiones atacan con el aguijón venenoso de sus colas. Este ataque funciona exactamente igual que si el escorpión atacase con Loto negro como se explica en la página 52 del manual de Mordheim.

Escarabajo Gigante

Adorados antiguamente como un símbolo de fertilidad y de buena salud. Los escarabajos llevan a sobrevivir durante miles de años rondando por los pasillos de las tumbas, alimentándose de cualquier cosa que encuentren. Llegando a alcanzar la altura de un mastín.

M HA HP F R H I A L

Escarabajo 8 2 0 3 3 1 3 1 6

Armas y armadura: Los escarabajos gigantes utilizan su pinza delantera para atacar, se considera una lanza. Además su cuerpo está cubierto de unas placas quitinosas muy resistentes, por lo que posee una tirada de salvación de 5+.

Reglas Especiales

Vuelo: Los escarabajos gigantes poseen unas alas que les permite volar 30cm.

Tarántula

Estas arañas gigantes son capaces de abatir un camello si lo cogen desprevenido. Disponen de un veneno muy potente. Son similares a las que montan los goblins silvanos.

M HA HP F R H I A L

Tarántula 18 3 0 3* 3 1 4 1 4

Armas y armadura: Ninguna, las tarántulas no utilizan armas, pero su caparazón les proporciona una tirada de salvación de 6+.

Reglas Especiales

Veneno de Araña * Las tarántulas atacan con un mordisco venenoso. Este ataque funciona exactamente igual que si la tarántula atacase con Loto negro como se explica en la página 52 del manual de Mordheim.



Apariciones

Las apariciones son los espíritus de los muertos sin reposo, a veces uno de estos espíritus cobra fuerza alimentado por la energía oscura, y logra dar solidez a su cuerpo.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Aparición	10	3	0	3	4	1	3	1	8

Armas y armadura: Los espíritus van equipados con dos dagas.

Reglas Especiales

No-Muerto: Los espíritus son no muertos y sigue todas las reglas de los no muertos.

Armas Espirituales: Todas las armas que empuñen las apariciones se consideran espirituales, esta arma causa golpes críticos con 5+.

Inestables: Si la aparición recibe una herida en combate deberá superar un chequeo de liderazgo o desaparecerá.

Centinelas Esqueléticos

Aunque cueste creerlo los esqueletos, son la fauna que más predomina en la necrópolis. Estos centinelas son dirigidos por los reyes funerarios, para que ningún intruso logre adueñarse de sus tesoros.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Esqueletos	10	2	2	3	3	1	2	1	5

Armas y armadura: Los guerreros esqueleto van equipados con lanzas y escudos.

Reglas Especiales

No-Muerto: Los guerreros esqueleto son no muerto y sigue todas las reglas de los no muertos.



Cobra Real

La cobra es el animal más temido del desierto, sigiloso, astuto y sobretodo mortal. La cobra real es mucho más grande que una cobra normal.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Cobra	12	2	0	4	3	1	5	1	5

Armas y armadura: Mordedura, la cobra utiliza su mordedura venenosa para atacar.

Reglas Especiales

Mordedura Venenosa: La mordedura de una cobra incapacita al objetivo paralizándolo. Si una miniatura sufre una herida a causa del mordisco de la serpiente (después de la tirada de salvación), la miniatura se considerara aturdida a todos los efectos.

Gólem Guardián

Creado en la antigüedad para salvaguardar el descanso eterno del rey. Estos guardianes imperecederos no permiten el paso que custodian a ningún ser.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gólem	10	4	0	4	4	2	2	2	6

Armas y armadura: Los gólems no utilizan armas ni armaduras, tienen una tirada de salvación natural de 4+, debido a que son de piedra. No sufren las penalizaciones habituales por no llevar armas.

Reglas Especiales

Causa Miedo: Los gólems de piedra son criaturas gigantes (aparentemente), además de ser estatuas animadas es por eso que causan miedo.

Inmune a Psicología: Los gólems de piedra no piensan por sí mismos, por lo tanto no se ven afectados por la psicología y nunca abandonan un combate.

Inmune a Venenos: Los gólems de piedra no se ven afectados por los venenos.

Habilidades Innatas

Algunas razas, pasan la mayor parte del tiempo bajo tierra. Estas razas han desarrollado una gran percepción en la oscuridad. Debido a este trasfondo y para equilibrar las bandas, a cada raza se le otorga una habilidad gratuita al jugar escenarios subterráneos. Si alguna banda no está contemplada, el jugador deberá elegir que habilidad le da a sus guerreros, siempre respetando el trasfondo de la banda. Cada miniatura solo puede poseer una de estas habilidades, decide antes de empezar la partida cual de ellas eliges.

Visión Nocturna

Skavens / Goblins / Hobgoblins

Las razas con esta habilidad han desarrollado una adaptación prodigiosa a la oscuridad, debido a los largos periodos que pasan en ella. Cualquier guerrero con visión nocturna, podrá ver perfectamente en la oscuridad en un radio de 22cm como si dispusieran de una fuente de luz.

Visión de Ultratumba

No Muertos / Golems

Los no muertos disponen de una visión muy particular del mundo real, que no es guiada por la vista, sino impulsada por la magia oscura que les corrompe. Cualquier no muerto podrá ver perfectamente en la oscuridad, su radio de acción abarca todo el campo de batalla mientras haya línea de visión. Sin embargo gran don conlleva una carga, si un no muerto intenta cargar contra una miniatura equipada con una fuente de luz, deberá superar un chequeo de liderazgo, da igual que la miniatura sea inmune a psicología, no es inmune a este chequeo.

Expertos Constructores

Enanos

Los enanos son los maestros supremos en el arte de construir dungeons. Y reconocen el más mínimo indicio de la presencia de una trampa. En los chequeos para evitar una trampa ganan +1 a Iniciativa, además podrán modificar el resultado del tipo de trampa +1/-1 a su conveniencia, esto incluye tanto el tipo de trampa como la tabla de trampa compleja.

Cerrajeros Natos

El Gremio de ladrones / Halflings

Los ladrones y los Halflings son expertos en el arte de abrir toda clase de cerraduras, cualquier miembro de estas razas sabe abrir puertas utilizando cualquier herramienta que lleve encima. A efectos del juego se considerara que la miniatura está equipada con ganzúas y gana un modificador de +2 en la iniciativa a la hora de superar un chequeo para desbloquear una puerta. Los mendigos no pueden utilizar esta habilidad.

Gran Resolución

Humanos / Elfos

Estas razas poseen una gran fuerza de voluntad, ya sea por codicia o por disciplina militar. Estas bandas pueden repetir el primer chequeo de retirada que hayan fallado.

Aura

Caos / Hermanas de Sigmar

Estas bandas desprenden un aura de fe, ya sea impia o sagrada, que ahuyenta a los animales de poca voluntad. Los guerreros con esta habilidad solo tendrán encuentros con la fauna del dungeon con un resultado de "1" en la tirada.

Maestro del Fuego

Cazadores de Brujas

Los cazadores de brujas son expertos en el manejo de antorchas y demas utensilios para crear fuego. Las bandas de cazadores de brujas, empezaran la partida con tantas antorchas gratuitas como héroes dispone la banda, distribuidas entre todos los miembros de la banda a elección del jugador.

Demoleedor

Orcos / Hombres Bestia / Criaturas Grandes

Estas razas son bien conocidas por destrozar cualquier puerta utilizando su ímpetu animal. Siempre que carguen contra una puerta podrán sumar +1 a su fuerza.

Puertas en el Dungeon

Las Necrópolis de Khemri puede resultar un lugar peligroso y, en este sentido, quizás los más peligrosos esta dentro de sus mazmorras.

Estas reglas cubren las puertas halladas dentro de un dungeon.

¡Maldición, está cerrado!

En primer lugar todas las puertas de un dungeon estarán cerradas.

En segundo lugar, para atravesar una puerta cerrada, el guerrero tendrá primero que abrirla, lo que requiere un poco de esfuerzo.

El guerrero puede optar por abrir la puerta valiéndose de su propia fuerza, destrozarla con sus armas o echarla abajo. Si el guerrero quiere arrancar la puerta de sus goznes con sus propias manos, debe hacerlo al término de su fase de movimiento y requiere que supere un chequeo de fuerza con un modificador de -2. Si el guerrero no lo consigue, podrá intentarlo en el turno siguiente. Esta acción solo puede realizarla un guerrero por turno.

Para poder destrozarse una puerta con sus armas, el guerrero necesita 1D3+1 turnos completos en los que no puede hacer otra cosa que no sea atacar la puerta. Hasta dos guerreros del mismo bando pueden ayudarlo en esta acción (resta -1 turno del resultado total por cada guerrero que ayude, hasta un mínimo de 1 turno).

Un guerrero puede echar abajo una puerta al término de una de sus fases de movimiento. Esto requiere que el guerrero supere un chequeo de fuerza. Si lo supera, se considera que el guerrero ha entrado en la habitación (pasar de un lado a otro de la puerta es un movimiento automático). Un guerrero que entre en una habitación se situará a 3 cm en línea recta desde el lugar donde está la puerta y, en el caso de que hubiese miniaturas enemigas en este lugar, las apartará para ponerse en su lugar si es necesario. Si termina el movimiento en contacto con miniaturas enemigas una vez situado al otro lado de la puerta, el guerrero se considerará trabado en combate y su movimiento contará como una carga. Si no supera el chequeo de fuerza, el guerrero recibe un impacto automático con su propia fuerza y deberá esperar al turno siguiente si quiere abrir la puerta.

Las puertas que han sido destrozadas no pueden volver a cerrarse. Las puertas que han sido forzadas para poder abrirse solo pueden volver a cerrarse con llave con un resultado de 4-6 (efectúa esta tirada tan pronto como abras la puerta); de otro modo, se considerará que la puerta ha quedado en mal estado y será imposible cerrarla con llave hasta que no haya sido reparada (esto no ocurre hasta que la partida no se haya acabado). Al contrario que las puertas exteriores de un edificio, las del interior se considera que están abiertas.

La acción de abrir o cerrar una puerta requiere, obviamente, que la miniatura esté en contacto con la puerta cuando intente interactuar con ella. Además, una miniatura que haya forzado una puerta suele evitar que las miniaturas enemigas la cierren (poniendo un pie o un arma allí).

Combate a través de puertas

Si ninguno de los dos bandos quiere (o puede) atravesar una puerta, pueden combatir a través de ella. Si este es el caso, el número de miniaturas que puede luchar por cada bando es una más del número de miniaturas que pueden atravesar a la vez la puerta. En la mayoría de los casos, lo habitual es que sean dos miniaturas por bando las que participan en el combate; pero, en el caso de que sean puertas más grandes de lo habitual (por ejemplo, una puerta de doble hoja) pueden caber más miniaturas. Tan pronto como la puerta se haya abierto, ambos bandos pueden situar ese número de miniaturas en contacto con el marco de la puerta. Toda miniatura que se encontrara a 3 cm de la puerta cuando se abrió, puede moverse a este efecto y los jugadores pueden decidir qué miniaturas entran en combate. El bando que abre la puerta contará como si hubiera efectuado una carga en el primer turno de combate.

Ganzúas

Los personajes con menos escrúpulos pueden utilizar esta herramienta. Un juego de ganzúas puede ser usado por aquellos que confían más en su habilidad y rapidez de pensamiento que en su fuerza bruta a la hora de abrir puertas que otros han cerrado. Una miniatura equipada con un juego de ganzúas puede efectuar un chequeo de iniciativa en lugar de un chequeo de fuerza para abrir una puerta. Esta acción se realiza al término de su fase de movimiento (como si la miniatura estuviese intentando arrancarla de sus goznes). Aunque utilice su atributo de Iniciativa en lugar de su atributo de Fuerza, no se le aplica el modificador de -1. No existe la posibilidad de que la puerta quede tan dañada como para no poder cerrarse después.

Armamento en el Dungeon

Algunas armas son casi inútiles en un recinto estrecho y cerrado. Para reflejar esto, las siguientes armas sufren algunas modificaciones a sus reglas especiales, o bien no podrán utilizarse.

Arcos

Cualquier arco para alcanzar su máxima distancia de tiro, necesita de una parábola de su flecha en el aire, como en un subterráneo no se dispone de suficiente espacio para que esta vuele bien, se limitará el alcance máximo de todos los arcos a 40cm, esta regla no se aplicará en zonas del dungeon que dispongan de una cámara con un techo alto. Los arcos siguen teniendo todas sus habilidades, por ejemplo un arco élfico seguirá infligiendo un -1 a la tirada de salvación por armadura y su distancia corta seguirá siendo de 45cm aunque solo pueda disparar a 40cm.

Armas a 2 manos

Las armas a dos manos están pensadas para causar la máxima devastación en el campo de batalla. Esto dentro de un recinto cerrado y con poco espacio para maniobrar resulta muy difícil. Dentro de los túnel con 8cm o menos de anchura no podrán utilizarse armas con la regla especial de a 2 manos, ya sean alabardas, espadas a dos manos, etc.. Dentro de las salas si superan los 8cm podrán blandirse con normalidad.



Mazas, Martillos y Hachas

Estas armas son de extrema utilidad a la hora de demoler puertas. Cualquier guerrero que intente tirar una puerta con estas armas restará -1 a los turnos totales hasta un mínimo de 1.

Armas de pólvora

Las armas de pólvora son extremadamente peligrosas dentro de espacios cerrados. Tanto por el terrible poder que desatan como por el ruido ensordecedor que hacen. Cualquier guerrero dentro de un radio de 8cm (incluido el guerrero que ha disparado) de un arma de pólvora que haya sido disparada, deberá superar un chequeo de resistencia o quedará sordo para el resto de la batalla. Un guerrero que haya quedado sordo no podrá utilizar el liderazgo del jefe para sus chequeos de liderazgo. Al final de la partida en la fase de heridas vuelve a efectuar un chequeo de resistencia para dicho guerrero, si no lo supera se perderá la próxima batalla, si lo supera se recuperará favorablemente de su sordera. La pistola de pierda bruja Skaven se considera arma de pólvora a estos efectos.

Criaturas grandes

Las criaturas grandes tienen serios problemas a la hora de moverse por túneles estrechos. Si una criatura grande combate en un pasillo de 8cm o menos verá reducida su habilidad de armas en -1, no podrán utilizar las habilidades de echarse a un lado o esquivar.

Fuentes de Luz

Dado que las reglas referentes a antorchas y lámparas son muy limitadas, hemos creado estas reglas adicionales para el uso de fuentes de luz dentro del dungeon.

Lámpara

Una miniatura que posea una lámpara puede añadir +10 centímetros a la distancia a la que puede ver y detectar enemigos ocultos.

Encapuchar: Un guerrero equipado con una lámpara puede cubrir ligeramente la cara dejando solo una pequeña rendija, que iluminará una zona rectangular de 20 cm de largo X 3 cm de ancho. Todos los guerreros aliados que no estén en el radio de acción de la luz, se consideraran ocultos.

En Combate: Una lámpara no puede ser utilizada en combate cuerpo a cuerpo, el guerrero puede decidir dejarla en el suelo con lo que el radio de luz permanecerá activo (20cm). Coloca un marcador para indicar la situación de la lámpara, cualquier miniatura amiga o enemiga podrá apoderarse del objeto si entra en contacto.

Antorcha

Los guerreros que carezcan de fondos para comprar una lámpara pueden apañárselas con antorchas. Las antorchas actúan exactamente como lámparas (suman +10 cm a la distancia desde la que la miniatura puede ver a una miniatura enemiga escondida), aunque también están sujetas a algunas reglas especiales.

Un solo uso: Una antorcha solo dura una partida.

Causa Miedo a los Animales: Una miniatura armada con una antorcha causa miedo en los animales (perros de caza, todo tipo de monturas, osos, lobos, etc.).

Contundente: Una antorcha puede usarse como un garrote improvisado. Si se utiliza en combate, una antorcha se considera un garrote, aunque se le aplica un modificador de -1 al impactar.

Críticos: Si una antorcha causa un golpe crítico en combate cuerpo a cuerpo, esta después de resolver la herida se destruirá.

Incendiarías: Las antorchas pueden causar el incendio de edificios, pero no de personas. Las miniaturas que estén sujetas a la regla especial regeneración (como los trolls) no podrán regenerar las heridas causadas por la antorcha durante la batalla.

Extinguible: Un guerrero armado con una antorcha que sea aturdido o derribado soltará la antorcha automáticamente y esta se apagará perdiéndose en la oscuridad.



SECUACES



NOMBRE		Armas:	REGLAS ESPECIALES																		
NÚMERO	TIPO	Armadura:																			
<table border="1"> <tr> <td>M</td><td>HA</td><td>HP</td><td>F</td><td>R</td><td>H</td><td>I</td><td>A</td><td>L</td> </tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> </table>		M		HA	HP	F	R	H	I	A	L										(Salvación total por Armadura:) Equipo:
M	HA	HP		F	R	H	I	A	L												
Salvación Especial de Combate: Salvación Especial de Disparos:		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Experiencia del Grupo:																			

NOMBRE		Armas:	REGLAS ESPECIALES																		
NÚMERO	TIPO	Armadura:																			
<table border="1"> <tr> <td>M</td><td>HA</td><td>HP</td><td>F</td><td>R</td><td>H</td><td>I</td><td>A</td><td>L</td> </tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> </table>		M		HA	HP	F	R	H	I	A	L										(Salvación total por Armadura:) Equipo:
M	HA	HP		F	R	H	I	A	L												
Salvación Especial de Combate: Salvación Especial de Disparos:		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Experiencia del Grupo:																			

NOMBRE		Armas:	REGLAS ESPECIALES																		
NÚMERO	TIPO	Armadura:																			
<table border="1"> <tr> <td>M</td><td>HA</td><td>HP</td><td>F</td><td>R</td><td>H</td><td>I</td><td>A</td><td>L</td> </tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> </table>		M		HA	HP	F	R	H	I	A	L										(Salvación total por Armadura:) Equipo:
M	HA	HP		F	R	H	I	A	L												
Salvación Especial de Combate: Salvación Especial de Disparos:		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Experiencia del Grupo:																			

NOMBRE		Armas:	REGLAS ESPECIALES																		
NÚMERO	TIPO	Armadura:																			
<table border="1"> <tr> <td>M</td><td>HA</td><td>HP</td><td>F</td><td>R</td><td>H</td><td>I</td><td>A</td><td>L</td> </tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> </table>		M		HA	HP	F	R	H	I	A	L										(Salvación total por Armadura:) Equipo:
M	HA	HP		F	R	H	I	A	L												
Salvación Especial de Combate: Salvación Especial de Disparos:		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Experiencia del Grupo:																			

NOMBRE		Armas:	REGLAS ESPECIALES																		
NÚMERO	TIPO	Armadura:																			
<table border="1"> <tr> <td>M</td><td>HA</td><td>HP</td><td>F</td><td>R</td><td>H</td><td>I</td><td>A</td><td>L</td> </tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> </table>		M		HA	HP	F	R	H	I	A	L										(Salvación total por Armadura:) Equipo:
M	HA	HP		F	R	H	I	A	L												
Salvación Especial de Combate: Salvación Especial de Disparos:		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Experiencia del Grupo:																			

NOMBRE		Armas:	REGLAS ESPECIALES																		
NÚMERO	TIPO	Armadura:																			
<table border="1"> <tr> <td>M</td><td>HA</td><td>HP</td><td>F</td><td>R</td><td>H</td><td>I</td><td>A</td><td>L</td> </tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> </table>		M		HA	HP	F	R	H	I	A	L										(Salvación total por Armadura:) Equipo:
M	HA	HP		F	R	H	I	A	L												
Salvación Especial de Combate: Salvación Especial de Disparos:		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Experiencia del Grupo:																			

Agradecimiento



Gran parte de este material ha salido de los amigos de la página <http://grafxgibs.tripod.com/Khemri> original en inglés. Como es normal a sufrido algunas modificación que creía convenientes. Muchas gracias por este trabajo magnifico.

Otra parte del material original provenía de otras fuentes cuyos autores desconozco, gracias a todos estos autores anónimos que hicieron posible este volumen.

Gracias a mis buenos amigos, Josep y Carlus, que me ayudaron con el idioma cuando el google ya no daba para más.

Gracias a ti también Iván, por tus muchas horas al hobby de material no oficial.

No podemos olvidar a la gente de games workshop, a pesar de su avaricia empresarial, hay que agradecer la creación de las bases de Mordheim, sin las cuales no podríamos haber hecho esto posible. Por las muchas horas de juego que nos ha dado y nos dará, gracias por esa puerta que una vez abristeis, después cerrasteis y con el tiempo perdisteis las llaves, aunque esto os sepa mal y no podáis sacar ni un euro, gracias!!!

Y a toda la gente del Concilio de Mordheim, porque sin vosotros este libro carecería de utilidad.

Disculpen mis faltas de ortografía, Agur!!

Autor: Gryphus knight

