

En el segundo año del segundo milenio, quinientos años antes de la ascensión al trono del benévolo Emperador Karl Franz, tuvo lugar una época como ninguna otra. Al igual que ocurrió justo antes del nacimiento del divino Sigmar, unas alas de fuego en el cielo anunciaron el avvenimento de grandes hechos: la llegada de la Plaga, el estallido de la guerra, el comienzo de la Pestilencia y el Hambre.

Aunque su impio nombre ha sido borrado de los registros de la Gran Biblioteca de Altdorf y sus ruinas arrasadas por Magnus el Salvador del Imperio, os contaré la historia de la ciudad maldita, destruida por la ira de los dioses.

Os contaré la historia de

Nordheim





Nordheim

Un Increíble Tomo de Horror y Aventura por

Tuomas Pirinen

grabado con la ayuda de
Rick Priestley y Alessio Cavatore



Ilustración de Cubierta

"Visión de Nordheim"

Geoff Taylor

Ilustres Ilustradores e Iluminadores

John Blanche, Alex Boyd, David Gallagher,
Nuala Kennedy, Karl Kopinski, Paul Smith y John Wigley

Fabricación de Piezas de Cartón Esenciales

Neil Hodgson

Composición y Maquetación

John Blanche, Alan Merrett y Talima Fox

Diseño de Miniaturas

Dave Andrews, Mark Bedford, Colin Dixon, Gary Morley, Aly Morrison,
Trish Morrison, Brian Nelson, Alan Perry y Michael Perry

Modelos Arquitectónicos

Owen Branham y Mark Jones

Otras Tareas de Modelismo Diverso

Mark Jones y Chris Smart

Pintores de Piezas de Juego

Richard Baker, Neil Green, Martin Footitt, Matt Parkes,
Keith Robertson, Chris Smart, Dave Thomas y Stuart Thomas

Narraciones

Gavin Thorpe

y muchas gracias a

Joshua Thaler, Sarah Groves, Antti Viérinko, Tuomas Lähdeaja,
Alfred Nunez, Tim Huckelberry, Jeremy Vetrock, Brian Lang,
Lindsey le Doux Priestley, Mark Havener, Nigel Stillman,
Atte Roine y al resto de gente sin cuya ayuda este juego
no habría sido posible!

Contenido

El Imperio en Llamas	8
La Ciudad de los Condenados	10
Las Bandas de Mordheim	14

Reglas

Introducción	19
Atributos	22
El Turno	24
Movimiento	25
Disparo	29
Combate Cuerpo a Cuerpo	34
Liderazgo y Psicología	38
Armamento y Armadura	40
Equipo Diverso	52
Magia	56

Bandas

Organización de la Banda	64
Bandas	66
Mercenarios	68
El Culto de los Poseídos	72
Cazadores de Brujas	78
Las Hermanas de Sigmar	82
Los No Muertos	86
Skavens	90

Campañas

Campañas	116
Experiencia	120
Escenarios	125
Beneficios	134
Comercio	144
Espadas de Alquiler	147
Dramatis Personae	152

Reglas Opcionales

Reglas Opcionales	160
Guerreros a Caballo	163
Armas de Pólvora	164
Batallas Individuales	165

Escuchad mi canción: ¡ah, como suena mi flauta! Escuchad mi llamada, mortales, y no penséis en lo que os espera en las sombras hacia las que os atrae mi canto de sirena.

Venid, hombres, venid, ratas, venid, criaturas de la oscuridad. No oigáis los gritos de aquellos que han marchado por delante de vosotros, no mireis al borde del abismo hacia donde os llevan los pasos de este baile.

Danzad al son de mi flauta, incluso si vuestra pieles están en carne viva y sangrando.

Sonread conmigo, incluso si es la sonrisa de las calaveras y vuestra piel se despeleja.

R eid conmigo, aunque os atraganteis de bilis.

Por que todos sois mis marionetas, y os guiaré en una alegre danza.

La alegre danza de la muerte.





El Imperio En llamas

Han pasado casi veinte siglos desde que Sigmar Heldenhammer purgó nuestras tierras de las monstruosas bordas que en ella habitaban. Y de ese modo se fundó el más grande de todos los reinos humanos, el Imperio. Hoy nuestros pensamientos se centran de nuevo en Sigmar, el Dios de las Batallas: Sigmar, el Padre de los Hombres, mientras el milenio cambia y el momento de su segunda llegada se acerca. En los templos a lo largo y ancho de nuestra tierra las multitudes se reúnen para oír los muchos y maravillosos hechos que seguro ocurrirán con el regreso a su gente del dios viviente.

La Crónica de la Marca de Oster- anotación del año 1.999

Nunca se había necesitado más al Padre de los Hombres que en el postrer año del último siglo del segundo milenio. El Imperio, antaño tan poderoso en armas como en espíritu, es ahora un reino desgarrado por la guerra y debilitado por la corrupción. Ningún Emperador gobierna en estos días siniestros y terribles. En vez de eso, el Imperio está dividido en muchas tierras, desde la Marca de Oster en el frío Norte hasta Wissenland en el lejano Sur, desde Marienburg en la orilla del Gran Océano Occidental hasta Sylvania, que se halla bajo la sombra de las Montañas del Fin del Mundo. Cada señor combate contra sus hermanos dentro de sus fronteras y contra sus vecinos en el exterior. Así es como los señores del Imperio se disputan la corona, mientras los bandidos y rufianes campan a sus anchas.

Nadie sufre tanto como los pobres, así que no es de extrañar que se entreguen a la desidia, la bebida y a todo tipo de vicios. La suya es una existencia miserable: asesinados por la espada y el fuego, aplastados por el peso de los impuestos y robados por los hinchados mercaderes que se enriquecen aún más con los efectos del desorden.

Fue en la ciudad de Mordheim, en las tierras de la Marca de Oster, el primer día del año mil novecientos noventa y nueve de la era de Sigmar, cuando la Vidente de las Hermanas de Sigmar observó por primera vez en el cielo nocturno la largamente esperada señal. Fue el pro-

feta Macadamnus de Greill quien lo había predecido más de quinientos años antes cuando escribió:

Y será allí, en la ciudad de las hermanas, donde regresará en alas de fuego.

Desde su trono reinará, en carne incorruptible, por toda la eternidad.

Y no existirá la muerte para quienes allí se reúnan con él.

Los Señores del Norte gobernarán juntos las tierras del mundo.

Los Cantos de Macadamnus – Verso CXXVI

Sólo entonces se hizo claro que la ciudad a la que se refería no era otra que Mordheim. Esta ciudad era el hogar natal de la Sagrada Orden de las Hermanas de Sigmar, las "hermanas" de las que hablaba la profecía, y también la tierra del Imperio situada más al Norte. Respecto a las "alas de fuego", y su significado también era muy evidente para todos. Recorriendo el cielo nocturno se hallaba el propio signo sagrado de Sigmar, el cometa de doble cola cuya aparición hacía dos mil años se decía había predicho su nacimiento. Noche tras noche el brillo del cometa aumentaba. Día tras día la gente afluyía a Mordheim cuando la noticia del inminente descenso de Sigmar envuelto en alas de fuego se extendió a lo largo y ancho de todo el Imperio.

A medida que pasaba el último año del siglo veinte, el cometa aumentaba de tamaño hasta que no volvió a hacerse de noche en las calles de Mordheim. Su fuego brillaba en el cielo hasta el punto de que el propio sol parecía algo frío y apagado en comparación. Bajo el portentoso orbe, las gentes de Mordheim parecieron olvidar cualquier sentido de la modestia y se entregaron a una incesante orgía de depravaciones. ¿Quién sabe cuántas almas se hallaban apiñadas en aquella ciudad? ¿Cuántos cientos de miles se habían reunido allí procedentes de todo el Imperio, hasta el punto que todas las calles de cada distrito resonaban con la incesante música de los festejos? En las afueras de la ciudad, más allá de las murallas, los recién llegados se empujaban, se aplastaban y danzaban. Nadie buscaba refugio o descanso, ya que en aquellos días nadie se detuvo a dormir, si no que baila-

ron, comieron, bebieron y se entregaron a placeres indecentes. Más tarde se dijo que los demonios salieron de las sombras y se mezclaron con la multitud, aullando de placer y apareándose tanto con varón como con hembra. Pero nadie puede estar seguro de lo que aconteció, ya que sus mentes se nublaron para siempre por el horror de aquellos días.

Y de ese modo, en la víspera de su destrucción, se reunieron en Mordheim todos los pecados de los hombres, como una pústula reúne todos los venenos del cuerpo, lista para ser extirpada por el bisturí del cirujano.

Bernhardt Hal – General de los Cazadores de Brujas

Pero no fue Sigmar, si no su castigo, lo que llegó a la ciudad de Mordheim a primera hora del primer día de la nueva era. Mientras la procesión de maldades llegaba a su momento culminante, el Martillo de Sigmar cayó en la tierra y acabó para siempre con la vida de cada hombre, mujer y niño que se hallaba en la ciudad. Con un rugido diez mil veces más fuerte que el trueno, la tierra pareció alzarse para encontrarse con el fuego, destruyendo edificios, derribando murallas y abatiendo árboles en una llamarada explosiva. En la distante ciudad de Altdorf, los templos se estremecieron, y sobre las calles situados bajo ellos cayeron pedazos de edificio. Más allá de las fronteras del Imperio, parte de las fortalezas subterráneas de los Enanos, que habían permanecido en pie durante generaciones, se resquebrajaron y se derrumbaron.

De Mordheim no quedaron más que ruinas quemadas. La ciudad estaba tan repleta de gente que no todo el mundo pudo entrar, y unos cuantos de los participantes en las orgías que quedaron fuera de las murallas de la ciudad lograron sobrevivir al cataclismo. Estos supervivientes huyeron tan lejos como pudieron, llevando consigo a todo lo largo y ancho del Imperio las nuevas del divino castigo de Sigmar. Pero ni siquiera estos escaparon indemnes, ya que después muchos murieron, con sus cuerpos retorcidos y deformados desde su interior por las mutaciones, y sus mentes torturadas por los recuerdos de lo que habían presenciado.

Una cortina de humo se cernió sobre las ruinas durante siete días y siete noches, y un gran calor quemó como un carbón ardiente de los hornos del inframundo.

*La Crónica de la Marca de Oster
– anotación del año 2.000*

Una nube de vapor envolvió a la ciudad después de su destrucción. Esta misma relucía con una espectral luz verde, y estaba tan caliente que nadie podía acercarse. Finalmente, este vapor se dispersó de algún modo y las ruinas se enfriaron. Unos cuantos de los más pobres regresaron para buscar objetos valiosos abandonados en la precipitada huida o tesoros que pudieran haber escapado de la ira de Sigmar.

En el nuevo año empezaron a circular extrañas historias sobre una piedra maravillosa que se había descubierto entre las ruinas, un oscuro fragmento que brillaba y era capaz de realizar milagros. Poco tiempo después se encontraron más piedras, de todas las formas y tamaños, a las que se les atribuían poderes del tipo más extraordinario. Según contaban estas historias, curaba a los enfer-

mos, gracias a ella los ciegos podían ver, altos árboles podían crecer del suelo en un sólo día, y los muertos podían alzarse y hablar de nuevo.

La más asombrosa de las historias hacía mención a la transmutación del plomo en oro, una hazaña llevada a cabo por encargo de Siegfried, el Conde de Reikland, por su alquimista personal van Hoffman. Los rumores de este descubrimiento se extendieron como el fuego a través de todo Imperio, y todo tipo de personas se dirigieron a las ruinas de Mordheim en búsqueda de la piedra bruja, como se llamó a las extrañas piedras.

Y por esto, las ruinas de Mordheim atrajeron la atención de los Señores del Imperio y de mucha más gente, ya que estaba claro que allí habría muchas riquezas y poder! Para algunos era la promesa de riquezas en forma de oro con el que podrían pagar a sus ejércitos y cumplir sus ambiciones imperiales, para otros era la ambición de un poder mágico, otros eran atraídos por la simple codicia o por razones más siniestras que los leales hombres de bien apenas podían imaginar.

Después llegaron las noticias sobre monstruos que acechaban entre las ruinas, gigantescas ratas del tamaño de un hombre, muertos vivientes, demonios y criaturas mutantes que antaño pudieran haber sido hombres. Sobre tales cosas se hablará más aquí. Todos llegaron a Mordheim con sus sueños, aunque pocos se imaginaron que en poco tiempo sus actos decidirían el destino del mundo.

***Cielo, Tierra e Infierno serán invisibles,
A partir del séptimo tañido de la campana
de los Siete Emperadores.***

Cuando la tierra de Sigmar arda en llamas, y los muertos caminen al lado de los demonios, las bestias y los hombres.

*Los Cantos de
Macadamus
– Verso CCXI*





La Ciudad de los Condenados

Durante el año de locura anterior a la destrucción de Mordheim, la Marca de Oster quedó completamente en ruinas, ya que todos los asuntos de estado quedaron completamente desatendidos. Las granjas fueron abandonadas cuando la gente se marchó a la ciudad, los berreros dejaron que se apagasen sus forjas, e incluso los mercaderes y los prestamistas dejaron de hacer negocios. Por ello, incluso antes de la devastación, las tierras de la Marca de Oster habían caído en la anarquía y su gobernante, el Conde Steinhardt, había abrazado los impíos placeres que prevalecían en aquellos últimos días. Él, junto a la mayoría de la nobleza de aquella tierra, pereció bajo el purificador fuego de Sigmar, y quedaron pocos que lamentaran el fin de la antigua y honorable línea de los Steinhardt.

Primero acuden a Mordheim

Hoy día, las tierras de la Marca de Oster sólo existen de nombre. Salvajes merodeadores recorren sin problemas el territorio abandonado y en ruinas. Ejércitos extranjeros marchan a través de él sin ser desafiados, y los pocos hombres honrados que allí permanecen, un penoso puñado, deben soportar los constantes ataques de ladrones y bandidos. Y sin embargo, siguen llegando hombres a la Marca de Oster; de hecho llegan desde todos los rincones del Imperio, como carroñeros a un cadáver. Son atraídos por el misterioso influjo de la piedra bruja, ya que las propiedades mágicas de esta pie-

dra la han convertido en algo más valioso que su propio peso en oro. Sin embargo, aunque las recompensas por sus empresas pueden ser grandes, y se han ganado muchas fortunas en un sólo día, los peligros son mayores que los beneficios.

Cuando los buscadores de tesoros entraron por primera vez en Mordheim lo hicieron sin ninguna precaución, y a menudo solos o por parejas, ya que poco se imaginaban los terrores que acechaban en las siniestras ruinas de la ciudad. Muchos se desvanecieron sin dejar rastro. Otros regresaron terriblemente heridos o con la mente destrozada, balbuceando incontrolablemente sobre extrañas criaturas bestiales. Algunos hablaban incesantemente sobre demonios y criaturas del infierno. Unos pocos regresaron de las ruinas con las manos vacías y riendo enloquecidamente y sin parar hasta el día de hoy. En poco tiempo sólo los más inconscientes se aventuraban a solas en la Ciudad de los Condenados. En vez de ello, los buscadores de tesoros prefirieron reunirse en grupos armados o bandas, lo mejor para protegerse mutuamente.

Los monstruos no eran los únicos peligros para los aventureños, ya que el mismo aire de Mordheim era venenoso para aquellos que permanecían allí demasiado tiempo. Incluso la piedra bruja que buscaban demostró ser la muerte de muchos de ellos, ya que su poder mágico era capaz de quemar la carne y provocar horribles cambios en la mente y el cuerpo. Muchos que entraron en Mordheim como camaradas se enfrentaron en abierta discordia y asesinato por los vapores del aire y las energías mágicas de la piedra bruja. Otros no necesitaron influencia mágica alguna para matar a sus compañeros. El mismo descubrimiento de la valiosa piedra era suficiente para enfrentarlos como salvajes que se disputan una reluciente baratija mientras a su alrededor se encuentran tesoros mayores. Muchos más regresaron de sus incursiones aparentemente indemnes, pero en poco tiempo enfermaban y morían, o desarrollaban unas deformaciones tan monstruosas en sus cuerpos que sus camaradas los abandonaban para que muriesen, o los mataban directamente para evitarles la vergüenza.

Entrar a través de las puertas adornadas por gárgolas de este sitio es como pasar a través de las puertas de la propia muerte!

Últimas Palabras de un Aventurero Desconocido



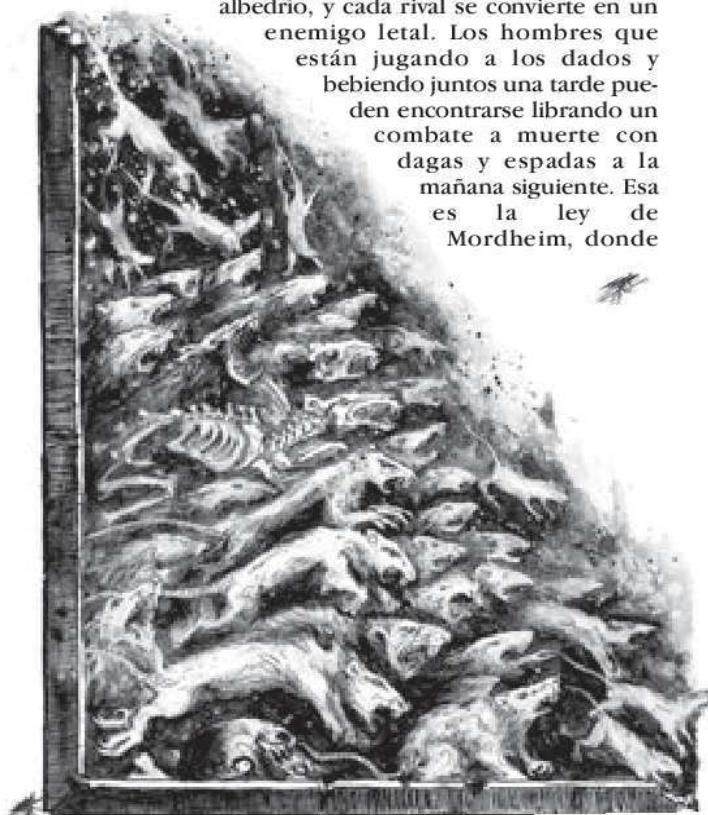


Después acampan

Debido a la enfermedades existentes en el interior de la ciudad, más allá de sus murallas aparecieron numerosos primitivos asentamientos de tiendas y campamentos a medida que los grupos de aventureros construían refugios para pasar una semana en las montañas. No hace falta decir que la gran rivalidad entre los habitantes de las diferentes tierras del Imperio ha significado que estos asentamientos están apartados unos de otros y protegidos con primitivas fortificaciones contra los ataques de los vecinos. Algunos, como por ejemplo Refugio de Sigmar, son bastante seguros a pesar de su desorganización, disponen de guardias pagados que mantienen la paz, y proporcionan un lugar de mercado para los vendedores de armas, vivanderos y demás comerciantes cuyas mercancías de segunda clase adquieren unos altísimos precios en los campamentos de ansiosos aventureros que rodean las ruinas. Otros, como por ejemplo Nido de Asesinos, son poco más que una guarida de bandidos donde incluso los mutantes andan con completa libertad y hombres encapuchados venden cadáveres a los Nigromantes a cambio de oro.

Estos refugios, por muy viles que sean, son seguros comparados con las ruinas de la propia Mordheim, donde permanecer una hora de más puede significar la muerte... o algo aún peor. Las bandas de mercenarios que se atrevan a aventurarse en su interior son realmente valientes o están poseídas por una especie de locura desesperada. Los aventureros mercenarios encuentran empleo rápidamente en las bandas que atraviesan las puertas de Mordheim cada día. Sin embargo, una vez se entra por esa puerta, todas las leyes habituales de la conducta humana cesan de tener aplicación o cualquier tipo de significado. Uno puede herir y matar a su libre albedrío, y cada rival se convierte en un enemigo letal. Los hombres que

están jugando a los dados y bebiendo juntos una tarde pueden encontrarse librando un combate a muerte con dagas y espadas a la mañana siguiente. Esa es la ley de Mordheim, donde



no existen más leyes que la regla natural de matar o morir, ya que sólo los más fuertes están destinados a vencer y llevarse el premio mayor.

¡El Conde de Middenland tantas monedas de oro! ¡El Conde de Reikland tantas más! El Gran Teogonista ofrece las bendiciones de Sigmar, iaunque yo preferiría su oro! Cada poder del Imperio quiere piedra bruja para algo, y bará cualquier cosa para apoderarse de ella... icualquier cosa excepto venir aquí y cogerla ellos! Así que bebed, amigos míos, porque mañana baremos el trabajo sucio para ellos y después... ibaremos que nos paguen!

Fernando Pavarotti, Capitán Mercenario

Después buscan obtener más poder

Ningún Emperador gobierna el Imperio, y ninguno lo ha hecho en los últimos cuatrocientos años o más. Entre los Condes del Imperio hay muchos que se ceñirán la corona si tuvieran el poder necesario para imponerse sobre sus vecinos. Según la antigua tradición, el Emperador es elegido de entre los gobernantes de las tierras del Imperio, quienes son conocidos como Electores, por lo que los aspirantes buscan el apoyo de sus iguales para obtener la mayoría necesaria. Además, existen otras autoridades, quienes, aunque no pueden ser elegidas para ceñirse la corona, también son Electores, y deben ser tenidos en cuenta, ya que su influencia es muy grande. El más notable es el Gran Teogonista de Sigmar, el jefe espiritual de los creyentes de Sigmar, cuyos templos se hallan en todas y cada una de las ciudades de cualquier región del Imperio.

El descubrimiento de la piedra bruja en Mordheim ha creado una enorme confusión, ya que ofrece una oportunidad de romper el punto muerto entre los pretendientes al trono. Cada Conde ha organizado bandas de aventureros mercenarios para recuperar cuanta piedra bruja puedan. De todos ellos, los gobernantes de Reikland, Middenland y Sylvania son los máximos pretendientes al trono, mientras que Lady Magritta, la candidata más popular entre los estados menores y los gremios de comerciantes, ha sido descalificada por el Gran Teogonista de Sigmar siguiendo la doctrina de la ascendencia masculina por la que ninguna mujer puede ceñirse la Corona de Sigmar. Por ello, los ojos de estos grandes rivales se han fijado en Mordheim y en su extraña piedra bruja, que tiene el poder de transformar los metales comunes en oro.

*¿Quién es el Señor de la Marca de Oster?
Quien no es ni Señor ni Emperador, ya que cada villano es un príncipe en una tierra donde el poder yace con impaciencia a los pies del rufián, del noble y de la bestia.*

*La Crónica de la Marca de Oster
– anotación del día del Solsticio de Verano del año 2.000*

Los Condes no son los únicos que desean el poder. El Imperio ha sufrido desórdenes durante muchos cientos de años, y durante ese tiempo, la influencia de los mercaderes y los templos ha crecido enormemente. En la ciudad de Marienburgo, el mayor y más próspero puerto del Viejo Mundo, los mercaderes han florecido como en ningún otro sitio, y en la actualidad, los Burgomaestres de esa ciudad poseen un poder mucho mayor que muchos nobles de nacimiento. Los más influyentes son los Comerciantes Libres, una sociedad secreta compuesta por los miembros más acaudalados del gremio de comerciantes, cuya ambición es colocar a la Dama Magritta de Marienburgo en el trono del Imperio. Los ciudadanos de Marienburgo son muy conocidos por la riqueza de sus trajes y vestidos, su enorme afición por las joyas y por su forma de comportarse alta y afectada, y muchos se burlan de ellos llamándoles "petimetros". La verdad es que hay muchos más que envidian la riqueza y seguridad de Marienburgo en esta época de desórdenes civiles. El poder de los Condes ha declinado tanto como ha crecido el poder de los gremios de comerciantes. Existen muchos plebeyos ricos a los que les gustaría ver el fin de las antiguas formas políticas, y la aparición de una nueva asamblea gobernante, que le diera a las clases comerciantes la autoridad política correspondiente y apropiada a sus riquezas.

El descontento general es tal que algunos de los más enriquecidos buscan obtener poder aunque sea de la manera más siniestra! Confían en la magia negra, la más siniestra de todas las artes mágicas, reconocida por toda la gente de bien como la mismísima encarnación del mal, y cuya práctica ha sido castigada desde hace mucho tiempo con la tortura y la muerte.

Aunque pocos se atreven a decirlo, es de todos sabido que existen brujos a lo largo y ancho del Imperio, que se encuentran en secreto para adorar a los dioses oscuros, y que rebuscan entre las casas en ruinas para robar los cadáveres. En sótanos escondidos, estos agentes de la corrupción invocan demonios para que cumplan sus órdenes, mientras los nigromantes envían de noche a sus agentes no-muertos para que maten y roben. Se cree que los brujos caminan abiertamente en la Ciudad de los Condenados, y que buscan la misma piedra bruja, cuyos poderes pueden multiplicar enormemente la capacidad de sus negras artes. En consecuencia, los Templarios de Sigmar llegan a Mordheim, con sus carrozados cargados con jaulas, braseros, cadenas e ingeniosos instrumentos de tortura, para llevar a cabo la tarea que Sigmar les ha encargado allí donde es más necesaria. Les llaman los Cazadores de Brujas, sobre todo por aquellos que les temen y les odian, y también se llaman así ellos mismos, ya que se enorgullecen de su persecución de los herejes.

Los restos y cenizas grasientas de las piras cubrían el campo hasta donde llegaba la vista, y los humos de las hogueras cubrían toda la extensión de las calles. Su hedor se quedó en nuestras bocas durante muchos días.

El Diario de Selestian Bran

Detrás de los Cazadores de Brujas se encuentra la mayor autoridad espiritual de todo el Imperio, el Gran Teognista de Sigmar. Él también ambiciona el poder temporal, y le ha denegado la corona a Magritta de Marienburgo, y se dice que la desea para él mismo. La destrucción de Mordheim ha creado una atmósfera de terror religioso, ya que ¿quién puede negar que ha llegado la hora del juicio de Sigmar, y que su gente ha sido encontrada culpable? Desde el día de año nuevo, miles de devotos se han reunido en los lugares sagrados para ponerse en paz con su dios y aceptar el castigo. Muchos suplicantes han entregado todos sus bienes a los templos y se han echado al camino como penitencia. Grandes muchedumbres de pedigüeños viajan por las tierras del Imperio, azotándose a sí mismos y a sus compañeros de viaje para expiar los pecados de todos los hombres. El Gran Teognista ha enviado a sus Cazadores de Brujas a Mordheim, aparentemente para purificarla de la maldad que allí existe, pero también se dice que para reunir piedra bruja para sus propios intereses.

*Grita del demonio el negro hermano,
Mientras los carroñeros alrededor de los
muertos se dan la mano.*

*Codicia, ambición, astucia y odio biente,
Todos pasan por la puerta ardiente.*

*Todos la Corona de Sigmar se ceñirán,
Salvo aquél al que todos derrocarán.*

*La Profecía de Cassandra
– Vidente de las Hermanas de Sigmar*





Las bandas de Mordheim

¿Qué clase de hombres acuden a Mordheim? ¡Qué clase de hombre es el que no lo haría!

Hasta los baqueteados campamentos que hay alrededor de Mordheim llegan hombres procedentes de todos los estados del Imperio, desde

Middenheim y la ciudad de Ulric hasta Marienburg al lado del Gran Océano Occidental, desde Sylvania y Wissenland pasando por cada estado que existe entre ellos.

Algunos vienen por razones propias, pero la mayoría llegan con un sólo propósito: hacerse ricos. La mayor proporción de estos aventureros mercenarios son contratados por los pretendientes al trono Imperial, los Condes de Middenheim, Marienburg y Reikland, tres patrones que son con mucho los más ricos y ambiciosos conten-

dientes en la carrera por alcanzar el poder. De hecho, estos tres son rivales tan feroces que es muy raro encontrar aventureros de diferentes lugares ni siquiera acampados en el mismo lugar, y prácticamente no se sabe de ningún caso de mercenarios de distintas tierras que luchen juntos en la misma banda.

Mientras recorriamos la desgastada carretera que llevaba hasta la Ciudad de los Condenados pasamos al lado de aquellos que colgaban de las cruces a las que habían sido clavados, una larga procesión al lado de la carretera. Después caminamos por una avenida repleta de cadáveres destrozados cuyos ojos nos seguían mientras caminábamos, cuyas cabezas giraban mientras nos susurraban con voces frías y muertas las palabras, "Volveos... volveos... volveooooos".

De los otros pretendientes al trono, el Conde de Sylvania, el Conde von Carstein, es el más poderoso, pero es tal su reputación que pocos se sienten tentados por su oro. Se dice que practica ocultas herejías de la clase más abominable, que se bebe la sangre de las personas y que alza a los muertos de sus tumbas mediante la maligna nigromancia. Sus lacayos son extraños y escurridizos, y aunque acechan entre las sombras y se esconden de la limpia luz del día, también se les puede encontrar en Mordheim. Pocos sospechan la verdadera naturaleza del Conde, excepto quizás los Cazadores de Brujas, que no confían en nadie, pero de momento, al menos, sólo es otro pretendiente al trono de Sigmar.

¿Quién sabe las ambiciones que alberga el corazón del Gran Teognista de Sigmar? Tras denegarle la corona a la Dama Magritta de Marienburg, se ha embarcado en una lucha contra los gremios de mercaderes y en especial contra la sociedad secreta de los Comerciantes Libres de Marienburg, cuyos miembros ocupan posiciones de autoridad a lo largo y ancho de todo el Imperio. Al mismo tiempo que ha proclamado una santa cruzada contra los mutantes y los brujos, el Gran Teognista ha enviado a la Orden de los Templarios, más conocidos como los Cazadores de Brujas, para que registren Mordheim en busca de piedra bruja. Sus sermones predicen sobre la redención, la venganza de Sigmar y el amor al templo, pero muchos sospechan que busca más el poder terrenal que el espiritual.

¿Y qué ocurre con las retorcidas ambiciones de los Comerciantes Libres y de todos aquellos que, como a ellos, el viejo orden no es más que una argolla y unas cadenas que impiden que se cumplan sus deseos? Muchos se han convertido a los cultos secretos a los dioses siniestros, que llevan a cabo las más terribles de las herejías y practican las artes de la brujería que la misma



naturaleza abomina por ser la propia materia del Caos. Las ambiciones de estos adoradores del Caos les han llevado en secreto a Mordheim, donde adquieren la piedra bruja. Allí han encontrado un jefe, un Emperador Oscuro, aunque nadie puede decir si es un hombre o un demonio. Es conocido como el Señor Oscuro, el Amo de los Poseídos, y se dice que habita en el interior del pozo de Mordheim, en las profundidades del cráter donde los fuegos de la furia de Sigmar todavía arden y un venenoso vapor se filtra desde profundas fisuras. Procedentes de este reino dentro del reino llegan criaturas demoníacas de apariencia retorcida y maligna, seres de aspecto odioso y gran fuerza física, que han venido a infestar las ruinas de la Ciudad de los Condenados.

Dentro de la ciudad no quedó nada, ya que fue completamente devastada, quemada y en ruinas. Donde cayó el golpe del martillo de Sigmar ahora se extendía un pozo, los bordes del cual estaban demasiado calientes para tocarlos, y allá donde la propia roca se había fundido en el horno de la furia de Sigmar, sus pendientes eran tan transparentes y suaves como el cristal. Cuando la capa de gases desapareció, lo que tardó muchas semanas de tan espesos y venenosos eran los vapores que del pozo surgían, los curiosos pudieron ver aquí y allá, como insectos atrapados en ámbar, los rostros de los muertos mirándoles con terror desde sus tumbas vítreas, en las mismas situaciones que estaban en aquella funesta noche de depravación y festijos.

¿Qué ocurre con las Hermanas de Sigmar, las antiguas enemigas de la Orden de los Templarios (cuyo fanático credo niega la divinidad de las mujeres en los templos de Sigmar)? Inflexibles en sus puntos de vista y sordos a cualquier razonamiento, los Cazadores de Brujas las maldicen abiertamente por ser unas herejes y una afrenta a Sigmar. Pero la propia Hermandad posee cierto poder, ya que sus novicias son las hijas de las casas más nobles a lo largo y ancho de todo el Imperio. Sus claustros han proporcionado un refugio a muchas que de otro modo podrían haber sido problemáticas o embarazosas para sus familias. Estas dos agencias del culto de Sigmar lucharán codo con codo en Mordheim, pero también son sus propios enemigos más letales, ya que su rivalidad es de una naturaleza implacable y sagrada, a la que ninguna palabra de perdón puede dar fin.

Las Hermanas de Sigmar ocupan una posición única en Mordheim, ya que su convento, el Templo de la Roca de Sigmar, se halla sobre una alta y rocosa isla en medio del río Stir, que cruza Mordheim y divide la ciudad en dos. Aunque la destrucción de Mordheim dejó pocos edificios en pie, indudablemente es un milagro que el Templo de la Roca de Sigmar y sus habitantes sobrevivieran sin daño alguno. De hecho, mientras los demás caían en la depravación y en la degeneración, la Hermandad mantuvo su santa vigilia y elevó una plegaria ininterrumpida a Sigmar, y gracias a ello escaparon a su castigo. O eso dicen, ya que desde luego no quedaron testigos para discutirles lo que decían. Los Cazadores de Brujas desprecian estas afirmaciones pia-

dosas y a su vez mantienen que fue un pacto con los demonios lo que le permitió a la Hermandad traicionar a Mordheim y sin embargo escapar a la propia destrucción. Incluso hoy día, las Hermanas parecen estar benditas, o favorecidas por algún tipo de poder diabólico, ya que la gran altura de su refugio les permite estar alejadas de los venenosos gases y proclaman que son capaces de resistir los contagios sin sufrir daño alguno.

Y qué ocurre con los otros habitantes, los monstruos y los deformes, los mutantes y los demonios? En qué agujeros viven y a qué vienen? Todo esto continúa siendo un misterio hasta hoy día, pero a su debido tiempo todos los misterios deben quedar esclarecidos. De momento dejaremos a un lado las extrañas criaturas en forma de rata que acechan en las ruinas, como harían muchos de los osados aventureros mercenarios si pudieran, ya que tienen su historia propia, y la mayoría de los hombres niegan su existencia o las colocan entre la otras criaturas monstruosas y deformadas de las que no hay escasez en la Ciudad de los Condenados.

Y de este modo quedan establecidos los actores principales en esta escena de destrucción: los aventureros mercenarios de Reikland, Middenheim y Marienburg, los lacayos no-muertos del vampírico Conde von Carstein, el Culto al Amo de los Poseídos, los Cazadores de Brujas del Gran Teogonista, las santas Hermanas Sigmaritas, y los más misteriosos de todos, las criaturas de las ruinas.

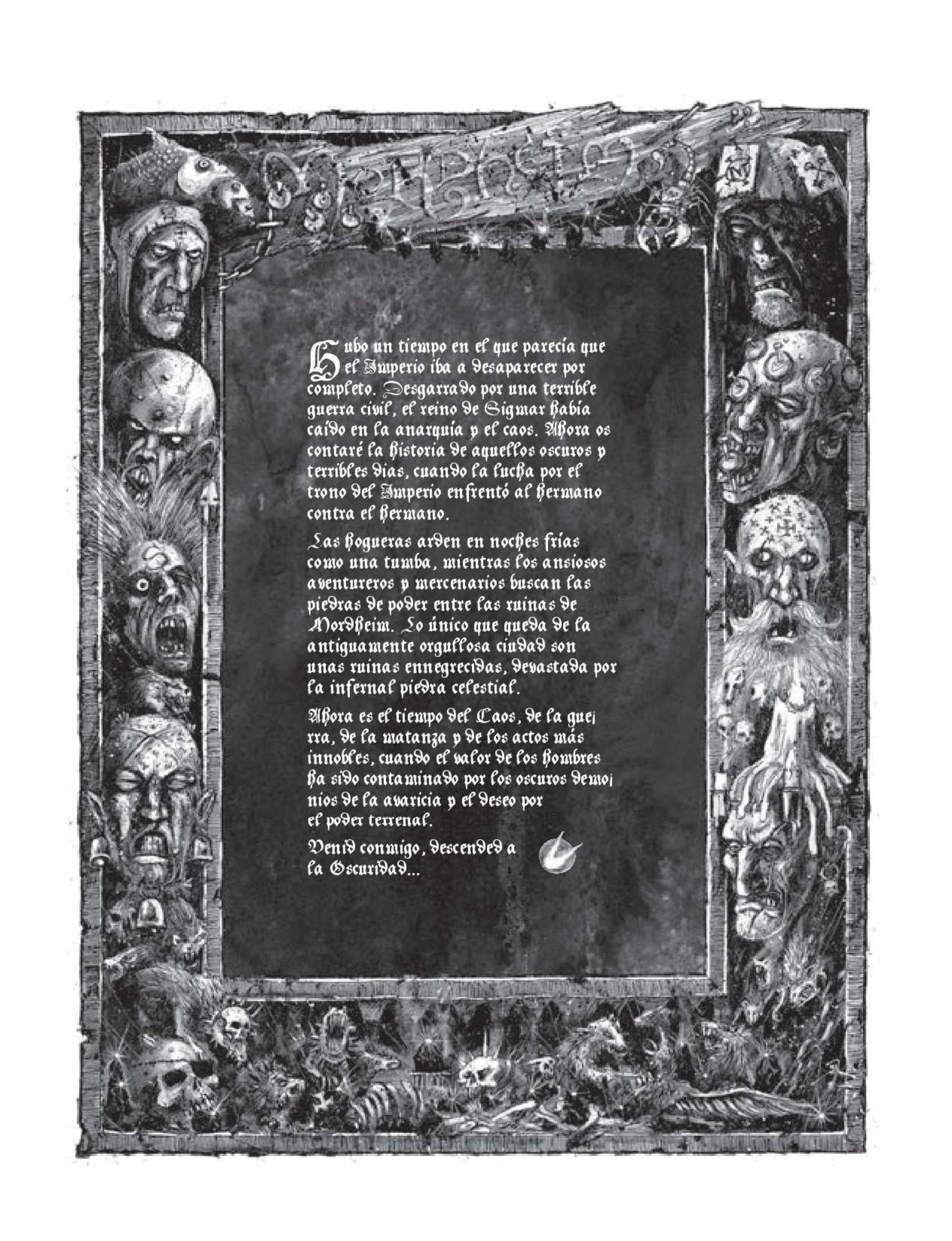


N aunque camines con la sombra del miedo
ante tus ojos, y tengas el amargo sabor
de la muerte en tu boca, cada día oirás la llan-
mada de tu destino y librarás un combate con-
tra tu destrucción.

N aunque duermas bajo el ciego manto de la
noche, y el sabor de la oscuridad sea endulzado
por la victoria, el abrazo de la muerte debe ser
derrotado cada día y el brillo de la inmortalidad
crece cada día más.

N aunque ahora yaces en el frío regazo de la
tierra, y silenciosamente los gusanos crecen en
tu paladar, la prisión de la carne ayuda a los
hongos que se alimentan de una esperanza
invisiblemente, inconsciente e incierta.





Hubo un tiempo en el que parecía que el Imperio iba a desaparecer por completo. Desgarrado por una terrible guerra civil, el reino de Sigmar había caído en la anarquía y el caos. Ahora os contaré la historia de aquellos oscuros y terribles días, cuando la lucha por el trono del Imperio enfrentó al hermano contra el hermano.

Las hogueras arden en noches frías como una tumba, mientras los ansiosos aventureros y mercenarios buscan las piedras de poder entre las ruinas de Mordheim. Lo único que queda de la antiguamente orgullosa ciudad son unas ruinas ennegrecidas, devastada por la infernal piedra celestial.

Ahora es el tiempo del Caos, de la guerra, de la matanza y de los actos más innobles, cuando el valor de los hombres ha sido contaminado por los oscuros demonios de la avaricia y el deseo por el poder terrenal.

Venid conmigo, descended a la Oscuridad...

¡Bienvenidos a **Mordheim**, la Ciudad de los Condenados! **Mordheim** es un juego de combates que tiene lugar durante un corto pero intenso periodo de tiempo pasado en el que docenas de bandas libraron cientos de feroces escaramuzas a lo largo y ancho de la ciudad.

Este libro contiene toda la información que necesitas para jugar a **Mordheim**, además de información de trasfondo, consejos sobre cómo dirigir una campaña, organizar una banda y pintarla, etc.

Combate sobre una mesa de juego

En **Mordheim**, las facciones que se enfrentan, las bandas, están representadas por miniaturas, montadas y pintadas por ti, y cada una representa a un único guerrero.

Tu mesa de juego se convierte en parte de la Ciudad de los Condenados: la escena de la acción, con edificios en ruinas, pasarelas y balcones donde los combates tienen lugar.

El propósito del juego es vencer a tu oponente, para lo que necesitas una combinación de habilidad y suerte. Pronto aprenderás cómo armar y equipar a tu banda de una forma efectiva, y cómo sacarle partido en combate a las ruinas y otros elementos del campo de batalla.

Probablemente quieras expandir tu banda inicial a medida que obtiene experiencia. No tendrás problema alguno, ya que existen un montón de miniaturas disponibles para las distintas bandas, y en el futuro seguirán saliendo nuevas miniaturas. Con ellas podrás expandir tu banda, equipar a tus guerreros con diferentes armas y armaduras, y reclutar mercenarios para que se les unan.

Cómo organizar una banda

Al principio es probable que quieras jugar unas cuantas partidas individuales (consulta la sección de Bandas para más detalles sobre esto) más que una campaña completa. Esto te permitirá aprender mejor las reglas, y además te dará la oportunidad de decidir qué tipo de banda se adapta más a tu particular estilo de juego.

Si estás jugando una campaña, tendrás ocasión de expandir y mejorar tu banda después de cada partida. Al vencer en los distintos enfrentamientos, tu banda obtendrá riquezas y piedra bruja, descubrirá objetos mágicos y también dispondrá de la oportunidad de reclutar mercenarios.

En una campaña, cada vez que tu banda luche, sus guerreros obtendrán habilidad y experiencia. Los reclutas novatos progresarán rápidamente para convertirse en guerreros de hecho, y tus Héroes aprenderán nuevas habilidades, que les convertirán en letales combatientes.

Cada banda tiene sus propios objetivos y motivaciones para combatir en **Mordheim**, ya sean riquezas o influencia política. A lo largo de incontables combates y escaramuzas callejeras puedes lograr tus ambiciones, y emerger victorioso de la ciudad!

Nuevos jugadores

Si no conocías los juegos Games Workshop antes de comprar **Mordheim**, ten la seguridad de que encontrar otros jugadores no es ningún problema. En realidad, te sorprenderás de la cantidad de ellos que hay!

Puede que haya una tienda Games Workshop cerca de tu

casa, donde puedes comprar miniaturas, pintura y suplementos para los juegos. Sin embargo, las tiendas Games Workshop no son sólo un punto de venta, también son centros del hobby, donde el personal estará encantado de ayudarte a aprender las reglas, te enseñará a pintar, y te sugerirá formas de desarrollar tu banda.

Jugadores de Warhammer

Si ya juegas a **Warhammer**, las reglas básicas de **Mordheim** te serán familiares. Recuerda sin embargo que **Warhammer** está diseñado para que se libren grandes batallas entre ejércitos enteros, mientras que **Mordheim** representa acciones individuales entre una docena aproximada de guerreros.

Como resultado, algunas de las reglas que se han desarrollado para el combate de masas en **Warhammer** no son aplicables en **Mordheim**, como por ejemplo los cheques de desmoralización y los modificadores por filas. Por otra parte, existen nuevas reglas para guerreros heridos, trepar, parar un ataque y otros aspectos del combate individual.



Qué necesitarás

Además de este libro, necesitarás los siguientes elementos para jugar a **Mordheim**.

Miniaturas Cittadel

Necesitarás suficientes miniaturas del tipo o razas apropiadas para representar a los guerreros de tu banda. Te recomendamos que antes organices tu banda sobre una hoja y después adquieras las miniaturas que necesites. Puedes añadir prácticamente cualquier combinación y variaciones de armas mediante las matrices de equipo de **Mordheim**.

Como verás en la sección de Bandas, cada una de ellas lucha de una forma especial y particular. Algunas incluyen expertos arqueros, mientras que otras destacan en el combate cuerpo a cuerpo. Cuando escojas el tipo de banda que quieras organizar, elige una que refleje tu estilo de juego preferido, o puedes leer la sección de información de trasfondo y escoger una que realmente te llame la atención. Una buena forma de escoger tu banda es simplemente elegir aquella cuyas miniaturas te gusten más.

Superficie de Juego

También necesitarás un lugar donde librarse los combates. Cualquier superficie firme y lisa, como una mesa o el suelo servirá. La misma mesa de la cocina probablemente será perfecta. Es recomendable utilizar una sábana o manta viejas para proteger la mesa de los rasponazos. Algunos jugadores fabrican una mesa de juego especial con madera de conglomerado u otro material similar (dividida en dos o más piezas para guardarla con mayor facilidad), que colocan sobre una mesa para extender el área de juego. Sea lo que sea lo que utilices, necesitarás una zona de juego rectangular de aproximadamente unos 120 por 120 cm para la mayoría de los combates.



“¿Eres nuevo, chaval?
Eso pensaba.
Soy Luthor
Wolfenbaum.
Tienes que haber
oído hablar de mí.
Me llaman la
Espada Carmesí de
Reikland ¿No? ¡Por
Sigmar!, ¿de dónde
eres, chico?

Tengo una propuesta
para tí. Por unas pocas
coronas de oro puedo decirte qué guerreros reclutar, cómo
equipar a tus hombres, dónde encontrar las mejores armas y
armaduras... Lo único que pido a cambio es una bolsita con
coronas de oro. No me mires así, chico. Bstante difícil es de
por sí permanecer con vida en Mordheim, y mucho más
encontrar piedra bruja. Ah, eso está mejor.

Si, es suficiente. Bueno, empecemos, chaval. Y mi primer
consejo es gratis: vigila tu espalda...”

Elementos de Escenografía

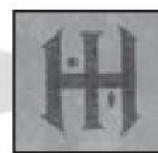
Las feroz luchas que ocurren en un combate de **Mordheim** tienen lugar en callejuelas laberínticas, edificios en ruinas y sobre pasarelas semiderruidas. Dispone de escenografía de plástico y cartón troquelado en las tiendas Games Workshop, pero muchos jugadores prefieren pasárselo en grande fabricando sus propios elementos de escenografía. Por regla general, una mesa repleta de elementos de escenografía hará que las partidas sean mucho más reñidas, interesantes y divertidas.

A lo largo de todo el libro encontrarás fotografías, dibujos y descripciones de **Mordheim**. Todo esto debería inspirarte un montón de ideas para fabricar tus propios elementos de escenografía. El libro **Escenografía para Wargames** de Games Workshop también es una buena fuente de ideas y consejos prácticos sobre todos los puntos de este aspecto del juego.

Fichas

Las fichas te ayudan a mantener un registro de lo que hay y está ocurriendo en la partida y en la mesa de juego. Siempre puedes anotar quién está escondido, quién está transportando qué objeto mágico o tesoro, etc., pero las fichas son una ayuda conveniente para la memoria y aceleran el ritmo del juego.

Arriba tienes un par de ejemplos de fichas que puedes fotocopiar y pegar en un cartón fino si así lo quieras.



Ficha de Oculto



Ficha de Piedra Bruja

Dados

En todas las tiradas de dados se utilizan los típicos dados de seis caras (que habitualmente abreviamos a D6). A veces deberás modificar el resultado de una tirada de dado. Esto se indica mediante el D6 más o menos un número, como por ejemplo 1D6+1 ó 1D6-2. Tira el dado o dados y suma o resta el número indicado al resultado de la tirada. Puede que tengas que tirar varios dados a la vez. Por ejemplo, 2D6 significa que tiras dos dados y sumas los resultados. También puede ser que te encuentres con el término 1D3. Puesto que no existe nada parecido a un dado de tres caras, utiliza el siguiente método para determinar un resultado entre 1 y 3. Tira 1D6 y divide el resultado, redondeando hacia arriba: 1 ó 2 equivale a 1; 3 ó 4 equivale a 2, y 5 ó 6 equivale a 3. Si tienes la oportunidad de repetir una tirada, debes aceptar el segundo resultado, incluso si es peor que el resultado original.

Cinta Métrica

Para medir las distancias necesitarás una cinta métrica o un par de reglas de plástico.

Otro Equipo

También necesitarás papeles y lápices para anotar los detalles sobre el armamento de tus guerreros y otros asuntos similares. Puedes utilizar hojas de control para ello, y al final de este libro encontrarás unas cuantas en blanco. Es mejor que las fotocopíes en vez de utilizar los originales.

El Cazador de Brujas Marius Dire miró desde lo alto de la colina a su punto de destino. Las tierras que se extendían estaban envueltas por el brillo del atardecer y la sempiterna nube sobre Mordheim bloqueaba el paso del sol del crepúsculo. Aquí y allá se veían grupos de bosques de un extremo al otro del horizonte, hasta que terminaban repentinamente a bastantes kilómetros. En la lejanía se podía medio entrever la Ciudad de los Condenados a través de la sombra que producía la nube de humo y polvo que se alzaba sobre la devastada población. Marius se giró hacia su fiel compañero, Hensel, que miraba dubitativo el desolado panorama.

“Puedo oler el hedor del Caos, la maligna apestosidad de la impía magia,” escupió el Cazador de Brujas.

“¿Estás seguro de que el Mancillado vino hasta aquí?” preguntó Hensel, agarrando con más fuerza el mango de una baqueteada y vieja alabarda.

“Conozco su tipo, -replicó Marius, fijando su pétreas mirada en Hensel. - A lo largo del camino se han profanado tumbas, los campesinos hablan de criaturas medio muertas que azotan sus granjas. Le he perseguido a través de marismas y zarzales, bosques y páramos, y conozco bien su rastro. Lo he expulsado de su maligna madriguera en las Montañas Centrales. Durante ciento setenta y cinco leguas le he perseguido. Le he acosado y hostigado a través de Osterland y Talabedland. Ha venido a Mordheim, ten la seguridad. La atracción del Caos le ha traído hasta aquí.”

La voz de Marius se convirtió en un susurro amargo. “Mi venganza nunca quedará satisfecha hasta que lo haya matado con mis propias manos, ¡hasta que haya cortado su cabeza! ¡Sólo con su sangre puede pagar por la miseria a la que nos ha llevado a mí y a mi familia! ¡Le haré pagar por sus crímenes!”

Mientras ambos continuaban su camino, una ligera brisa llevó hasta ellos el olor a fogatas. Saliendo de la línea de árboles vieron un pequeño asentamiento delante de ellos, y apresuraron sus pasos hacia allí. Había una señal plantada a un lado del camino sobre la hierba agostada, y de ella colgaban tres cráneos de una soga podrida. Al observarlos mejor, se dieron cuenta de que las calaveras eran claramente deformes: una tenía tres cuencas de ojos, otra estaba bastante contrahecha, mientras que la tercera mostraba vestigios de cuernos y dientes como colmillos.

“Nido de Asesinos, los viajeros son bienvenidos -leyó Hensel en voz alta. - Suena acogedor.”

El asentamiento en sí consistía en cuatro edificios de piedra, antiguamente una granja y los edificios colindantes por su disposición, todo ello rodeado por numerosas estructuras de madera que se habían construido al azar en los últimos meses. Los pollos recorrían las calles, un chico pequeño guiaba a un grupo de flacas cabras, y unos cuantos cerdos gruñeron a los recién llegados desde detrás de una valla de cuerdas. Un viejo enflaquecido estaba cuidando de la cerda y levantó la vista con una mirada sospechosa cuando se percató de la presencia de Marius y Hensel.

“¿Quién es el que manda aquí?” preguntó Marius mientras miraba de forma amenazadora al porquero.

“No lo sé seguro, señor -contestó el campesino, raspándose un fortínculo supurante en el cuello con las uñas rotas y sucias. Bizqueó mientras se concentraba, después carraspeó y escupió. - Está Leipzig el Osado, que ha venido desde Altdorf nada menos. Es el que tiene más hombres, así que supongo que es él quien manda. Pero también podríais hablar con Maese Lupos, el más rico de los mercaderes. A Leipzig podéis encontrarlo habitualmente en la cervecería, y el viejo Lupos está al lado de los establos. -El porquero indicó la dirección aproximada con su brazo izquierdo, y Hensel se fijó que terminaba en un garfio de madera en vez de en una mano.

Encontraron a Lupos regateando con un joven delgado de aspecto demacrado. El estómago del mercader sobresalía por encima de su cinturón de cuerda, y en la cabeza tenía un sombrero de fieltro sin forma. En cuanto se dio cuenta de la presencia de Marius y Hensel su ceño fruncido se convirtió en una sonrisa.

“¡Ah, más habitantes para Nido de Asesinos!” exclamó, echando a un lado al joven y abriendo los brazos.

“Necesitamos hombres y suministros,” dijo Marius sin preámbulos, entrando en el establo para ponerse delante del obeso comerciante.

“Si tenéis el dinero, yo tengo el tiempo, -se rió Lupos, poniendo una mano sobre el hombro de Marius, que éste se sacudió rápidamente con un gruñido. - Admito coronas, trueques o piedra bruja,” añadió el mercader.

“¿Piedra bruja?” preguntó Marius, mientras entrece rraba los ojos peligrosamente.

“Si, piedra bruja. Cura a los enfermos, convierte el plomo en oro y el agua en vino, con toda seguridad. El regalo de los dioses, o eso dicen”, contestó Lupos con un guiño exagerado.

“¡Los dioses de la anarquía y el pecado! -exclamó Marius. - ¡Es la corrupción encarnada, la maldad en persona, el Caos en forma sólida! Quema el alma y abrasa la mente. Pudre y corrompe a quien la posee. ¡Tocarla es invitar a la propia condenación! Pagaré por tus servicios con oro limpio y honesto. Este lugar apesta a corrupción. La decadencia y el Caos te rodean. Purificaré este lugar con fuego y espada, ¡y que Sigmar me ayude!”

“¿Lo harás? -preguntó Lupos con una mirada de incredulidad. - Ya veremos, ya veremos.”

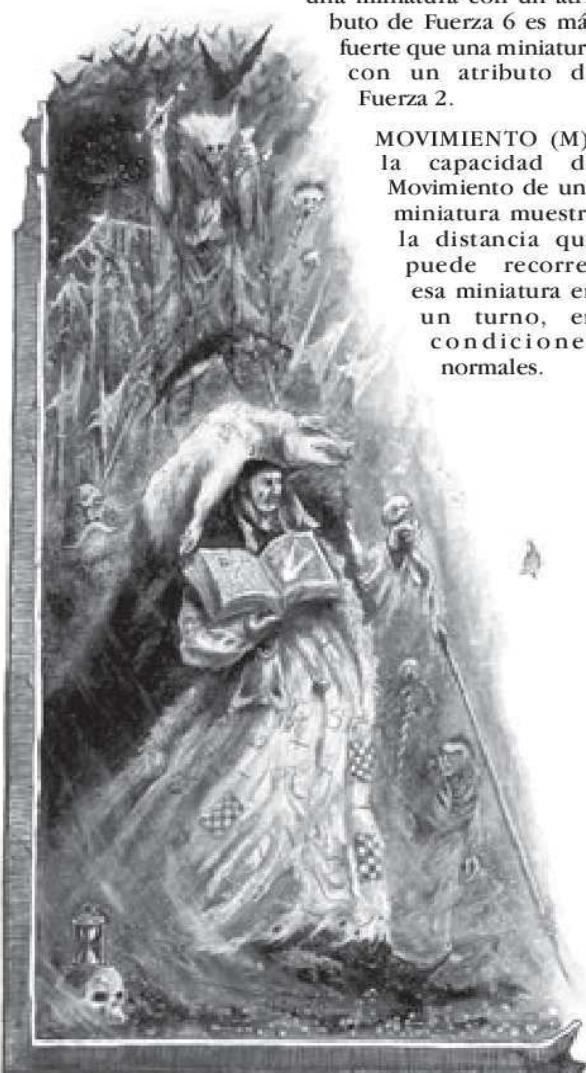
“¡Ya lo verás, gordo idiota! -dijo Marius en un susurro mientras agarraba el cuello de Lupos con una mano y señalaba la cicatriz que tenía en el suyo propio con la otra. - El Mancillado me dió este recuerdo de sus Oscuras Artes. Eso y el recuerdo de mi familia muriendo a sus manos, ¡Él y todos los de su ralea morirán antes de que ceje en mi empeño!”

Atributos

En Mordheim, los guerreros poseen diferentes habilidades. Algunos son mejores en ciertas situaciones (como, por ejemplo, combatiendo cuerpo a cuerpo, disparando o trepando) que en otras. Esta variedad en cada aventurero está representada mediante atributos y habilidades. Ahora mismo no te preocupes acerca de las habilidades, éstas llegan más tarde con la práctica y la experiencia de combate. Por ahora sólo necesitamos considerar los atributos de los guerreros.

Cada miniatura se define mediante una serie de atributos: Movimiento, Habilidad de Armas, Habilidad de Proyectiles, Fuerza, Resistencia, Heridas, Iniciativa, Ataques y Liderazgo. Cada atributo posee un valor (habitualmente) entre 1 y 10. Cuanto mayor sea cada uno de los atributos que la miniatura posee mejor. Por ejemplo, una miniatura con un atributo de Fuerza 6 es más fuerte que una miniatura con un atributo de Fuerza 2.

MOVIMIENTO (M): la capacidad de Movimiento de una miniatura muestra la distancia que puede recorrer esa miniatura en un turno, en condiciones normales.



Por ejemplo, un humano típico tiene una capacidad de movimiento de 10 centímetros, mientras que un ágil Skaven tiene una capacidad de movimiento de 12 centímetros.

HABILIDAD DE ARMAS (HA): la Habilidad de Armas es una medida de su habilidad en combate cuerpo a cuerpo (o sea, lo bueno que es en ese tipo de combate). Un letal espadachín o un guerrero enloquecido tendrá un atributo mayor comparado con un acólito inferior, por ejemplo. Cuanto mayor sea la HA, más probable será que tu guerrero impacte a su oponente.

HABILIDAD DE PROYECTILES (HP): este atributo muestra lo bueno que es disparando un individuo. Cuando disparas un arco o una pistola, por ejemplo, la probabilidad de impactar depende de la Habilidad de Proyectiles. Un Humano normal tiene una Habilidad de Proyectiles 3, aunque un tirador experto puede poseer una HP 4, 5 ó incluso mayor.

FUERZA (F): evidentemente, el atributo de Fuerza indica lo fuerte que es tu guerrero! Este atributo es especialmente importante para el combate cuerpo a cuerpo, ya que cuanto más fuerte eres más daño haces. La media es un atributo de Fuerza con un valor de 3.

RESISTENCIA (R): es una medida de la facilidad con la que un individuo puede aguantar el impacto de un golpe o de un disparo. Cuanto más resistente seas, más difícil será herirte o matarte. Un atributo de Resistencia con un valor de 3 es la media, aunque un guerrero encallecido puede tener Resistencia 4!

HERIDAS (H): el valor de Heridas de un guerrero muestra el número de veces que la miniatura puede ser herida antes de que se desmaye, muera o quede incapacitada. La mayoría de los individuos sólo tienen 1 Herida, pero los guerreros veteranos o las grandes criaturas, como por ejemplo los Ogros, pueden tener más.

INICIATIVA (I): el atributo de Iniciativa indica la agilidad y reflejos de un guerrero. Determina el orden de ataque de un combate cuerpo a cuerpo, y es particularmente importante cuando la miniatura está trepando y moviéndose entre las ruinas de Mordheim.

ATAQUES (A): el valor de Ataques indica cuantos golpes pueden lanzar en combate cuerpo a cuerpo. La mayoría de los guerreros tienen un valor de Ataques de 1, pero los guerreros poderosos pueden tener más. Cuantos más Ataques tengas, mayor será la probabilidad de que dejes a tus oponentes convertidos en una pulpa irreconocible!

LIDERAZGO (L): el Liderazgo representa el coraje, el autocontrol y el carisma. Cuanto mayor sea el valor del atributo de Liderazgo del guerrero, más probable será que permanezca en combate mientras los otros huyen o mueren. Por ejemplo, un cobarde Skaven puede tener Liderazgo 5, mientras que un valiente y tranquilo Elfo puede tener Liderazgo 8 ó mayor.

Atributos con Valor Cero

Algunas criaturas de Mordheim poseen un valor de 0 en ciertos atributos, lo que significa que no poseen ningún tipo de capacidad en ese campo. Esto es aplicable habitualmente a las criaturas incapaces de utilizar armas de proyectiles (en este caso tendrían una Habilidad de Proyectiles de 0), pero igualmente también puede aplicarse a otros atributos.

Si una miniatura posee un HA de 0 no puede defendérse en combate cuerpo a cuerpo, y cualquier ataque le impactará automáticamente.

Perfiles de Atributos

El valor de los atributos de una miniatura aparece en forma de una tabla llamada perfil de atributos (o simplemente perfil).

Guerrero	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Dieter Stahl	10	3	3	3	3	1	3	1	7

El ejemplo anterior es el perfil típico de un guerrero Humano.

A medida que juegues partidas contra otros jugadores tus guerreros mejorarán, y puede que sus atributos aumenten. Todos estos detalles se anotan mediante la Hoja de Control de Banda que aparece al final de este libro. Más tarde te explicaremos todo esto con más detenimiento. Por ahora basta saber qué es cada atributo y cómo varían sus valores.

Chequeos de Atributo

A menudo, en la partida, la miniatura deberá efectuar un chequeo de uno de sus atributos. Para superar el chequeo, la miniatura debe tirar 1D6 y obtener un resultado igual o inferior al valor del atributo en cuestión. Si obtienes un resultado de 6, fallas el chequeo automáticamente, sin importar el valor del atributo de la miniatura.

Por ejemplo: Dieter Stahl salta al suelo desde un muro de 8 centímetros de alto, y debe efectuar un chequeo de Iniciativa. Tiene un valor de Iniciativa de 3 en su perfil de atributos, y por tanto lo superará si obtiene un resultado de 1, 2 ó 3 en 1D6. Si obtiene un 4, un 5 ó un 6 habrá fallado el chequeo y se caerá, sufriendo todas las dolorosas consecuencias!

Chequeos de Liderazgo

Los chequeos de liderazgo se hacen de un modo ligeramente diferente. En el caso del chequeo de liderazgo, tienes que tirar dos dados y sumar los dos resultados. Si el resultado total es igual o menor al valor del atributo de Liderazgo de la miniatura, el chequeo ha sido superado.

Por ejemplo: el Liderazgo de Dieter es 7, por lo que para superar el chequeo de liderazgo debe obtener un resultado de 7 ó menos en 2D6.



Una nueva era comienza. Será una era de oscuridad. Se hemos dado la espalda a la luz y nos hemos salido de su vereda. Los hombres se distancian cada vez más de los dioses, en busca de las miserables trampas del poder mundial. sacrificándose todo en el altar de la codicia. Se acabó nuestra infancia. Delante sólo hay una larga, larga noche, una era sin calor ni comodidad.

El Turno

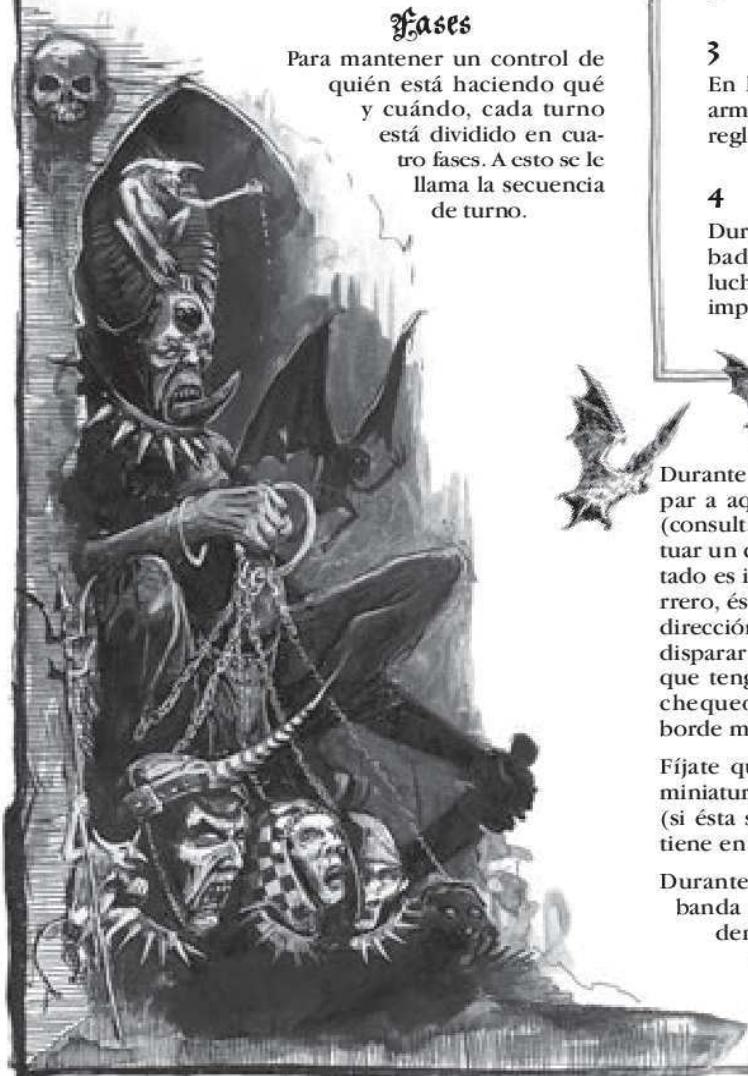
En Mordheim estás al mando de una banda de guerreros y tu oponente está al mando de otra.

Los guerreros y la escenografía de la partida se despliegan sobre la superficie de juego del modo apropiado para el enfrentamiento que vais a disputar. No te preocupes de esto de momento, ya que te lo explicaremos con más detalle en la sección de Escenarios.

Cada bando juega por turnos, primero uno y luego otro, después el primer bando de nuevo y así sucesivamente, de una forma muy parecida a las damas o al ajedrez. Cuando sea tu turno, puedes mover todas tus miniaturas, disparar con los guerreros que puedan hacerlo, y combatir cuerpo a cuerpo. Una vez se haya completado tu turno, es el turno para moverse, disparar y combatir cuerpo a cuerpo de tu oponente.

Fases

Para mantener un control de quién está haciendo qué y cuándo, cada turno está dividido en cuatro fases. A esto se le llama la secuencia de turno.



Secuencia de Turno

1 Recuperación

Durante la fase de recuperación puedes intentar reagrupar a aquellos individuos que hayan perdido la moral y recuperar las miniaturas que hayan quedado derribadas o aturdidas.

2 Movimiento

Durante la fase de movimiento puedes mover a los guerreros de tu banda, de acuerdo con las reglas que aparecen en la sección de Movimiento.

3 Disparo

En la fase de disparo puedes disparar con las armas apropiadas, tal como se describe en las reglas de disparo.

4 Combate Cuerpo a Cuerpo

Durante esta fase, las miniaturas que estén trabadas en combate cuerpo a cuerpo podrán luchar. Ambos bandos luchan en esta fase, sin importar de quién es el turno.

Fase de Recuperación

Durante la fase de recuperación puedes intentar reagrupar a aquellos individuos que hayan perdido la moral (consulta las reglas de la sección apropiada). Para efectuar un chequeo de reagrupamiento tira 2D6. Si el resultado es igual o menor que el valor de Liderazgo del guerrero, éste detiene su huida y se reagrupa. Encáralo en la dirección que quieras. La miniatura no podrá moverse o disparar durante el resto del turno, pero las miniaturas que tengan hechizos podrán lanzarlos. Si no supera el chequeo, la miniatura continuará huyendo hacia el borde más cercano del campo de batalla.

Fíjate que una miniatura no puede reagruparse si la miniatura más cercana a ella es una miniatura enemiga (si ésta se halla aturdida, derribada o huyendo, no se tiene en cuenta).

Durante la fase de recuperación, los guerreros de tu banda que hayan quedado aturdidos pasarán a estar derribados y los guerreros que hayan sido derribados pueden ponerse en pie (consulta la sección de Heridas).

Movimiento

Durante la fase de movimiento, las miniaturas se mueven en el siguiente orden:

1. ¡A la Carga!

Si quieres que una miniatura de tu banda cargue contra una miniatura enemiga y la ataque en combate cuerpo a cuerpo, debes hacerlo al inicio de la fase de movimiento, antes de mover el resto de tus miniaturas.

Cuando cargues con una miniatura, declara a tu oponente que lo haces, e indica a cuál de sus miniaturas está atacando.

2. Movimientos Obligatorios

A veces, una miniatura debe moverse de una cierta manera. A eso se le llama *movimiento obligatorio*. Por ejemplo, un combatiente que se desmoralice debe huir de sus enemigos y ponerse a cubierto.

Efectúa todos los movimientos obligatorios de todas tus miniaturas antes de efectuar cualquiera de los movimientos restantes.

3. Movimientos Restantes

Una vez has movido a las miniaturas que cargan y a las que deben efectuar movimientos obligatorios, puedes mover el resto de tus guerreros como creas apropiado.

Movimiento

Las miniaturas pueden utilizar toda o parte de su capacidad de movimiento durante esta fase. Pueden subir y bajar (incluyendo correr o cargar) por escaleras de cualquier tipo, y pasar por encima de obstáculos bajos, como por ejemplo barriles, cajas, etc.

En circunstancias normales, una miniatura no está obligada a utilizar toda su capacidad de movimiento o a moverse en absoluto. Todas las excepciones se explican más adelante, e incluyen cargar y los movimientos obligatorios.



Correr

El valor de Movimiento de las miniaturas representa a un guerrero moviéndose relativamente rápido, pero que puede apuntar y disparar con un arma, y, en general, observar lo que ocurre a su alrededor. Si lo deseas, una miniatura puede moverse mucho más rápidamente: ¡puede *correr*! Un aventurero que corra puede moverse al doble de su capacidad de movimiento (por ejemplo, 20 centímetros en vez de 10 centímetros). Ten en cuenta que correr no es lo mismo que cargar, y no te permite tratar combate cuerpo a cuerpo con el enemigo.

Una miniatura sólo puede correr si no hay ninguna miniatura enemiga a 20 centímetros o menos (si ésta se halla *aturdida*, *derribada*, *buyendo*, o *oculta* no se tiene en cuenta). Comprueba la distancia después de realizar cualquier carga. Si hay enemigos a 20 centímetros o menos al inicio del turno, la miniatura se prepara a combatir en vez de ello y no podrá correr. La miniatura podrá correr y situarse a menos de 20 centímetros de cualquier enemigo al finalizar su carrera.

Cualquier miniatura que corra no podrá disparar en ese turno. Está demasiado concentrada en correr y no está preparada para combatir, ya que habrá enfundado sus armas. Debes declarar que la miniatura está corriendo, ya que de ese modo ambos jugadores recordarán que esa miniatura no puede disparar en ese turno. Las miniaturas que corren pueden lanzar hechizos de la forma habitual.

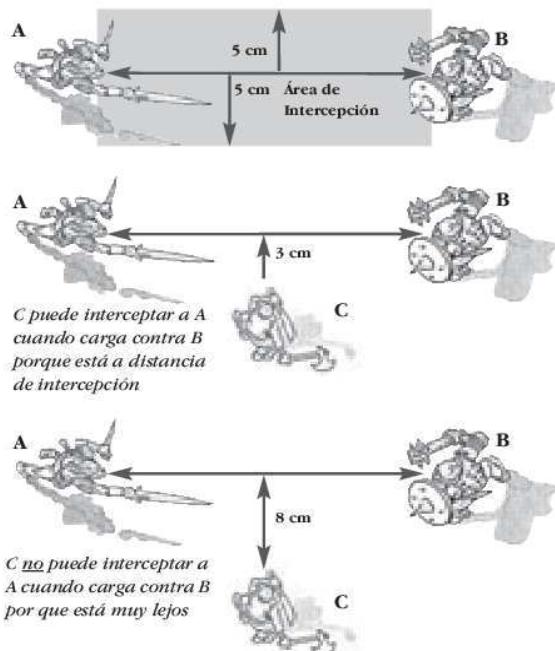
¡A la Carga!

Si quieres que una miniatura se trabe con el enemigo en combate cuerpo a cuerpo debe efectuar un movimiento especial llamado *carga*. Sin medir la distancia, declara que tu miniatura se lanza a la carga e indica la miniatura enemiga atacada. Puedes cargar contra cualquier miniatura enemiga



hacia la que puedes trazar una línea visual sin obstrucciones. Si tu guerrero quiere cargar contra una miniatura enemiga que está a 10 centímetros o menos y que no puede ver (por ejemplo, que esté detrás de una esquina), pero que no se ha declarado que se halla oculta, debe superar un *chequeo de iniciativa* para detectarla. Si no supera el chequeo, la miniatura no podrá cargar en ese turno, pero podrá moverse su distancia normal, disparar y lanzar hechizos.

Una carga es como un movimiento de carrera, y se realiza al doble de la capacidad de movimiento habitual de la miniatura, pero el atacante debe moverse en línea recta por la ruta más directa para ponerse en contacto peana con peana con la miniatura enemiga. Una vez las peanas estén en contacto, las miniaturas están trabadas en combate cuerpo a cuerpo. Se considera que las miniaturas están trabadas en combate cuerpo a cuerpo aunque estén separadas por un muro bajo o un obstáculo, donde es imposible que las peanas se toquen físicamente debido a que el obstáculo se halla entre ellas.



Una miniatura puede cargar contra cualquier miniatura que se halle dentro de su distancia de carga, pero no cargar contra una miniatura si hay otra miniatura enemiga que no está trabada en combate cuerpo a cuerpo a 5 centímetros o menos de su ruta de carga (consulta el diagrama) ¡Sin duda sería interceptada por el enemigo mientras pasa a su lado!

A veces, un guerrero a la carga no puede alcanzar a su enemigo porque has calculado mal la distancia. Si esto ocurre, mueve tu guerrero la distancia normal hacia el enemigo. A esto se le llama *carga fallida*. La miniatura no puede disparar en el mismo turno que ha fallado la carga, pero puede lanzar hechizos de la forma habitual.

Las miniaturas no pueden trabarse en combate cuerpo a cuerpo excepto mediante una carga. Cualquier movimiento que trabe a un guerrero en un combate cuerpo a cuerpo es una *carga* por definición.



Cargas contra más de un oponente

Si mediante el movimiento de carga tu miniatura puede ponerse en contacto peana con peana con más de un enemigo, puede cargar contra ambos. Esto puede ser muy desaconsejable, ya que estará combatiendo contra dos enemigos al mismo tiempo!

Ocultarse

La regla de *ocultarse* representa a los guerreros escondiéndose de un modo en el que nuestras miniaturas con sus dramáticas poses no pueden hacerlo. Un guerrero *oculto* se mueve lo menos posible, y simplemente echa un vistazo por encima de su cobertura.

Una miniatura puede *ocultarse* si finaliza su movimiento detrás de un muro bajo, una columna o en una posición similar donde pueda esconderse. El jugador debe declarar que el guerrero se está *ocultando* y colocar una ficha de *oculto* al lado de la miniatura para que se la considere *oculta*.

Una miniatura que *corra*, *buaya*, esté *aturdida* o *cargue* no puede *ocultarse* en ese turno. El súbito aumento de su velocidad de movimiento no le da tiempo a *ocultarse*.

Una miniatura puede permanecer *oculta* todos los turnos que quiera, mientras permanezca detrás de un muro u obstáculo similar. Incluso puede moverse detrás de él mientras siga a cubierto por completo. Si una miniatura enemiga se mueve de forma que pueda ver a la miniatura, ésta ya no se considera *oculta* y se retira la ficha que así lo indica. Cuando está *oculta*, un guerrero no puede ser visto, no se puede disparar ni tampoco cargar contra él.

Mientras está *oculta* una miniatura no puede disparar ni lanzar hechizos sin revelar su posición. Si una miniatura *oculta* dispara, lanza un hechizo o se mueve de forma que puede ser vista, ya no se halla *oculta* y se le puede disparar de la forma habitual y por supuesto cargar contra ella.

Una miniatura no puede *ocultarse* si se halla demasiado cerca de una miniatura enemiga. Ésta le escuchará o le verá sin importar lo bien que se haya escondido. Los guerreros enemigos siempre verán o escucharán de algún modo a los enemigos *ocultos* a una distancia menor o igual al triple del valor de su atributo de Iniciativa en centímetros. Así, por ejemplo, un guerrero con un valor de Iniciativa de 3 detectará automáticamente a todos los enemigos *ocultos* a una distancia de 9 centímetros o menos.

Terreno

La destrozada ciudad de Mordheim es un lugar oscuro y peligroso, donde las torres semiderruidas y las casas en ruinas forman un laberinto de calles y pasajes.

TERRENO ABIERTO

La superficie de la mesa, el suelo de los edificios, las pasarelas que conectan los edificios, las escaleras y las cuerdas se consideran terreno abierto y no afectarán al movimiento ni siquiera si la miniatura está cargando. También se pueden atravesar entradas y aberturas sin que se reduzca la velocidad de avance.

TERRENO DIFÍCIL

La calificación de terreno difícil incluye laderas pronunciadas o traicioneras, arbustos y los inclinados tejados de los edificios. Las miniaturas en terreno difícil se mueven a la mitad de su capacidad de movimiento.

TERRENO MUY DIFÍCIL

Éste es un terreno realmente peligroso, como por ejemplo los estrechos agujeros entre los escombros. Las miniaturas pueden avanzar a la cuarta parte de su capacidad de movimiento, redondeando hacia arriba, por lo que si una miniatura se mueve 10 centímetros en terreno abierto, en terreno muy difícil sólo puede avanzar 3 centímetros.

MUROS Y OBSTÁCULOS

Los muros, los setos y otros obstáculos bajos forman barreras que pueden ser rodeadas o saltadas. Una miniatura puede saltar una barrera de hasta 3 centímetros de altura. Esto no afecta a su movimiento.

T reparar

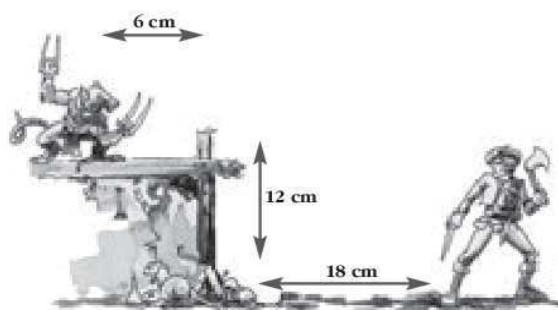
A menudo los edificios en ruinas de Mordheim ya no tienen escaleras, por lo que tus guerreros tienen que trepar hasta las plantas superiores del edificio.

Cualquier miniatura (excepto los animales!) puede trepar por o bajar de muros, vallas, etc. Debe estar en contacto con el obstáculo por el que desea trepar al inicio de su fase de movimiento. Puede trepar todo su Movimiento en una sola fase de movimiento, pero no puede correr mientras trepa. Cualquier movimiento restante puede utilizarse de la forma habitual. Si la altura es superior al movimiento normal de la miniatura, no puede trepar por el muro.

Para trepar, la miniatura debe superar un *chequeo de iniciativa*. Si lo falla mientras sube, no puede moverse ese turno. Si lo falla mientras baja, cae desde donde iniciara su descenso (consulta la sección de Caidas).



Bajar de un Salto



El Skaven corre/carga desde lo alto de un edificio, bajando de un salto durante el movimiento. Avanza 6 cm para llegar hasta el borde y después baja de un salto, por lo que debe resolver si llega a salvo al suelo. Puesto que debe saltar 12 cm, debe superar dos chequeos de iniciativa para evitar 1D3 impactos de F5. Si no lo supera, detendrá su movimiento al fondo del muro (si no queda fuera de combate). Si supera ambos chequeos, puede continuar corriendo/cargando y moverse los restantes 18 cm.

Tu guerrero puede bajar de un salto desde lugares elevados (hasta una altura máxima de 15 cm), como por ejemplo pasarelas y balcones, en cualquier momento durante su fase de movimiento. Efectúa un *chequeo de iniciativa* por cada 5 cm completos que salte. Si falla alguno de los chequeos, la miniatura cae desde el lugar del que saltó (consulta la sección de Caídas) y no puede moverse durante el resto de la fase de movimiento. Si tiene éxito, la miniatura puede continuar su movimiento de la forma habitual. Para *bajar de un salto* **no** le hace falta emplear su capacidad de movimiento).

Cargar de un Salto

Puedes cargar contra cualquier miniatura enemiga que esté debajo de un balcón, cornisa, etc., sobre la que esté tu miniatura. Si la miniatura enemiga está a 5 cm o menos del lugar donde cae tu miniatura, ésta puede *cargar de un salto*. Efectúa un *chequeo de iniciativa* por cada 5 cm completos que haya saltado, hasta un máximo de 15 cm, al igual que un salto normal. Si no supera alguno de ellos, tu miniatura se ha caído y sufre heridas, no puede moverse más durante la fase de movimiento y no puede cargar contra el enemigo. Si tiene éxito, la miniatura recibe un modificador de +1 a la Fuerza y un +1 a la tirada para impactar, pero sólo durante la siguiente fase de combate cuerpo a cuerpo.

Cruzar de un Salto los Huecos

Las miniaturas pueden *cruzar de un salto* (hasta un máximo de 15 cm) por encima de los huecos y las calles, o sea, del tejado de un edificio a otro tejado. Resta la distancia saltada al movimiento de la miniatura, pero recuerda que no se puede medir la distancia antes de saltar. Si tu miniatura no dispone de la suficiente capacidad de movimiento para cruzar de un salto la distancia total del hueco, cae automáticamente. Si tu miniatura es capaz de cubrir de un salto la distancia, debe superar un *chequeo de iniciativa* o se caerá. Una miniatura puede saltar por encima de un hueco y disparar con un arma de proyectiles, si no ha *corrido*. También puede intentar saltar dentro de un movimiento de carga o mientras corre.

Guerreros Derribados o Aturdidos

Si un guerrero es *derribado* o queda *aturdido* (consulta la sección de Disparos para más detalles) a 3 cm o menos del borde de un tejado o de un edificio, existe la posibilidad de que se resbale y se caiga. Efectúa un *chequeo de iniciativa*. Si no supera el chequeo, la miniatura se cae por el borde y se estrella contra el suelo, hiriéndose tal y como se describe más adelante.

Caídas

Una miniatura que se cae sufre 1D3 impactos de Fuerza igual a la distancia que ha caído dividida entre 3 redondeando hacia arriba (por ejemplo, si la miniatura ha caído 10 cm, sufre 1D3 impactos de Fuerza 4). No se pueden aplicar *tiradas de salvación por armadura*. Caerse no provoca *impactos críticos* (consulta la sección de Combate Cuerpo a Cuerpo para saber más de las reglas sobre Críticos). Una miniatura que se caiga no puede moverse u ocultarse durante ese turno, incluso si no resulta herida.



Disparos

Los guerreros que luchan entre las ruinas de Mordheim normalmente están armados hasta los dientes. Los guerreros individuales a menudo poseen numerosas armas diferentes, tales como espadas, cuchillos, arcos e incluso armas de pólvora.

Durante la fase de disparo, tu banda puede utilizar cada una de sus armas de proyectiles. Esto significa que pueden disparar con un arco, una ballesta o lanzar un cuchillo arrojadizo, por ejemplo.

Resuelve los disparos de cada guerrero uno por uno. Elige qué guerrero va a disparar, designa su objetivo, determina si impacta o no al enemigo, y si lo hace, determina si causa heridas. Después continúa con el siguiente guerrero. Puedes efectuar los disparos en el orden que quieras. Asegúrate de recordar o anotar qué guerreros han disparado ya.

Quién Puede Disparar

Cada miniatura puede disparar una vez en la fase de disparo, siempre que pueda ver al objetivo y de que disponga del arma adecuada. No puede disparar si se halla en las siguientes circunstancias: si está trabado en combate cuerpo a cuerpo, si ha corrido o ha efectuado una *carga fallida*, si se ha reagrupado en ese turno, o si está *aturdido* o *derribado*.

Para disparar contra un objetivo, la miniatura debe poder verlo, y la única manera de comprobar esto es que te agaches sobre la superficie de la mesa de juego para ver desde el punto de vista de la miniatura. Las miniaturas pueden ver alrededor de ellas (o sea, 360°), y pueden girarse para encararse en cualquier dirección antes de disparar. Ten en cuenta que si la miniatura se gira sobre el mismo punto donde se encuentra no se considera que se haya movido.

Objetivo más Cercano

Debes disparar contra tu enemigo más cercano, ya que representa la amenaza más inmediata y por tanto el objetivo más obvio. Sin embargo, puedes disparar contra un objetivo más lejano si es más fácil de impactar o si la miniatura más cercana está *aturdida* o *derribada* (consulta el diagrama en la página siguiente). Por ejemplo, puede ser más difícil impactar al enemigo más cercano porque está tras una cobertura, mientras que un enemigo más lejano puede estar en terreno descubierto y por lo tanto ser un objetivo más fácil.

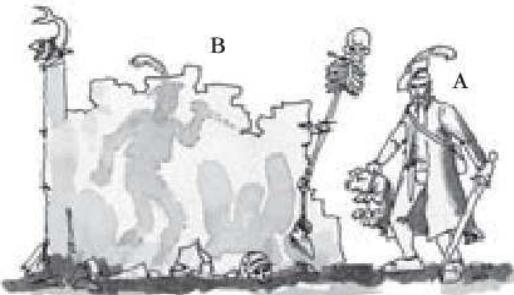
Puedes disparar contra objetivos que estén *buyendo*, *derribados* o *aturdidos*, pero puedes escoger ignorarlos, ya que no representan una amenaza inmediata. En vez de ello es preferible disparar contra el enemigo en pie más cercano.

Ten en cuenta que no puedes disparar contra miniaturas que están trabadas en combate cuerpo a cuerpo, ya que el riesgo de impactar a tus camaradas es demasiado grande.

Cobertura

Los muchos muros, edificios en ruinas y otras construcciones de Mordheim ofrecen multitud de coberturas. Si cualquier parte del objetivo está oculta por un elemento de escenografía o por otra miniatura, la miniatura que dispara sufre un modificador negativo, tal como se explica más adelante.

Objetivos a Cubierto



Objetivo A al descubierto: no hay modificador por cobertura
Objetivo B fuera de la vista: no se le puede disparar

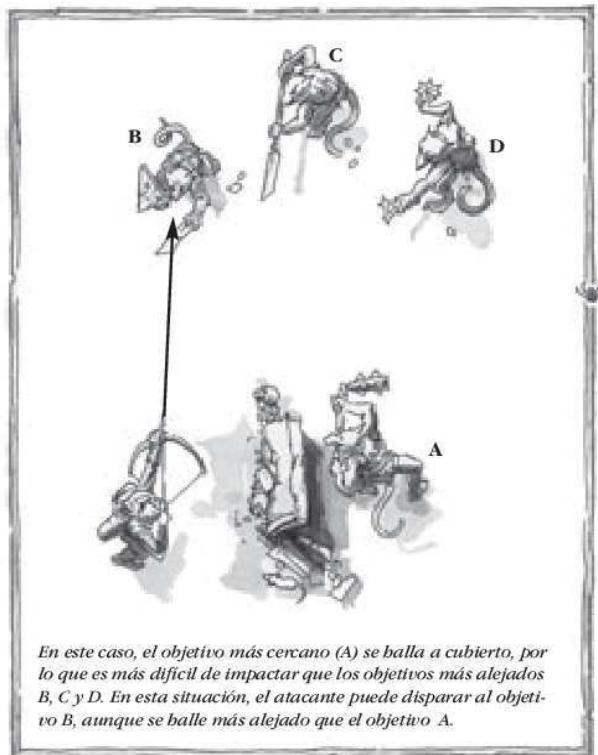


Los dibujos de abajo y de la izquierda muestran ejemplos de guerreros en cobertura. No importa cuánto del objetivo esté cubierto, la miniatura que dispara siempre sufre un modificador de -1 a la Tirada para Impactar



Disparos

Algunas veces será obvio si se puede ver o no a un objetivo. En otras ocasiones será más difícil, ya que los edificios y otros elementos de escenografía estarán por en medio. Si el atacante sólo puede ver parte del cuerpo del objetivo, éste se halla en cobertura, y el atacante sufre un modificador a la Tirada para Impactar de -1.



En este caso, el objetivo más cercano (A) se halla a cubierto, por lo que es más difícil de impactar que los objetivos más alejados B, C y D. En esta situación, el atacante puede disparar al objetivo B, aunque se halle más alejado que el objetivo A.

Disparos desde una posición elevada

Una miniatura situada sobre una posición elevada (o sea, cualquier posición que se halle a más de 5 centímetros por encima de la superficie de la mesa de juego, como por ejemplo uno de los pisos de un edificio), puede escoger libremente cualquier objetivo al que pueda ver y disparar. La excepción a esta regla es si hay enemigos en el mismo edificio y en línea de visión con el atacante. En ese caso, éste debe disparar contra ellos, ya que representan una amenaza más inmediata.

Alcance

Una vez has decidido disparar contra un objetivo, debes medir la distancia hasta él para saber si se halla dentro del alcance del arma. Cada tipo de arma de proyectiles tiene un alcance máximo, descrito en la sección de Armas y Armaduras del libro.

Suponiendo que el objetivo se halla dentro del alcance, puede proceder a disparar. Si el objetivo se halla fuera del alcance del arma, entonces ha perdido automáticamente este turno.

Impactar al Objeto

Para determinar si un disparo impacta a su objetivo, tira 1D6. El resultado necesario para impactar dependerá de lo bueno que sea disparando el atacante (tal como indica su Habilidad de Proyectiles). La tabla inferior muestra el resultado mínimo para impactar en una tirada de 1D6.

HP del atacante 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Resultado necesario 6 5 4 3 2 1 0 -1 -2 -3

Dos enormes gárgolas estaban sentadas delante del Arco en ruinas de la puerta, y miraban burlonamente a Marius y sus mercenarios mientras se aproximaban. Lapzig hizo la señal del sagrado martillo sobre su pecho mientras pasaba entre ellas. El propio muro ya había sido reclamado por la tierra: zarcillos de hiedra crecían por todos lados, y los parches de musgo se extendían sobre los antiguos bloques de piedra. Cuando pasaron bajo la sombra de la Puerta de la Gárgola, Marius y Hensel vieron realmente la Ciudad de los Condenados por primera vez.

Justo delante de la puerta había una amplia plaza empedrada, y a sus lados se alzaban tiendas, viejas pero aún en pie. Sus ventanas estaban rotas, habían robado las puertas para hacer leña, incluso los marcos de algunas de ellas habían sido destrozados para obtener un precioso combustible. Los vacíos huecos de las ventanas les miraban como cráneos.

“Esto no es nada. Esperad hasta que nos adentremos más, entonces entenderéis lo que le ha ocurrido a este lugar,” -gruñó Lapzig. A una señal de su dedo, uno de sus hombres se adelantó para explorar. Justo entonces, una voz asfixiada reverberó por toda la plaza, y todos se giraron para mirar una figura encorvada que atravesaba cojeando la plaza hacia ellos, envuelto en harapos.

“¿Os predigo el futuro, señores? -preguntó el extraño. Sus ojos estaban cubiertos por vendajes manchados de sangre, y una enflaquecida pierna salía en un extraño ángulo de debajo de la desharrapada y sucia túnica blanca del viejo.

“¡Alejad a este endemoniado de mí! -aulló Marius con unos ojos abiertos como platos. Sacó el sable de la vaina y lo blandió ante la cara del pedigüeño. -¡Adorador de la Oscuridad, voy a atravesarte!”

“¡Esperad! -gritó el pedigüeño, alzando una mano huesuda. Mis visiones no proceden del Caos, ¡sí no del propio santo Sigmar! -El hombre rebuscó en el interior de su túnica y sacó un desgastado ícono de un martillo. -Yo fui sacerdote antaño. Cuando el cielo cayó me saqué los ojos para no ver la maldad a mi alrededor, sólo la gran sabiduría de Sigmar. Él me dice que debéis volveros ahora para salvar vuestra alma. Uno no salta a la condenación, uno camina hacia allí paso a paso.”

“Déjame en paz con tus acertijos, desecho -le interrumpió Lapzig, empujando al anciano a un lado. -No debemos demorarnos dentro de las murallas demasiado tiempo, ya debe haber otros que saben que estamos aquí.”

Tabla para Herir

Resistencia del Objeto

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	5	6	6	-	-	-	-	-	-
2	3	4	5	6	6	-	-	-	-	-
3	2	3	4	5	6	6	-	-	-	-
4	2	2	3	4	5	6	6	-	-	-
5	2	2	2	3	4	5	6	6	-	-
6	2	2	2	2	3	4	5	6	6	-
7	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6



Modificadores al Disparo

Es más fácil impactar a un objetivo que se halla en terreno descubierto que a un objetivo que se halla a cubierto. Habitualmente es más fácil impactar a un objetivo que está cerca que a uno que está lejos.

Estas situaciones se representan mediante los siguientes modificadores al disparo:

MODIFICADORES AL DISPARO

- 1 Cobertura Si cualquier parte de la miniatura está oculta por un elemento de escenografía o por otras miniaturas, entonces se considera que está detrás de una cobertura.
- 1 Largo Alcance Si disparas contra un objetivo que está más allá de la mitad del alcance máximo del arma que estás utilizando.
- 1 Moverse y Disparar Si la miniatura se ha movido en algún momento durante ese turno (recuerda que pivotar sobre uno mismo no se considera movimiento).
- +1 Objetivo Grande El cuerpo principal del objetivo tiene 5 centímetros o más de alto o de ancho. Esto incluye objetivos tales como edificios y grandes criaturas, como por ejemplo los Ogros.

Desplegar tus arqueros en los pisos superiores de los edificios es una idea excelente. Estarán a cubierto y podrán escoger con libertad a sus objetivos.

Tirada para Herir

Una vez has impactado a tu objetivo, debes efectuar una tirada para determinar si le infinges una herida. El disparo puede no herir porque impacte sobre una pieza de equipo, sólo le arañe la piel o simplemente le cause una herida leve que el guerrero valiente o estupidamente ignora. Si no logras causar una herida, el objetivo queda indemne.

Para determinar si el disparo ha causado una herida, compara la Fuerza del arma con la Resistencia del objetivo. Encotrará una descripción completa de las diversas armas junto con el valor de sus Fuerzas y las reglas especiales aplicables a cada una en la sección de Armas y Armaduras.

La tabla superior muestra el resultado necesario que debe obtenerse en una tirada de 1D6 para convertir un impacto en una herida. Ten en cuenta que un guión (-) significa que no hay posibilidad alguna de que ese arma hiera a ese objetivo, debido a la gran diferencia entre su Fuerza y la Resistencia del objetivo.



Impactos Críticos

Si obtienes un resultado de 6 cuando efectúes la tirada para herir (sólo en los disparos y en los combates cuerpo a cuerpo), causarás un impacto crítico. Tira 1D6 y consulta la Tabla de Impactos Críticos que aparece más abajo para determinar el daño causado por el impacto crítico. También debes tirar para determinar si el objetivo supera la tirada de salvación por armadura o sufre el daño de la forma habitual.

Sin embargo, si el atacante necesita un resultado de 6 para herir al objetivo, no puede causar un impacto crítico. Simplemente, su oponente es demasiado poderoso como para sufrir una herida seria a manos de una criatura tan débil!

Cada guerrero sólo puede causar un impacto crítico por cada fase de combate cuerpo a cuerpo (consulta la sección de Combate Cuerpo a Cuerpo), por lo que si dispone de varios ataques, el primer resultado de 6 que obtengas en la tirada para herir causará un impacto crítico.

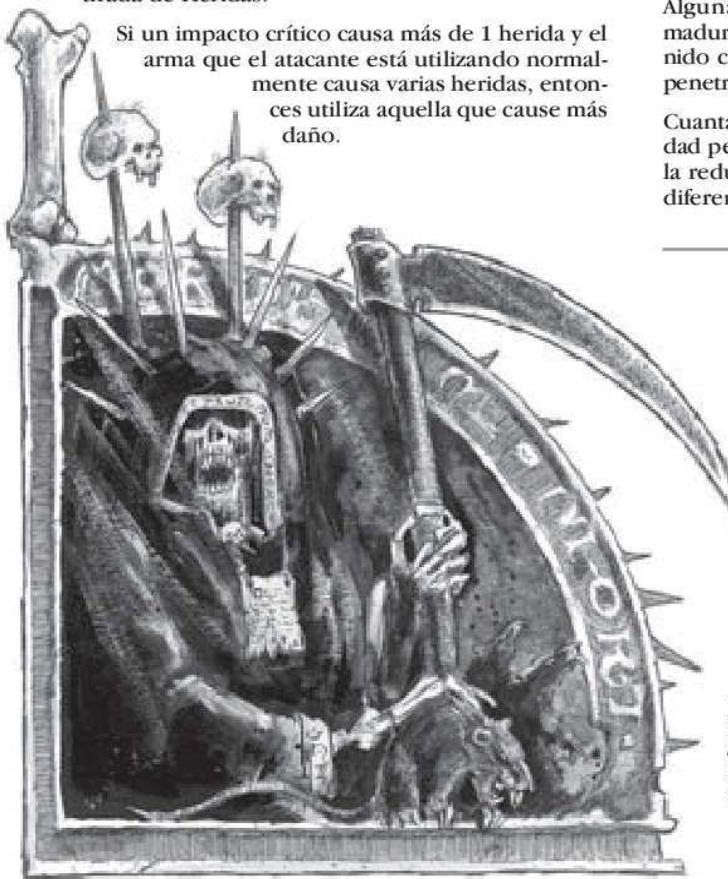
TABLA DE IMPACTOS CRÍTICOS

1-2 Impacto en órgano vital. Este impacto causa 2 heridas. Efectúa cualquier tirada de salvación por armadura antes de doblar la herida.

3-4 Impacto en Zona Expuesta. Este impacto se multiplica por 2. El ataque ignora todas las tiradas de salvación por armadura.

5-6 ¡Golpe Maestro! Este impacto causa 2 heridas. El ataque ignora todas las tiradas de salvación por armadura. Recibes un modificador de +2 para cualquier tirada de Heridas.

Si un impacto crítico causa más de 1 herida y el arma que el atacante está utilizando normalmente causa varias heridas, entonces utiliza aquella que cause más daño.



Armadura

Corazas de acero, cotas de malla, petos de cuero, escudos... todo esto y más está a tu plena disposición en las forjas de los pueblos de los alrededores de Mordheim. Bueno, eso si estás dispuesto a pagar el precio, puesto que las armaduras son muy caras.

Si un guerrero equipado con una armadura sufre una herida tira 1D6. Si la tirada es lo suficientemente elevada, el impacto ha rebotado en la armadura y no hiere al guerrero. El resultado de dado necesario para ello depende de la armadura con la que esté equipado el guerrero.

La tabla que aparece abajo resume los tipos de armadura más comunes y los resultados necesarios en 1D6 para superar la *tirada de salvación por armadura*. Ten en cuenta que un Escudo incrementa la tirada de salvación en un +1. Por ejemplo, un guerrero equipado con una Armadura Ligera y un Escudo dispone de una tirada de salvación de 5 ó 6. Un guerrero equipado sólo con un Escudo tiene una tirada de salvación por armadura de 6.

Resultado mínimo en 1D6 para superar la tirada	
Armadura	
Armadura Ligera	6
Armadura Pesada	5
Armadura de Gromril	4
Escudo	suma un +1 a la tirada de salvación

Modificadores a la Tirada de Salvación

Algunas armas son mejores que otras penetrando armaduras. El proyectil de un Arco Corto puede ser detenido con relativa facilidad, pero el virote de una Ballesta penetra una armadura con mucha mayor efectividad.

Cuanta mayor sea la Fuerza de un arma, con mayor facilidad penetrará una armadura. La tabla inferior te muestra la reducción que sufre la armadura del enemigo por las diferentes Fuerzas de los impactos.

Fuerza	Modificador
1-3	Ninguno
4	-1
5	-2
6	-3
7	-4
8	-5
9+	-6

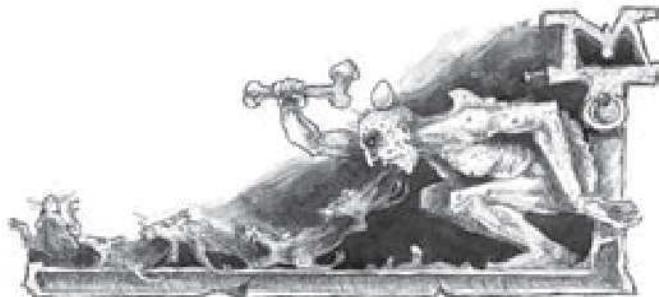
Algunas armas son mejores que otras penetrando armaduras que lo que su valor de Fuerza sugiere (los arcos élficos, por ejemplo). Esto está contemplado en la descripción de cada arma en particular (consulta la sección de Armas y Armaduras).

Ejemplo: Dieter está protegido por una Armadura Pesada y porta un Escudo. Su tirada de salvación por armadura es 4+. Es impactado por una Ballesta (Fuerza 4), y por tanto no sufrirá una herida con un resultado de 5+ en una tirada de 1D6 (ya que $4+(-1)=5+$).

Heridas

La mayoría de los guerreros tienen un atributo de Heridas de 1, pero algunos poseen un valor de 2 ó incluso más. Si el objetivo posee más de 1 Herida, entonces debes restar 1 de su total cada vez que sufra una herida. Anótalo en la Hoja de Control de la Banda. Mientras la miniatura disponga de al menos 1 Herida, podrá continuar luchando.

En cuanto el atributo de Heridas de la miniatura quede reducido a cero, debes tirar para determinar la gravedad de sus heridas. El jugador que infligió la herida debe tira 1D6 por la herida que redujo el atributo de Heridas de la miniatura a cero, y por cada herida que sufra la miniatura después de esa. Si una miniatura sufre varias heridas en el mismo turno, tira una vez por cada una de ellas y aplica el resultado mayor.



1-2 *Derribado*

La fuerza del impacto derriba al guerrero. Coloca la miniatura boca arriba para mostrar que ha sido derribada.

3-4 *Aturdido*

El objetivo cae al suelo, donde yace herido y apenas consciente. Coloca la miniatura boca abajo para mostrar que ha quedado aturdida.

5-6 *Fuera de Combate*

El objetivo ha sido gravemente herido y cae al suelo inconsciente. No puede seguir tomando parte en los combates de la batalla y es retirado inmediatamente de la partida.

cuando un guerrero queda *aturdido*, ha quedado seriamente herido o temporalmente inconsciente. Pon la miniatura boca abajo para mostrar que el guerrero está *aturdido*. Un guerrero que ha quedado *aturdido* no puede hacer absolutamente nada. El jugador puede poner la miniatura boca arriba en la siguiente fase de recuperación, y entonces se considera que el guerrero está *derribado*.

Aturdido

Cuando un guerrero queda *aturdido*, ha quedado seriamente herido o temporalmente inconsciente. Pon la miniatura boca abajo para mostrar que el guerrero está *aturdido*. Un guerrero que ha quedado *aturdido* no puede hacer absolutamente nada. El jugador puede poner la miniatura boca arriba en la siguiente fase de recuperación, y entonces se considera que el guerrero está *derribado*.

Fuera de Combate

Un guerrero que queda *fuera de combate* también se queda fuera de la partida. Retira la miniatura de la mesa de juego. Es imposible determinar si el guerrero está vivo o muerto, pero a efectos de juego no hay diferencia alguna en este momento. Después de la batalla puedes determinar si sobrevive y si sufre algún tipo de secuela permanente como resultado de sus heridas (consulta la página 118 para más detalles).

Derribado

Un guerrero que ha sido *derribado* cae al suelo debido al terrible golpe que ha recibido, a que se ha resbalado, o porque se ha arrojado él mismo al suelo para esquivar el golpe. Coloca la miniatura tumbada boca arriba para mostrar que ha sido *derribada*. Las miniaturas derribadas pueden arrastrarse 5 centímetros en la fase de movimiento, pero no pueden luchar en combate cuerpo a cuerpo, disparar o lanzar hechizos. Si está en contacto peana con peana con un enemigo, una miniatura derribada puede alejarse arrastrándose 5 centímetros sólo si el enemigo está trabado en combate cuerpo a cuerpo con otro oponente, si no, ha de permanecer donde está. En combate cuerpo a cuerpo no puede responder a los ataques del enemigo, y éste tendrá una excelente oportunidad de dejarle *fuera de combate* (consulta las reglas sobre Guerreros Derribados en la sección de Combate Cuerpo a Cuerpo de la página 37).

Un guerrero que ha sido *derribado* puede ponerse en pie al inicio de su siguiente turno. En ese turno puede moverse a la mitad de su capacidad de movimiento, disparar y lanzar hechizos, pero no puede cargar o correr. Si está trabado en combate



Combate Cuerpo a Cuerpo

Quién Puede Combatir

Las miniaturas que se hallan en contacto peana con peana están trabadas en combate cuerpo a cuerpo. Esto sólo puede ocurrir cuando un guerrero ha cargado contra su enemigo, puesto que las miniaturas no pueden ponerse en contacto de ningún otro modo.

Toda lucha de este tipo se resuelve en la fase de combate cuerpo a cuerpo. No importa de quien sea el turno, todas las miniaturas trabadas en combate luchan. Un guerrero puede luchar contra los enemigos que se encuentren delante, a sus lados y detrás de él. En realidad, los guerreros están moviéndose constantemente, esquivando, girando e intentando matar a sus adversarios.

Las miniaturas trabadas en combate no disparan (están demasiado ocupadas luchando por sus vidas). Cualquier disparo a corta distancia que puedan efectuar con pistolas se considera un ataque de arma de combate cuerpo a cuerpo (consulta la sección de Armas y Armaduras).

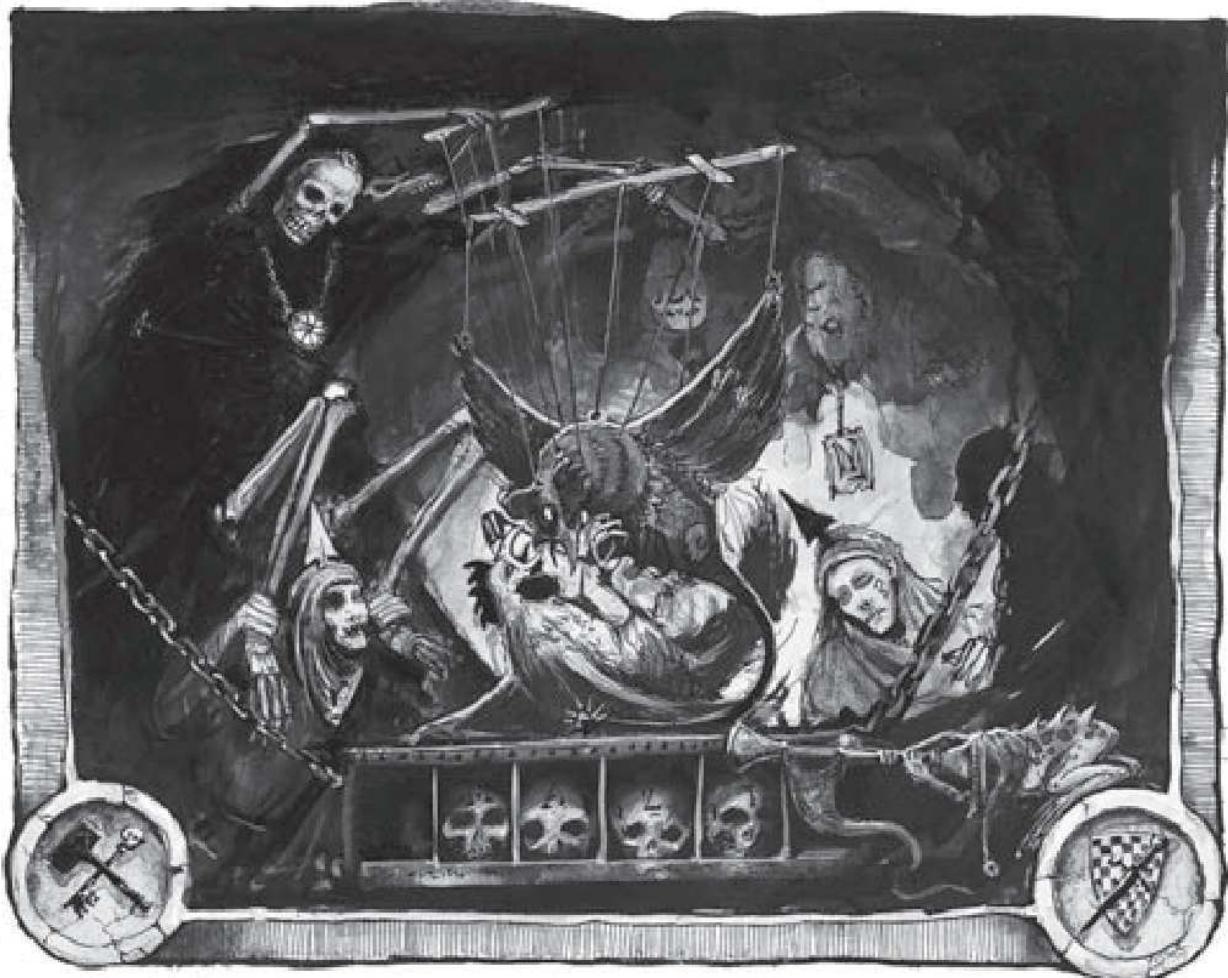
Quién Ataca Antes

La miniatura que carga contra su oponente ataca en primer lugar en el turno que ha cargado. En cualquier otro caso, las miniaturas luchan en orden descendiente de Iniciativa. Si las Iniciativas son iguales, tira un dado para determinar quién ataca antes. Si una miniatura se puso en pie en la fase de recuperación de ese turno, atacará en último lugar sin importar ninguna otra circunstancia.

Qué Miniaturas Pueden Combatir

Una miniatura puede combatir cuerpo a cuerpo si su peana está tocando la peana de una miniatura enemiga. Incluso las miniaturas atacadas por el flanco o la espalda pueden combatir cuerpo a cuerpo.

Si un guerrero está en contacto con más de un enemigo, puede elegir a cuál ataca. Si posee más de 1 Ataque, puede dividirlos del modo que desee, siempre que lo declare antes de tirar el dado.



Impactar al Enemigo

Para determinar si has logrado impactar al enemigo, tira 1D6 por cada miniatura que combate. Si una miniatura posee más de 1 Ataque, tira 1D6 por cada Ataque.

El resultado necesario para impactar al enemigo depende de las Habilidades de Armas del atacante y del defensor. Compara la Habilidad de Armas del atacante con la de su oponente y consulta la Tabla Para Impactar que aparece más abajo para saber el resultado mínimo necesario en 1D6.

Combatir con Dos Armas

Algunos guerreros realmente maníacos llevan dos armas, una en cada mano, por lo que pueden lanzar una lluvia de golpes sobre sus enemigos. Un guerrero armado con dos armas a una mano dispone de 1 Ataque más por el arma adicional. Ten en cuenta que esto se añade al total de los Ataques del guerrero después de que se hayan aplicado el resto de los modificadores, como por ejemplo la furia asesina. Si está equipado con dos armas diferentes (una espada y una daga, por ejemplo), realizará un único ataque con la arma que él elija, y todos los demás ataques con la otra arma. Tira para impactar y para herir por separado para cada arma.

Modificadores a las Armas

A diferencia de los impactos causados por los disparos, en el combate cuerpo a cuerpo se utiliza la Fuerza del atacante para determinar las heridas, más que la propia arma. Sin embargo, algunas armas proporcionan un modificador a la Fuerza del atacante (consulta la sección de Armas y Armaduras para saber los detalles completos).

Tirada para Herir

Una vez has determinado si la miniatura ha impactado, tienes que determinar si logras infiijir una herida. A veces, un golpe no logra herir simplemente porque causa un rasguño insignificante o rebota en el equipo del enemigo.

Para determinar si el golpe ha causado una herida, compara la Fuerza del atacante con la Resistencia del objetivo. Encontrarás una descripción completa de las diversas armas, además de sus modificadores a la Fuerza y sus reglas especiales, en la sección de Armas y Armaduras.

Sigue el mismo procedimiento para herir y causar impactos críticos descrito en la sección de Disparos. Ten en cuenta que un signo de guion (-) significa que no existe posibilidad alguna de herir al objetivo.



Tabla para Impactar

Habilidad de Armas del Oponente

Habilidad de Armas del Atacante

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5
2	3	4	4	4	5	5	5	5	5	5
3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5
4	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5
5	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4
6	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4
7	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4
8	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4
9	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4
10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4

Tabla para Herir

Resistencia del Objeto

Fuerza del Atacante	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	5	6	6	-	-	-	-	-	-
2	3	4	5	6	6	-	-	-	-	-
3	2	3	4	5	6	6	-	-	-	-
4	2	2	3	4	5	6	6	-	-	-
5	2	2	2	3	4	5	6	6	-	-
6	2	2	2	2	3	4	5	6	6	-
7	2	2	2	2	2	3	4	5	6	6
8	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6
9	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5
10	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4

Armadura

Los combatientes que son heridos tienen la oportunidad de evitarlo si están protegidos con armaduras o están equipados con escudos. Esto funciona exactamente igual que como se ha descrito en los disparos, y se aplican las mismas reglas.

Por cada herida sufrida, el jugador debe tirar 1D6. Si el resultado es mayor o igual a la salvación por armadura de su guerrero, entonces el golpe ha sido "absorbido" o detenido por la armadura.

Modificadores a la Tirada de Salvación por Armadura

Algunas miniaturas son tan poderosas que las armaduras proporcionan una menor protección contra ellas.

Cuanto mayor sea la Fuerza de una criatura, con mayor facilidad podrá atravesar una armadura. La siguiente tabla muestra la reducción que sufre la tirada de salvación por armadura del enemigo causada por la Fuerza del atacante.



“Lo mejor es equipar a los espadachines con rodelas y espadas. Al enemigo

le resultará realmente difícil penetrar sus defensas, y también son muy buenos cuando atacan.”

Fuerza

Modificador a la Tirada

1-3	Ninguno
4	-1
5	-2
6	-3
7	-4
8	-5
9+	-6

Algunas armas proporcionan un modificador a la Fuerza del que la blande, por lo que es más probable que penetren la armadura del oponente. Estos modificadores están indicados en la sección de Armas y Armaduras.

Parada

Las Rodelas son pequeños escudos que no incrementan la tirada de salvación por armadura, pero que permiten parar ataques. Las espadas también se pueden utilizar para detener los golpes del enemigo.

Cuando un oponente logra un impacto, un guerrero equipado con una Rodela o una Espada puede intentar parar el golpe.

Tira 1D6. Si el resultado es mayor que el resultado que tu oponente ha obtenido para impactarte, la Rodela o la Espada ha parado el ataque. Por tanto, ten en cuenta que es imposible parar un ataque que ha tenido éxito con un resultado para impactar de 6.

Una Rodela o una Espada sólo pueden detener un ataque por fase de combate cuerpo a cuerpo. Un golpe que ha sido parado no tiene efecto alguno y es ignorado. Si tu oponente logra varios impactos, tienes que intentar superar el resultado mayor (si el resultado mayor es un 6, pierdes automáticamente la oportunidad de parar los ataques del oponente). Si una miniatura está combatiendo contra varios oponentes, sólo puede parar los ataques del enemigo que logre el primer impacto o impactos (o sea, la miniatura atacante con la mayor Iniciativa). En el caso de una igualdad en los atributos de Iniciativa, tira un dado para decidir quién ataca en primer lugar.

Si la miniatura está equipada con una Rodela y una Espada, puede repetir una vez cualquier tirada para parar un golpe. Una miniatura equipada con dos espadas sólo puede intentar parar una vez.

Una miniatura no puede parar ataques efectuados con un atributo de Fuerza que sea el doble (o más) de su propia Fuerza básica. Simplemente son demasiado poderosos para ser parados.

Guerreros Derribados

Si un guerrero está combatiendo contra un enemigo derribado, puede atacarle para poner fin a sus sufrimientos. Todos los ataques contra un guerrero que está derribado impactan automáticamente. Si cualquiera de esos ataques hiere a la miniatura derribada y ésta no supera la tirada de salvación por armadura, queda fuera de combate automáticamente, tal como se explicó con anterioridad. Una miniatura derribada no puede parar los ataques dirigidos contra ella.

Guerreros Aturdidos

Un guerrero aturdido está a merced de sus enemigos. Una miniatura aturdida queda fuera de combate automáticamente si un enemigo puede atacarle en combate cuerpo a cuerpo.

Atacar a Guerreros Aturdidos o Derribados

Ten en cuenta que una miniatura con ataques múltiples no puede derribar/aturdir a otra miniatura y después dejarla automáticamente fuera de combate durante la misma fase de combate cuerpo a cuerpo. El único modo de lograr esto es si al mismo enemigo le están atacando dos o más miniaturas. De este modo, si el enemigo es derribado/aturdido por el primer guerrero, puede ser puesto fuera de combate por el siguiente guerrero que ataque.

Si tu miniatura está trabada en combate cuerpo a cuerpo con un enemigo que todavía está en pie no puede atacar a otro guerrero que esté derribado o aturdido, puesto que en realidad no supone una amenaza inmediata y sus compañeros intentarán protegerlo.

Retirada de un Combate

Una vez los guerreros están trabados en combate cuerpo a cuerpo, no pueden retirarse durante su fase de movimiento. Deben luchar hasta que queden fuera de combate, eliminan a todos sus enemigos, o hasta que unos u otros huyan del combate.

La excepción a esta regla es que si todos los oponentes en combate cuerpo a cuerpo con una miniatura quedan

derribadas o aturdidas, puede retirarse del combate si así lo desea, e incluso cargar contra otros enemigos que se hallen dentro del alcance de carga.

Huir de un Combate

Un guerrero al que le entre el pánico mientras está combatiendo cuerpo a cuerpo huirá tan rápidamente como pueda, tal y como se describe en la sección de Liderazgo y Psicología.

Cuando un combatiente huye de un combate cuerpo a cuerpo, simplemente se da la vuelta y empieza a correr. Sus oponentes impactan automáticamente al guerrero cuando se escapa, y cada uno infinge 1 impacto que es resuelto inmediatamente.

Ten en cuenta que los guerreros no pueden elegir abandonar un combate cuerpo a cuerpo de forma voluntaria.





Liderazgo y Psicología

El Chequeo de Retirada

Un jugador debe efectuar un chequeo de retirada al inicio de su turno si una cuarta parte (25%) o más de su banda está fuera de combate. Por ejemplo, en una banda compuesta por doce guerreros, será necesario efectuar un chequeo de retirada si tres o más de sus guerreros están fuera de combate. Incluso las bandas que normalmente son inmunes a psicología (como por ejemplo los No Muertos) deben efectuar chequeos de retirada.

Si no se supera el chequeo de retirada, la banda pierde automáticamente la batalla. La partida finaliza inmediatamente, y los guerreros supervivientes se retiran de la zona. Un chequeo de retirada no superado es la causa más común de que un combate finalice.

Para efectuar un chequeo de retirada tira 2D6. Si el resultado es igual o menor que el atributo de Liderazgo del jefe de la banda, el jugador ha superado el chequeo y puede continuar luchando.

Si el jefe de la banda está fuera de combate o aturdido, entonces el jugador no puede utilizar su Liderazgo para efectuar el chequeo de retirada. En vez de ello, debes utilizar el atributo de Liderazgo más elevado de entre los restantes guerreros que no estén aturdidos o fuera de combate.

Retirada Voluntaria

Una vez dos o más de los guerreros de la banda quedan fuera de combate, un jugador puede retirarse voluntariamente de la batalla al inicio de cualquiera de sus turnos.

Jefes

Un guerrero a 15 centímetros o menos del jefe de la banda puede utilizar el Liderazgo del jefe cuando deba efectuar un chequeo de liderazgo. Esto representa la habilidad del jefe de animar a sus guerreros y llevarlos más allá de sus límites normales.

Un jefe no puede otorgar este modificador si está aturdido, fuera de combate o si él mismo está huyendo. Desde luego, la visión de tu jefe corriendo a esconderse como un conejo no es precisamente inspiradora!

Solo ante el Peligro

Estar solo y superado en número es una situación un tanto desesperante para cualquier guerrero.

Si tu guerrero está combatiendo él solo contra dos o más enemigos y no hay ninguna miniatura amiga a 15 centímetros o menos (las miniaturas amigas aturdidas, fuera de combate o huyendo no cuentan), debes efectuar un chequeo al finalizar su fase de combate. El chequeo debe superar el atributo de Liderazgo del guerrero en 2D6. Si el resultado de la tirada de dados es igual o inferior a su Liderazgo, aguanta el tipo. Si el resultado es superior, el guerrero se retira del combate y huye. Cada uno de sus oponentes logra un impacto automático cuando se da la vuelta para huir. Si la miniatura sobrevive, corre 5D6 centímetros en dirección contraria, alejándose de sus enemigos.

Al inicio de cada uno de sus turnos, el guerrero debe efectuar otro chequeo de liderazgo. Si lo supera, se detiene pero no puede hacer nada más durante ese turno, excepto lanzar hechizos. Si no lo supera o carga contra él, corre otros 5D6 centímetros hacia el borde de la mesa más cercano, esquivando a cualquier miniatura enemiga. Si llega al borde de la mesa antes de que recupere los nervios, es retirado del combate.

Si un guerrero es cargado mientras huye, el guerrero que carga se pone en contacto peana con peana de la forma habitual, pero el guerrero que huye corre otros 5D6 centímetros hacia el borde de la mesa, antes de que se pueda lanzar ningún golpe.





Miedo

El miedo es una reacción natural ante las criaturas enormes o de aspecto inquietante. Debe efectuarse un chequeo de miedo (o sea, un chequeo de liderazgo) en las siguientes situaciones. Ten en cuenta que las criaturas que causan miedo ignoran estos chequeos.

a) Si la miniatura es cargada por un guerrero o una criatura que causa miedo.

Si un guerrero es cargado por un enemigo al que le tiene miedo, entonces debe efectuar un chequeo para superar ese miedo. Efectúa el chequeo cuando se declare la carga y se determine que está dentro de alcance. Si la miniatura supera el chequeo, entonces puede combatir de forma normal. Si no lo supera, la miniatura debe obtener un resultado de 6 para impactar en el primer turno de combate cuerpo a cuerpo.

b) Si la miniatura desea cargar contra un enemigo que causa miedo.

Si un guerrero desea cargar contra un enemigo que le causa miedo, debe efectuar un chequeo para superarlo. Si no supera el chequeo, la miniatura no puede cargar contra el enemigo y debe permanecer inmóvil ese turno. Consideralo una carga fallida.

Furia Asesina

Algunos guerreros pueden llegar a entrar en un estado de furia asesina, un torbellino de destrucción en el que su seguridad personal queda completamente al margen en favor de una violencia frenética.

Las miniaturas afectadas por la furia asesina siempre deben cargar si hay alguna miniatura enemiga dentro del alcance de carga (comprueba las distancias después de que se hayan declarado las cargas). El jugador no tiene elección al respecto, el guerrero automáticamente declarará que carga.

Los guerreros en un estado de furia asesina luchan con el doble de sus atributos de Ataques en combate cuerpo a cuerpo. Por tanto, los guerreros con 1 Ataque tienen 2 Ataques, los guerreros con 2 Ataques tienen 4, etc. Si un guerrero está equipado con dos armas de mano, recibe el modificador de +1 Ataque de la forma habitual. Este Ataque adicional no se multiplica por dos.

Una vez se hallan dentro del alcance de carga, los guerreros en estado de furia asesina son inmunes al resto de efectos psicológicos, como el miedo y similares, y no deben efectuar ninguno de estos chequeos mientras se encuentren dentro de distancia de carga.

Si una miniatura en estado de furia asesina es derribada o aturdida, dejará de estar en ese estado. Continúa combatiendo de forma normal durante el resto de la batalla.

Odio

El odio es un sentimiento muy poderoso, y durante esta época de guerras y luchas, las rivalidades feroces son bastante comunes.

"Puedes tener un montón de hombres o un montón de equipo, armas y armaduras. Tú decides qué prefieres. Yo procuraría encontrar un equilibrio entre ambos conceptos."

Los guerreros que luchan en combate cuerpo a cuerpo contra enemigos a los que odian pueden repetir las tiradas para impactar fallidas en el primer turno de cada combate cuerpo a cuerpo. Esta regla se aplica sólo en el primer turno de cada combate, y representa al guerrero desahogando todo el odio acumulado sobre su oponente. Después de la ronda inicial de combate cuerpo a cuerpo, pierde parte de su ímpetu, y a partir de entonces lucha de forma normal durante el resto del combate.

Estupidez



Muchos de los seres más poderosos y grandes, además de algunos de los individuos más desquiciados de Mordheim, son bastante estúpidos (desgraciadamente para ellos).

Las miniaturas que son estúpidas deben efectuar un chequeo al inicio de su turno para determinar si superan su estupidez. Tienes que efectuar un chequeo por cada una de las miniaturas afectadas por la estupidez. Si superas el chequeo obteniendo un resultado igual o inferior a su Liderazgo en 2D6, todo va bien: la criatura se comporta de una forma razonablemente inteligente y el guerrero puede moverse y combatir de forma normal.

Si no supera el chequeo, algo va mal. Si la miniatura está trabada en combate cuerpo a cuerpo, no atacará durante este turno de combate cuerpo a cuerpo. Si lanza hechizos, no podrá utilizar ninguno durante este turno.

Si la miniatura que no supera el chequeo de estupidez no está trabada en combate cuerpo a cuerpo, tira 1D6.

1/3 El guerrero avanza directamente hacia adelante a la mitad de su capacidad de movimiento de una manera tambaleante. No cargará contra el enemigo (detendrá su movimiento a 3 centímetros de cualquier enemigo con el que se pudiera poner en contacto). Puede caerse por el borde de un edificio o elemento de escenografía similar (consulta la regla sobre Caídas) o golpearse contra un obstáculo, en cuyo caso se detiene. La miniatura no puede disparar en este turno.

4/6 El guerrero permanece inactivo y se queda babeando un rato durante este turno. No podrá hacer nada más, ya que babear es tan complicado, y requiere tanta atención.



Armas y Armaduras

La vida y la muerte en Mordheim se deciden por la cantidad y la calidad de las armas que lleva un guerrero. Esta sección describe las diferentes armas y piezas de equipo, como las armaduras y los escudos.

Puño

Los realmente desesperados, aquellos que ni siquiera poseen un cuchillo, tienen que pelear con las manos desnudas. No hace falta decir que sus probabilidades de supervivencia son comparables a las de un Halfing que no ha comido durante ocho horas.

Nota: la siguiente regla sólo se aplica a aquellos guerreros que han perdido sus armas. Las criaturas tales como los Zombis, los animales, etc., ignoran estas reglas. Los guerreros que utilizan sus puños sólo pueden efectuar 1 ataque.

Alcance: Combate Cuerpo a Cuerpo; **Fuerza:** Usuario -1;
Regla Especial: +1 a la tirada de salvación por armadura del enemigo.

REGLA ESPECIAL

+1 a la tirada de salvación por armadura del enemigo: un enemigo herido por un puñetazo 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.

Daga

Las dagas y los cuchillos son muy comunes, y se permiten en las reuniones donde el resto de las armas están prohibidas. Muchos aventureros de Mordheim han muerto con una daga clavada en la espalda.

Alcance: Combate Cuerpo a Cuerpo; **Fuerza:** Usuario;
Regla Especial: +1 a la tirada de salvación por armadura del enemigo.

REGLA ESPECIAL

+1 a la tirada de salvación por armadura del enemigo: una Daga no es la mejor arma para perforar una armadura. Un enemigo herido por una Daga 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.

Martillo, Báculo, Maza o Garrote

Estas armas, quizás las más simples de todas, varían desde los primitivos garrotes de madera hasta los elaboradamente forjados martillos Enanos fabricados con el acero más puro. El impacto de una maza puede partir el cráneo de un hombre o dejarle inconsciente con mucha facilidad.

Alcance: Combate Cuerpo a Cuerpo;
Fuerza: Usuario; **Regla Especial:** conmoción.

REGLA ESPECIAL

Conmoción: los Martillos y otras armas de impacto similares son excelentes para dejar inconsciente a tus enemigos. Cuando se utilice un Martillo, un Garrote o una Maza, una tirada de 2-4 se considera aturdido cuando se determine la gravedad de las heridas de la miniatura.

Hacha

El hacha es el arma tradicional de los leñadores del Imperio, y también se utiliza como arma en las zonas rurales más pobres. Las hachas tienen una pesada hoja, y si son blandidas por un hombre fuerte pueden causar un gran daño. La hoja de un hacha puede atravesar con facilidad una armadura, aunque se requiere una fuerza considerable para utilizarla.

De todas las razas del Viejo Mundo, los mejores fabricando hachas son los Enanos. Sus hachas son valiosísimas para cualquier guerrero del Viejo Mundo, y son algunas de las armas más buscadas.

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

REGLA ESPECIAL

Filo Cortante: un Hacha 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.

Espada

A menudo a la espada se la conoce como la "reina de las armas". La espada más común disponible, la espada ancha del Imperio, es una pieza maestra para las exigencias de cualquier herrero: un metro veinte de acero brillante, con doble filo y afilada como una navaja.

Las espadas son armas mucho más efectivas que los primitivos garrotes y las hachas, aunque aprender a utilizar una espada es un proceso largo y difícil. Lleva años dominar este tipo de arma ¡La mayoría de los guerreros de Mordheim mueren mucho antes de llegar tan lejos!

Alcance: Combate Cuerpo a Cuerpo; **Fuerza:** Usuario;
Regla Especial: parada.

REGLA ESPECIAL

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.

Mayal

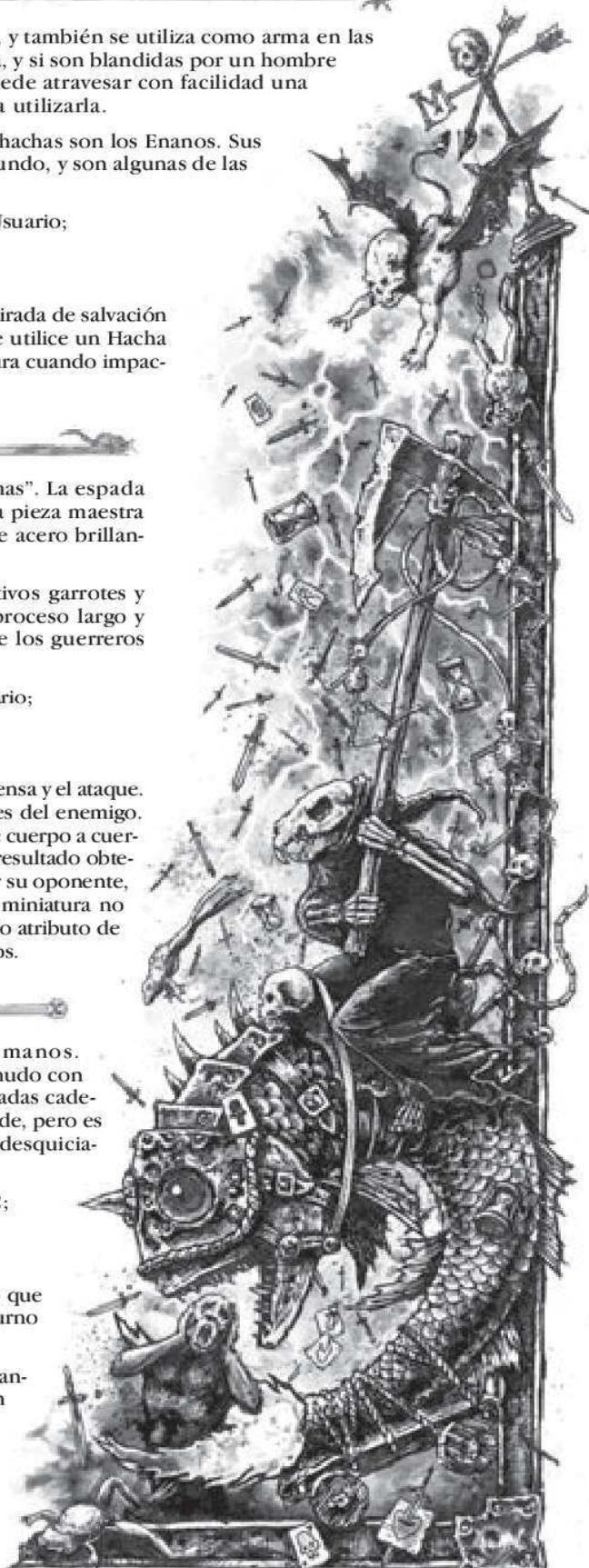
El mayal es una pesada arma blandida con las dos manos. Normalmente está compuesto por unos grandes pesos, a menudo con pinchos, atados a un largo palo o mango mediante unas pesadas cadenas. Un mayal agota rápidamente las fuerzas del que lo blande, pero es terriblemente destructivo en manos de un guerrero hábil (o desquiciado).

Alcance: Combate Cuerpo a Cuerpo; **Fuerza:** Usuario +2;
Reglas Especiales: pesada, arma a dos manos.

REGLAS ESPECIALES

Pesada: es extremadamente cansado utilizar un mayal, por lo que el modificador de +2 a la Fuerza sólo se aplica en el primer turno de cada combate cuerpo a cuerpo.

Arma a Dos Manos: es preciso utilizar las dos manos para blandir un Mayal, por lo que una miniatura que esté armada con uno 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.



Mangual

Un mangual se compone de un mango de madera o metal al que se le han unido unas pesadas cadenas con bolas de pinchos. Es muy destructiva y se precisa una gran habilidad para utilizarla.

Alcance: Combate Cuerpo a Cuerpo; **Fuerza:** Usuario +1;
Reglas Especiales: pesada, difícil de usar.

REGLAS ESPECIALES

Pesada: es bastante agotador blandir un Mangual, por lo que el modificador de +1 a la Fuerza sólo se aplica en el primer turno de cada combate cuerpo a cuerpo.

Difícil de usar: una miniatura armada con un Mangual no puede blandir una segunda arma o utilizar una Rodela en su otra mano, ya que requiere toda su atención. Puede utilizar un Escudo sin problemas.

Alabarda

La pesada hoja de la alabarda está montada sobre un resistente mango de acero o madera, y tiene un extremo aguzado como una lanza y un borde cortante como el de un hacha. Puesto que se puede utilizar tanto para cortar como para empalar, es un arma muy adaptable, pero difícil de utilizar dentro de un edificio.

Alcance: Combate Cuerpo a Cuerpo; **Fuerza:** Usuario +1;
Regla Especial: arma a dos manos.

REGLA ESPECIAL

Arma a Dos Manos: una miniatura que esté armada con una Alabarda 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.

Lanza

Una lanza puede variar desde los palos puntiagudos utilizados por los Goblins hasta las impresionantes lanzas utilizadas por la caballería Élfica.

Alcance: Combate Cuerpo a Cuerpo; **Fuerza:** Usuario;
Reglas Especiales: ataca primero, modificador al combate.

REGLAS ESPECIALES

Ataca Primero: un guerrero armado con una Lanza ataca siempre en primer lugar, aunque haya sido cargado, debido a que el largo astil de la lanza le permite atacar a los enemigos mientras se acercan, antes siquiera de que tengan oportunidad de atacarle. Tén en cuenta que esto sólo se aplica en el primer turno de combate cuerpo a cuerpo. Si la miniatura está equipada con una lanza y otra arma, resuelve los ataques con la otra arma de la forma correspondiente a la otra arma.

Modificador al Combate: si utilizas las reglas opcionales para guerreros a caballo, un guerrero montado armado con una Lanza recibe un modificador de +1 a su Fuerza cuando carga. Este modificador sólo se aplica en ese turno.



— Lanza de Caballería —

La lanza de caballería es una lanza muy larga utilizada por las tropas montadas a caballo para atravesar las armaduras de sus enemigos y lanzarlos al suelo. Son las armas preferidas de los Caballeros Templarios y guerreros similares. Utilizar una lanza de caballería requiere una gran habilidad y fuerza, y sólo los guerreros más ricos pueden costearse los poderosos caballos de guerra necesarios para utilizar estas terribles armas con efectividad.

Alcance: Combate Cuerpo a Cuerpo; **Fuerza:** Usuario +2;
Reglas Especiales: arma de caballería, modificador al combate.

REGLAS ESPECIALES

Arma de Caballería: debe poseerse un caballo para utilizarla, y sólo se puede utilizar a caballo.

Modificador al Combate: si utilizas las reglas opcionales para guerreros a caballo, un guerrero montado armado con una Lanza de Caballería recibe un modificador de +2 a su Fuerza cuando carga. Este modificador sólo se aplica en ese turno.

— Espada, Hacha, Martillo, etc. a Dos Manos —

Un golpe de una espada o hacha a dos manos puede partir por la mitad a un enemigo y destrozar armaduras. Lleva mucho tiempo aprender a utilizar estas armas, e incluso entonces sólo los hombres extremadamente fuertes pueden blandirlas.

Alcance: Combate Cuerpo a Cuerpo; **Fuerza:** Usuario +2;
Reglas Especiales: arma a dos manos, ataca último.

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 sí 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.

— Arma de Gromril —

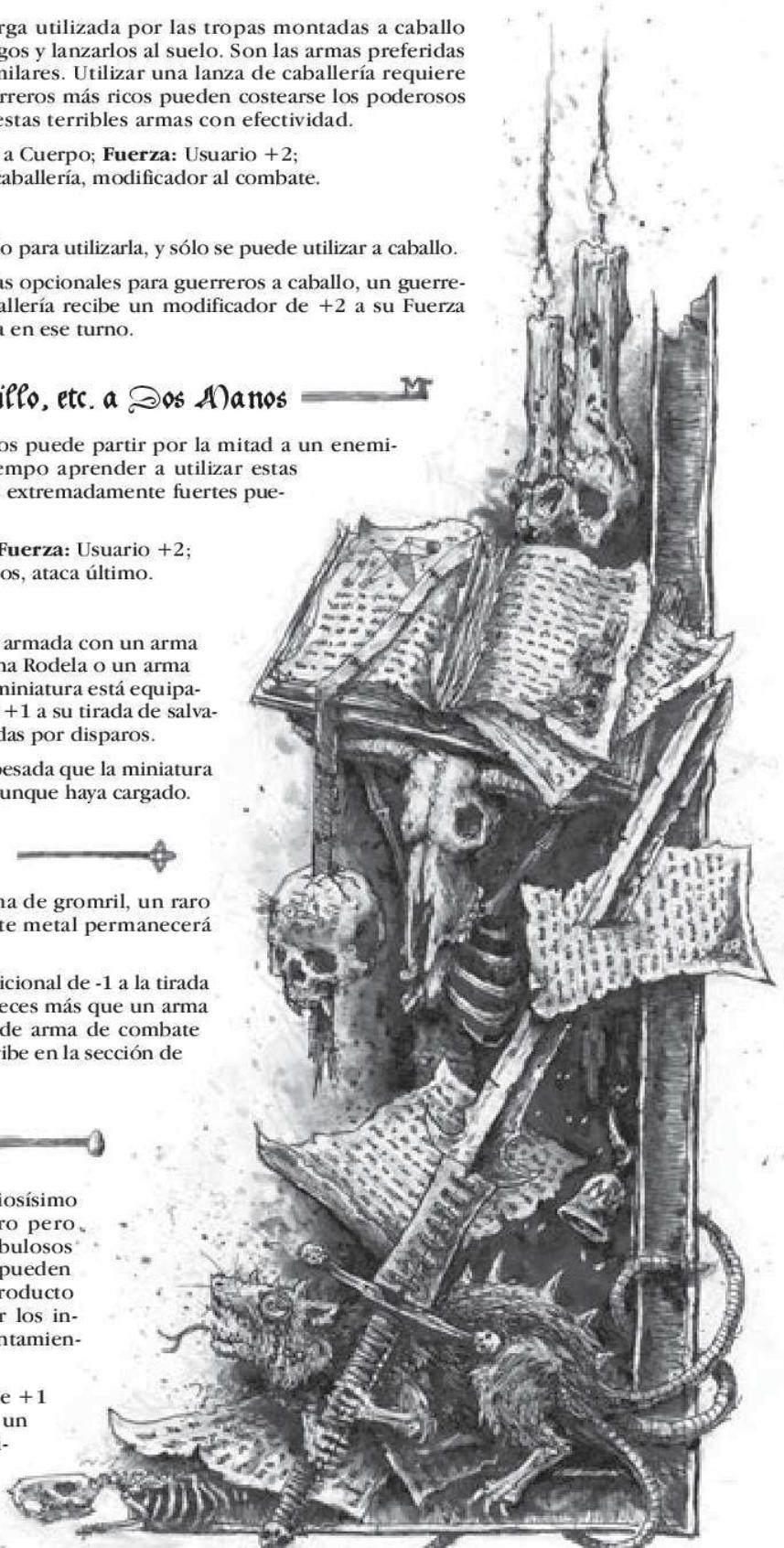
Sólo un Herrer Rúnico puede forjar un arma de gromril, un raro hierro meteórico. Un arma fabricada con este metal permanecerá afilada durante mil años.

Un Arma de Gromril tiene un modificador adicional de -1 a la tirada de salvación por armadura, y cuesta cuatro veces más que un arma normal de su tipo. Puedes elegir qué tipo de arma de combate cuerpo a cuerpo te ofrecen, tal como se describe en la sección de Comercio.

— Arma de Ithilmar —

Las armas élficas están forjadas con el valiosísimo ithilmar, un metal extremadamente ligero pero resistente, que sólo se encuentra en los fabulosos reinos Élficos. Unas cuantas de estas armas pueden encontrarse a veces en el Viejo Mundo, producto normalmente de los botines obtenidos por los incursores Nórdicos en sus ataques a los asentamientos costeros Élficos.

Un Arma de Ithilmar tiene un modificador de +1 a la Iniciativa, y cuesta tres veces más que un arma normal de su tipo. Puedes elegir qué tipo de arma de combate cuerpo a cuerpo te ofrecen, tal como se describe en la sección de Comercio.



Armas de Proyectiles

Arco Corto

Este tipo de pequeño arco suele tener un alcance corto, es barato y no es necesario tener mucha fuerza para utilizarlo. Algunos tipos de tropas a caballo llevan un Arco Corto porque es más fácil de disparar que un Arco Largo. Los Halflings también utilizan el Arco Corto, ya que carecen de la fuerza y la altura necesarias para utilizar un Arco Largo.

Alcance Máximo: 40 cm; **Fuerza:** 3; **Regla Especial:** ninguna.

Arco

El arco es utilizado por la mayoría de las razas de forma extensiva en el arte de la guerra. Es un arma compacta pero poderosa, que tiene un bajo coste de fabricación y es de fácil mantenimiento.

Alcance Máximo: 60 cm; **Fuerza:** 3; **Regla Especial:** ninguna.

Arco Largo

Un arco largo está fabricado con capas alternadas de madera de tejo u olmo. Un arquero experimentado puede acortar a la hoja que quiera de un árbol desde trescientos pasos con este arma.

El arco largo es el preferido de los arqueros expertos debido a su gran alcance y precisión.

Alcance Máximo: 75 cm; **Fuerza:** 3; **Regla Especial:** ninguna.

Arco Élfico

Los arcos Élficos son las mejores armas de proyectiles de su clase. Construidos con ithilmor o maderas de los bosques Élficos y con cuerdas fabricadas con el pelo de las doncellas Élficas, esos arcos son muy superiores a cualquier arma de proyectiles fabricada por ninguna de las otras razas. En manos de un arquero Élfico es un arma realmente potente, y su alcance y capacidad de penetración le hace muy superior a cualquier arco fabricado por los humanos.

Alcance Máximo: 90 cm; **Fuerza:** 3;
Regla Especial: -1 modificador a la tirada de salvación.

REGLA ESPECIAL

Modificador a la tirada de salvación: un Arco Élfico tiene un modificador a la tirada de salvación por armadura de -1.

Ballesta

Una ballesta está compuesta por una arco corto y fuerte, a veces de metal, montado sobre un soporte de madera. Las ballestas del Imperio están fabricadas con acero, y a menudo incluyen un mecanismo de resortes que permite tirar de la cuerda del arco. Lleva bastante tiempo preparar una ballesta, pero un virote lanzado por una tiene un alcance tremendo y puede penetrar una armadura con facilidad.

Cuesta mucho más tiempo fabricar una ballesta que un arco, por lo que son armas caras y relativamente raras. Sin embargo, son el arma preferida de muchos de los que se aventuran en Mordheim, debido sobre todo a su potencia y a su largo alcance.

Alcance Máximo: 75 cm; **Fuerza:** 4; **Regla Especial:** mueve o dispara.

REGLA ESPECIAL

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.

Honda

Las hondas se utilizan muy rara vez, sobre todo porque no son más poderosas que un arco, y tienen un alcance menor. Una honda es poco más que una tira de cuero o tela en la que se coloca una piedra. La honda se gira por encima de la cabeza del lanzador y entonces se suelta la piedra a gran velocidad.

Aunque la mayoría de los arqueros desprecian este arma, un hondero experto puede matar a una persona desde una distancia considerable, y la munición es fácil de encontrar: hay piedras por todos lados, ¡y además gratis!

Alcance Máximo: 45 cm; **Fuerza:** 3;
Regla Especial: dos disparos a corto alcance.

REGLA ESPECIAL

Dos Disparos a Corto Alcance: un hondero puede disparar dos veces en la fase de disparo si no se mueve en la fase de movimiento. Si dispara dos veces, no puede disparar más allá de la mitad del alcance del arma (23 cm).

Cuchillo/Estrella Arrojadiza

Las estrellas arrojadizas suelen ser empleadas principalmente por los asesinos de la siniestra Casa de las Sombras, o por los asaltantes callejeros que se especializan en emboscar a los descuidados. Un cuchillo arrojadizo perfectamente equilibrado lanzado por la espalda ha sido la muerte de más de un noble y un mercader en Mordheim. Los cuchillos arrojadizos no son apropiados para el combate cuerpo a cuerpo, ya que su equilibrio los hace poco manejables en distancias cortas.

Alcance Máximo: 15 cm; **Fuerza:** Usuario;
Regla Especial: arma arrojadiza.

REGLA ESPECIAL

Arma arrojadiza: las miniaturas que utilicen Cuchillos o Estrellas Arrojadizas no sufren penalización alguna por alcance o por haberse movido, ya que estas armas están perfectamente equilibradas para ser lanzadas. No pueden ser utilizadas en combate cuerpo a cuerpo.





Ballesta De Repetición

La ballesta de repetición es un arma extremadamente compleja, muy cara y difícil de fabricar. Aunque todo esto hace que sea bastante rara, desde luego tiene utilidad: puede lanzar una lluvia de proyectiles contra el enemigo, y un guerrero puede moverse y disparar con ella.

Alcance Máximo: 60 cm; **Fuerza:** 3; **Regla Especial:** dispara dos veces.

REGLA ESPECIAL

Dispara Dos Veces: una miniatura armada con una Ballesta de Repetición puede escoger disparar dos veces por turno, con un modificador de -1 en ambos disparos.

Pistola Ballesta

Las pistolas ballesta son obras maestras de los armeros expertos. Son ballestas en miniatura con toda la potencia y precisión de su hermana mayor. Puesto que este arma es muy fácil de ocultar, es una de las armas favoritas de los asesinos.

Alcance Máximo: 25 cm; **Fuerza:** 4;

Regla Especial: disparo en combate cuerpo a cuerpo.

REGLA ESPECIAL

Disparo en Combate Cuerpo a Cuerpo: una miniatura armada con una Pistola Ballesta puede dispararla en el primer turno de combate cuerpo a cuerpo, y siempre se resuelve en primer lugar, antes de que se produzca ningún otro ataque. Este disparo tiene un modificador de -2 para impactar. Utiliza la Habilidad de Proyectiles del guerrero para determinar si impacta o no. Este ataque es adicional a cualquier ataque en combate cuerpo a cuerpo.



Armas de Pólvora

Sas armas de pólvora son una invención muy reciente en el Mundo de Warhammer. A menudo son temperamentales y nada fiables, pero cuando impactan son realmente dañinas y las armaduras ofrecen escasa protección frente a ellas, puesto que los proyectiles de plomo pueden penetrar incluso el escudo o la placa pectoral más pesada.

La mayoría de las armas de pólvora son compradas a los Enanos a un precio exorbitante, aunque algunas de las forjas de Nuln y Altdorf han empezado a experimentar en la fabricación de mosquetes y pistolas.

Pistola

Una pistola es un arma de pólvora pequeña y simple disparada mediante un mecanismo de muelle. La mayoría de las pistolas son caras, nada fiables, y de muy mala fabricación.

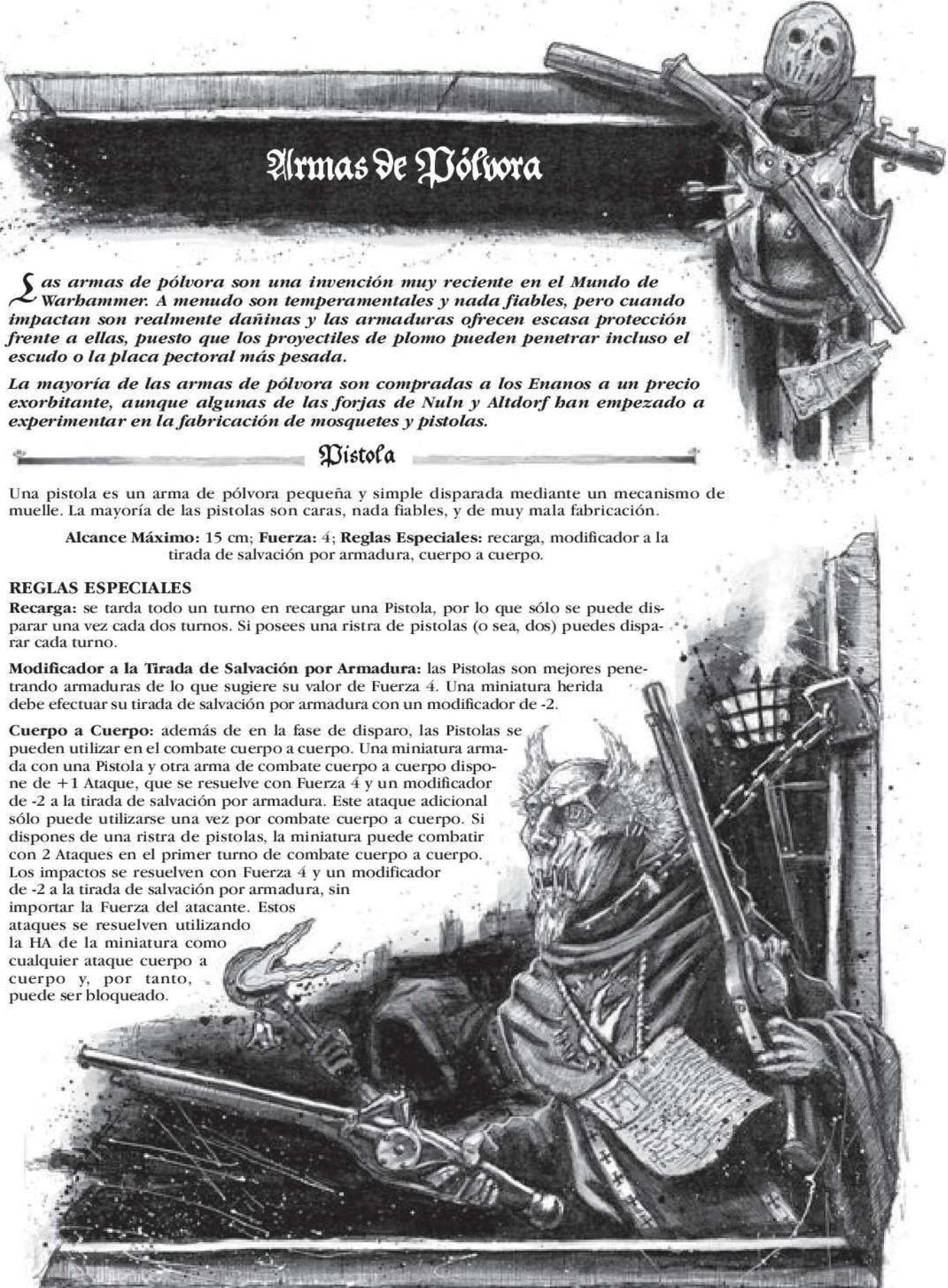
Alcance Máximo: 15 cm; **Fuerza:** 4; **Reglas Especiales:** recarga, modificador a la tirada de salvación por armadura, cuerpo a cuerpo.

REGLAS ESPECIALES

Recarga: se tarda todo un turno en recargar una Pistola, por lo que sólo se puede disparar una vez cada dos turnos. Si posees una ristra de pistolas (o sea, dos) puedes disparar cada turno.

Modificador a la Tirada de Salvación por Armadura: las Pistolas son mejores penetrando armaduras de lo que sugiere su valor de Fuerza 4. Una miniatura herida debe efectuar su tirada de salvación por armadura con un modificador de -2.

Cuerpo a Cuerpo: además de en la fase de disparo, las Pistolas se pueden utilizar en el combate cuerpo a cuerpo. Una miniatura armada con una Pistola y otra arma de combate cuerpo a cuerpo dispone de +1 Ataque, que se resuelve con Fuerza 4 y un modificador de -2 a la tirada de salvación por armadura. Este ataque adicional sólo puede utilizarse una vez por combate cuerpo a cuerpo. Si dispone de una ristra de pistolas, la miniatura puede combatir con 2 Ataques en el primer turno de combate cuerpo a cuerpo. Los impactos se resuelven con Fuerza 4 y un modificador de -2 a la tirada de salvación por armadura, sin importar la Fuerza del atacante. Estos ataques se resuelven utilizando la HA de la miniatura como cualquier ataque cuerpo a cuerpo y, por tanto, puede ser bloqueado.





Pistola de Duelo

Una pistola de duelo es una obra de arte, y un armero trabaja durante mucho y largo tiempo para producir un único ejemplar. Los nobles Imperiales suelen llevar una encima para resolver las disputas por asuntos de amor o de honor (o ambos), y más de un noble ha muerto al amanecer en un duelo por alguna ofensa.

Las pistolas de duelo son armas extremadamente caras y los guerreros comunes rara vez llegan a poseer una. Incluso en el caso de que logren robar o comprar una, el coste de la munición es prohibitivo.

Algunos de los guerreros más ricos de Mordheim llevan pistolas de duelo como símbolo de su estatus social, con lo que logran que les tengan un gran respeto, admiración y envidia.

Alcance Máximo: 25 cm; **Fuerza:** 4; **Reglas Especiales:** precisión, recarga, modificador a la tirada de salvación por armadura, cuerpo a cuerpo.

REGLAS ESPECIALES

Precisión: una Pistola de Duelo está fabricada para ser precisa de modo que un duelistas experto pueda acertar a una moneda a veinte pasos. Todos los disparos y ataques cuerpo a cuerpo de una Pistola de Duelo tienen un modificador de +1 en las tiradas para impactar.

Recarga: se tarda todo un turno en recargar una Pistola de Duelo, por lo que sólo se puede disparar una vez cada dos turnos. Si posees una ristra de Pistolas de Duelo puedes disparar cada turno.

Modificador a la Tirada de Salvación por Armadura: las Pistolas de Duelo son mejores penetrando armaduras de lo que sugiere su valor de Fuerza 4.

Una miniatura herida por una Pistola de Duelo debe efectuar su tirada de salvación por armadura con un modificador de -2.

Cuerpo a Cuerpo: además de en la fase de disparo, las pistolas de duelo se pueden utilizar en el combate cuerpo a cuerpo. Una miniatura armada con una pistola de duelo y otra arma de combate cuerpo a cuerpo dispone de +1 Ataque, que se resuelve con Fuerza 4 y un modificador de -2 a la tirada de salvación por armadura. Este ataque adicional sólo puede utilizarse una vez por combate cuerpo a cuerpo. Si dispones de una ristra de Pistolas de Duelo, la miniatura puede combatir con 2 Ataques en el primer turno de combate cuerpo a cuerpo. Los impactos se resuelven con Fuerza 4 y un modificador de -2 a la tirada de salvación por armadura, sin importar la Fuerza del atacante. Estos ataques se resuelven utilizando la HA de la miniatura como cualquier ataque cuerpo a cuerpo y, por tanto, puede ser bloqueado.

Trabuco

Un trabuco es un arma de pólvora bastante primitiva que dispara una lluvia de bolas de plomo, tuercas oxidadas, clavos torcidos y todo tipo de restos de metal. Es un arma poderosa aunque un tanto errática, y se tarda tanto en recargarla que la mayoría de los guerreros la disparan una sola vez por batalla.

Alcance Máximo: especial; **Fuerza:** 3; **Reglas Especiales:** zona de disparo, un sólo disparo.

REGLAS ESPECIALES

Metralleta: cuando la miniatura dispara con el Trabuco, traza una línea de 40 centímetros de largo y 3 centímetros de ancho en cualquier dirección a partir del guerrero que dispara (la línea debe ser absolutamente recta). Todas las miniaturas en el interior de esta zona sufren un impacto automático de Fuerza 3.

Un Sólo Disparo: se tarda tanto tiempo en recargar un Trabuco que sólo se puede disparar una vez por batalla.

Arcabuz

Un arcabuz es un arma de fuego simple. La calidad de la fabricación varía desde los primitivos "rompehombros" de madera de la Escuela de Artillería de Nuln hasta las mucho más sofisticadas armas de fuego Enanas, que tienen mecanismos de disparo que sostienen la mecha, accionada con gatillos y muelles.

Los arcabuces no son armas demasiado fiables. A veces el cañón del arma tiende a explotar violentamente o la pólvora no se enciende, pero el arma tiene un buen alcance y un tremendo poder de penetración, por lo que hace inútiles hasta las armaduras más gruesas.

En Mordheim, los arcabuces son raros y caros, pero una banda que pueda permitirse comprar un arma así se ganará el respeto de sus rivales.

Alcance Máximo: 60 cm; **Fuerza:** 4; **Reglas Especiales:** recarga, mueve o dispara, modificador a la tirada de salvación por armadura.

REGLAS ESPECIALES

Recarga: se tarda todo un turno en recargar un Arcabuz, por lo que sólo se puede disparar una vez cada dos turnos.

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

Modificador a la Tirada de Salvación por Armadura: los Arcabuces son mejores penetrando armaduras de lo que sugiere su valor de Fuerza 4. Una miniatura herida por un Arcabuz debe efectuar su tirada de salvación por armadura con un modificador de -2.

Rifle de Caza de Hochland

Hochland es una provincia famosa por sus cazadores, y el arma preferida de la nobleza cuando sale a cazar es el rifle. Son armas extremadamente raras y valiosas, y sólo los armeros más hábiles y expertos son capaces de fabricar uno de ellos.

Alcance Máximo: 120 cm; **Fuerza:** 4;

Reglas Especiales: Recarga, mueve o dispara, modificador a la tirada de salvación por armadura, escoge objetivo

REGLAS ESPECIALES

Recarga: se tarda todo un turno en recargar un Rifle de Caza de Hochland, por lo que sólo se puede disparar una vez cada dos turnos.

Mueve o dispara: no puedes moverte y disparar un Rifle de Caza de Hochland en el mismo turno, excepto pivotar sobre ti mismo para disparar a tu objetivo o ponerte en pie.

Modificador a la Tirada de Salvación por Armadura: los Rifles de Caza de Hochland son mejores penetrando armaduras de lo que sugiere su valor de Fuerza 4. Una miniatura herida por un Rifle de Caza de Hochland debe efectuar su tirada de salvación por armadura con un modificador de -2.

Escoger objetivo: una miniatura armada con un Rifle de Caza de Hochland puede escoger como objetivo cualquier enemigo que esté a su vista, no el más cercano obligatoriamente.



Armaduras

Cuando se combate cuerpo a cuerpo, una buena armadura significa la diferencia entre la vida y la muerte. Las mejores armaduras del mundo conocido son forjadas por los berreros Enanos, quienes conocen bien los secretos del acero y el fuego. Los petos de cuero endurecido son típicos de los cazadores de Osterland, mientras que las guardias de las distintas ciudades prefieren cotas de malla y corazas de acero. En las forjas del Imperio existen muchos herreros capaces de forjar excelentes armaduras, pues sus primeros habitantes aprendieron de los maestros Enanos en los primeros días del Imperio.

Sólo los más poderosos y ricos en Mordheim pueden permitirse poseer una armadura completa. Los más pobres tienen que contentarse con petos de cuero y a veces cascós de metal y escudos de madera. Los jefes más ricos de las bandas con mayor éxito lucen buenas armaduras que son tanto un símbolo de riqueza y poder como una protección.

Armadura Ligera

La calificación de armadura ligera incluye una amplia variedad de materiales y formas, desde petos de cuero endurecido hasta camisas de malla forjadas con acero. No ofrece una protección completa frente a las flechas o las espadas, pero es mejor protección que no tener ninguna en absoluto. Una armadura ligera no estorba la capacidad de movimiento del que la lleva.

TIRADA DE SALVACIÓN POR ARMADURA

Salvación: un guerrero equipado con una Armadura Ligera tiene una tirada de salvación por armadura básica de 6 en una tirada de 1D6.

Armadura Pesada

La armadura pesada típica está fabricada con anillos de acero enganchados entre sí y es llamada cota de malla. Forjar una cota de malla es una tarea laboriosa y lenta, ya que el herrero debe unir cientos, y a veces miles, de anillos. Esto hace que las cotas de malla sean caras, pero este tipo de armadura proporciona una excelente protección a todo aquél que pueda permitírsela.

También existen otros tipos de armaduras pesadas, de las cuales las más conocidas son las corazas pectorales y grebas utilizadas por los caballeros a pie de las Órdenes Templarias.

REGLAS ESPECIALES

Salvación: un guerrero equipado con una Armadura Pesada tiene una tirada de salvación por armadura básica de 5+ en una tirada de 1D6.

Movimiento: un guerrero equipado con una Armadura Pesada y un Escudo sufre una penalización al Movimiento de -3 centímetros.

Escudo

Existen dos tipos de escudos comunes a todos los guerreros de Mordheim: el primero está fabricado con madera, a veces con refuerzos de placas metálicas. Este tipo de escudo básico, aunque es resistente, tiene tendencia a astillarse, pero esto puede salvarle la vida a su poseedor, ya que el arma del enemigo puede quedarse atrapada, lo que le permite devolver los golpes mientras el enemigo intenta liberar su arma.

Los escudos de metal son pesados y engorrosos, pero duran mucho más y pueden resistir una lluvia de golpes. El escudo típico del Imperio es redondo o triangular, y luce el emblema de la provincia o de la ciudad de su poseedor.

TIRADA DE SALVACIÓN POR ARMADURA

Salvación: un guerrero equipado con un Escudo tiene una tirada de salvación por armadura básica de 6 en una tirada de 1D6.



Rodela

Las rodelas son escudos pequeños y redondos diseñados para detener o desviar los golpes enemigos. Normalmente están fabricados con acero, ya que tienen que ser tremadamente duraderos para aguantar los brutales golpes del combate cuerpo a cuerpo. Utilizar una rodela requiere una gran habilidad, pero un guerrero ágil puede protegerse de los ataques que de otro modo le dejarían malherido.

REGLA ESPECIAL

Parada: una miniatura equipada con una Rodela puede intentar parar el primer impacto de cada turno de combate cuerpo a cuerpo. Tira 1D6. Si el resultado es mayor que el resultado que tu oponente ha obtenido para impactar, la Rodela ha parado el ataque. Una miniatura no puede parar ataques efectuados con un atributo de Fuerza que sea el doble (o más) de su propia Fuerza básica. Simplemente son demasiado poderosos para ser parados.

Casco

Desde los relucientes yelmos de metal de los caballeros Bretonianos hasta los casquetes de cuero de los Skavens, todos los guerreros sensatos intentan proteger la parte más vulnerable de su cuerpo: su cabeza. Incluso los guerreros más vanidosos utilizan un casco, que puede estar festoneado con plumas, cuernos y otros tipos de decoración.

Los cascos tienen distintas formas y tamaños, pero su función básica sigue siendo la misma.

REGLA ESPECIAL

Evitar Aturdimiento: una miniatura equipada con un Casco tiene una tirada especial de 4+ en 1D6 frente a un resultado de aturdido. Si se supera esta tirada especial, se considera el resultado como derribado. Esta tirada de salvación no es modificada por la Fuerza del oponente.

Armadura de Ithilmar

El ithilmar es un metal plateado tan ligero como la seda y más resistente que el acero. Los Elfos son expertos en crear armas y armaduras de ithilmar. El único sitio del mundo donde se puede encontrar este raro metal es en el reino Élfico de Caledor.

Una Armadura de Ithilmar le proporciona a su portador una tirada de salvación por armadura básica de 5+, y no le causa pérdida alguna de capacidad de movimiento si también se equipa con un Escudo.



Armadura de Gromril

El gromril es el metal más raro y resistente del Viejo Mundo. Sólo unos pocos herreros Enanos conocen el secreto de la forja del Gromril, y una armadura así alcanza un precio enorme.

Una Armadura de Gromril le proporciona a su portador una tirada de salvación por armadura básica de 4+, y no le causa pérdida alguna de capacidad de movimiento si también se equipa con un Escudo.



Equipo Diverso

Esta sección incluye todo el equipo extraño e inusual que tus guerreros pueden encontrar entre las ruinas o comprar a los mercaderes y buhoneros de los asentamientos y pueblos de los alrededores de Mordheim.

Sólo los Héroes pueden comprar y equiparse con el equipo descrito en esta sección. No podrás entregárselo a los Secuaces a menos que las reglas lo especifiquen.

Cuerda y Garfio

Para un guerrero que utilice una cuerda y un garfio le será mucho más fácil moverse entre las ruinas de Mordheim.

Un guerrero equipado con una cuerda y un garfio puede repetir los chequeos de iniciativa fallados cuando trepe o baje por una superficie inclinada.

Drogas y Venenos

El uso de los venenos es despreciado universalmente, pero en las inmisericordes y brutales batallas libradas en Mordheim, las bandas desesperadas a menudo recurren al uso de armas envenenadas.

No se puede utilizar veneno en las armas de pólvora. Cuando compras una redoma de veneno, nunca hay sustancia suficiente para que dure más de una batalla. Sólo puedes envenenar un arma con cada redoma de veneno.

Loto Negro

En los bosques más profundos de las tierras del Sur crece una planta que es extremadamente venenosa. Es conocida como el Loto Negro, y es muy buscada por los alquimistas, los asesinos, los hechiceros de la Costa Oeste y las esposas aburridas.

Un arma cubierta con la savia del Loto Negro hiere automáticamente si obtienes un resultado de 6 en la tirada para impactar. Ten en cuenta que aún así tiras un dado por cada herida causada de este modo para determinar si has causado un impacto crítico. Si obtienes otro 6, has infligido un impacto crítico con ese ataque. Si no obtienes un 6, simplemente causas una herida normal. Efectúa las tiradas de salvación por armadura de la forma habitual.

Veneno Negro

Este veneno se extrae de los Dragones Infernales, gigantescas serpientes de mar que plagan el Gran Océano Occidental y la costa de Naggaroth. La herida más leve causada por el Veneno Negro provoca un dolor terrible, que incapacita incluso al hombre más valiente.

Se considera que cualquier impacto causado por un arma cubierta de Veneno Negro posee un modificador de +1 a la Fuerza. Así, por ejemplo, si un guerrero que tiene Fuerza 3 blande una espada envenenada e impacta a su oponente, causa un impacto de Fuerza 4. Las tiradas de salvación por armadura se ven afectadas por este aumento de Fuerza.

Hongos Sombrero Loco

El temible culto de los Goblin Fanáticos de las Montañas del Fin del Mundo utilizan hongos alucinógenos para provocarse un estado de frenesí.

Efecto: cualquier guerrero que tome Hongos Sombrero Loco antes de una batalla entrará en furia asesina. Estos hongos no tienen efecto en los No Muertos, como los Vampiros y los Zombis, o en los Poseídos.

Efecto secundario: después de la batalla tira 1D6. Con un resultado de 1, la miniatura se queda permanentemente estúpida.

Sombra Carmesí

Sombra Carmesí es el nombre que le dan los habitantes del Viejo Mundo a las hojas del roble de sangre de Estalia. Es una droga extremadamente adictiva, pero le proporciona a su consumidor una fuerza y reflejos inhumanos.

Efectos: una miniatura que tome Sombra Carmesí ve incrementada su Iniciativa en +1D3 puntos, y sus atributos de Movimiento y Fuerza en un +1 (el efecto dura toda la batalla). La Sombra Carmesí no tiene efecto en los No Muertos, como los Vampiros y los Zombis, o en los Poseídos.

Efectos secundarios: después de la batalla, tira 2D6. Con un resultado de 2-3, la miniatura se convierte en una adicta a la droga, y debes procurar comprarle una nueva dosis de Sombra Carmesí antes de la batalla a partir de ahora. Si no logras comprarla, abandonará la banda. Con un resultado de 12, la Iniciativa de la miniatura se ve incrementada permanentemente en +1.

Raíz de Mandrágora

La Raíz de Mandrágora, que tiene forma de hombre, crece en los podridos pantanos de Sylvania. Es una planta venenosa y letal, que es extremadamente adictiva y que mata lentamente a sus consumidores, pero que les permite ignorar prácticamente cualquier dolor.

Efectos: la Raíz de Mandrágora logra que un hombre olvide el dolor casi por completo. Su Resistencia se ve incrementada en un +1 durante la batalla, y considera todos los resultados de aturrido como derribado. La Raíz de Mandrágora no tiene efecto en los No Muertos, como los Vampiros y los Zombis, o en los Poseídos.

Efectos secundarios: la Raíz de Mandrágora es muy venenosa. Al terminar la batalla, tira 2D6. Con un resultado de 2-3, la miniatura pierde 1 punto de Resistencia de forma permanente.

Amuleto de Buena Suerte

Este tipo de amuletos tienen muchas formas, pero la más común son los martillos simbólicos que un piadoso Sacerdote de Sigmar ha tocado, o las cabezas esculpidas de los antiguos dioses Enanos.

Cualquier miniatura que posea un amuleto de buena suerte ignora el primer impacto que sufra en una batalla. El impacto es ignorado y no sufre ningún tipo de daño. Poseer dos o más amuletos no confiere beneficios adicionales, la miniatura sólo puede ignorar el primer impacto.



Agua Bendita

Los sacerdotes de Ulric, Sigmar, Mórr y Manann tienen un gran poder sobre lo malvado. Se dice que el agua pura de un manantial bendecida por uno de estos sacerdotes quema todo lo maligno y lo procedente de lo malvado.

Una redoma llena de agua bendita contiene líquido suficiente para un sólo uso, y tiene un alcance de lanzamiento igual al triple de la Fuerza del lanzador. Tira para impactar utilizando la Habilidad de Proyectiles de la miniatura. No se aplican modificadores por distancia o por movimiento. El agua bendita causa automáticamente 1 herida en las miniaturas de los No Muertos, los Demónios o los Poseídos. No se permite tirada de salvación por armadura. Las miniaturas de No Muertos o Demónios no pueden utilizar agua bendita.

Capa Élfica

Fabricada con el cabello de doncellas Élficas entretejido con hojas vivas de árbol, una capa Élfica es una auténtica maravilla. Un guerrero que vista con esta capa se fundirá con las sombras, por lo que será muy difícil dispararle con armas de proyectiles. Es muy raro que se venda una capa Élfica, pero a veces se puede saquear de un cadáver, o puede ser ofrecida por un Elfo como recompensa por una ayuda recibida.

Un guerrero que dispare con un arma de proyectiles contra una miniatura equipada con una capa Élfica sufre un modificador de -1 a su tirada para impactar.

Flechas de Caza

Las mejores flechas de caza se fabrican en el bosque de Drakwald. Poseen unas puntas aserradas y muy afiladas que causan un dolor atroz cuando impactan a su objetivo. Un arquero experto es capaz de herir gravemente a su objetivo con una sola flecha.

Una miniatura que utilice un arco corto, un arco, un arco largo o un arco Élfico puede utilizar estas flechas. Proporcionan un modificador de +1 a las tiradas en la Tabla de Heridas.

Ajo

El ajo es una hierba muy común que crece en la mayoría de los huertos del Imperio. Se dice que aleja a los Vampiros y otros habitantes de la oscuridad. Un Vampiro debe superar un chequeo de liderazgo para cargar contra una miniatura que lleve un diente de ajo. Un diente de ajo sólo se mantiene fresco durante una batalla. Después su poder se desvanece, aunque no haya sido utilizado.

Red

Las redes de acero, como las utilizadas por los Luchadores de Pozo, pueden ser utilizadas en una batalla. Una vez por partida, puede lanzarse la red en la fase de disparo en vez de utilizarse un arma de proyectiles. Considera la red como un arma de proyectiles a todos los efectos, que tiene un alcance máximo de 20 centímetros. Utiliza la Habilidad de Proyectiles del lanzador para determinar si la red impacta o no. No existe modificador alguno por movimiento o distancia. Si impacta, el objetivo debe tirar 1D6 inmediatamente. Si el resultado es igual o inferior a su Fuerza, logra sacarse la red de encima. Si el resultado es superior, no podrá moverse, disparar o lanzar hechizos en su siguiente turno, aunque no se verá afectado de ningún otro modo. Tanto si se logra impactar como si no, la red se pierde.

Cerveza Bugman

De todos los maestros cerveceros Enanos, Josef Bugman es el más famoso. Su cerveza es conocida a lo largo y ancho de todo el Viejo Mundo, y es considerada por la inmensa mayoría como la mejor de todas.

Una banda que se beba un barril de cerveza Bugman antes de una batalla será inmune al miedo en el transcurso de toda la batalla. Los Elfos no pueden beber cerveza Bugman, ya que son demasiado delicados para poder resistir sus efectos. Un barril contiene suficiente cerveza para que beba toda la banda antes de una única batalla.



Tomo de Magia

A veces, en los mercados y en los oscuros callejones de los alrededores de Mordheim 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 su propia lista o en la lista de Magia Menor. Consulta la sección de Magia para conocer más detalles al respecto. Los beneficios de cada tomo se aplican a una única miniatura.

Libro Sagrado

 Los libros de oraciones y con descripciones de las santas misiones de héroes religiosos, como Sigmar Heldenhammer, se copian a mano en los scriptoriums de Sigmar y Ulric, y se entregan o se venden a los fieles. De estos libros, el Deus Sigmar es el más común, pero también se dice que otros textos, tales como las Escrituras de Sigmar, son capaces de causar el mismo efecto. Un hombre santo puede recitar los rezos escritos en un libro así, fortaleciendo su fe y sus creencias.

Un Sacerdote Guerrero o una Hermana Sigmarita que posea un libro sagrado puede sumar un modificador de +1 al resultado de dado a la hora de determinar si él o ella pueden recitar un hechizo con éxito.

Hierbas Curativas



Ciertas plantas que crecen en las riberas del río Stir tienen propiedades curativas. Los herborarios recolectan sus raíces y hojas y las utilizan para tratar a los enfermos y a los heridos.

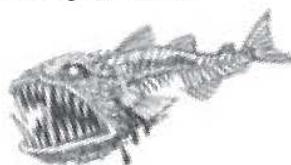
Un Héroe que posea hierbas curativas puede utilizarlas al inicio de cualquiera de sus fases de recuperación si no está trabado en combate cuerpo a cuerpo. Esto le hace recuperarse de todas las heridas que haya sufrido con anterioridad en la partida.

Reliquia Sagrada (Impia)

En esta época de supersticiones y fanatismo religioso, los objetos sagrados son una parte importante de la vida diaria. Las reliquias abundan en el Viejo Mundo: cabelllos de Sigmar, trozos del martillo de Ulric, dientes de Príncipes Demonio, todo esto y más se vende a los hombres que necesitan ánimos antes de entrar en combate y como amuletos frente a los efectos de la magia.

Una miniatura que posea una reliquia sagrada (o impia) supera automáticamente el primer chequeo de liderazgo que deba efectuar en la partida. Si su poseedor es el jefe de la banda, le permitirá superar automáticamente el primer chequeo de retirada que deba efectuar, siempre que no haya efectuado ningún chequeo de liderazgo con anterioridad.

Sólo puedes ignorar el primer chequeo de liderazgo que debas efectuar en una partida. El hecho de poseer dos o más reliquias no te permite ignorar el segundo o posteriores chequeos de liderazgo.



Libro de Cocina Halfling



Todos los chefs Halflings poseen sus propias recetas secretas, registradas en libros escritos a mano en La Asamblea, el hogar natal de los Halflings. Una comida preparada siguiendo las instrucciones de una de estas recetas atraerá a muchos guerreros en esta época de penurias.

El número máximo de guerreros permitidos en tu banda se incrementa en un +1. Ten en cuenta que una banda de No Muertos no puede utilizar este objeto.

Animales

Los animales no son una compra nada común en Mordheim. La hierba contaminada y el agua envenenada hacen que los animales mueran rápidamente, y puesto que el hambre es bastante común, muchos son sacrificados. Sin embargo, a veces se pueden comprar caballos, incluso purasangres procedentes de Estalia y Arabia, y habitualmente son adquiridos por ricos jefes a los que les gusta dar órdenes a sus subordinados desde lo alto de su caballo.

Caballos y Caballos de Guerra

Puedes montar a uno de tus Héroes en un caballo o en un caballo de guerra en las próximas batallas.

Los caballos y caballos de guerra sólo pueden incluirse si utilizas las reglas opcionales sobre miniaturas a caballo que aparecen en la última parte del libro.

Sólo los Humanos pueden adquirir y montar en caballos y caballos de guerra.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Caballo	20	0	0	3	3	1	3	0	5
Caballo de Guerra	20	3	0	3	3	1	3	1	5

Mastines de Guerra

Los hombres del Imperio siempre han sido unos expertos en la crianza de feroces mastines para guardar su ganado y propiedades de las incursiones de los Goblins y los Hombres Bestia. Un mastín de guerra bien entrenado es un oponente feroz, y vale su peso en oro en Mordheim.

Si adquieres un mastín de guerra, éste combatirá exactamente igual que cualquier miembro de tu banda, aunque se considera parte del equipo del Héroe que lo compró. Necesitarás una miniatura para representarlo en el campo de batalla.

Los mastines de guerra nunca ganan experiencia, y si quedan fuera de combate tienen exactamente las mismas posibilidades de recuperarse que los Secuaces (o sea, 1-2: Muerto; 3-6: Vivo). Los mastines de guerra también se incluyen a la hora de contar el número máximo de guerreros que pueden componer tu banda.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Mastines de Guerra	15	4	0	4	3	1	4	1	5

También puedes utilizar el perfil de atributos superior para representar alguno de los animales más exóticos utilizados por las bandas de Mordheim, como por ejemplo los osos entrenados, los familiares del Caos, io incluso los famosos monos de pelea procedentes de las lejanas tierras del Sur!

Lámpara

Una miniatura que posea una lámpara puede añadir +10 centímetros a la distancia a la que puede detectar enemigos ocultos.

Pólvora Refinada

El guerrero ha adquirido una pólvora de mejor calidad que la habitualmente disponible. Este nuevo suministro proporciona un modificador de +1 a la Fuerza de todas las armas de pólvora que posea. Hay pólvora suficiente para que dure la totalidad de la batalla.

Mapa de Mordheim

Algunos supervivientes del cataclismo todavía viven en los muchos asentamientos existentes alrededor de Mordheim, y se ganan la vida dibujando de memoria mapas de la ciudad. Muchos de estos mapas son una simple falsificación, e incluso los verdaderos suelen ser burdos e inexactos.

Un mapa puede servirle de ayuda a una banda para encontrar su camino entre la confusa red de calles, hasta llegar a las zonas de edificios que merecen ser saqueados.

Cuando compres un mapa tira 1D6:

1D6 Resultado

- 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 quieras, 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 Mordheim 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.



Capa de Seda de Catai

A algunos jefes de banda ricos les gusta hacer gala de sus posibilidades pecuniarias, y se compran ropas fabricadas con seda de la distante Catai. Esta seda es el tejido más caro conocido en todo el Viejo Mundo, y lucir unas prendas semejantes es un método seguro de atraer la atención, isobre todo de los ladrones y los asesinos!



Cualquier banda Mercenaria cuyo jefe posea ropa de seda puede repetir su primer chequeo de retirada no superado. Sin embargo, tira 1D6 después de cada batalla en la que el jefe haya quedado fuera de combate. Con un resultado de 1-3, los ropa-jes se han estropeado y deben tirarse.

Lágrimas de Shallaya

Las lágrimas de Shallaya son viales de agua del sagrado manantial de Couronne. Shallaya es la diosa de la curación y la misericordia, y se dice que este agua tiene propiedades curativas y que es un antídoto contra cualquier veneno.

Una miniatura que se beba un vial de Lágrimas de Shallaya al comienzo de una batalla será completamente inmune a todos los venenos durante todos los combates. Los guerreros No Muertos y los Poseídos no pueden utilizar las Lágrimas de Shallaya.

Hay suficiente líquido en un vial de Lágrimas de Shallaya para que dure a lo largo de toda una batalla.



Magia

Siempre ha existido gente que ha utilizado 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.

Mordheim se ha convertido en el hogar de muchos practicantes de la magia, que recorren las ruinas oculándose de los cazadores de brujas. Pero existen otras maneras de ganar poder inalcanzable para un mortal común. Los dioses vigilan a los suyos, y un sacerdote con la fe suficiente puede invocarlos para que le ayuden en combate. De todos ellos, los Sacerdotes de Sigmar son los más comunes, ya que Sigmar es la deidad patrona del Imperio, y tiene numerosos seguidores en esta época de conflictos.

Hechizos

La siguiente tabla resume los diferentes tipos de magia y explica quién puede utilizar qué hechizos.

Hechicero	Tipo de Magia
Magisters del Caos	Rituales del Caos
Hechiceros	Magia Menor
Brujo Eshin Skaven	Magia de la Rata Cornuda
Hermanas de Sigmar y Sacerdotes Guerreros	Plegarias a Sigmar
Nigromantes	Nigromancia

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, si puede correr!

Un hechicero no puede utilizar magia alguna si tiene puesta una armadura o está utilizando un Escudo o Roldela. La única excepción son las Plegarias a Sigmar. Las Hermanas de Sigmar y los Sacerdotes Guerreros pueden utilizar armaduras y rogar a Sigmar.

Daños y Heridas

Algunos hechizos causan un daño directo, y se resuelven del mismo modo que las heridas causadas por disparos o en combate cuerpo a cuerpo. Los hechizos no causan impactos críticos. Las miniaturas siempre pueden efectuar tiradas de salvación por armadura frente a las heridas causadas por los hechizos, a menos que se especifique lo contrario.



Plegarias a Sigmar

Aquellos con una gran fe en los dioses pueden invocar su ayuda divina. Los sacerdotes de Sigmar pueden orar para lograr muchos milagros: curar las heridas, reforzar la voluntad de sus camaradas o exorcizar a las criaturas demoniacas y a los No Muertos.

Las Plegarias a Sigmar pueden ser utilizadas por los Sacerdotes Guerreros de los Cazadores de Brujas y las Matriarcas Sigmaritas. Un guerrero puede invocar el poder divino de Sigmar aunque se proteja con una armadura. Las Plegarias a Sigmar no son hechizos, por lo que cualquier protección especial contra los hechizos no les afecta.

1D6 Resultado

1 El Martillo de Sigmar

Dificultad 7

Este arma de los fieles a Sigmar brilla con un resplandor dorado, imbuida con el justiciero poder de Sigmar.

El portador del arma recibe un modificador a la Fuerza de +2 en el combate cuerpo a cuerpo, y todos los impactos que inflige causan el doble de daño (o sea, 2 heridas en vez de 1). El Sacerdote debe efectuar un chequeo en cada fase de disparo si quiere seguir utilizando esta plegaria.

2 Corazones de Hierro

Dificultad 8

Cuando se pronuncian las tres palabras de poder, oleadas de gloria rodean al servidor de Sigmar. Los fieles a Sigmar ven reforzada su fe gracias a la presencia ultraterrenal del dios guerrero.

Cualquier guerrero aliado a 20 centímetros o menos del lanzador del hechizo será inmune a los chequeos de miedo y a los efectos de la regla completamente sólo. Además, toda la banda recibe un modificador de +1 a su Liderazgo en cualquier chequeo de retirada que deba efectuar. Los efectos de este hechizo duran hasta que el sacerdote caiga inconsciente, quede aturdido o fuiera de combate. Si se lanza varias veces sus efectos no son acumulativos; o sea, el bonificador máximo es de +1.

3 Fuego Espiritual

Dificultad 9

¡La ira de Sigmar vuelve a la tierra! Unas llamas purificadoras rodean al Sacerdote y aniquilan a aquellos que se resisten a la justiciera furia del Dios-Emperador.

Todas las miniaturas enemigas a una distancia igual o inferior a 10 centímetros del servidor de Sigmar sufren un impacto de Fuerza 3. No se puede efectuar ningún tipo de tirada de salvación por armadura. Los sirvientes de la oscuridad y el Caos son especialmente susceptibles al sagrado poder de Sigmar. Las miniaturas de No Muertos y de los Poseídos dentro del alcance de la plegaria sufren un impacto de Fuerza 5.

4 Escudo de Fe

Dificultad 6

Un escudo de pura luz blanca aparece delante del Sacerdote. Mientras su fe permanezca fuerte, el escudo le protegerá.

El Sacerdote es inmune a todos los hechizos. Haz una tirada en la fase de recuperación al inicio de cada turno. Con un resultado de 1 ó 2, el escudo desaparece.

5 Oración Curativa

Dificultad 5

Mientras pone sus manos sobre su camarada herido, el servidor de Sigmar invoca el poder de su Señor para curar a su compañero malherido.

Cualquier miniatura a 5 centímetros o menos del Sacerdote (incluido el propio Sacerdote) puede ser curada. El guerrero recupera todas sus Heridas. Además, cualquier miniatura aliada a cinco centímetros o menos que esté derribada o aturdida recupera inmediatamente el sentido, se levanta, y continúa combatiendo de la forma habitual.

6 Armadura de la Justicia

Dificultad 9

Una armadura impenetrable cubre al Sacerdote, y la brillante imagen de un cometa de doble cola arde sobre su cabeza.

El Sacerdote posee una tirada de salvación por armadura de 2+, que reemplaza a su tirada de salvación por armadura normal. Además, causa miedo a sus enemigos, y por lo tanto es inmune al miedo.

El poder de la Armadura de la Justicia dura hasta el comienzo de la siguiente fase de disparo del Sacerdote.

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

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 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 alcen de sus tumbas y atrapen 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 desgarráan 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 las energías del mundo de los muertos para revitalizar a sus sirvientes No Muertos.

Un Zombie o un Lobo Espectral 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 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 11-16 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.

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 deben aplicársele todas las reglas habituales de los zombis (inmune a veneno, causa miedo) excepto por el hecho de que mantiene el perfil de atributos y equipo del héroe muerto.

Rituales del Caos

Los Rituales del Caos utilizan el poder de la magia oscura en su estado más puro, y por tanto son extremadamente útiles para causar dolor y sufrimiento, además de cambios y mutaciones. Los Rituales del Caos son utilizados por los Magisters del Culto de los Poseídos y los Demonios.

1D6 Resultado

1 Visiones Horroríficas

El Hechicero del Caos invoca unas horribles visiones procedentes del Reino del Caos, que causan que sus enemigos retrocedan completamente horrorizados.

Dificultad 10

Este hechizo tiene un alcance de 15 centímetros, y debe lanzarse contra el enemigo más cercano. Si el Hechicero del Caos está trabado en combate cuerpo a cuerpo, debe escoger un objetivo con el que esté en contacto peana con peana. La miniatura afectada queda inmediatamente aturdida. Si la miniatura en cuestión no puede ser aturdida, en vez de ello quedará derribada.

2 Ojo Divino

El Hechicero del Caos implora a los dioses oscuros que le concedan un don a su sirviente.

Dificultad 7

Sólo puedes utilizar el Ojo Divino con éxito una vez por batalla. Elige cualquier miniatura amiga o enemiga a 15 centímetros o menos del hechicero. Tira 1D6 para determinar qué le ocurre a la miniatura afectada.

1D6 Resultado

- 1 La ira de los dioses cae sobre el guerrero. La miniatura queda fuera de combate inmediatamente. Sin embargo, no es necesario tirar en la Tabla de Heridas Graves después de la batalla.
- 2-5 La miniatura recibe un modificador de +1 en cualquier a de sus atributos durante esta batalla (escogido por el jugador que lanzó el hechizo).
- 6 La miniatura recibe un modificador de +1 en todos sus atributos durante esta batalla.

3 Sangre Demoníaca

Dificultad 8

El Hechicero del Caos se corta las palmas de las manos y su sangre sale a borbotones, abrasando pieles y armaduras por igual.

Este ataque tiene un alcance de 20 centímetros, y causa 1D3 impactos de Fuerza 5. Impacta a la primera miniatura que encuentre en su trayectoria. Después de utilizar este hechizo, el Hechicero del Caos debe efectuar una tirada en la tabla de Heridas para determinar la gravedad de sus heridas, aunque un resultado de fuera de combate debe considerarse como un resultado de aturdido.

4 Tentación del Caos

Dificultad 9

El Hechicero del Caos invoca a la perfidia del Caos que existe en las almas de todos los seres vivos.

El hechizo tiene un alcance de 30 centímetros, y debe lanzarse contra la miniatura enemiga más cercana. Tira 1D6 y suma el Liderazgo del Hechicero del Caos al resultado. Después tira 1D6 y suma el Liderazgo del objetivo a este resultado. Si el resultado total del Hechicero del Caos es mayor, obtiene el control de la miniatura hasta que ésta supere un chequeo de liderazgo en su propia fase de recuperación. La miniatura no puede suicidarse, pero puede atacar a miniaturas de su propio bando, y no atacará a los guerreros de la banda del Hechicero del Caos. Si estaba trabado en combate cuerpo a cuerpo con cualquier guerrero de la banda del Hechicero del Caos, se separarán inmediatamente 3 centímetros.

5 Alas de Oscuridad

Dificultad 7

El Hechicero del Caos es alzado por dos demonios y transportado a cualquier sitio donde quiera ir.

El Hechicero del Caos puede moverse inmediatamente a un punto situado a una distancia máxima de 30 centímetros, incluso puede ponerse en contacto peana con peana con un enemigo, en cuyo caso se considera que ha cargado. Si entra en contacto con una miniatura enemiga que está huyendo, en la fase de combate cuerpo a cuerpo logra un impacto automático y su oponente huirá de nuevo (si sobrevive).

6 Palabra de Dolor

Dificultad 7

El Hechicero del Caos pronuncia el nombre prohibido de su oscuro dios y causa un dolor indescriptible a todos los que lo escuchan.

Todas las miniaturas situadas a 8 centímetros o menos del Hechicero del Caos, ya sean amigas o enemigas, sufren un impacto de Fuerza 3. No es posible efectuar ninguna tirada de salvación por armadura.

Magia Menor

Aquellos que no han sido instruidos en las artes mágicas sólo pueden lanzar hechizos relativamente simples. Muchos hechiceros humanos, que carecen de la tradición de hechicería y de los grimorios de los Nigromantes y los Hechiceros del Caos, tienen que confiar en su propia aptitud natural y en la experimentación.

La Magia Menor (o magia limítrofe) es utilizada por los hechiceros humanos. Puede que no sea tan terrible como los poderosos hechizos de los Nigromantes y los Hechiceros del Caos, pero aún así es peligrosa.

1D6 Resultado

1 Fuegos de U'Zhul

Dificultad 7

El hechicero invoca una llameante bola de fuego y la lanza contra sus enemigos.

La bola de fuego tiene un alcance de 45 centímetros, y causa un impacto de Fuerza 4. Impacta a la primera miniatura que encuentre en su camino. Las tiradas de salvación por armadura se efectúan de la forma habitual (o sea, con un modificador de -1).

2 Vuelo de Zimmeran

Dificultad 7

Invocando el poder de los vientos de la magia, el hechicero camina por el aire.

El Hechicero puede moverse inmediatamente a cualquier punto situado a 30 centímetros o menos de él, e incluso, puede ponerse en contacto peana con peana con un enemigo, en cuyo caso se considera que ha cargado. Si entra en contacto con una miniatura enemiga que está huyendo, en la fase de combate cuerpo a cuerpo causará un impacto automático y su oponente huirá de nuevo (si sobrevive).

3 Horror de Aramar

Dificultad 7

El hechicero provoca una sensación de miedo paralizante en las mentes de sus oponentes.

Una miniatura situada a 30 centímetros o menos del hechicero debe superar un chequeo de liderazgo o huirá otros 5D6 centímetros en dirección completamente opuesta al hechicero. Si huye, debe efectuar un chequeo al inicio de cada una de sus propias fases de movimiento, y continuará huyendo mientras no supere el chequeo. Este hechizo no afecta los No Muertos o a cualquier miniatura que sea inmune al miedo.

4 Flechas Plateadas de Arha

Dificultad 7

Unas flechas plateadas aparecen de repente en el aire y empiezan a dar vueltas alrededor del hechicero, saliendo disparadas para impactar a sus enemigos.

El hechizo crea 1D6+2 flechas que el hechicero puede utilizar para disparar contra un enemigo siguiendo las reglas habituales de disparo. Las flechas tienen un alcance de 60 centímetros. Utiliza la Habilidad de Proyectiles para determinar si impacta o no, pero ignora los modificadores por movimiento, alcance y cobertura. Cada una de las flechas causa un impacto de Fuerza 3.

5 Suerte de Shemtek

Dificultad 6

El hechicero utiliza el cambiante flujo de la energía mágica para manipular las distintas posibilidades del destino.

El hechicero puede repetir todas sus tiradas de dados, aunque debe aceptar el segundo resultado. El efecto del hechizo dura hasta el inicio de su siguiente turno.

6 Espada de Rezhebel

Dificultad 8

Una espada llameante aparece en la mano del hechicero, y en ella se ve una promesa de roja destrucción a todos aquellos que se interpongan en su camino.

La espada le proporciona al hechicero los siguientes modificadores en sus atributos de Ataque (+1), Fuerza (+2) y Habilidad de Armas (+2). Efectúa un chequeo de liderazgo al inicio de cada uno de los turnos del hechicero. Si no supera el chequeo, la espada desaparece.

Magia de la Rata Cornuda

Esta clase de magia es utilizada por los Skavens. Es una forma siniestra de magia que invoca a la deidad de los Skavens, un odioso dios demoniaco llamado la Rata Cornuda.

1D6 Resultado

1 Fuego de Disformidad

De la extendida zarpas del hechicero Skaven salta una llama verde, que quema a sus víctimas con una agonía indescriptible.

El hechizo tiene un alcance de 20 centímetros, e impacta a la primera miniatura que se encuentre en su camino. El hechizo causa 1D3 impactos de Fuerza 4 en su objetivo, y un impacto de Fuerza 3 en cada miniatura que se halle a cinco centímetros o menos de su objetivo.

Dificultad 8

2 Hijos de la Rata Cornuda

El hechicero Skaven alza sus zarpas e invoca al Padre de los Skavens para que envíe a sus sirvientes.

Este hechizo debe ser utilizado antes de que empiece la partida, y sólo puede utilizarse una vez. Cuando lo lanza, el hechizo convoca a 1D3 Ratas Gigantes, que se sitúan a 15 centímetros o menos de él. Éste puede lanzar con éxito este hechizo sólo una vez por batalla, y las ratas desaparecen después de la batalla. No se cuentan a efectos del número máximo de Skavens que puede haber en la banda.

Dificultad: Automático

3 Oleada de Ratas

El objetivo del hechizo es atacado por ratas, y en poco tiempo está cubierto de la cabeza a los pies por decenas de pequeñas heridas sangrantes.

La Oleada de Ratas causa 2D6 impactos de Fuerza 1 en una miniatura situada a 20 centímetros o menos del lanzador.

Dificultad 7

4 Furia Negra

Con un chasqueante conjuro, el hechicero Skaven se convierte en una monstruosa criatura semejante a una rata, que ataca con una furia enloquecida.

El hechicero Skaven puede cargar inmediatamente contra cualquier miniatura enemiga situada a 30 centímetros, ignorando cualquier elemento de escenografía o miniatura que se encuentre en su camino, y recibe 2 Ataques adicionales y un modificador a la Fuerza de +1 sólo durante esta fase de combate cuerpo a cuerpo.

Dificultad 8

5 Ojo de la Disformidad

Mira en el Ojo de la Disformidad y cae en la desesperación!

Todas las miniaturas en pie en contacto peana con peana con el hechicero Skaven deben efectuar inmediatamente un chequeo de liderazgo. Si no lo superan, cada una sufre un impacto de Fuerza 3 y debe huir 5D6 centímetros en dirección contraria al hechicero Skaven, exactamente igual que si hubiese quedado desmoralizada en la lucha contra más de un oponente.

Dificultad 8

6 La Maldición del Brujo

El hechicero Skaven señala con una zarpas a uno de sus enemigos y le maldice en el nombre de la Rata Cornuda.

El hechizo tiene un alcance de 30 centímetros y afecta a una miniatura dentro de ese alcance. El objetivo debe repetir todas las tiradas de salvación por armadura y para impactar realizadas durante la fase de combate cuerpo a cuerpo del turno Skaven, y durante las fases de disparo y combate cuerpo a cuer-

Dificultad 6



Para qué necesito ojos para ver, con
lo que ya he visto, para qué necesito
manos para tocar, ni lengua para dar voz
a ese breve e incierto terror de la oscuridad.
Malditas sean mi mano y mi corazón,
os digo, porque no hacen ningún bien al
hombre, sino más bien mal. No veo los
corazones de todos los hombres, y oigo sus
latidos desaparecer uno a uno. Como se
aferran a la destrozada ruina de su exis-
tencia, tan desesperados están por prolon-
gar su tormento diario, contando
la escoria como si fuese oro, hasta que
se les acaban las cuentas.

Alquí estoy, andando con suavidad entre
vosotros. Veo tranquilamente como se acer-
ca la hora, y os convoco en silencio. Me veis
y me reconocéis, y todos los hombres que me
conocen acaban sirviéndome. Tus fuerzas te
abandonan, tu espada se escapa de tus
dedos muertos y cae al suelo. Gritas en
silencio, e intentas hablar pero no puedes,
porque la hora de las palabras ya ha pasai-
do. Ahora sólo puedes seguirme hacia la
oscuridad que te espera, como siempre ha
hecho hasta ahora...





Organización de una Banda

Antes de que empieces a jugar debes reclutar una banda para tomar parte en la batalla por Mordheim. Las bandas están representadas por toda una gama de miniaturas Citadel, disponibles en cajas y blisters. Las cajas están pensadas para ser una forma ideal de empezar tu colección, y puedes añadir más miniaturas a medida que tu banda crece y prospera.

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 (hemos incluido un ejemplo de banda en la parte final del libro.) 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 escogas 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.

Tablas 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 Mordheim.

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 Aliañas 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 juntas.

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 empiezas 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 orga-

nizar 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, o 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 numero de puntos de Experiencia que han acumulado.

Lístos para el Combate

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





Bandas

“Escúchame, chaval, hay mucha gente en Mordheim a la que debes enfrentarte. Hombres procedentes desde las tierras de Middenheim hasta la propia Marienburgo han proclamado la posesión de la ciudad. También están los hombres-rata, los Muertos Vivientes y esos enloquecidos Cazadores de Brujas...

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!”

El Culto de los Poseídos

Los Poseídos. Los Condenados. Los Hombres del Saco. Esta escoria son lo peor de lo peor. Son criaturas peligrosas, quizás más que ningún otro grupo en toda la ciudad. Esa basura adoradora del Caos está compuesta por mutantes, Hombres Bestia y simples adoradores, y cosas peores llamadas los Poseídos. Si alguna vez dejas que se te acerquen demasiado, estarás metido en problemas hasta el cuello. Hay muy pocos que los igualen en combate cuerpo a cuerpo.



Los No Muertos

Los Muertos Vivientes azotan Mordheim. Zombis, Necrófagos y enormes mastines infernales recorren las calles, y son la perdición de cualquiera que se encuentre con ellos. Le devorarán vivo, o terminará siendo uno de los muertos vivientes él mismo. Perdí mi ojo por culpa de uno de esos horrores con colmillos que están al frente de los No Muertos. Déjame que te diga algo: esa cosa no era humana. Le atravesé de parte a parte con mi espada y siguió avanzando.

Cazadores de Brujas

Los Cazadores de Brujas te quemarán a ti y a tu banda si les das la más mínima razón para ello. Están bien armados y equipados, y no tienen misericordia alguna con aquellos que se cruzan en su camino. A todos los lugares de Mordheim a los que les sigue una ralea de fanáticos y esos enloquecidos Flagelantes. Una sola palabra de un Cazador de Brujas y te despedazarán, te decapitarán, te quemarán y te excomulgarán de la gracia de Sigmar.

Mercenarios de Niddenheim

Esos Norteños están zumbados, ¡son unos locos del combate! Son tan fuertes como Ogros y más feroces que los Orcos. Ten cuidado con ellos en combate cuerpo a cuerpo. Lo más probable es que te aplasten el cráneo con un martillo o te decapiten con una de sus pesadas hachas que llevan a todos lados con ellos.



Mercenarios de Reikland

¡Ah, los mercenarios de Reikland, los mejores guerreros! Disciplinados, magníficos arqueros y buenos guerreros. Los mercenarios de Reikland exigen los mejores jefes, ¡así que será mejor que espabilés, chaval!, porque estos guerreros son buenos en casi todas las artes de la guerra, y es probable que aguanten más el tipo que otras gentes de Mordheim.

Hermanas de Sigmar

No te creas todo lo que dicen esos Cazadores de Brujas sobre las Hermanas. No son más herejes que yo, y atravesaré a cualquiera que diga lo contrario. Y no es que las Hermanas necesiten que alguien las proteja. Son feroces combatientes, y tienes que ser muy dura para vivir en esa fortaleza justo en medio de Mordheim.



Skavens

No son alimañas comunes: tan grandes como un hombre, veloces a dos patas y también muy astutas, no como las ratas comunes. Toda la ciudad está llena de ellas, y lo peor es que están esperando en las viejas alcantarillas, esperando la oportunidad de pillarte a solas. Si se lo permites, eres hombre muerto.

Mercenarios de Marienburgo

Los niños ricos de Marienburgo. Nunca les des la espalda. Lo admito: son completamente implacables y tienen más dinero que nadie, lo que tampoco es sorprendente, ya que esas gordas sanguíneas del Gremio de Mercaderes llenan sus arcas. Por eso tienen tan buenas armas y armaduras, y normalmente unos cuantos hombres más. Que no te engañen sus lindas ropitas y todas las joyas que llevan encima. No llevan todas esas armas para presumir, ¡también saben utilizarlas bien!

“Eso es lo que hay. Toda esta gente es la que te encontrarás en Mordheim, más tarde o más temprano. Cada banda de ellos tiene sus propias debilidades, pero también tiene sus puntos fuertes, y debes aprender a contrarrestarlos. Recuerda que es una estupidez lanzarse al combate cuerpo a cuerpo con la escoria de los Poseídos, sólo lograrás que te maten. Tampoco es buena idea echar una carrera contra las alimañas Skavens, ya que son veloces como el viento.

Si no escuchas nada más, chaval, recuerda esto: que tu banda sea tan flexible como puedas, y así estar listo para hacer frente prácticamente a cualquier cosa que esta maldita ciudad tenga preparada para ti.





Mercenarios

Este es un tiempo de conflictos continuos, de guerra civil, violencia y hambre. Una época de huérfanos y matanzas indiscriminadas ¡Para los guerreros son buenos tiempos! Desde el descubrimiento de la piedra bruja, Mordheim se ha convertido en un imán de combatientes a lo largo y ancho de todo el Imperio. Los nobles, los mercaderes, e incluso el propio Templo de Sigmar ofrecen grandes recompensas por fragmentos de esa piedra misteriosa. Los más importantes de todos los patrones de guerreros mercenarios son los tres pretendientes más

poderosos en la carrera por el trono del Emperador: el Gran Príncipe de Reikland, el Conde de Middenheim, y Lady Magritta de Marienburgo, la favorita de los gremios de mercaderes.

Como jefe de una banda mercenaria, debes decidir por cuál de los tres pretendientes al trono de Sigmar vas a combatir. Las bandas de diferente origen varían en muchos aspectos, y poseen distintos beneficios, además de una apariencia y un carácter completamente únicos.

Reikland

Reikland se halla en el centro del Imperio, y su mayor ciudad es Altdorf, hogar del Gran Teogonista y sede del Templo de Sigmar. Los habitantes de Reikland son devotos seguidores de Sigmar, el fundador, primer Emperador, y dios patrón del Imperio. El Gran Príncipe de Reikland (que es como le gusta que le llamen a Siegfried, el dirigente de Reikland) es apoyado en su pretensión al trono por el Gran Teogonista, y a él se le oponen ferozmente el Conde de Middenheim y los Sacerdotes de Ulric.

A lo largo y ancho de todo el Imperio, los combatientes de Reikland son considerados como la máxima representación de la disciplina y la lealtad del guerrero profesional. Valientes y ampliamente versados en las artes de la guerra, los guerreros de Reikland desdeñan los ropajes de moda en favor de un equipo de calidad y práctico. En combate suelen lucir plumas de brillantes colores como señales de identificación o de mando. Están justamente orgullosos de su dinámico y ambicioso Gran Príncipe y desdeñan al resto de los pretendientes al trono, especialmente al Conde de Middenheim, Mannfred Todbringer, a quienes ellos llaman con desprecio "el perro faldero de Ulric".

Reglas Especiales

Los Mercenarios de Reikland están acostumbrados a las exigencias de la disciplina militar y tienen un desarrollado sentido de la lealtad entre los oficiales y sus hombres. Para representar esto, los combatientes pueden utilizar el atributo de Liderazgo de su Capitán en un radio de 30 centímetros como máximo, en vez de a sólo 15 centímetros.

Una gran tradición de entrenamiento militar también es la responsable de los altos niveles de maestría con las armas de proyectiles de las gentes de Reikland. Por tanto, todos los Tiradores añaden un modificador de +1 a su Habilidad de Proyectiles, sin importar si son reclutados cuando se empieza a organizar la banda o más tarde, en mitad de una campaña.



Middenheim

La ciudad de Middenheim se halla en el pináculo de una montaña, rodeada por un oscuro bosque en el centro de Middenland, y también se la conoce como la Ciudad del Lobo Blanco por Ulric, el viejo dios de los lobos y el invierno. El Sacerdocio de Ulric todavía es poderoso en Middenheim, donde Ulric es venerado como patrón de la ciudad. La tradición de rivalidad entre Middenheim y Reikland se remonta a cientos de años atrás, y el Conde de Middenheim, Mannfred Todbringer, es uno de los pretendientes más importantes al trono del Emperador. Como resultado de ello, existe una gran fricción entre los habitantes de Middenheim y el Templo de Sigmar.

Los habitantes de Middenheim son bastante grandes, con una gran fortaleza física y una merecida reputación de ferocidad. Muchos visten pieles de lobo, y la costumbre decreta que es la marca de aquellos que han matado a un lobo con sus propias manos. Estos ceñudos guerreros son famosos por su desprecio al peligro. Frecuentemente marchan al combate sin casco o yelmo alguno, burlándose de aquellos que, con buen sentido, se protegen la cabeza con algún tipo de pieza de armadura. Puesto que los habitantes de Middenheim prefieren llevar el pelo largo y una enorme barba, la falta de protección en la cabeza les da un aspecto especialmente feroz cuando cargan contra sus enemigos aullando sus brutales gritos de combate.

Reglas Especiales

Los hombres de Middenheim son famosos por su fortaleza física. Para representar su ventaja de tamaño y peso, los Campeones y Capitanes de una banda de Middenheim comienzan con un atributo de Fuerza 4 en vez de Fuerza 3.

Marienburgo

Marienburgo es la ciudad comercial más grande y próspera de todo el Viejo Mundo. Muchos la llaman la Ciudad de Oro, lo que ya da una idea de la riqueza de esta floreciente ciudad cosmopolita. En ningún otro sitio se puede encontrar una gama tan amplia de tiendas que venden productos de lugares tan lejanos como los reinos Élficos de Ulthuan al Oeste y de la distante Catai en el Este. Los artesanos de la ciudad representan todas las artes conocidas por el hombre, y unas cuantas más, por lo que se dice que en Marienburgo no existe actividad alguna que no pueda proporcionar beneficio.

Muchos gremios mercantiles tienen sus oficinas centrales en Marienburgo, y el más importante de todos ellos es la secreta Gran Orden de los Honorables Comerciantes Libres, que representa a la élite de la sociedad mercantil. Esta gran, rica y ambiciosa organización siente que los mercaderes están maniatados por el antiguo orden, y desean el poder para ellos. Su candidata al trono del Emperador es Lady Magritta. Gracias a la discreta influencia de los Comerciantes Libres a lo largo y ancho de todo el Imperio, los Electores menores fueron persuadidos de apoyar las pretensiones al trono de Lady Magritta. Sólo la negativa del Gran Teogonista a coronarla impidió que la gobernante de Marienburgo ocupara el trono, lo que ha provocado un distanciamiento entre la Ciudad de Oro y el Templo de Sigmar.

Las bandas enviadas a Mordheim están suntuosa-

mente vestidas y muy bien equipadas. Aunque los Marienburgueses a menudo son ridiculizados como afeminados y cursis, su habilidad con las armas y su completa falta de escrúpulos les ha ganado el respeto de las demás bandas. Sus principales habilidades se centran en los duelos y en el uso de venenos y otros métodos de combate clandestinos. Los individuos más ricos visten de forma ostentosa y extravagante y lucen cuantas más joyas mejor. Sin embargo, el grueso de las bandas son reclutadas de entre los matones del puerto, las tripulaciones de los barcos y los estibadores, que prefieren una apariencia más simple y funcional: cotas de cuero, bandoleras y espadas cortas que son fáciles de ocultar.

Reglas Especiales

Como comerciantes naturales con contactos en los gremios de mercaderes, las bandas de Marienburgo reciben un modificador de +1 cuando intentan encontrar un objeto raro (consulta la sección de Comercio para conocer las reglas completas).

Para reflejar sus enormes riquezas, los Marienburgueses comienzan con 100 coronas de oro adicionales (600 coronas de oro en total) cuando libren una campaña. En una batalla individual, disponen de un 20% de coronas de oro adicionales cuando reclutes una banda. Por ejemplo, en una partida a 1.000 coronas de oro, una banda de Marienburgueses tendrá 1.200 coronas de oro.

Elección de Guerreros

Una banda de Mercenarios debe incluir un mínimo de tres miniaturas. Dispones de 500 coronas de oro para gastar. El número máximo de guerreros permitido en una banda nunca podrá superar los 15.

Capitán: cada banda Mercenaria debe incluir un Capitán ¡Ni más ni menos!

Campeones: tu banda puede incluir un máximo de dos Campeones.

Reclutas: tu banda puede incluir un máximo de dos Reclutas.

Guerreros: tu banda puede incluir cualquier número de Guerreros.

Tiradores: tu banda puede incluir un máximo de siete Tiradores.

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

Experiencia Inicial

El Capitán empieza con 20 puntos de experiencia.

Los Campeones empiezan con 8 puntos de experiencia.

Los Reclutas empiezan con 0 puntos de experiencia.

Los Secuaces empiezan con 0 puntos de experiencia.



Las bandas enviadas a Mordheim están suntuosa-



Tablas de Habilidades de los Mercenarios

MERCENARIOS DE REIKLAND

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad
Capitán Mercenario	✓	✓	✓	✓	✓
Campeón	✓	✓		✓	
Recluta	✓	✓			✓

MERCENARIOS DE MIDDENHEIM

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad
Capitán Mercenario	✓	✓	✓	✓	✓
Campeón	✓			✓	✓
Recluta	✓			✓	✓

MERCENARIOS DE MARIENBURGO

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad
Capitán Mercenario	✓	✓	✓	✓	✓
Campeón	✓	✓			✓
Recluta	✓	✓			✓

Lists de Equipo para Mercenarios

Las siguientes listas son utilizadas por las bandas de Mercenarios para escoger sus armas:

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	1 ^a gratis/2 co
Maza	3 co
Martillo	3 co
Hacha	5 co
Espada	10 co
Mangual	15 co
Arma a Dos Manos	15 co
Lanza	10 co
Alabarda	10 co

Armas de Proyectiles

Ballesta	25 co
Pistola	15 co (30 por ristra)
Pistola de Duelo	25 co(50 por ristra)
Arco	10 co

Armadura

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

LISTA DE EQUIPO PARA TIRADORES

Esta lista sólo es para Tiradores

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	1 ^a gratis/2 co
Maza	3 co
Martillo	3 co
Hacha	5 co
Espada	10 co

Armas de Proyectiles

Ballesta	25 co
Pistola	15 co (30 por ristra)
Arco	10 co
Arco Largo	15 co
Arcabuz	35 co
Trabuco	30 co
Rifle de Caza	200 co

Armadura

Armadura Ligera	20 co
Escudo	5 co
Casco	10 co



1 Capitán Mercenario

Reclutamiento: 60 coronas de oro

Un Capitán Mercenario es un endurecido guerrero profesional, un hombre que luchará por cualquiera o contra cualquiera, siempre que se le pague bien. Mordheim le ofrece a un hombre así la oportunidad de hacerse rico más allá de sus sueños más fantásticos, aunque corriendo grandes riesgos. Pero puesto que la falta de escrúpulos y la carencia de misericordia y piedad son las características principales de un Capitán Mercenario de éxito, no es extraño que se dirijan en tan gran número hacia Mordheim.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	4	4	3	3	1	4	1	8

Armas/Armadura: un Capitán Mercenario puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de Equipo para Mercenarios.

REGLAS ESPECIALES

Jefe: cualquier guerrero a 15 centímetros o menos del Capitán Mercenario puede utilizar su atributo de Liderazgo cuando deba efectuar un chequeo de liderazgo.

0-2 Campeones

Reclutamiento: 35 coronas de oro

En cualquier banda Mercenaria siempre existe un guerrero que es más grande, más fuerte (y a menudo más feo) llamado Campeón (o primer espadachín y varios otros nombres). Los Campeones son los mejores y más duros luchadores de todos los guerreros de la banda. A menudo responden a los desafíos lanzados contra la banda, y después del Capitán son los primeros en escoger cualquier equipo y botín.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	4	3	3	3	1	3	1	7

Armas/Armadura: los Campeones pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de Equipo para Mercenarios.

0-2 Reclutas

Reclutamiento: 15 coronas de oro

Estos son los combatientes todavía inexpertos, pero deseosos de ganarse una reputación en los salvajes combates que se desarrollan en el interior y alrededores de las ruinas de Mordheim.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	2	2	3	3	1	3	1	6

Armas/Armadura: los Reclutas pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de Equipo para Mercenarios.



Guerreros

Reclutamiento: 25 coronas de oro

Estos perros de la guerra son combatientes ceñudos y experimentados, que no temen a ningún hombre mientras tengan a manos sus armas y armaduras. Forman el núcleo de cualquier banda Mercenaria.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	3	3	3	3	1	3	1	7

Armas/Armadura: los Guerreros pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de Equipo para Mercenarios.

0-7 Tiradores

Reclutamiento: 25 coronas de oro

Los arqueros y cazadores del Viejo Mundo son famosos por su habilidad, y se dice que pueden acertar a una moneda a 300 pasos de distancia con un arco largo. En las salvajes luchas callejeras de Mordheim disparan contra el enemigo desde las ventanas de los edificios en ruinas, y eliminan a los jefes enemigos con sus proyectiles.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	3	3	3	3	1	3	1	7

Armas/Armadura: los Tiradores pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de Equipo para Tiradores.

0-5 Espadachines

Reclutamiento: 35 coronas de oro

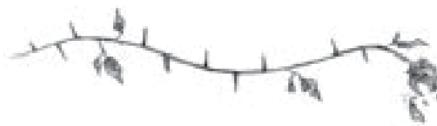
Los espadachines son combatientes profesionales, expertos en enfrentarse y derrotar a varios enemigos a la vez. Son muy solicitados por los jefes de bandas, ya que sus habilidades les hacen ideales para combatir en el campo de batalla que es Mordheim.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	4	3	3	3	1	3	1	7

Armas/Armadura: los Espadachines pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de Equipo para Mercenarios.

REGLAS ESPECIALES

Expertos en Esgrima: los Espadachines son tan hábiles con sus armas que pueden repetir cualquier tirada para impactar fallada cuando cargan. Tén en cuenta que esto sólo se aplica cuando están armados con espadas normales, y no con espadas a dos manos o cualquier otra arma.





El Culto de los Poseídos

Nunca hay escasez de hombres dispuestos a arriesgar sus vidas por una oportunidad de obtener poder. Hombres cuyas ambiciones van más allá de su derecho de nacimiento, o cuyas habilidades hechiceras o deformidades físicas les colocan en una situación de constante persecución ¡Qué tienen que perder estos hombres si entregan sus

almas a los siniestros Dioses del Caos! Después de la destrucción de Mordheim empezaron a aparecer todo tipo de mutantes, mientras que mucha gente, normal hasta ahora, empieza a sentir la aparición de extraños poderes, los primeros signos de los dones mágicos destinados a llevarles a una muerte ardiente a manos de los Cazadores de Brujas.

Ahora ha aparecido un nuevo y carismático personaje, un nuevo Emperador Oscuro, que proclama su soberanía sobre la Ciudad de los Condenados. Es llamado el Señor Oscuro, el Amo de los Poseídos, y los seguidores de los cultos del Caos procedentes de todos los rincones del Imperio se reúnen para jurarle obediencia. Aunque nadie sabe si es un hombre o un demonio, todos proclaman que es su salvador y buscan afanosamente cumplir su voluntad.

Como todos los estudiosos de las artes oscuras saben, es mediante el poder de la magia que las criaturas como los demonios y los espíritus pueden recorrer acechantes el mundo mortal. La piedra bruja que tanto prolifera en Mordheim concede una vida antinatural a muchas cosas viles que por derecho natural nunca deberían haber existido. Los Poseídos fueron hombres antaño, pero al entregarse por completo a los poderes del Caos permitieron que los demonios poseyesen sus cuerpos. Su apariencia es horrible: corrompidos desde dentro, su carne está retorcida con una nueva y monstruosa forma.

Con el poder de los Poseídos apoyándoles, los seguidores del Señor Oscuro se han hecho poderosos en Mordheim. En la Matanza de la Calle de la Plata el Culto de los Poseídos emboscó y destruyó una gran fuerza enviada para aniquilarlos. Ahora las calles de Mordheim pertenecen al Señor Oscuro y a sus servidores. El aire contaminado no parece afectarles o, más bien, alimenta su corrupción interior. Los hombres que se aventuran solos en Mordheim son cazados y sacrificados a los Dioses Oscuros. Todas las bandas de Poseídos reúnen piedra bruja para el Señor Oscuro, quién permanece oculto en el Pozo, donde se dice que está protegido por titánicos Poseídos del tamaño de casas. Unos cuantos fragmentos de la valiosa piedra bruja son guardados por las bandas y utilizados para crear aún más Poseídos.

Los jefes de las bandas del culto son llamados Magisters, y cada uno de ellos dirige a un grupo de adoradores, lacayos de los siniestros Dioses del Caos. Son hombres

cuya ambición no conoce límites, quienes estarían más que dispuestos a entregar sus cuerpos para que fueran poseídos. Todos toman parte en los sangrientos sacrificios y en los siniestros rituales, y adoran a los demonios ¡Nada es demasiado depravado para ellos! A estos degenerados humanos se les unen criaturas tan viles como ellos, cosas medio humanas, medio animales que se llaman a sí mismos Gors, y a quienes los hombres llaman Hombres Bestia.

Existen pocas visiones más terroríficas que una banda del culto. Enloquecidos guerreros cubiertos de sangre, a veces todavía fresca, y de podredumbre blandiendo armas melladas y cantando ritos blasfemos mientras se lanzan contra sus enemigos. Muchos apenas son reconocibles como humanos, ya que sus cuerpos están cubiertos de cicatrices y desfigurados. La mayoría presentan los estigmas de la mutación, pero los más inquietantes de todos ellos son los propios Poseídos: carne compuesta por hombres, bestias y metal, todo ello unido por la implacable voluntad de un demonio.

Elección de Guerreros

Una banda de Poseídos debe incluir un mínimo de tres miniaturas. Dispones de 500 coronas de oro para reclutar tu banda inicial. El número máximo de guerreros permitido en tu banda nunca podrá superar los 15.

Magister: cada banda de Poseídos debe incluir un Magister ¡Ni más ni menos!

Poseídos: tu banda puede incluir hasta dos Poseídos.



Mutantes: tu banda puede incluir hasta dos Mutantes.

Almas Negras: tu banda puede incluir hasta cinco Almas Negras.

Hermanos: tu banda puede incluir cualquier número de Hermanos.

Hombres Bestia: tu banda puede incluir hasta tres Hombres Bestia Gors.

Experiencia Inicial

Un Magister empieza con 20 puntos de experiencia.

Los Poseídos empiezan con 8 puntos de experiencia.



Los Mutantes empiezan con 0 puntos de experiencia.

Los Secuaces empiezan con 0 puntos de experiencia.

Tablas de Habilidades de los Poseídos

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad
Magister	✓		✓		✓
Poseído	✓			✓	✓
Mutante	✓				✓

Lista de Equipo de los Poseídos

Las siguientes listas son utilizadas por las bandas de Poseídos 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
Arma a Dos Manos	15 co
Lanza	10 co

Armas de Proyectiles

Arco	15 co
Arco Corto	10 co

Armadura

Armadura Ligera	20 co
Armadura Pesada	50 co
Escudo	5 co
Casco	10 co

LISTA DE EQUIPO DE LOS ALMAS OSCURAS

Esta lista es sólo para los Hombres Bestia y los Almas Oscuras.

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	1 ^a gratis/2 co
Maza	3 co
Martillo	3 co
Hacha	5 co
Espada	10 co
Arma a Dos Manos	15 co
Mayal	10 co

Armas de Proyectiles

Ninguna

Armadura

Armadura Ligera	20 co
Armadura Pesada	50 co
Escudo	5 co
Casco	10 co

Cuando combatas contra un enemigo que provoca miedo, como los muertos vivientes o las criaturas del Caos, dispara contra ellos. Nunca los ataques en combate cuerpo a cuerpo si puedes evitarlo.

He visto a bastantes guerreros poderosos perder unos segundos preciosos intentando sobreponerse a su miedo y cargar contra estos monstruos.

Y cuando lo lograron, a menudo era demasiado tarde...





Héroes

1 Magister

Reclutamiento: 70 coronas de oro

Los Magisters dirigen los cónclaves de los Poseídos. Sus siniestros dioses les han concedido poderes mágicos. Son fanáticos seguidores de los Dioses del Caos, completamente dedicados a traer el Caos al mundo.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	4	4	3	3	1	3	1	8

Armas/Armadura: el Magister puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de Equipo para Poseídos.

REGLAS ESPECIALES

Jefe: cualquier miniatura de la banda a 15 centímetros o menos del Magister puede utilizar su atributo de Liderazgo cuando efectúe un chequeo de liderazgo.

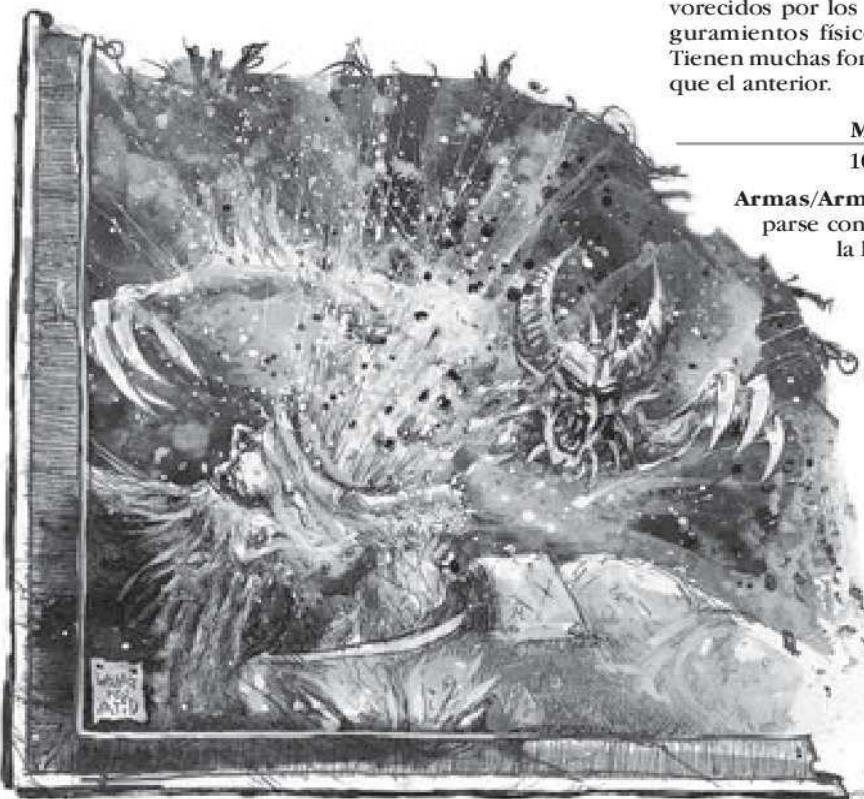
Brujo: el Magister es un brujo y puede utilizar los Rituales del Caos. Consulta la sección de Magia para los detalles.

0-2 Poseídos



Reclutamiento: 90 coronas de oro (+ el coste de las mutaciones)

Los Poseídos han cometido la mayor de las herejías: han entregado sus cuerpos a los demonios. Como resultado, son criaturas de pesadilla, una combinación de carne,



metal y magia negra. En su interior vive una criatura de maldad sobrenatural, un demonio procedente de las oscuras regiones del Reino del Caos.

El poderoso espíritu de un demonio puede unir a varias criaturas, ya sean hombres o animales, y convertirlas en un horror de múltiples facetas. Estos monstruosos Poseídos son quizás las criaturas más peligrosas de todo Mordheim, y desde luego son las más despreciables y temibles.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
12	4	0	4	4	2	4	2	7

Armas/Armadura: ninguna. Los Poseídos nunca utilizan armas ni armaduras.

REGLAS ESPECIALES

Miedo: los Poseídos son criaturas terribles y retorcidas, y por tanto causan miedo. Consulta la sección de Psicología para más detalles.

Mutaciones: los Poseídos pueden empezar la partida con una o dos mutaciones cada uno. Consulta la lista de Mutaciones incluida más adelante para conocer los costes.

0-2 Mutantes

Reclutamiento: 25 coronas de oro (+ el coste de las mutaciones)

Los Mutantes son reverenciados como los favorecidos por los Dioses Oscuros, y sus desfiguramientos físicos muestran la vileza de sus almas. Tienen muchas formas y tamaños, cada uno más extraño que el anterior.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	3	3	3	3	1	3	1	7

Armas/Armadura: los Mutantes pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de Equipo para Poseídos.

REGLAS ESPECIALES

Mutaciones: los Mutantes deben empezar la partida con una o más mutaciones cada uno. Consulta la lista de Mutaciones incluida más adelante para conocer los costes.

Secuaces (Adquiridos en grupos de 1-5)

0-5 Almas Oscuras

Reclutamiento: 35 coronas de oro

Los Almas Oscuras son hombres que han enloquecido por las posesiones demoníacas que se convirtieron en algo común después de la destrucción de Mordheim. Los demonios han abandonado los cuerpos de estos hombres, pero sus mentes se han visto destruidas por el horror de la experiencia.



La increíble fuerza que les concede la locura convierte a los Almas Oscuras en peligrosos combatientes. Los Adoradores del Caos los consideran hombres "santos", y les dejan liberar su enloquecida rabia en combate. En sus mentes torturadas, los almas Oscuras creen que son demonios. Llevan burlonas máscaras demoníacas y se visten con ropajes y armaduras que recuerdan la piel con escamas de los demonios.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	2	2	4	3	1	3	1	6

Armas/Armadura: los Almas Oscuras pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de Equipo para los Almas Oscuras.

REGLAS ESPECIALES

Enloquecidos: los Almas Oscuras se han vuelto locos por la posesión demoníaca, y desconocen el miedo. Superan automáticamente cualquier chequeo de liderazgo que deban efectuar.

Hermanos

Reclutamiento: 25 coronas de oro

Los Hermanos son los lunáticos seguidores humanos de los cultos a los Dioses Oscuros, deseosos de descender por el camino de la condenación. Sus viles actos e inenarrables hechos les han llevado al borde de la locura.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	3	3	3	3	3	1	3	1

Armas/Armadura: los Hermanos pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de Equipo para Poseídos.



0-3 Hombres Bestia

Reclutamiento: 45 coronas de oro

Los Hombres Bestia son monstruosidades mutadas que infestan los bosques del Imperio. Enormes criaturas cornudas con una resistencia inhumana al dolor. La destrucción de Mordheim hizo que muchos Hombres Bestia acudieran a la ciudad en ruinas para cazar a los supervivientes. Están más que dispuestos a aliarse con los Magisters de las bandas de los Poseídos.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	4	3	3	4	2	3	1	7

Armas/Armadura: los Hombres Bestia pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de Equipo para los Almas Oscuras.



Mutaciones

Los que viven en el propio Mordheim desarrollan en poco tiempo unas horribles mutaciones, y el Culto de los Poseídos parece ser especialmente susceptible. Además, Mordheim atrae a los mutantes de todos los puntos del Imperio, que rápidamente se unen a los cónclaves del Caos. La mayoría de las mutaciones simplemente son inconvenientes u odiosas, pero algunas de ellas convierten al mutante en un peligroso combatiente.

Las mutaciones pueden adquirirse para un Mutante o un Poseído sólo cuando son reclutados. No puedes comprar nuevas mutaciones para una miniatura después de ser reclutada. Un Mutante o un Poseído puede tener una o más mutaciones. La primera mutación se adquiere al precio indicado, pero la segunda y subsiguientes mutaciones adquiridas para la misma miniatura tienen el doble de coste.

Alma Demoníaca

En el interior del alma del Mutante vive un demonio. Esto le proporciona una tirada de salvación de 4+ frente a los efectos de hechizos o plegarias.

Coste: 20 coronas de oro.

Gran Garra

Uno de los brazos del Mutante termina en una gran garra como la de un cangrejo. No puede llevar armas en esa mano, pero posee un ataque adicional en combate cuerpo a cuerpo con un modificador de +1 a la Fuerza.

Coste: 50 coronas de oro.

Nezúñas

El guerrero tiene +3 cm de Movimiento.

Coste: 40 coronas de oro.



Tentáculo

Uno de los brazos del Mutante acaba en un tentáculo. Puede agarrar a su oponente en combate cuerpo a cuerpo para reducir sus ataques en -1, hasta un mínimo de 1. El Mutante puede decidir qué ataque pierde su oponente.

Coste: 35 coronas de oro.

Sangre Ácida

Si la miniatura pierde una herida en combate cuerpo a cuerpo, cualquiera en contacto peana con peana con la miniatura sufre un impacto de Fuerza 3 (que no causa impacto crítico) debido a la borbotante sangre corrosiva.

Coste: 30 coronas de oro.

Espinas

Cualquier miniatura en contacto peana con peana con el Mutante sufre un impacto automático de Fuerza 1 al inicio de cada fase de combate cuerpo a cuerpo. Las espinas nunca causan impactos críticos.

Coste: 35 coronas de oro.

Cola de Escorpión

El Mutante posee una larga cola con un aguijón venenoso en la punta, lo que le permite efectuar un ataque adicional de Fuerza 5 en cada fase de combate cuerpo a cuerpo. Si la miniatura impactada por la cola es inmune a los venenos, la Fuerza del impacto se reduce a 2.

Coste: 40 coronas de oro.



Brazo Adicional

El Mutante puede utilizar un arma de mano en su brazo adicional, lo que le proporciona +1 Ataque cuando luche en combate cuerpo a cuerpo. Alternativamente, puede sostener un escudo o una rodelá en el brazo adicional. Un Poseído con un brazo adicional posee un ataque adicional pero sigue sin poder llevar un arma.

Coste: 40 coronas de oro.

Horroroso

El Mutante causa miedo. Consulta la sección de Psicología para saber los detalles.

Coste: 40 coronas de oro.

La enorme roca de Mordheim, coronada por la antigua fortaleza de la ciudad, eclipsaba el poco sol que se filtraba a través de las sempiternas nubes de polvo y ceniza. Cuanto más se adentraban en la ciudad, más destruidos estaban los edificios. Muchos de ellos se habían derrumbado, y las calles estaban llenas de escombros. Aquí y allá se podía ver entre las ruinas la oscura entrada a un sótano, y otras veces se mantenían en pie una escalera o un porche, mientras el resto del edificio era sólo una pila de piedras a su alrededor.

Mientras el grupo avanzaba, una horda de ratas se escurrieron procedentes de un edificio en ruinas, y sus agudos chillidos resonaban en las paredes mientras se agrupaban alrededor de los humanos. Se quedaron mirando llenas de maldad a los humanos mientras chasqueaban sus colas, y sus ojos relucieron antes de desaparecer en el laberinto de grietas. Mientras Leipzig avanzaba dirigiéndoles, Marius creyó ver formas moviéndose entre las sombras. A lo lejos resonó una risa entrecortada, y un repentino soplo de viento atravesó chirriando el retorcido metal de la puerta de una cochera. Durante un segundo, el Cazador de Brujas estuvo seguro de que había visto numerosos pares de ojos amarillos mirándole desde las sombras, pero desaparecieron en un instante.

Los hombres de Leipzig se estaban poniendo cada vez más nerviosos, y el jefe mercenario les indicó que prepararan sus armas. Avanzaron con más cautela, fijándose en las sombras para intentar descubrir al enemigo. De vez en cuando se quedaban inmóviles ante un ruido repentino: una teja que resbalaba, el rumor de escombros asentándose o un ligero ruido rasposo, como una garra arañando el suelo.

De repente, ¡los Skavens atacaron! Marius se encontró cara a cara con uno de los hombres rata donde momentos antes no había nada más que el aire vacío. Blandió una aserrada espada en su dirección, y el Cazador de Brujas saltó a un lado para esquivar el ataque. La criatura llevaba puesta una harapienta capa negra, y su cara estaba cubierta por tiras de lienzo negro con tachones de metal. Marius sacó una de sus pistolas de su cinturón y apretó el gatillo. Con un sibido, la pólvora se encendió y un momento después la pistola disparó, derribando al suelo al Skaven con su brazo convertido en una masa sanguinolenta.

Cuando Marius miró a su alrededor, vio que sus hombres estaban rodeados. Leipzig y uno de sus hombres combatían espalda contra espalda contra tres hombres rata armados con unas burdas lanzas. Leipzig lanzó una estocada a fondo, atravesando el pecho de un Skaven, mientras que otro caía derribado por un golpe de la maza de su compañero. Hensel estaba usando la punta de su alabarda para rechazar los ataques de otro Skaven, que esquivaba y se agachaba ágilmente para evitar los ataques del hombre. Más figuras con capas se unieron al combate, blandiendo espadas y esquivando las flechas con una habilidad casi imposible de creer.

Una sombra cayó sobre Marius, y miró hacia arriba justo a tiempo de ver como algo saltaba encima suya desde una ventana vacía. Con un siseo, el Skaven aterrizó limpiamente delante del Cazador de Brujas. Marius disparó su otra pistola, pero la criatura se echó a

un lado con facilidad. Con un movimiento más rápido que la vista, echó una zarpa de atrás hacia delante, lanzando algo contra Marius. Apenas le dio tiempo a agacharse cuando algo atravesó su capa y se incrustó en la pared detrás de él. Miró atrás y vio una estrella arrojada de tres puntas clavada en la vieja madera, y sus afilados bordes goteando un veneno verde.

“¡Muere, engendro de la oscuridad!”, gruñó Marius, desenvainando su sable y cargando contra el Skaven. Tres espadas salieron disparadas para detener el ataque del Cazador de Brujas, una en cada una de las garras del Skaven, y la tercera sostenida por su cola prensil. Marius sacó una daga de su vaina en la cadera izquierda, bloqueando un golpe descendente a escasos centímetros de su rostro. Las armas del Skaven tejieron un dibujo borroso de hierro oxidado, atravesando el espacio entre ellos a una velocidad asombrosa. El aire se llenó del resonar del metal sobre el metal, roto ocasionalmente por el grito de un hombre o un Skaven herido.

Marius se vio obligado a retroceder poco a poco, utilizando toda su habilidad para detener la lluvia de ataques que el Skaven le lanzaba. Pasó a paso retrocedió por el camino, y casi se cayó cuando tropezó con una baldosa rota. Entonces Marius sintió una pared a su espalda, y supo que no podía retroceder más. Sintiendo la victoria, el Skaven lanzó un gruñido y redobló sus esfuerzos, y una de sus espadas atravesó la tela de los pantalones de Marius. Aguantando el dolor de la herida, Marius paró otro feroz golpe.

Con un grito, el Cazador de Brujas aplastó la guarda de la empuñadura de su sable en la cara del enemigo. Aturdido, el Skaven retrocedió trastabillando. Marius dio un paso adelante para rematar a la criatura, pero ésta le dio una patada con uno de sus pies con garras, impactando al Cazador de Brujas en el pecho, haciendo retroceder hasta la pared. Con una amenazadora mirada final, el Skaven se alejó de un salto, gritando una orden a sus seguidores en su propia lengua. Los Skaven desaparecieron tan rápidamente como habían aparecido, y sólo el ligero rumor de las piedras cayendo de los montones de escombros indicaban la dirección en la que huían.

Marius se apoyó en la pared, y agarrándose la pierna herida dejó caer el sable. Cuando miró a su alrededor, vio que de los diez hombres que le seguían, dos estaban muertos, y sus cuerpos yacían en el polvoriento suelo sobre crecientes charcos de sangre. Hensel se apoyaba pesadamente sobre su alabarda, jadeando en busca de aire, mirando al cadáver de un Skaven con la cabeza partida de un gran tajo. Leipzig parecía indemne. Estaba atendiendo a uno de sus hombres, vendando su brazo. Los otros tenían cortes y arañazos, pero ninguno parecía seriamente herido.

“Tenemos que volver a Ladronburgo, hoy no podemos seguir”, -dijo Leipzig, limpiando la sangre de su espada. Marius estaba a punto de discutir, pero repentinamente se mareó. Cayendo al suelo, Marius rechazó el brazo que Hensel le ofrecía.

“Sí, regresemos a Ladronburgo. Pero regresaremos ¡Regresaremos!”, juró el Cazador de Brujas entre dientes, antes de que el suelo corriera a su encuentro y cayese la oscuridad.

Cazadores de Brujas

La orden de los Templarios de Sigmar, universalmente conocida como los Cazadores de Brujas, es una organización dedicada a la erradicación de herejes, ya sean brujos, hechiceros, brujas, adivinos, nigromantes, adoradores de los Dioses Oscuros, mutantes, blasfemos, pecadores, murmuradores de obscenidades, profanadores, servidores de demonios, o compositores de músicas corruptas. De hecho, pocos escapan por completo a las sospechas de los Cazadores de Brujas, con la posible excepción de otros Cazadores de Brujas.

Es recomendable recordaros que la práctica de la magia en cualquiera de sus formas es considerada un crimen horrible en el Imperio. El castigo prescrito para esta herejía en particular es la purificación mediante el fuego. Muchas de las víctimas de los Cazadores de Brujas escapan a este destino muriendo bajo tortura antes de realizar una confesión completa. En estos tiempos confusos, los Cazadores de Brujas están muy ocupados, ya que cada vez más y más hombres se convierten a las oscuras artes. Los más peligrosos de todos estos herejes son los seguidores de los Dioses del Caos. Estos depravados individuos practican la adoración a los demonios, y (eso se dice) llegan incluso a ofrecer sacrificios humanos en el nombre de sus viles amos. De todos los enemigos de Sigmar, iestos son los más aborrecibles!

La destrucción de Mordheim le ha dado a la vida de los Cazadores de Brujas un nuevo e irresistible sentido. A la luz de los acontecimientos que han tenido lugar, el Gran Teogonista ha proclamado el castigo de Sigmar contra la Ciudad de los Condenados. Los Cazadores de Brujas se sienten encantados de que su cruzada contra la corrupción generalizada haya sido vindicada. Ahora ya están preparados para completar el santo propósito de Sigmar destruyendo a sus enemigos dentro de las ruinas de la propia ciudad. El Gran Teogonista ha ordenado a los Cazadores de Brujas que vayan a aquel lugar y recuperen la piedra bruja para mayor gloria del Templo de Sigmar. Su cruzada los enfrentará en ese sitio con un enemigo de antaño, las autodenominadas Hermanas de Sigmar, esas despreciables herejes adoradoras de demonios, y su mera existencia es una vil afrenta a la majestad de Sigmar.

Los Cazadores de Brujas son agitadores carismáticos que pueden convencer en poco tiempo a una multitud y utilizarla para sus propios fines. Son temidos universalmente, ya que todo el mundo tiene algo o a alguien a quien ocultar, y hay incontables individuos que voluntaria y entusiasticamente cazarían y quemarían a los suyos si se lo ordenase un Cazador de Brujas. Las bandas de Cazadores de Brujas a menudo están acompañados por ciudadanos fanáticos, Flagelantes, e incluso santos Sacerdotes de Sigmar, además de por enormes y feroces mastines de guerra que los Cazadores de Brujas emplean para buscar y atrapar a los fugitivos.

Como personas que están acostumbradas a luchar y combatir, los Cazadores de Brujas son individuos bien armados y endurecidos. Prefieren las capas con capucha y prendas de cabeza que oculten su apariencia a los demasiado curiosos. Algunos llevan cadenas alrededor del cuello para recordar a los camaradas caídos y las viejas rivalidades, y también (o eso dicen) porque el hierro sirve como protección contra la brujería.

Los seguidores de los Cazadores de Brujas, la ralea que los acompaña a Mordheim, son una visión mucho más desagradable de hecho: hombres enloquecidos que se han automutilado y que han entregado o perdido todos sus bienes terrenales y, probablemente, también el uso de la razón.

Elección de Guerreros

Una banda de Cazadores de Brujas debe incluir un mínimo de tres miniaturas. Dispones de 500 coronas de oro que puedes utilizar para reclutar tu banda inicial. El número máximo de guerreros permitidos en la banda nunca podrá superar los 12.

Capitán de Cazadores de Brujas: cada banda de Cazadores de Brujas debe estar dirigida por un Capitán de Cazadores de Brujas.

Sacerdote Guerrero: tu banda puede incluir un único Sacerdote Guerrero.

Cazadores de Brujas: tu banda puede incluir hasta tres Cazadores de Brujas.

Zelotes: tu banda puede incluir cualquier número de Zelotes.

Flagelantes: tu banda puede incluir hasta cinco Flagelantes.

Mastines de Guerra: tu banda puede incluir hasta cinco Perros de Guerra.



Experiencia Inicial

Un Capitán de Cazadores de Brujas empieza con 20 puntos de experiencia.

Los Cazadores de Brujas empiezan con 8 puntos de experiencia.

Un Sacerdote Guerrero empieza con 12 puntos de experiencia.

Los Secuaces empiezan con 0 puntos de experiencia.



Tabla de Habilidades de los Cazadores de Brujas

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad
Capitán	✓	✓	✓	✓	✓
Cazador de Brujas	✓	✓	✓		✓
Sacerdote Guerrero	✓		✓	✓	

Lista de Equipo de los Cazadores de Brujas

Las siguientes listas son utilizadas por las bandas de Cazadores de Brujas para escoger sus armas.

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	1 ^a gratis/2 co
Maza	3 co
Martillo	3 co
Hacha	5 co
Espada	10 co
Arma a Dos Manos	15 co

Armas de Proyectiles

Ballesta	25 co
Pistola	15 co
(30 por una ristra)	
Pistola Ballesta	35 co

Armadura

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

LISTA DE EQUIPO DE FLAGELANTES

Esta lista sólo es para Flagelantes

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Mayal	15 co
Mangual	15 co
Arma a Dos Manos	15 co

Armas de Proyectiles	Ninguna
----------------------------	---------

Armadura	Ninguna
----------------	---------

LISTA DE EQUIPO DE LOS ZELOTES

Esta lista sólo es para los Zelotes

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

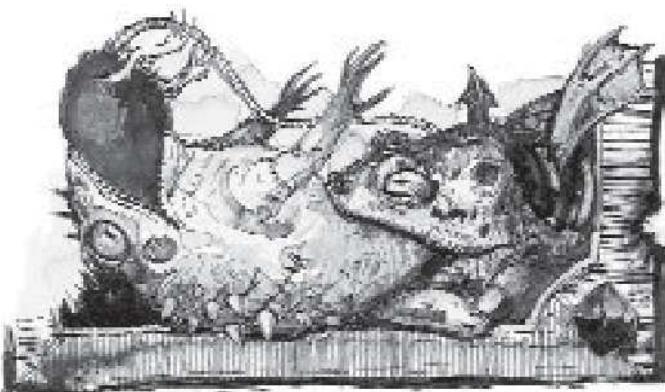
Daga	1 ^a gratis/2 co
Maza	3 co
Martillo	3 co
Hacha	5 co
Espada	10 co
Arma a Dos Manos	15 co
Lanza	10 co

Armas de Proyectiles

Arco	10 co
Arco Corto	5 co

Armadura

Armadura Ligera	20 co
Escudo	5 co
Casco	10 co





Héroes

1 Capitán Cazador de Brujas

Reclutamiento: 60 coronas de oro

Impulsados por el fanatismo, los Capitanes Cazadores de Brujas están obsesionados por purificar Mordheim y llevar la justicia de Sigmar a todos. Llevan encima el edicto del Gran Teognista en persona, y dicen tener el derecho divino de juzgar y ejecutar a hechiceros, brujas, adoradores del Caos..., de hecho, a todos aquellos que se les opongan.

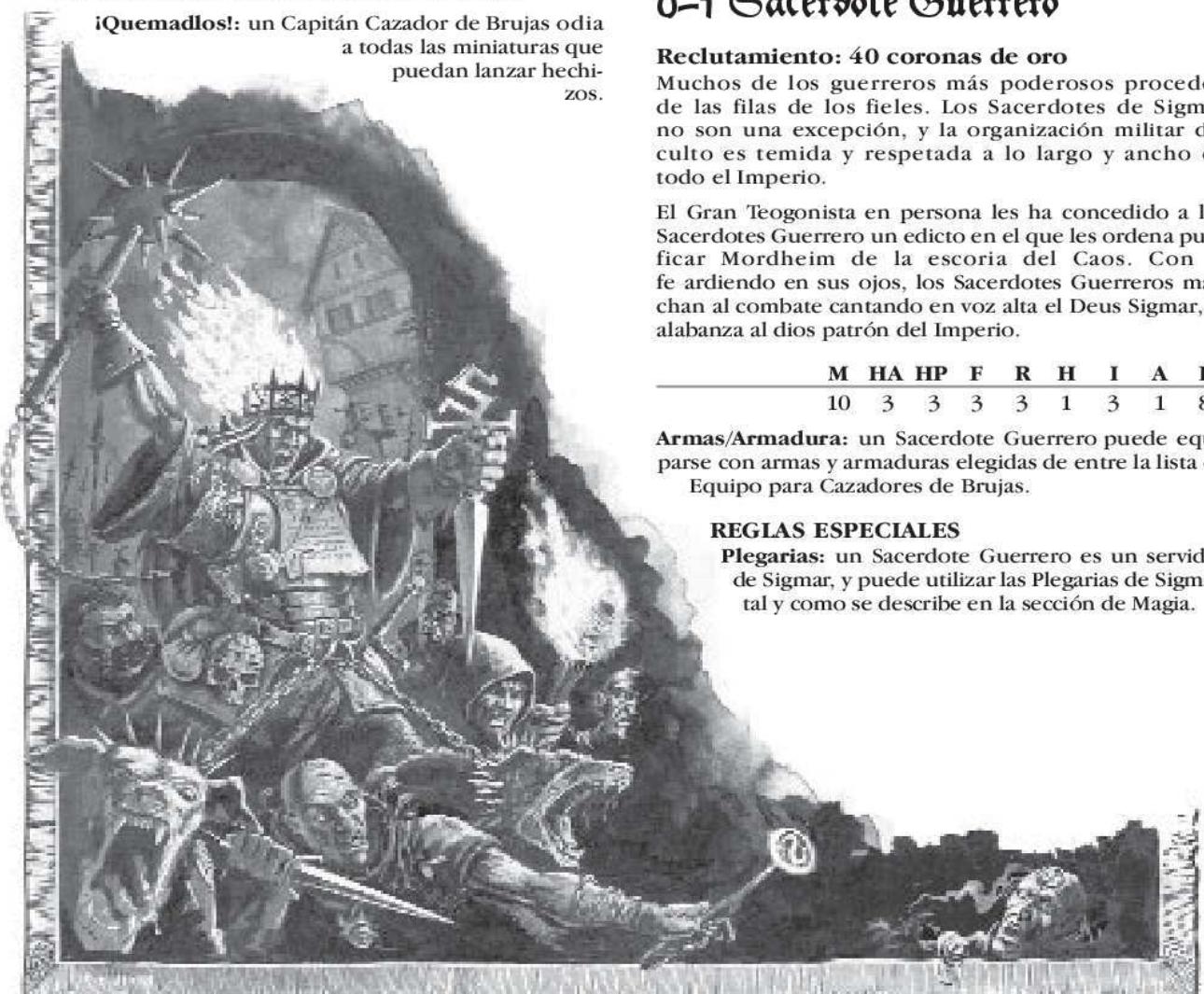
M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	4	4	3	3	1	4	1	8

Armas/Armadura: un Capitán Cazador de Brujas puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de Equipo para Cazadores de Brujas.

REGLAS ESPECIALES

Jefe: cualquier guerero a 15 centímetros del Capitán Cazador de Brujas puede utilizar su atributo de Liderazgo cuando deba efectuar un chequeo de liderazgo.

¡Quemadlos!: un Capitán Cazador de Brujas odia a todas las miniaturas que puedan lanzar hechizos.



0-3 Cazadores de Brujas

Reclutamiento: 25 coronas de oro

Los Cazadores de Brujas son miembros de la austera Orden de los Templarios de Sigmar, dedicados a erradicar al Caos y a todos sus sirvientes. Habitualmente recorren el Viejo Mundo solos, intentando ejecutar a los enemigos de Sigmar, pero la situación en Mordheim requiere que se agrupen en bandas.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	3	3	3	3	1	3	1	7

Armas/Armadura: los Cazadores de Brujas pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de Equipo para Cazadores de Brujas.

REGLA ESPECIAL

¡Quemadlos!: los Cazadores de Brujas odian a todas las miniaturas que puedan lanzar hechizos.

0-1 Sacerdote Guerrero

Reclutamiento: 40 coronas de oro

Muchos de los guerreros más poderosos proceden de las filas de los fieles. Los Sacerdotes de Sigmar no son una excepción, y la organización militar del culto es temida y respetada a lo largo y ancho de todo el Imperio.

El Gran Teognista en persona les ha concedido a los Sacerdotes Guerrero un edicto en el que les ordena purificar Mordheim de la escoria del Caos. Con la fe ardiendo en sus ojos, los Sacerdotes Guerreros marchan al combate cantando en voz alta el Deus Sigmar, la alabanza al dios patrón del Imperio.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	3	3	3	3	1	3	1	8

Armas/Armadura: un Sacerdote Guerrero puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de Equipo para Cazadores de Brujas.

REGLAS ESPECIALES

Plegarias: un Sacerdote Guerrero es un servidor de Sigmar, y puede utilizar las Plegarias de Sigmar, tal y como se describe en la sección de Magia.

Secuaces (Adquiridos en grupos de 1-5)

0-5 Flagelantes

Reclutamiento: 40 coronas de oro

Los Flagelantes son unos locos fanáticos obsesionados con el fin del mundo. A menudo son hombres que han perdido sus familias por la guerra o por desastres de la naturaleza, y que también han perdido la razón. Con una insistencia producto de la locura, recorren el Imperio a todo lo largo y ancho predicando su visión del fin del mundo. Con sus arengas agitadoras, los Cazadores de Brujas reúnen a estos peligrosos lunáticos para que luchen en las calles de Mordheim, donde ningún hombre en sus cabales se atreve a entrar.

Los Flagelantes son oponentes extremadamente peligrosos en combate cuerpo a cuerpo, ya que tienen la fuerza de los locos, y sus cuerpos se han vuelto inmunes al dolor debido a sus automutilaciones.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	3	3	4	4	1	3	1	10

Armas/Armadura: los Flagelantes pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de Equipo para Flagelantes. Los Flagelantes nunca utilizan armas de proyectiles, ni siquiera si logran un Desarrollo que les permitiera hacerlo.

REGLAS ESPECIALES

Fanáticos: los Flagelantes están convencidos de que se acerca el final del mundo, por lo que nada de este mundo les causa terror. Los Flagelantes superan automáticamente cualquier chequeo basado en el atributo de Liderazgo que deban efectuar. Un Flagelante nunca puede convertirse en el jefe de la banda.

Zelotes

Reclutamiento: 20 coronas de oro

Cuando un hombre pierde a su familia, su hogar y todo lo que le es querido, a menudo se refugia en la religión. Estos hombres se convierten en peregrinos errantes, fanáticos amargados y peligrosos que están dispuestos a vengar su pérdida a cualquier coste. Estos hombres son llamados Zelotes.

Los Zelotes han renegado de su vida anterior y sólo viven para destruir el mal y a los servidores del Caos. Aunque en su vida anterior pudieron ser campesinos o artesanos, y por tanto no son tan peligrosos en combate como los experimentados mercenarios, su determinación y fanatismo no deben ser subestimados. Los Cazadores de Brujas encuentran aliados más que dispuestos entre sus filas, y muchas bandas de Zelotes están bajo el mando de Cazadores de Brujas.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	2	2	3	3	1	3	1	7

Armas/Armadura: los Zelotes pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de Equipo para Zelotes.

0-5 Mastines de Guerra

Coste: 15 coronas de oro

Los Cazadores de Brujas a menudo poseen jaurías de feroces mastines de guerra. Con sus enormes mandíbulas y poderosos mordiscos, son perfectos para cazar (y despedazar) a cualquier hereje, mutante, o brujo.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
15	4	0	4	3	1	4	1	5

Armas/Armadura: ¡mandíbulas y brutalidad! Los Mastines de Guerra nunca utilizan o necesitan armas o armaduras.

REGLAS ESPECIALES

Animales: los Mastines de Guerra son animales, y por tanto no ganan experiencia.





Las Hermanas de Sigmar

Urante siglos, la nobleza del Imperio ha enviado a sus hijas más rebeldes o problemáticas al Sagrado Convento de la Orden de las Hermanas de Sigmar en Mordheim para que fueran iniciadas en la única orden de sacerdotisas dedicada al dios patrón del Imperio. Las Hermanas de Sigmar, como habitualmente son conocidas, han viajado tradicionalmente a lo largo y ancho del Imperio administrando su ayuda a los pobres, atendiendo a los Huérfanos y curando a los enfermos. Además de las artes curativas, que practican gracias a su experto conocimiento de las plantas y a la plegaria, aquellos que necesitan consejo frecuentemente las buscan para tomar una decisión importante, ya que las Hermanas de Sigmar son famosas por su habilidad para predecir el incierto transcurso del destino.

Aunque antaño la gente común las adoraba, las Hermanas de Sigmar han visto como su popularidad se desvanecía en los últimos años. Los Cazadores de Brujas han puesto al pueblo en su contra con sus denuncias de que son brujas y herejes, por lo que incluso en el campo son atacadas y rechazadas por los mismos campesinos a los que quieren ayudar. Muchos de los sacerdotes de Sigmar quieren disolver por completo la orden, proclamando que las mujeres no tienen derecho alguno a predicar la sagrada palabra de Sigmar. Incluso el Gran Teogonista, ostensiblemente la máxima autoridad por encima de la orden, ha enfriado su relación con la hermandad, negándole el trono a Magritta de Marienburgo, quien fue criada por las Hermanas y de quien se dice que simpatiza con su causa. Hoy en día las Hermanas de Sigmar se han retirado a su convento situado en lo alto de la abrupta isla de la Roca de Sigmar sobre el río Stir en Mordheim.

De todos los habitantes de Mordheim, sólo las Hermanas de Sigmar estaban preparadas para su destrucción. La Vidente Cassandra predijo el desastre y en su vigilia nocturna las Doncellas de Sigmar oyeron la propia voz de Sigmar hablándoles en sus adormiladas mentes. De ese modo supieron que estarían a salvo en su fortaleza en lo más alto de la ciudad, edificada muy por encima de sus vapores nocivos, si estaban preparadas para sobrevivir al Fuego de la Furia de Sigmar.

Mientras el resto de Mordheim caía en la locura, las Hermanas de Sigmar ofrecían una plegaria tras otra, purgándose para eliminar cualquier pensamiento pecaminoso y aceptando con fervor un régimen de castigos penitenciales para endurecer sus mentes contra la impiedad que azotaba las calles de Mordheim. Cuando finalmente llegó el impacto, las Hermanas de Sigmar se reunieron bajo la gran cúpula del templo de su convento, bien construido y fortificado con las plegarias de las Hermanas, que las protegió del fuego y las llamas provocadas por la ira de su señor.

Las Hermanas creen que tienen una sagrada misión, una tarea que les ha sido impuesta por el mismísimo Sigmar y a la que deben entregarse en cuerpo y alma. Su sagrado

deber es reunir los fragmentos de piedra bruja y ocultarlos en las profundidades de la Roca de Sigmar, en las criptas de su convento donde, protegidos por capas y capas de sólido granito y guardados por las eternas plegarias de la hermandad, no causarán ningún daño a los hijos de Sigmar. Es una tarea casi imposible, ya que hay muy pocas Hermanas e incontables fragmentos de piedra bruja. Y lo que es aún peor, hay algunos que atesoran los fragmentos de piedra para ellos, para sacarlos de Mordheim y extender su contagio por las ciudades del Imperio.

Las bandas de la Hermandad están dirigidas por endurecidas Matriarcas, cada una acompañada por un grupo de hermanas guerreras. El duro entrenamiento y la severa disciplina del convento incluyen el dominio de las artes guerreras además de las eclesiásticas, ya que el dominio del cuerpo no es sino el primer paso en el dominio del alma. Su arma favorita es el martillo de guerra, el instrumento de Sigmar, al que consideran su símbolo sagrado junto con el cometa de dos colas.

Elección de Guerreras

Una banda de Hermanas de Sigmar debe incluir un mínimo de tres miniaturas. Dispones de 500 coronas de oro para reclutar tu banda inicial. El número máximo de guerreras en la banda nunca podrá superar los 15.

Matriarca Sigmarita: cada banda de Hermanas de Sigmar debe incluir una Matriarca para que la dirija ¡Ni más, ni menos!

Hermanas Superiores: tu banda puede incluir hasta 3 Hermanas Superiores.

Augur: tu banda puede incluir a una sola Augur.

Novicias: tu banda puede incluir hasta 10 Novicias.

Hermanas: tu banda puede incluir cualquier número de Hermanas.

Experiencia Inicial

Una Matriarca empieza con 20 puntos de experiencia.

Las Hermanas Superiores empiezan con 8 puntos de experiencia.

Una Augur empiezan con 0 puntos de experiencia.

Las Secuaces empiezan con 0 puntos de experiencia.



Habilidades Especiales

Las Hermanas de Sigmar pueden utilizar la siguiente lista de habilidades en lugar de las listas de habilidades habituales.



Señal de Sigmar

La Hermana está favorecida por el gran dios Sigmar. Los oponentes Poseídos o No Muertos pierden su primer ataque contra la sacerdotisa en el primer turno de combate cuerpo a cuerpo (hasta un mínimo de 1).

Protección de Sigmar

La Hermana ha sido bendecida por la Gran Matriarca. Cualquier hechizo lanzado contra ella será anulado con un resultado de 4+ en una tirada de 1D6. Ten en cuenta que si el hechizo es anulado no afectará ninguna otra miniatura.

Determinación Absoluta

Sólo la Matriarca puede poseer esta habilidad, que le permite repetir cualquier chequeo de retirada fallido.

Furia Justiciera

La Hermana siente una enorme furia y un completo desprecio hacia todo lo malvado que contamina el sagrado suelo del Imperio con su presencia. La miniatura odia a todas las miniaturas de las bandas de Skavens, No Muertos o Poseídos.

Fe Absoluta

La Hermana pone toda su fe en Sigmar, y se enfrenta a cualquier peligro sin titubear. Puede repetir cualquier chequeo de miedo no superado y no tienen que efectuar ningún chequeo si se enfrenta a varios oponentes.



Tabla de Habilidades de las Hermanas de Sigmar

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad	Especial
Matriarca	✓		✓	✓	✓	✓
Hermana Superiora	✓		✓	✓	✓	✓
Augur			✓		✓	✓

Lista de Equipo de las Hermanas de Sigmar

Las siguientes listas son utilizadas por las Hermanas de Sigmar para escoger su equipo.

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	1 ^a gratis/2 co
Maza	3 co
Martillo	3 co
Martillo Sigmarita	15 co
Mayal	15 co
Látigo de Acero	10 co
Arma a Dos Manos	15 co

Armas de Proyectiles

Honda	2 co
-------	------

Armadura

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

Equipo Misceláneo (Sólo Heroínas)

Libro Sagrado	120 co
Agua Bendita	10 co
Reliquia Sagrada	15 co





Heroínas

1 Matriarca Sigmarita

Dote para el templo: 70 coronas de oro.

Las Matriarcas Sigmaritas, de las que existe un círculo interior de doce, son responsables directas ante la Gran Matriarca del templo. Cada una debe dirigir una banda de Hermanas en las frecuentes búsquedas por la ciudad para purgar sus ruinas. Las Matriarcas se ven impulsadas por una intensa devoción hacia el Culto de Sigmar y una incesante determinación de redimir a la Hermandad ante Sus ojos.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	4	4	3	3	1	4	1	8

Armas/Armadura: la Matriarca Sigmarita puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de Equipo para las Hermanas de Sigmar.

REGLAS ESPECIALES

Jefe: cualquier miembro de la banda a 15 cm o menos de la Matriarca Sigmarita puede utilizar su atributo de Liderazgo cuando deba efectuar un chequeo de liderazgo.

Plegarias de Sigmar: la Matriarca ha estudiado las Plegarias de Sigmar. Consulta la sección de Magia.



0-3 Hermanas Superiores

Dote para el templo: 35 coronas de oro.

Cada una de las Hermanas Superiores es una sacerdotisa con un largo servicio al Culto de Sigmar, muy versada en los rituales del templo y un ejemplo para las Hermanas más jóvenes y las Novicias. A las Hermanas Superiores se les confía el mantenimiento de la fe y el fervor de la orden ¡Cualquier peligro o enemigo que aceche entre las ruinas de Mordheim no es nada comparado con la ira de una Hermana Superiora!

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	4	3	3	3	1	3	1	7

Armas/Armadura: una Hermana Superiora puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de Equipo para las Hermanas de Sigmar.

0-1 Augur

Dote para el templo: 25 coronas de oro.

Las ciegas Augures de la Hermandad están mucho más bendecidas que sus camaradas. Al renunciar a su visión normal han ganado algo mucho mayor, una segunda visión, un don de su dios patrón. Sólo unas pocas están señaladas de este modo, y son muy reverenciadas por la Hermandad. A diferencia del resto de las sacerdotisas se afeitan la cabeza, con la excepción de una larga trenza.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	2	2	3	3	1	3	1	7

Armas/Armadura: una Augur puede equiparse con armas elegidas de entre la lista de Equipo para las Hermanas de Sigmar. Nunca llevan armadura.

REGLAS ESPECIALES

Visión Bendita: una Augur puede repetir cualquier chequeo basado en uno de sus atributos (trepar, resistir hechizos o cualquier otra razón), y cualquier tirada para impactar en combate cuerpo a cuerpo o por disparo. Debes aceptar el segundo resultado.

Además, una Augur puede utilizar su Visión Bendita para ayudar a la Hermandad cuando buscan piedra bruja por la ciudad. Si la Augur no ha quedado fuera de combate en la partida anterior puedes efectuar dos tiradas de dados gracias a ella en la fase de exploración y escoger cualquiera de los resultados.



SECUACES (adquiridos en grupos de 1-5)



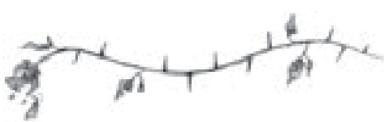
Hermana Sigmarita

Dote para el templo: 25 coronas de oro.

Las Hermanas Sigmaritas saben que toda la orden está en desgracia ante los ojos de su Señor Sigmar. Cada una de ellas ha jurado sobre Su altar pacificar la ciudad y de ese modo redimirse. Sean cuales sean los peligros y los horrores que se interpongan en su camino, ellas los vencerán!

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	3	3	3	3	1	3	1	7

Armas/Armadura: las Hermanas Sigmaritas pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de Equipo para las Hermanas de Sigmar.



0-10 Novicias

Dote para el templo: 15 coronas de oro.

Por tradición, las Hermanas reclutan a sus miembros entre las casas más nobles del Imperio, y estas familias consideran un gran honor que una de sus hijas sean admitidas en la orden. Sólo las doncellas de ascendencia noble pueden tener la devoción al deber necesaria y un innato sentido del honor. Por pocas que sean las reclutas, deben sufrir bastantes años como Novicias, durante los cuales deberán probar al límite su devoción. Todas están deseosas de demostrar que son merecedoras de ser las Doncellas de Sigmar.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	2	2	3	3	1	3	1	6

Armas/Armadura: las Novicias Sigmaritas pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de Equipo para las Hermanas de Sigmar.

Armas Especiales

Martillo Sigmarita

15 coronas de oro

Disponibilidad: Común (sólo Hermanas de Sigmar).

Una de las armas tradicionales de la Hermandad, este martillo de guerra recuerda a Ghal-Maraz, el gran martillo del propio Sigmar.

Alcance	Fuerza	Reglas Especiales
Cuerpo a cuerpo	Usuario +1	Conmoción, Sagrado
Cuerpo		

REGLAS ESPECIALES

Conmoción: los martillos de guerra son armas excelentes para dejar sin sentido a la gente. Cuando utilices un martillo de guerra en combate cuerpo a cuerpo, un resultado de 2-4 se considera aturdido cuando efectúes una tirada de la tabla de Heridas.

Arma Sagrada: cada martillo de guerra ha sido bendecido por la propia Gran Matriarca antes de ser entregado a la Hermana correspondiente. El martillo de guerra dispone de un modificador de +1 en todas las tiradas para herir efectuadas contra miniaturas Poseídas o No Muertas. Ten en cuenta que aún así deberás obtener un resultado directo de 6 para causar un impacto crítico. Sólo las Matriarcas y las Hermanas Superiores pueden estar equipadas con dos martillos Sigmaritas.

Látigo de Acero

10 coronas de oro

Disponibilidad: Común (sólo Hermanas de Sigmar).

Otra arma exclusiva de la Hermandad es el látigo de acero, fabricado con largas cadenas de acero con púas. Este arma puede llegar a tener cuatro metros de largo, y algunas Hermanas han llegado a tener una maestría terrible con ella.

Alcance	Fuerza	Reglas Especiales
10 cm	Usuario	No puede pararse, alcance

REGLAS ESPECIALES

No puede pararse: el látigo de acero es un arma flexible, y las sacerdotisas lo utilizan con una gran habilidad. Cualquier intento de parar este arma es inútil. Una miniatura atacada con un látigo de acero no puede efectuar paradas con Espadas o Rodelas.

Alcance: una miniatura armada con un látigo de acero puede atacar a miniaturas situadas hasta a 10 cm de distancia en la fase de combate cuerpo a cuerpo. Puede realizar su número de Ataques habitual, utilizando el procedimiento de combate normal, excepto que su oponente no puede responder a los ataques. Ten en cuenta que si la miniatura ya está trabada en combate cuerpo a cuerpo, no puede utilizarlo para atacar a oponentes que no estén en contacto peana con peana.



Los No Muertos

El Conde Vlad von Carstein y su esposa Isabella han gobernado la provincia de Sylvania durante tanto tiempo que ya nadie puede recordarlo. Los campesinos murmuran que existe algún oscuro secreto, a los Cazadores de Brujas les repelen, y los Sacerdotes de Sigmar no les admiten en la corte. De hecho, Sylvania tiene la peor reputación de todas las provincias del Imperio. Pocos de los hombres enviados a espíar a los gobernantes de Sylvania han regresado de sus oscuros bosques, y aún menos con su cordura intacta.

En la apenas iluminada cámara principal del castillo Drakenhof, en un trono de negra obsidiana, se sienta Vlad von Carstein, el gobernante de Sylvania. Espera envuelto en sombras y se ha apartado de las tramas políticas del Imperio, ya que guarda un terrible secreto: él, y toda la aristocracia gobernante de la provincia, son Vampiros, monstruos que no mueren y que proceden de más allá de la tumba. Allí espera con paciencia, bebiendo la sangre de doncellas en cálices dorados.

Durante muchos años, Vlad ha estado reuniendo fuerzas y ejércitos de No Muertos en secreto. Pronto, algún día cercano, saldrá de los bosques de Sylvania a la cabeza de un ejército de muertos vivientes. Los fragmentos de piedra mágica dispersos por Mordheim pueden proporcionarle al Conde el poder para desafiar a los nobles del Imperio y esclavizar a los hombres del Viejo Mundo.

La piedra bruja almacena la suficiente energía mágica como para lanzar un gran hechizo de condenación capaz de rivalizar con el lanzado por Nagash el Negro. Si el Conde tiene éxito, podrá alzar a todos los muertos que hay entre las Montañas del Fin del Mundo y las fronteras de Stirland, y marchar a la guerra contra los divididos gobernantes del Imperio. Ya ha diseñado sus planes, y Vlad ha enviado a sus lacayos, los inmortales Vampiros, para que cumplan sus órdenes.

Durante las oscuras noches sin luna, negros carrozales llegan a Mordheim transportando ataúdes. Los Necrófagos salen escurriéndose de sus escondrijos para recibirlas, y los cadáveres se agitan, animados por una orden que los vivos no pueden oír. A las órdenes del Vampiro, van a la búsqueda de los fragmentos de piedra bruja.

La noche pertenece a los No Muertos, y en Mordheim siempre es de noche.

Elección de Guerreros

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

Vampiro: cada banda de No Muertos debe incluir un Vampiro ¡Ni más, ni menos!

Nigromante: tu banda puede incluir un único Nigromante, si así lo deseas.

Despojos: tu banda puede incluir hasta tres Despojos.

Zombis: tu banda puede incluir cualquier número de Zombis.

Necrófagos: tu banda puede incluir cualquier número de Necrófagos.

Lobos Espectrales: tu banda puede incluir hasta cinco Lobos Espectrales.

Experiencia Inicial

Un Vampiro empieza con 20 puntos de experiencia.

Un Nigromante empieza con 8 puntos de experiencia.

Los Despojos empiezan con 0 puntos de experiencia.

Los Secuaces empiezan con 0 puntos de experiencia.

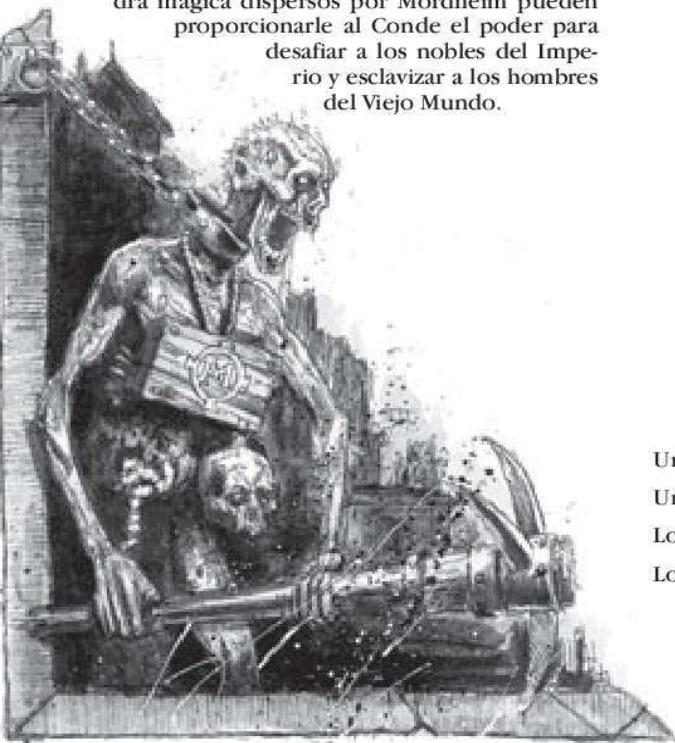


Tabla de Habilidades de los No Muertos

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad
Vampiro	✓		✓	✓	✓
Nigromante			✓		✓
Despojo	✓			✓	

Listas de Equipo de los No Muertos

Las siguientes listas son utilizadas por las bandas de No Muertos 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
Arma a Dos Manos	15 co
Lanza	10 co
Alabarda	10 co

Armas de Proyectiles

Arco	10 co
Arco Corto	5 co

Armadura

Armadura Ligera	20 co
Armadura Pesada	50 co
Escudo	5 co
Casco	10 co

“Todos los que se aprovechan de los despojos del Caos están condenados. Así lo dice el Gran Teogonista Vilgrim Tercero” -dijo Marius con vehemencia- ¡No soy ni un ladrón ni un saqueador!”

“¡Ya llevamos tres semanas aquí, Marius! -le respondió Hensel amargamente-. Nos hemos quedado sin dinero. Necesitamos más hombres y armas. Por el amor de Sigmar, Marius, ¡moriremos de hambre! -Hensel se detuvo un momento, y en sus ojos oscuros apareció una mirada taimada-. Esa cripta abierta está por aquí, y alguien la encontrará. Otros, menos piadosos que nosotros, estarán buscándola. Dejarás que la riqueza del Imperio sea robada por criaturas malvadas u hombres sin ninguna virtud moral? ¡Al menos nosotros la gastaremos en una noble causa!”

Mientras hablaban, Enderlin, uno de los hombres de Leipzig, apareció en la esquina, visiblemente excitado.

“Encontramos la casa del mercader ¡La cripta está allí, desde luego!, -les dijo con una sonrisa-. Será mejor que nos demos prisa y nos llevemos el tesoro antes de que haya ningún problema.” -Después de eso salió corriendo, con el Cazador de Brujas y Hensel pisándole los talones.

Enderlin les llevó hasta una estrecha callejuela, completamente cubierta de escombros. En el otro extremo, donde la callejuela daba a otra callejuela más amplia, había un esqueleto colgando de una jaula, y su metal oxidado rechinaba cuando el cadáver era

movido por el viento rancio. La esquina de un edificio cercano se había derrumbado hasta los cimientos, y en la oscuridad del sótano brillaba el oro ante la débil luz del día.

“¡Nosotros nos llevaremos eso!” -dijo una voz, y de las sombras surgieron una docena de hombres, algunos armados con ballestas y el resto armados con espadas y lanzas. Todos iban muy bien vestidos, a la manera de los Marienburgueses.

“¡No os atreváis a oponeros a mí! -gritó Marius, desenvernando su propia espada-. Me envía el propio Sigmar. Cruzáos en mi camino y estaréis condenados por toda la eternidad. El mundo a nuestro alrededor se halla en conflicto, el Caos ataca los cimientos de nuestra propia tierra, malvadas criaturas acechan en nuestras antaño orgullosas ciudades. Los hombres no deberíamos enfrentarnos entre nosotros en esta época de dificultades, pues ¡no tenemos un enemigo común contra el que combatir!”

“De todas maneras, ¡ese oro es nuestro!” -contestó su jefe, indicando a sus hombres que avanzaran.

“Entonces, que así sea, ¡estaréis en brazos de la condenación antes de que se ponga el sol!” -replicó Marius, lanzándose al ataque.



Héroes

1 Vampiro

Reclutamiento: 110 coronas de oro

Los Vampiros dirigen a los No Muertos en su búsqueda de los fragmentos de piedra bruja que les darán a su amo el poder necesario para conquistar el Imperio.

Aunque no son más que una sombra cuando se les compara con los temibles Señores Vampiros, los inmortales servidores de Vlad son unas de las criaturas más poderosas de todas las que combaten en Mordheim. La mayoría de ellos sirven al inmortal conde de Sylvania, pero a algunos les ha gustado mucho la ciudad, y se han hecho independientes.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
15	4	4	4	4	2	5	2	8

Armas/Armadura: los Vampiros pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de Equipo de los No Muertos.

REGLAS ESPECIALES

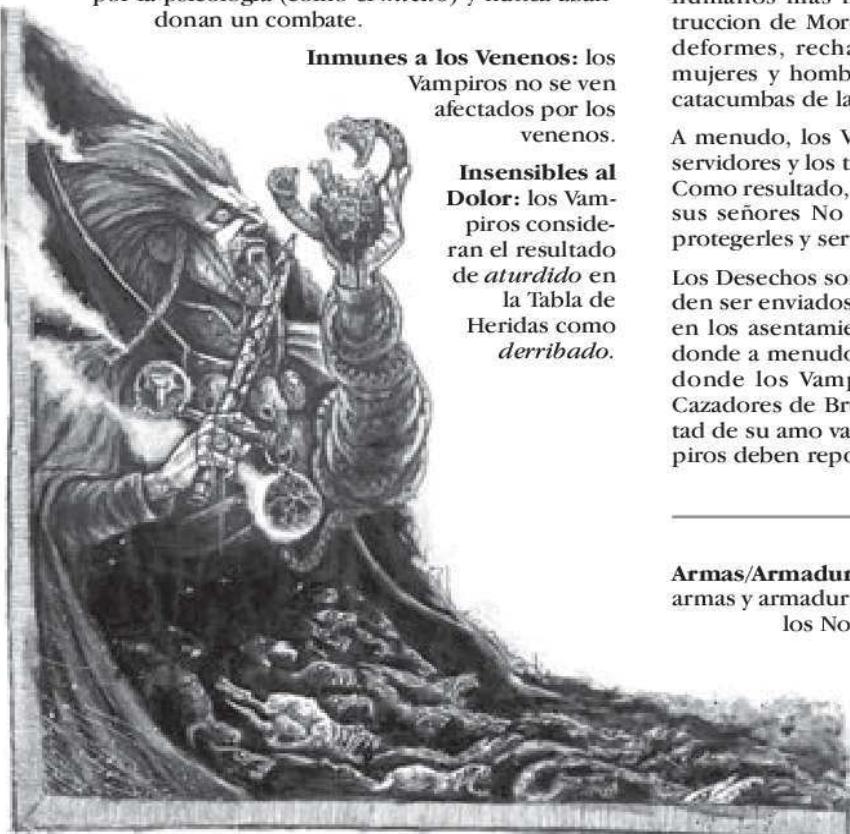
Jefe: cualquier miniatura de la banda a 15 centímetros o menos del Vampiro puede utilizar su atributo de Liderazgo en vez del suyo propio.

Causa Miedo: los Vampiros son criaturas No Muertas temibles, y por tanto causan *miedo*.

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

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

Insensibles al Dolor: los Vampiros consideran el resultado de *aturdido* en la Tabla de Heridas como *derribado*.



0-1 Nigromante

Reclutamiento: 35 coronas de oro

Los Nigromantes son brujos malvados que han estudiado el corrupto arte de la Nigromancia. Muchos de ellos son acólitos y servidores de Vlad von Carstein, y siguen a los agentes de su amo hasta la Ciudad de los Condenados. Otros son reclutados entre las filas de los hechiceros y los brujos que han despertado las sospechas de los diversos agentes del Templo de Sigmar y que han huido a Mordheim para evitar ser perseguidos.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	3	3	3	3	1	3	1	7

Armas/Armadura: los Nigromantes pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de Equipo de los No Muertos.

REGLAS ESPECIALES

Hechiceros: los Nigromantes son hechiceros, por lo que son capaces de utilizar la magia Nigromántica. Consulta la sección de Magia para conocer más detalles.

0-3 Desechos

Reclutamiento: 20 coronas de oro

Los Desechos son los supervivientes humanos más miserables de la destrucción de Mordheim. Son individuos deformes, rechazados incluso por las mujeres y hombres que viven entre las ruinas y en las catacumbas de la ciudad.

A menudo, los Vampiros reclutan a los Desechos como servidores y los tratan con una amabilidad sorprendente. Como resultado, los Desechos son fanáticamente leales a sus señores No Muertos, y harían cualquier cosa para protegerles y servirles.

Los Desechos son muy útiles para sus amos, ya que pueden ser enviados a comprar equipo, armas y suministros en los asentamientos de los alrededores de Mordheim, donde a menudo no se recibe bien a los Nigromantes, o donde los Vampiros provocarían la sospecha de los Cazadores de Brujas. También pueden cumplir la voluntad de su amo vampírico durante el día, cuando los Vampiros deben reposar en sus ataúdes.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	2	2	3	3	1	3	1	7

Armas/Armadura: los Desechos pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de Equipo de los No Muertos.

Secuaces

Zombis

Reclutamiento: 15 coronas de oro

Los Zombis son los No Muertos más comunes, criaturas animadas por la voluntad de sus amos Nigrománticos.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	2	0	3	3	1	1	1	5

Armas/Armadura: los Zombis no pueden utilizar armas ni armaduras, y no sufren penalización alguna por ello.

REGLAS ESPECIALES

No pueden Correr: los Zombis son lentes criaturas No Muertas y no pueden correr (pero pueden cargar de la forma normal).

Causan Miedo: los Zombis son criaturas No Muertas temibles, y por tanto causan *miedo*.

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

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

Insensibles al Dolor: los Zombis consideran el resultado de *aturdido* en la Tabla de Heridas como *derribado*.

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

Necrófago

Reclutamiento: 40 coronas de oro

(adquiridos en grupos de 1-5 miniaturas)

Los Necrófagos son los descendientes de los locos y malvados que devoraron la carne de los hombres. Cuando llegan las épocas de hambre al Viejo Mundo, los más depravados e insensibles se alimentan de los cuerpos de los muertos para sobrevivir.

Empujados por su feroz e indecible deseo por la carne de sus semejantes, estas criaturas han abandonado su naturaleza humana y viven cerca de cementerios, criptas y tumbas desenterrando los cuerpos putrefactos de los recientemente enterrados y devorando la fría carne con sus dientes y garras.

La destrucción de Mordheim ha atraído a muchos clanes Necrófagos del Norte, y ahora tienen su residencia permanente en las criptas y cementerios de la ciudad en ruinas.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	2	2	3	4	1	3	2	5

Armas/Armadura: los Necrófagos nunca utilizan armas ni armaduras, aparte de los pocos huesos que emplean como primitivas armas.

REGLAS ESPECIALES

Causan Miedo: los Necrófagos son criaturas repulsivas temibles, y por tanto causan *miedo*.

0-5 Lobos Espectrales

Reclutamiento: 50 coronas de oro

Los Lobos Espectrales son enormes perros No Muertos, los restos animados de los Lobos Gigantes de las Montañas del Fin del Mundo. Sus escalofriantes aullidos pueden provocar el miedo en el corazón de los mercenarios más valientes o incluso en el de los implacables mercenarios Enanos. Acechan por las calles de Mordheim como sombras, y muchos hombres han muerto con el cuello entre las fauces de un Lobo Espectral.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
22	3	0	4	3	1	2	1	4

Armas/Armadura: ninguna.

REGLAS ESPECIALES

Carga: los Lobos Espectrales son enormes bestias que se abalanzan sobre sus víctimas cuando cargan. Los Lobos Espectrales disponen de 2 Ataques en vez de 1 durante el turno en el que cargan.

No pueden Correr: los Lobos Espectrales son lentes criaturas No Muertas y no pueden correr (pero pueden cargar de la forma normal).

Causan Miedo: los Lobos Espectrales son criaturas No Muertas temibles, y por tanto causan *miedo*.

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

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

Muertos: los Lobos Espectrales no ganan experiencia. ¡No puedes enseñarle trucos nuevos a un perro viejo!

Insensibles al Dolor: los Lobos Espectrales consideran el resultado de *aturdido* en la Tabla de Heridas como *derribado*.





Skavens

El hombre ha compartido el Viejo Mundo durante miles de años, sin saberlo, con otra raza completamente diferente. Siempre ha habido señales para aquellos dispuestos a verlas: una sombra escurridiza, un grito inhumano procedente de la alcantarilla, una forma en el fondo del sótano. Todos estos años, estas criaturas

han trabajado en secreto excavando bajo los reinos de los hombres, debilitando sus grandes ciudades, infiltrándose en sus alcantarillas y sótanos, y uniéndolo todo en un vasto laberinto de túneles y nidos a nivel mundial. Estas criaturas se autodenominan Skavens, y son hombres rata, los engendros mutantes de una antigua época de caos.

Sin duda, algún día los Skavens estarán preparados para salir de sus túneles y librar una guerra abierta contra la humanidad. Durante siglos se han contentado con alimentarse entre sus

ruinas, con provocar plagas en sus ciudades, y con extender el contagio en sus tierras. Antes se contentaban con esperar y observar, pero ahora todo ha cambiado repentinamente. Ahora, la destrucción de Mordheim ha creado nuevas oportunidades en la guerra secreta contra la humanidad.

Desde hace mucho tiempo, los Skavens han estado buscando a lo largo y ancho del mundo las piedras de poder que los hombres en su ignorancia han dado en llamar piedra bruja, pero que los Skavens conocen desde hace tiempo como piedra de disformidad, piedra negra o piedra vidente. Fue como resultado de mordisquear esta piedra mágica hace muchos siglos que las ratas empezaron el lento proceso de mutación que dio origen a la raza Skaven. La piedra bruja es, bastante literalmente, su sangre, ya que en parte se alimentan de ella y la utilizan en sus viles rituales de hechicería. Hasta ahora, la búsqueda de piedra bruja de los hombres rata ha sido una tarea ardua y lenta, ya que la piedra es cada vez más rara, pero ahora ha aparecido una nueva y abundante fuente ¡Una oscura bendición de los cielos!

Para los Skavens del Clan Eshin, esto ha ocurrido en un momento realmente oportuno, ya que, al igual que el Imperio está dividido, la raza Skaven está trabada en una guerra interna. Las luchas entre clanes se producen a lo largo y ancho de todo el mundo, y cada uno lucha por el control del Concilio de los Trece, que domina los destinos de la raza Skaven. El secreto de Mordheim todavía no ha sido revelado a todos los clanes, o la Ciudad de los Condenados ya estaría completamente invadida por los hombres rata. El Señor Nocturno del Clan Eshin está decidido a guardar este secreto, y por esa razón no ha enviado a sus enormes ejércitos a Mordheim. En vez de ello, ha enviado a pequeñas bandas de Skavens a través de los túneles secretos hasta la ciudad para reunir las brillantes piedras y traerlas a los nidos del clan.

Los Skavens del Clan Eshin están excepcionalmente adaptados a su misión. Son unos maestros en el arte de matar de forma silenciosa a sus enemigos, expertos en el uso de venenos y entrenados en los miles de secretos de los asesinos. Desde su nacimiento, los guerreros Skavens practican las artes marciales en los ruiñosos templos de la Rata Cornuda, su odioso dios siempre hambriento. No hay nadie mejor entre sus parientes roedores para apoderarse del tesoro de Mordheim, ya que deben ser silenciosos, veloces y eficientes. Si los clanes Skavens rivales descubriesen el secreto de Mordheim no vendrían por cientos o miles, sino por millones y millones, que lucharían por la piedra bruja en la Ciudad de los Condenados.



Listas de Equipo de los Skavens

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

LISTA DE EQUIPO DE LOS HÉROES

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	1 ^a gratis/2 co
Espada	10 co
Mayal	15 co
Lanza	10 co
Alabarda	10 co
Espadas Supurantes	50 co
Garras de Combate	35 co

Armas de Proyectiles

Honda	2 co
Estrellas Arrojadizas	15 co
Cerbatana	30 co
Pistola Bruja	35 co

(70 por una ristra)

Armadura

Armadura Ligera	20 co
Rodela	5 co
Casco	10 co

LISTA DE EQUIPO DE SECUACES

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	1 ^a gratis/2 co
Garrote	3 co
Espada	10 co
Lanza	10 co

Armas de Proyectiles

Honda	2 co
-------	------

Armadura

Armadura Ligera	20 co
Escudo	5 co
Casco	10 co

Elección de Guerreros

Una banda de Skavens debe incluir un mínimo de tres miniaturas. Dispones de 500 coronas de oro (que representan tus recursos) que puedes utilizar para reclutar y equipar a tu banda inicial. El número máximo de guerreros permitidos en la banda nunca podrá superar los 20.

Asesino: cada banda de Skavens debe incluir un Asesino ¡Ni más, ni menos!

Brujo del Clan Eshin: tu banda puede incluir un único Brujo del Clan Eshin.

Skavens Negros: tu banda puede incluir hasta dos Skavens Negros.

Acechantes Nocturno: tu banda puede incluir hasta dos Acechantes Nocturnos.

Alimañas: tu banda puede incluir cualquier número de Alimañas.

Ratas Gigantes: tu banda puede incluir cualquier número de Ratas Gigantes.

Rata Ogro: tu banda puede incluir una única Rata Ogro.



Experiencia Inicial

Un Asesino empieza con 20 puntos de experiencia.

Los Brujos del Clan Eshin y los Skavens Negros empiezan con 8 puntos de experiencia.

Los Acechantes Nocturnos empiezan con 0 puntos de experiencia.

Los Secuaces empiezan con 0 puntos de experiencia.



Equipo Especial Skaven

Este equipo sólo está disponible para los Skavens, y ninguna otra banda puede adquirirlo. Consulta la sección de Comercio para conocer las reglas completas sobre adquisición de objetos raros.

Cerbatana

25 coronas de oro.

Disponibilidad: Rara 7, sólo Skaven.

La cerbatana es un tubo hueco y corto que puede utilizarse para lanzar dardos envenenados. Aunque los dardos en sí son demasiado pequeños para causar un verdadero daño, el veneno utilizado por los Skavens puede provocar una gran agonía e incluso la muerte.

La otra ventaja de una cerbatana es que es muy silenciosa, y un tirador bien oculto puede disparar sin ser detectado.

Alcance	Fuerza	Mod. Salva.	Reglas Especiales
20 cm	1	+1	Veneno, Silencioso

REGLAS ESPECIALES

Veneno: los dardos disparados por la cerbatana están impregnados por un veneno con efectos similares al Loto Negro (si obtienes un 6 en la tirada para impactar, la víctima resulta herida automáticamente). Una cerbatana no puede causar impactos críticos. Este arma tiene un modificador a la tirada de salvación por armadura positivo, por lo que, por ejemplo, una miniatura que normalmente tendría una tirada de salvación por armadura de 5+ dispondrá de una tirada de salvación de 4+ frente a un dardo de cerbatana. Incluso las miniaturas que normalmente no dispondrían de una tirada de salvación por armadura por no tener armadura se salvan con un resultado de 6+, lo que tiene en consideración la protección que ofrece la ropa, pieles o similares que tenga la miniatura.

Silencioso: un Skaven armado con una cerbatana puede disparar mientras está oculto sin revelar su posición al enemigo. La miniatura objetivo puede efectuar un chequeo de iniciativa para intentar detectar al Skaven oculto. Si lo supera, el Skaven deja de estar oculto.



Pistola Bruja

35 coronas de oro (70 por ristra).

Disponibilidad: Rara 11, sólo Skaven.

Las Pistolas Brujas son armas terroríficas, testimonio del loco genio de los ingenieros del Clan Skryre. Estas pistolas disparan una munición fabricada con piedra de disformidad tratada mágicamente. Las heridas causadas por las Pistolas Brujas son horribles, y a menudo causan infecciones.

Alcance	Fuerza	Mod. Salva.	Reglas Especiales
20 cm	5	-3	Dispara una vez cada dos turnos

Garras de Combate

35 coronas de oro por par.

Disponibilidad: Rara 7, sólo Skaven.

Las artes marciales practicadas por el Clan Eshin emplean muchas armas raras. Las más famosas de todas estas son las Garras de Combate Eshin: afiladas cuchillas de metal enganchadas en las garras del guerrero Skaven. Hace falta ser un auténtico experto para utilizarlas con efectividad, pero un adepto del Clan Eshin es un oponente temible cuando está armado de este modo.

Alcance	Fuerza	Mod. Salva.	Reglas Especiales
Cuerpo a Cuerpo	Usuario	-	Par, Tregar, Parar, Estorbo

REGLAS ESPECIALES

Par: las Garras de Combate suelen utilizarse por pares, una en cada mano. Un guerrero armado con Garras de Combate dispone de un ataque adicional.

Tregar: un Skaven equipado con Garras de Combate puede añadir un modificador de +1 a su atributo de Iniciativa cuando realice un chequeo para trepar.

Parada: un Skaven armado con Garras de Combate puede parar un ataque enemigo y puede repetir una vez una parada fallada, del mismo modo que una miniatura armada con una espada y una rodela.

Estorbo: una miniatura armada con Garras de Combate no puede utilizar otras armas durante la batalla.

Espadas Supurantes

50 coronas de oro por par.

Disponibilidad: Rara 9, sólo Skaven.

Los adeptos del Clan Eshin utilizan unas armas llamadas Espadas Supurantes, fabricadas con una pequeña cantidad de piedra de disformidad en su aleación. Una Espada Supurante exuda constantemente un terrible veneno corrosivo.

Alcance	Fuerza	Reglas Especiales
Cuerpo a Cuerpo	Usuario	Par, Venenosas, Parada

Par: las Espadas Supurantes suelen utilizarse por pares, una en cada mano. Un guerrero armado con Espadas Supurantes dispone de un ataque adicional.

Venenososas: el veneno de las Espadas Supurantes 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). No se pueden aplicar más venenos a una Espada Supurante.

Parada: las Espadas Supurantes pueden parar.

Lista de Habilidades Skavens

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad	Especial
Asesino	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Skaven Negro	✓	✓		✓	✓	✓
Brujos Clan Eshin			✓		✓	✓
Acechante Nocturno	✓	✓				✓

Habilidades Especiales Skavens

Los Héroes Skavens pueden escoger utilizar la siguiente Tabla de Habilidades en lugar de las Tablas de Habilidades normales.

Hambre Negra

Los Skavens pueden invocar a la temible Hambre Negra, la furia de combate que les proporciona una fuerza y una velocidad antinaturales, pero que puede destrozar sus entrañas. El Héroe Skaven puede declarar al inicio de su turno que utiliza esta habilidad. El Héroe añade +1 Ataque y +1D6+2 centímetros a su capacidad de movimiento de su perfil de atributos durante todo su propio turno, pero sufrirá 1D3 impactos de Fuerza 3 sin tirada de salvación por armadura posible al final del turno.

Combate con la Cola

El Skaven puede blandir un Cuchillo, un Escudo o una Espada con su cola. La miniatura posee un ataque adicional con el arma apropiada o un modificador de +1 a la tirada de salvación por armadura.

Trepador Nato

El Skaven no necesita efectuar ningún chequeo de iniciativa cuando trepe por muros u otras superficies verticales.

Infiltación

Un Skaven 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 esté fuera de la línea de visión de la banda oponente y a más de 30 centímetros de cualquier miniatura enemiga.

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

El Arte del Combate sin Armas

El Skaven ha dominado pacientemente el letal arte del combate cuerpo a cuerpo sin armas, tal como lo enseñan los místicos de Catai en los templos del Lejano Oriente. En combate cuerpo a cuerpo, el Skaven puede combatir con sus garras desnudas sin sufrir ninguna penalización, y se considera que está equipado con dos armas de combate cuerpo a cuerpo (o sea, +1 Ataque). Además, un Héroe Skaven con esta habilidad causa un impacto crítico con un resultado de 5-6 en la tirada para impactar en combate cuerpo a cuerpo en vez de sólo con un 6. Esta habilidad puede utilizarse en combinación con las Garras de Combate Eshin (+2 Ataques en vez de +1).



1 Asesino

Reclutamiento: 60 coronas de oro

El Señor de la Noche del Clan Eshin ha enviado al Asesino para que reúna la valiosa piedra bruja. El éxito significará muchas hembras de cría, riquezas y una mejor posición dentro del clan. Por otra parte, es mejor no pensar en las consecuencias del fracaso...

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
15	4	4	4	3	1	5	1	7

Armas/Armadura: un Asesino puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de Equipo de Héroes Skavens.

REGLAS ESPECIALES

Jefe: cualquier guerrero de la banda a 15 centímetros o menos del Asesino puede utilizar su atributo de Liderazgo en vez del suyo propio.

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 disparos como en impactos cuerpo a cuerpo).



0-2 Skavens Negros

Reclutamiento: 40 coronas de oro

Los Skavens Negros son la tropa más peligrosa del Clan Eshin: combatientes de pellejo negro entrenados en las artes marciales de su clan. En Mordheim son expertos en emboscar y asesinar a los humanos.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
15	4	3	4	3	1	5	1	6

Armas/Armadura: un Skaven Negro puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de Equipo de Héroes Skavens.

0-1 Brujo del Clan Eshin

Reclutamiento: 45 coronas de oro

Los Brujos del Clan Eshin son hechiceros siniestros que crean las armas mágicas de los Asesinos. Aunque su poder es escaso comparado con el de los Brujos del Clan Skryre o las capacidades de los poderosos Videntes Grises, su negra hechicería sigue siendo peligrosa.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
12	3	3	3	3	1	4	1	6

Armas/Armadura: un Brujo del Clan Eshin puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de Equipo de Héroes Skavens.

REGLAS ESPECIALES

Hechicero: un Brujo del Clan Eshin utiliza la magia de la Rata Cornuda. Consulta la sección de magia para más detalles.

0-2 Acechantes Nocturnos

Reclutamiento: 20 coronas de oro

Los Acechantes Nocturnos son los jóvenes aprendices del Clan Eshin. Han sido iniciados hace poco en los secretos del clan, y compensan su falta de conocimientos con su enorme ambición y energía.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
15	2	3	3	3	1	4	1	4

Armas/Armadura: un Acechante Nocturno puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de Equipo para Secuaces Skavens.

Secuaces (adquiridos en grupos de 1-5)

Alimañas

Reclutamiento: 20 coronas de oro

Las Alimañas son la tropa básica del Clan Eshin. Los más fuertes entre ellos son iniciados en los secretos del clan y empiezan su entrenamiento para convertirse en Asesinos, los guerreros más temidos de las bandas Skavens. Todos los guerreros del Clan Eshin sueñan con llegar a ser Asesinos algún día.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
12	3	3	3	3	1	4	1	5

Armas/Armadura: una Alimaña puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de Equipo para Secuaces Skavens.

Ratas Gigantes

Compra: 20 coronas de oro

Las Ratas Gigantes son creaciones del retorcido genio de los Skavens. Son unas mutaciones monstruosas del tamaño de perros. Combaten junto a los Skavens, derrotando a sus oponentes por la pura y simple aplastante superioridad numérica.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
15	2	0	3	3	1	4	1	4

Armas/Armadura: Ninguna. Las Ratas Gigantes nunca utilizan armas o armaduras.

REGLAS ESPECIALES

Tamaño de la manada: puedes reclutar tantas Ratas Gigantes como quieras.

Experiencia: las Ratas Gigantes son animales y no ganan experiencia.

0-1 Rata Ogro

Compra: 210 coronas de oro

Estos horribles monstruos son muy buscados como guardaespaldas de los Skavens importantes.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
15	3	3	5	5	3	4	3	4

Armas/Armadura: icolmillos, garras y fuerza bruta! Las Ratas Ogro nunca utilizan armas ni armaduras.

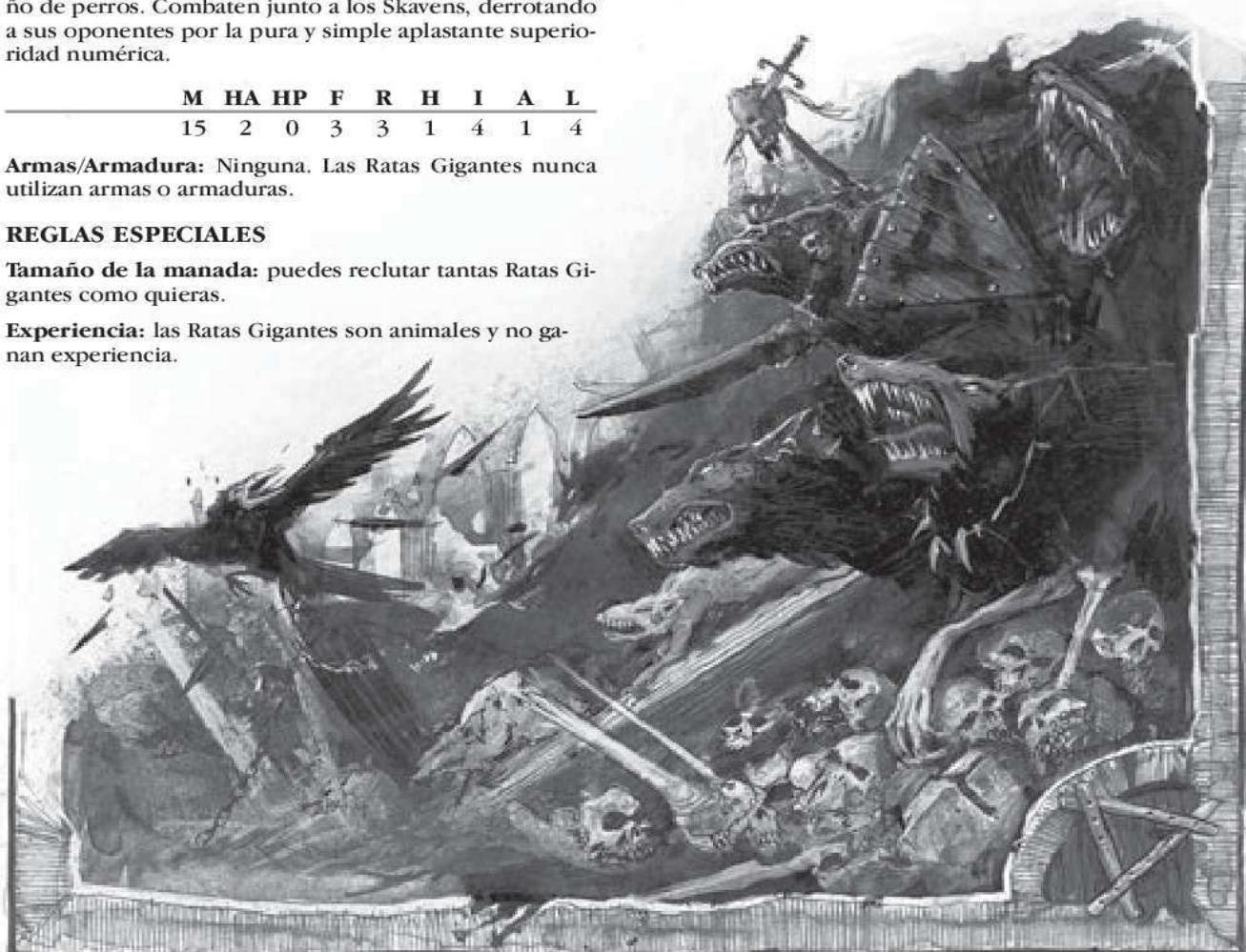
REGLAS ESPECIALES

Miedo: las Ratas Ogro son tan horripilantes que causan miedo.

Estupidez: las Ratas Ogro están sujetas a estupidez, a menos que haya un Héroe Skaven a 15 centímetros o menos.

Experiencia: las Ratas Ogro no ganan experiencia.

Grandes: las Ratas Ogro son criaturas enormes, y ofrecen un blanco tentador para los tiradores. Cualquier miniatura puede disparar contra una Rata Ogro, incluso si no es el objetivo más cercano.



Lóbrego y legamoso, el río pasaba lentamente bajo el puente de piedra. Mientras Marius miraba por encima del derruido parapeto de piedra, el pálido e hinchado cuerpo de alguna bestia mutante apareció brevemente sobre su superficie antes de desaparecer rápidamente en sus profundidades.

“Nuestra búsqueda casi se ha completado, Hensel, -dijo el Cazador de Brujas, señalando al almacén en ruinas y a los muelles hundidos en la otra ribera del río-. Se dice que el Mancillado y sus lacayos no muertos moran aquí, cerca de la podredumbre del Caos”. -Indicó al misma que se producía en el lugar de impacto del meteorito. Vapores verdosos teñían la niebla que recorría las callejuelas y se introducía en los rotos cascarones que eran los edificios derrumbados. Aquí la devastación era aún peor, y cuando llegaron a la mitad del amplio puente pudieron ver que este área de la ciudad había sido aplanada a lo largo de muchos cientos de metros por la colosal detonación de la caída del cometa. Detrás suyo escucharon una serie de gritos torturados.

“Alguien está metido en problemas. Deberíamos regresar y ayudarle”, sugirió Hensel mientras miraba hacia atrás.

“No quiero distracciones ahora, -contestó Marius, con sus ojos firmemente fijados en su objetivo. Cuando los torturados gritos alcanzaron un aterrizado *crescendo*, Marius miró atrás por un breve momento antes de continuar atravesando el puente -He hecho tanto de lo que odiaba, todo en nombre de Sigmar. He saqueado las ruinas, he utilizado mi espada contra otros hombres. Por los dientes de Sigmar, incluso he vendido fragmentos de esa odiosa piedra bruja para conseguir más hombres y así cumplir mi misión ¡Nada me detendrá ahora!”

Lo que entraron en los muelles, un extraño murmullo recorrió el aire. Heinrik, que exploraba en avanzada, dio un grito y regresó a la carrera, saliendo de la niebla. Tenía los ojos desencajados por el terror y tropezó, cayendo de rodillas. Detrás de él unas sombras surgieron de la niebla. Arrastrando los pies incesantemente apareció un grupo de tres Zombis, impulsando sus retorcidos cuerpos y con los ojos mirando vaciamente hacia arriba.

La piel de los Zombis colgaba de los propios huesos, desgarrados y rotos en algunos lugares. El estómago de una de las criaturas No Muertas había sido desgarrado, y los órganos internos se salían por el agujero brillando con fluidos enfermizos. La cabeza de otro había sido completamente aplastada, y su piel estaba pelada, revelando el hueso machacado. El hedor de los cadáveres pudriéndose llenaba el aire, y el raspar y chasquear de los huesos y los tendones podía oírse junto a los estertores procedentes de los labios muertos de los Zombis.

Un aullido bestial desgarró el aire, y unas cuantas formas lupinas aparecieron detrás del grupo, con los ojos reluciendo con un brillo rojo.

Mientras el grupo de humanos retrocedía ante los Zombis, los Lobos Espectrales empezaron a rodearlos con un instinto para la caza que les animaba más allá incluso del velo de la muerte. Resonaron unos bajos gruñidos procedentes de sus fauces, mientras se acercaban con sus sucios pellejos brillando con un fulgor sobrenatural. Durante un momento, el grupo se quedó inmóvil por el miedo, antes de que un virote de ballesta surcara el aire para enterrarse en el pecho del Lobo Espectral más cercano. La bestia se derrumbó en el suelo y después se alzó de nuevo, agarrando el astil del virote con los dientes y arrancándose con un giro de su cabeza.

Como si se hubiese roto un hechizo, los mercenarios empezaron a actuar. Heinrik empezó a recargar su ballesta, mientras Hensel y Lapzig se abalanzaban contra los Zombis con sus armas preparadas para el ataque. Marius sacó una pistola de su cinturón y apuntó contra el Zombi más cercano. Su dedo apretó el gatillo con fuerza, y por un momento la niebla se iluminó con el resplandor de la pólvora encendida. La bala de plomo entró por el ojo del objetivo del Cazador de Brujas y explotó al salir por la parte trasera de su cabeza podrida, esparciendo sus sesos por toda la calle. La criatura cayó sobre una rodilla, y después levantó la vista hacia Marius con el ojo que le quedaba. El Cazador de Brujas no vio ninguna emoción o pensamiento en aquella mirada, sólo la sumisión absoluta a la voluntad de su controlador. Apuntó con su otra pistola a la rodilla del Zombie dañado, y éste se colapsó en uno de los fétidos charcos que inundaban la calle.

Cuando miró a su alrededor para comprobar cómo se desarrollaba la batalla, Marius detectó un movimiento en una de las callejuelas laterales. Asiendo firmemente su sable, atravesó la niebla a la carrera, enfrentándose cara a cara con uno de los lacayos del Mancillado. Al principio Marius creyó que era otro Zombi. Su piel estaba cubierta de ampollas reventadas y sus ojos eran amarillos y reumáticos. Entonces el Cazador de Brujas se dio cuenta de la chispa de inteligencia en los ojos de su adversario, y éste lanzó un grito demasiado humano mientras blandía una primitiva maza. Marius esquivó con facilidad el torpe ataque y enterró su sable hasta la empuñadura en el estómago de su oponente. Unas uñas rotas arañaron su cara y cuello durante un momento antes de que el hombre muriera finalmente, con su último aliento saliendo de sus labios como un susurro.

Sacando el sable de aquel cuerpo, Marius dio un paso atrás y echó el cuerpo a un lado de un empujón. Se sentía lleno de un sentimiento de triunfo. Pronto mataría al Mancillado y podría abandonar este miserable lugar de locura y podredumbre a los locos e idiotas que proliferaban aquí.



Cómo organizar una banda

Mordheim está repleta de tesoros y riquezas para aquellos lo bastante valientes y codiciosos. Para conseguir el botín necesitas una banda. Si tienes la caja de juego de Mordheim, las miniaturas de plástico de la caja te permiten montar rápidamente una banda básica de Mercenarios o Skavens.

Esta sección del libro te muestra todas las divertidas formas de montar y pintar tus miniaturas, y esperamos que te inspire unas cuantas ideas propias.

Elección de tus Guerreros

Cada banda posee un rasgo distintivo, y existen un montón de formas diferentes de elegir una. Alguna gente prefiere escoger una banda que se adapte a su estilo de juego, mientras que otros se basan más en el aspecto de las miniaturas. Antes de elegir tu banda, lee el reglamento y el trasfondo, y échale un vistazo a las miniaturas que aparecen en esta sección. Las listas de bandas te dicen qué armamento y armaduras puede escoger tu banda, lo que puede ser muy útil a la hora de montar tus miniaturas, y te proporciona mucho campo para la pintura y el modelismo.



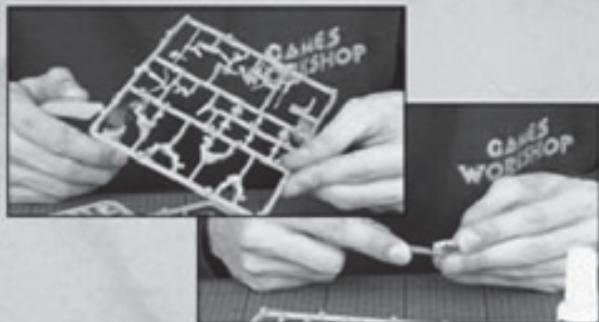
Mercenarios Humanos



Una banda de humanos y otra de Skavens combaten entre las ruinas

Cómo pintar tu banda

Pintar miniaturas Citadel es un desafío y una satisfacción. En las siguientes páginas te contamos lo que necesitas para pintar tu primera banda.



Preparativos

Para empezar, debes montar tus miniaturas. Antes de montarlas tienes que retirar las piezas de las matrices de plástico con una cuchilla de modelismo o unas tenacillas. Las miniaturas de metal y de plástico pueden tener rebabas y líneas de molde que deberás limar con una cuchilla de modelismo o una lima. Merece la pena invertir algo de tiempo preparando tus miniaturas ya que tendrán un mejor aspecto de ese modo.

La impresión

Antes de empezar a pintar las miniaturas debes imprimirlas. Esto consiste en una fina capa de pintura sobre la que luego podrás aplicar fácilmente los colores. Si quieres que tus miniaturas tengan un colorido muy llamativo es mejor utilizar una capa de impresión blanca, y si vas a utilizar tonos más oscuros es preferible una capa de impresión negra. La forma más fácil y rápida de aplicar una capa de impresión a una miniatura es utilizar pintura en spray.

Un consejo: Diluye la pintura

Si utilizas la pintura directamente del bote, puede que tape algunos de los detalles de la miniatura, por lo que es recomendable rebajar la pintura con un poco de agua. Si la primera capa no cubre la miniatura por completo, espera a que se seque y después aplica una segunda capa.

Algunos jugadores prefieren rebajar con una tinta de color apropiado, como Tinta Roja para el Rojo Sangre, ya que esto realza el color original.



Las dos miniaturas superiores fueron impresas de negro, y después se aplicaron colores oscuros sobre ella. El Mercenario de la derecha fue impreso de blanco, lo más apropiado para su esquema de color, más vivo y lustroso.



Por dónde empezar

Las bandas de Mordheim están compuestas por guerreros que llegan a la ciudad en busca de riqueza y gloria. Es poco probable que los guerreros de tu heterogénea banda lleven uniformes. Las miniaturas de tu banda no tienen porqué estar pintadas exactamente de la misma manera, de modo que puedes variar el esquema de color de cada miniatura. Por ejemplo, puedes pintar la primera miniatura con unos pantalones rojos, la segunda con una túnica roja, a la tercera un sombrero rojo, etc. Después pinta de azul la túnica de la primera, de azul los pantalones de la segunda, y así sucesivamente. Esto significa que todas tus miniaturas tendrán el aspecto de pertenecer a la misma banda, pero no parecerá que lleven uniforme. Un ejemplo estupendo de esto es la banda de Marienburg de la izquierda. Lo que parece un complejo esquema de colores es de hecho tres colores pintados en diferentes zonas de cada miniatura.



Mercenarios de Marienburg



Sombreado de las miniaturas

A muchos pintores les gusta añadir profundidad a una miniatura pintada mediante la creación de un pequeño sombreado. Una forma de hacerlo es pintar el área que has elegido con un color oscuro, como el Marrón Vómito, y después pintar un tono más claro de ese color mezclándolo con un poco de Blanco Cráneo. Asegúrate de que dejas un poco del color oscuro original en los recovecos de la miniatura para que actúe como sombreado.

Estos pantalones han sido sombreados y luego se han aplicado unas luces desde Marrón Vómito hasta Blanco Cráneo para resaltar los detalles.

Un consejo: Suaves lavados con tinta

A veces, las tintas pueden secarse formando parches, pero si antes añades una gota de lavavajillas a la tinta ésta flotará mucho mejor.

Otra forma de crear un sombreado es aplicar un lavado en tinta sobre el color que has elegido mediante una tinta del color apropiado, como Tinta Avellana sobre Carne Bronceada. La tinta fluye hacia los recovecos de la miniatura y proporciona esa sensación de sombreado y profundidad.

Luces

Además de sombrear los recovecos, puedes aplicar pintura a las zonas de la miniatura que destacan, para añadir más detalle. Aplica una mezcla de pintura con un tono un poco más claro del color que quieras resaltar y aplícalo en esas zonas de detalle. Parecerá que la luz incide más. Otro modo de aplicar luces es utilizar la técnica del pincel seco. Más adelante te explicamos en qué consiste esta técnica.

Pincel seco en pieles y pelo

Una forma rápida de pintar los detalles que destacan y la textura de las pieles, barbas y cabello es aplicar pincel seco. Escoge una tonalidad más clara del color base y elimina la mayor parte de la pintura que hay en el pincel con un trapo o una toallita. Despues pásalo con pinceladas suaves y repetidas sobre el área en la que quieras aplicar las luces. La pintura en el pincel se irá depositando en la zona que resalta. Esto deja el color más oscuro en los recovecos, lo que crea una zona de sombra. Cuanto más pincel seco apliques en la miniatura, mayor luminosidad tendrá. También puedes pintar las armaduras, armas, ropajes, caras y manos utilizando este método de pintura.



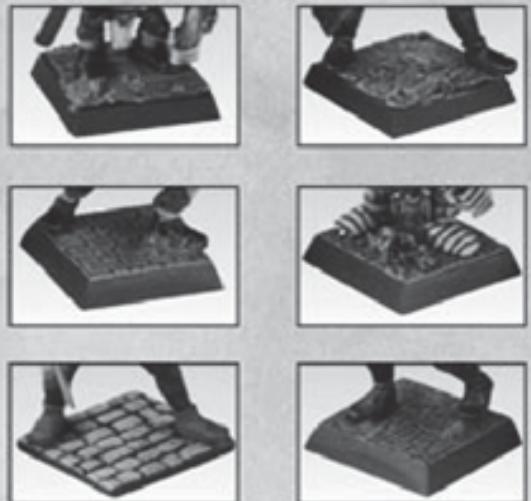
Esta cara se pintó con Carne Bronceada y se sombreadó con Tinta Carne, después se le aplicó un pincel seco con Hueso Deslucido. En vez de eso también puedes intentar pintar las luces sólo en los detalles que destacan, como la nariz y las mejillas.



Esta capa de piel fue pintada con Marrón Cuero y sombreada con Tinta Marrón. A la capa de piel ya sombreada se le aplicó un pincel seco de Marrón Vómito.

Peanas

Si pintas las peanas de todos los componentes de tu banda del mismo modo reforzarás su aspecto de coherencia en el escenario del combate. La forma más simple de darle un buen acabado a la peana es pintarla del color adecuado, como Piel de Alimaña, Gris Sombrío o Negro Caos. Las peanas también tendrán un aspecto más impresionante si tienen algún tipo de textura de superficie. Pegar arena en la superficie superior de la peana es una manera rápida y fácil de lograr este efecto, pero para Mordheim unos adoquines o un empedrado tendrían un aspecto más efectivo. Por ejemplo, unos pequeños pegotes de masilla de modelismo sobre la peana tendrán un excelente aspecto de empedrado. Si te atreves puedes utilizar *plasticard* con textura (disponible en las tiendas de modelismo) o incluso papel de pared pintado con el relieve adecuado. Pinta y aplica pincel seco el relieve para darles un acabado definitivo a las peanas. ¿Por qué no añades detalles adicionales a la peana, como por ejemplo hierba, gravilla, ratas, cráneos, etc?





Cómo añadir los detalles

Las últimas zonas que deben pintarse en una miniatura son las armas, los cinturones, las placas de armadura y el equipo adicional, como las lámparas y las cuerdas. Suele ser más fácil pintar los cinturones y las cinchas en colores oscuros, como Marrón Bestial o Negro Caos. También puedes pintarlos en un color que contraste. Los colores metálicos, como el Plateado Mithril y el Metalizado Bolter tienen mejor aspecto cuando son pintados sobre una capa de imprimación negra. Los objetos metálicos pueden tener un aspecto oxidado mediante un lavado en Tinta Marrón. Aplica luces al Metalizado Bolter con Cota de Malla o Plateado Mithril para crear bordes realmente afilados en las hojas de las hachas y espadas.

Suciedad y mugre

Los combates en Mordheim suelen librarse en edificios quemados, llenos de suciedad y en calles embarradas, por lo que la mayoría de los guerreros están cubiertos por una



En este caso, se pintó Metalizado Bolter sobre Negro Caos para que las piezas metálicas de estos Shavens destacaran. Las piñas de la estrella arrojadiza se resaltaron con Cota de Malla y después se les aplicó un lavado con Tinta Marrón para que el metal pareciera realmente oxidado.

capa de suciedad y polvo. Esto significa que no necesitas pintar de forma pulcra tus miniaturas, un poco de imprecisión vendrá bien! Utiliza Piel de Alimaña o Marrón Bestial para aplicar manchas y salpicaduras de barro en las botas y pies de tus tropas.



Cómo elegir tus colores

Si le echas un vistazo a las diferentes bandas que aparecen en esta sección, en poco tiempo tendrás un montón de ideas sobre distintos esquemas de color. Que no te importe combinar las ideas que veas. Además, como tendrás que pintar pocas miniaturas, puedes dedicarle toda la atención que quieras a los detalles. Experimenta, arriesgate, y lo que es más importante, diviértete!



Zelotes Cazadores de Brujas



Hermanas de Sigmar



Modelismo y Conversiones

En Mordheim dos guerreros nunca serán exactamente iguales, lo que te da una gran oportunidad de personalizar tu banda añadiendo cuchillos, bolsas y otras interesantes piezas de equipo a tus miniaturas.



Puedes añadirte armas adicionales y otras piezas de equipo a las miniaturas, a medida que la banda se desarrolle. Te recomendamos pintarlas antes de pegarlas. Cuando añadas equipo, haz pruebas para que cuadre de forma natural.



Dave Andrews cambió la boya de esta espada por una aguja y creó una espada de diablo.



Mark Bedford fabricó una antorcha con el estandarte dorsal de un Orko de plástico.



Conversiones de Adoradores del Caos por Richard Baker para una banda de Poseídos.



Puedes utilizar casi cualquier miniatura de Warhammer para Mordheim.



Algunos guerreros siguen combatiendo sin importarles las heridas más terribles. Algunas miniaturas han sido esculpidas con parches, pero puedes añadir desagradables heridas donde quieras.



Los Cazadores de Brujas de Dave Andrews



Las miniaturas de Zombis de Mark Bedford

La Zona de Combate

Una vez has montado tu banda, ies hora de que empieces a luchar! Sin embargo, los combates no ocurren en lugares descubiertos o terrenos abiertos, por lo que deberás construir un campo de batalla urbano.

Una hoja de cartón negra o un gran lienzo de tela son una superficie de juego excelente, pero si quieres puedes construir un terreno de combate mucho más realista. Si tienes la caja de juego de **Mordheim** ya dispones de algunos estupendos edificios sobre los que combatir, y puedes utilizar casi cualquier escenografía de **Warhammer** y parte de **Warhammer 40,000**. En estas páginas verás ideas fabulosas para construir escenografía para **Mordheim**, desde barriles hasta cubos para completar las calles de la ciudad.

A medida que vas jugando partidas de **Mordheim** en tu nueva escenografía aprenderás a utilizar mejor el terreno. Los edificios altos proporcionan excelentes campos de tiro para los guerreros armados con armas de proyectiles, ie incluso pueden utilizarse para saltar encima de tus enemigos!

Pronto descubrirás qué tácticas son las apropiadas para tu banda. Si te enfrentas a un montón de armas de proyectiles, lo mejor es situar en primera línea a los guerreros menos valiosos para salvaguardar a los más vitales. Por otro lado, si tu banda es mejor con las armas de proyectiles, retrocede ante guerreros que son mejores en combate cuerpo a cuerpo. Sacarle el máximo partido a la magia es otra habilidad: planea cómo utilizar tus hechizos con antelación y asegúrate siempre de que el objetivo del hechizo está dentro del alcance.





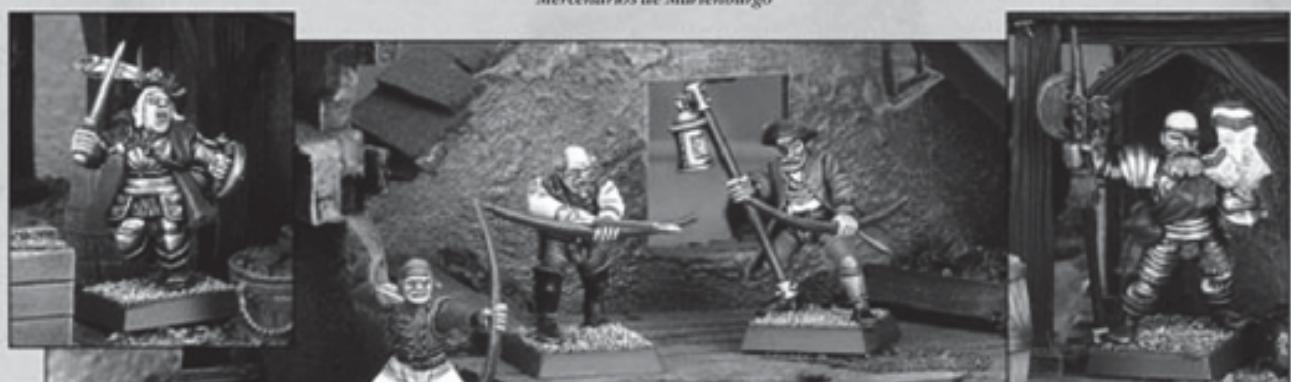




Las Bandas



Mercenarios de Marienburg



Banda de Reikland



Una banda de Marienburg trabada en combate contra los No Muertos



Banda de Middenheim



Lucbador de Pozo

Michael Perry ha convertido a los guerreros de su banda en Kiszlevitas, que utiliza como mercenarios de Middenheim.



La banda de Marienburg de Alan Perry, repleta de conversiones.



Banda de Cazadores de Brujas



Hermanas de Sigmar



Cazadores de Brujas





Los No Muertos emboscacan a una banda de Middenheim





Skaven Cazadores de Piedra Bruja



Lstamos tan cerca, tan cerca..." -susurró Marius para sí mismo. Casi podía sentir la presencia del Nigromante, no demasiado lejana, pero oculta a la vista.

"¡Contenedlos! -les gritó el Cazador de Brujas a sus hombres.- Encontraré al hereje y lo mataré, y así acabaré con los impíos hechizos que atan a sus criaturas a este reino."

Mientras se metía en un callejón lateral, Marius volvió la vista. Vio a Hensel trabado con un Zombi, rechazando sus garras con barridos de su fiable alabarda. Hacia un lado, uno de los Lobos Espectrales, con los ojos brillando con un vigor antinatural, devoraba el cuerpo de uno de los mercenarios, arrancando grandes trozos de carne con sus colmillos como dagas. Lapzig decapitó a uno de los Zombis con su espada, y durante un momento, su cuerpo quedó en pie como si fuese a seguir combatiendo. De su cuello surgió una vaharada de oscuridad y se derrumbó en el suelo, con la magia que le mantenía en la no-muerte disipándose en la niebla. Marius centró de nuevo su atención en Hensel, que estaba en el suelo. Un Zombi le rodeaba el cuello con sus fauces. Hensel todavía combatía débilmente, intentando rechazar a la criatura. Las cosas tomaban mal cariz para los protectores de la humanidad.

Sin pensar en nada más, Marius avanzó esforzando cada sentido para localizar al Nigromante, el diablo en forma humana que él conocía como el Mancillado. Sus ojos registraban los edificios en ruinas; sus oídos intentaban detectar algún cántico mientras olfateaba el aire en busca del revelador hedor de la piedra bruja y la tierra de cementerio. Todavía podía oír los gritos de guerra de sus hombres, el entrechocar de las armas a unas cuantas calles de distancia. Los espectrales ecos de la lucha resonaban en los muros derruidos, deformados por la niebla circundante. Mientras trepaba por una pila de piedras, Marius vio cómo el polvo entraba por un agujero bajo las rocas. Apartando unas cuantas piedras, vio un túnel que se hundía bajo sus pies.

"Las legendarias catacumbas..." susurró, mientras cogía la lámpara de su mochila y la encendía con unos cuantos diestros movimientos.

Marius entró cuidadosamente en el agujero y descubrió un túnel bajo reforzado con ladrillos en algunos lugares. Una corriente de agua discurría por el corredor, una evidencia de que el túnel era parte de las alcantarillas de Mordheim. Tapando la lámpara por un momento, Marius miró en cada dirección, intentando decidir qué camino tomar. Creyó ver un débil resplandor a su derecha, y hacia allí se encaminó.

Marius caminó por las alcantarillas durante lo que le pareció una eternidad; pero mientras avanzaba, el resplandor aumentaba hasta que se convirtió en el brillo de unas llamas que se reflejaban en las curvadas paredes del túnel. Atravesando una arcada, el Cazador de Brujas entró en una estancia de alto te-

cho en bóveda donde se cruzaban numerosas alcantarillas. Por toda la caverna había braseros encendidos, y Marius dejó caer su lámpara cuando vio a la figura envuelta en una túnica que le daba la espalda.

"¡Mancillado! -rugió Marius- ¡Ha llegado tu condenación!" -La figura se giró, y sus fríos ojos se encontraron con la mirada del Cazador de Brujas mientras éste desenvainaba su sable y cargaba contra el Nigromante. El hechicero se rió y pronunció una palabra de poder, y unos negros rayos de energía surgieron de sus ojos. Marius se echó de un salto hacia un lado y se puso en pie en seguida.

El Nigromante dejó caer al suelo el enorme libro que tenía en las manos, sin duda su maligno grimorio. El Mancillado desenvainó una larga espada de duelo y tomó una postura de esgrima que denotaba una larga práctica.

"¿Mi condenación? -dijo con voz rasposa- ¿Qué sabes tú de condenación?"

"¡Tu maligno poder no me asusta, demonio!" respondió Marius, efectuando una tirada a fondo que el Nigromante detuvo con facilidad.

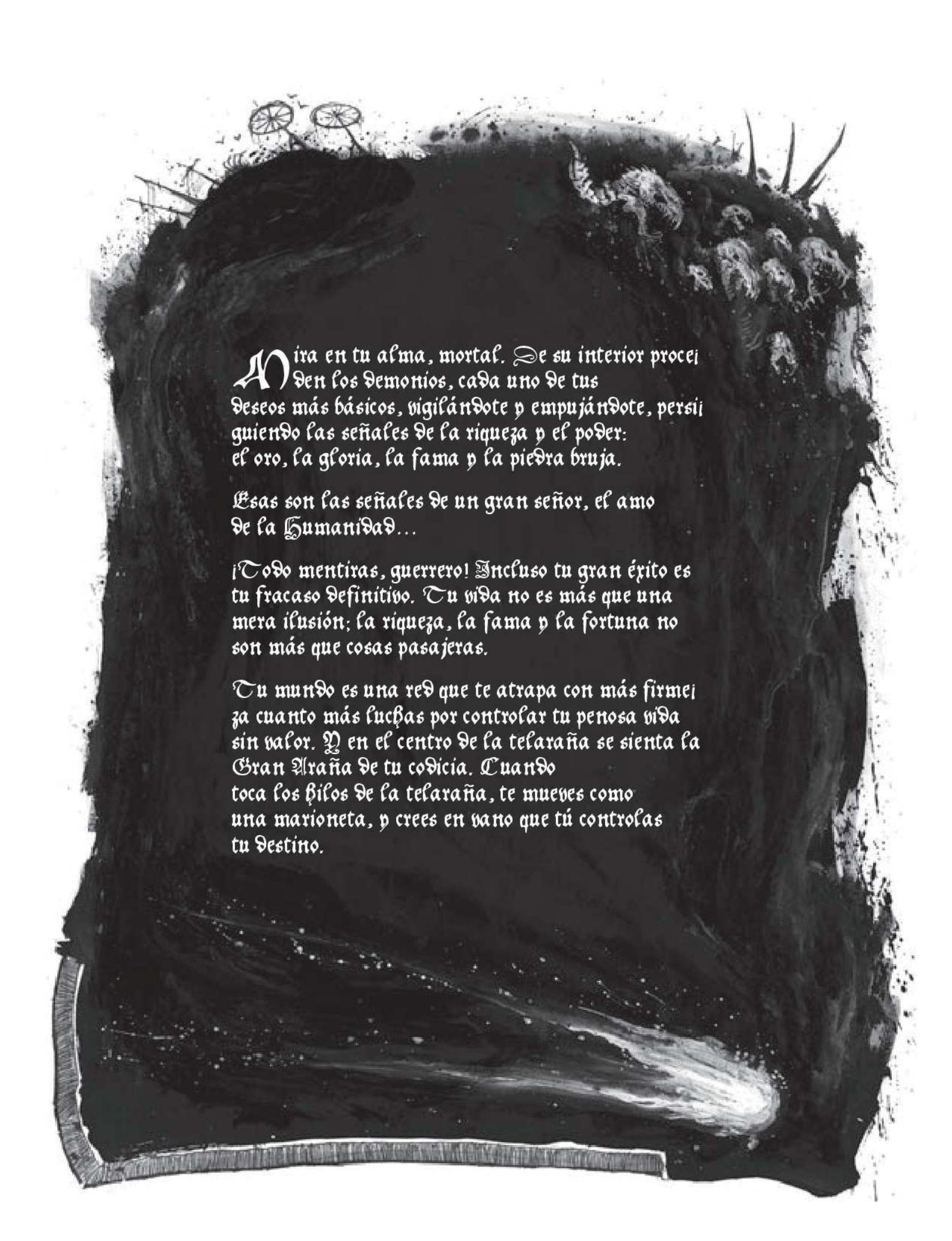
"¿Poder? Si, hay mucho poder aquí. Eso es lo que me atrajo. Lo que te atrajo. El Caos ha tomado Mordheim para sí, ahora todos somos sus servidores." El Nigromante se rió, mientras la punta de su florete cortaba el aire justo delante de la cara del Cazador de Brujas.

"¡Nunca!" gritó Marius, intentando cortar las piernas del Nigromante, sólo para encontrar la hoja del hechicero bloqueando la suya.

"Ya estás atrapado en la red. Has avanzado mucho en el sendero de la oscuridad, ya no puedes dar marcha atrás. Mira todo lo que has hecho y dime que eres mejor que yo. ¿Hasta qué profundidades no te has hundido para llevar a cabo tu propósito? Mi magia te puede dar la inmortalidad. Piensa en todas las buenas obras que puedes llegar a realizar si no mueres de viejo." -El Nigromante dio lentamente una vuelta alrededor de Marius, mientras su espada de duelo dibujaba la figura de un ocho delante de él.

Con un aullido inarticulado, Marius blandió su sable en un amplio arco, y su pesada arma partió la delgada hoja del florete de su enemigo, cortando su garganta. Con la sangre burbujeando por entre sus labios, el Nigromante se derrumbó en el suelo.

Marius se agachó y cogió el grimorio. Bufó con desprecio; pensar que estaba corrupto era ridículo. Miró la página por la que estaba abierto el libro. Se titulaba "Sobre Cómo Escapar de las Garras de la Muerte." Sin darse cuenta de lo que estaba realmente haciendo, Marius empezó a leer.



Mira en tu alma, mortal. De su interior procecen los demonios, cada uno de tus deseos más básicos, vigilándote y empujándote, persiguiendo las señales de la riqueza y el poder: el oro, la gloria, la fama y la piedra bruja.

Esas son las señales de un gran señor, el amo de la Humanidad...

¡Todo mentiras, guerrero! Incluso tu gran éxito es tu fracaso definitivo. Tu vida no es más que una mera ilusión; la riqueza, la fama y la fortuna no son más que cosas pasajeras.

Tu mundo es una red que te atrapa con más firmeza cuanto más luchas por controlar tu penosa vida sin valor. Y en el centro de la telaraña se sienta la Gran Araña de tu codicia. Cuando toca los hilos de la telaraña, te mueves como una marioneta, y crees en vano que tú controlas tu destino.



Campañas



Las bandas viajan hasta la Ciudad de los Condenados procedentes de los cuatro rincones del Viejo Mundo. Están formadas por muchas razas y por múltiples razones, pero en definitiva todas deben enfrentarse a los peligros de las oscuras callejuelas y las sinuosas calles de Mordheim.

Aunque es muy divertido jugar partidas aisladas, parte del desafío de Mordheim es organizar una banda de forma que sea una fuerza temida por 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.

Cómo Iniciar una Campaña

Para iniciar una campaña, necesitarás dos jugadores al menos, aunque es preferible que sean tres o más. Puedes controlar más de una banda, pero la mayoría de la gente prefiere controlar una por campaña, ya que eso les permite dedicar más tiempo y atención a pintar, conversar y jugar con su banda favorita.

Puedes empezar una campaña tan pronto como dispongas de dos jugadores que hayan organizado sus respectivas bandas. En cualquier momento posterior se pueden unir nuevos jugadores a la campaña. Aunque las nuevas bandas tendrán menos experiencia, en poco tiempo aprenderán nuevas habilidades. Combatir contra otras bandas más poderosas les permitirá desarrollar sus bandas con mayor rapidez.



Cómo Jugar una Campaña

Para iniciar una campaña, los dos jugadores escogen para combatir uno de los escenarios (consulta la sección de Escenarios). Al final de cada partida, los jugadores calculan cuánta experiencia han ganado sus guerreros y cuánta piedra bruja han conseguido antes de regresar a su campamento.

La experiencia se expresa mediante los puntos de experiencia que los Héroes y los Secuaces obtienen por sobrevivir a cada partida. Esto se explica con más detenimiento en la sección de Experiencia. Cuando un Héroe o un grupo de Secuaces posee los puntos de experiencia suficientes reciben un *desarrollo*. Un *desarrollo* puede mejorar el perfil de atributos del guerrero incrementando su Habilidad de Armas, su Habilidad de Proyectiles, etc, o puede que obtenga una habilidad especial, como por ejemplo *Golpe Poderoso* o *Acróbata*.

Después de cada partida, los guerreros se dedican a recoger piedra bruja, que más tarde puede venderse para obtener oro, para comerciar, etc. Puedes reclutar más guerreros o comprar nuevas armas a los mercaderes. Todo esto se explica con más detalle en las secciones de Beneficios y de Comercio, más adelante.

Valor de una Banda

Cada banda tiene un *valor de banda*; cuanto mayor sea el valor, mejor será la banda. El valor de la banda se calcula simplemente multiplicando por 5 el número de guerreros y sumando su experiencia acumulada.

Las grandes criaturas, como por ejemplo las Ratas Ogro, valen cada una 20 puntos más el número de puntos de Experiencia que hayan acumulado.

El valor de la banda cambia después de cada partida debido a que los guerreros supervivientes ganan experiencia adicional, o que hayan muerto algunos guerreros, se hayan reclutado algunos nuevos, etc. Con un poco de suerte, el valor de tu banda aumentará, lo que significa que aumenta tu poder!

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 tres 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.

- 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.
- 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.
- Tirada en la Tabla de Exploración.** Consulta la sección de Beneficios para conocer todos los detalles.
- Reclutamiento de nuevos guerreros.** Añade más miembros a tu banda y adquiere nuevo equipo, tal como se describe en la sección de Comercio.
- Puesta al día del valor de tu banda.** Ya estás listo para combatir de nuevo.

Disolución de una banda

Puedes disolver una banda al final de cualquier partida y organizar una nueva. Todos los guerreros originales de la banda y cualquier equipo y otros beneficios que adquieresen se pierden. También puedes expulsar a cualquier guerrero de la banda en el momento que quieras.

Muerte de un Guerrero

Cuando muere un guerrero (ya sea un Héroe o un Secuaz), todas sus armas y equipo se pierden. Esto es muy importante, por lo que debe quedar claro desde el principio. No es posible entregar las armas o el equipo de un guerrero a otro una vez uno de los dos guerreros ha muerto.

Muerte de un Jefe

Si el jefe de una banda muere, el Héroe con el atributo de Liderazgo más elevado toma el mando. Entonces obtiene automáticamente la habilidad de *jefe* (aunque debe continuar utilizando su lista de habilidades original), y puede utilizar la lista de Equipo disponible para el *jefe*. Si hay más de un Héroe elegible para tomar el mando, el guerrero con más puntos de Experiencia se convierte en el *jefe*. En caso de que exista otro empate, tira 1D6 para decidir quién es el nuevo *jefe*. Ten en cuenta que **no** puedes reclutar un nuevo *jefe* para la banda.

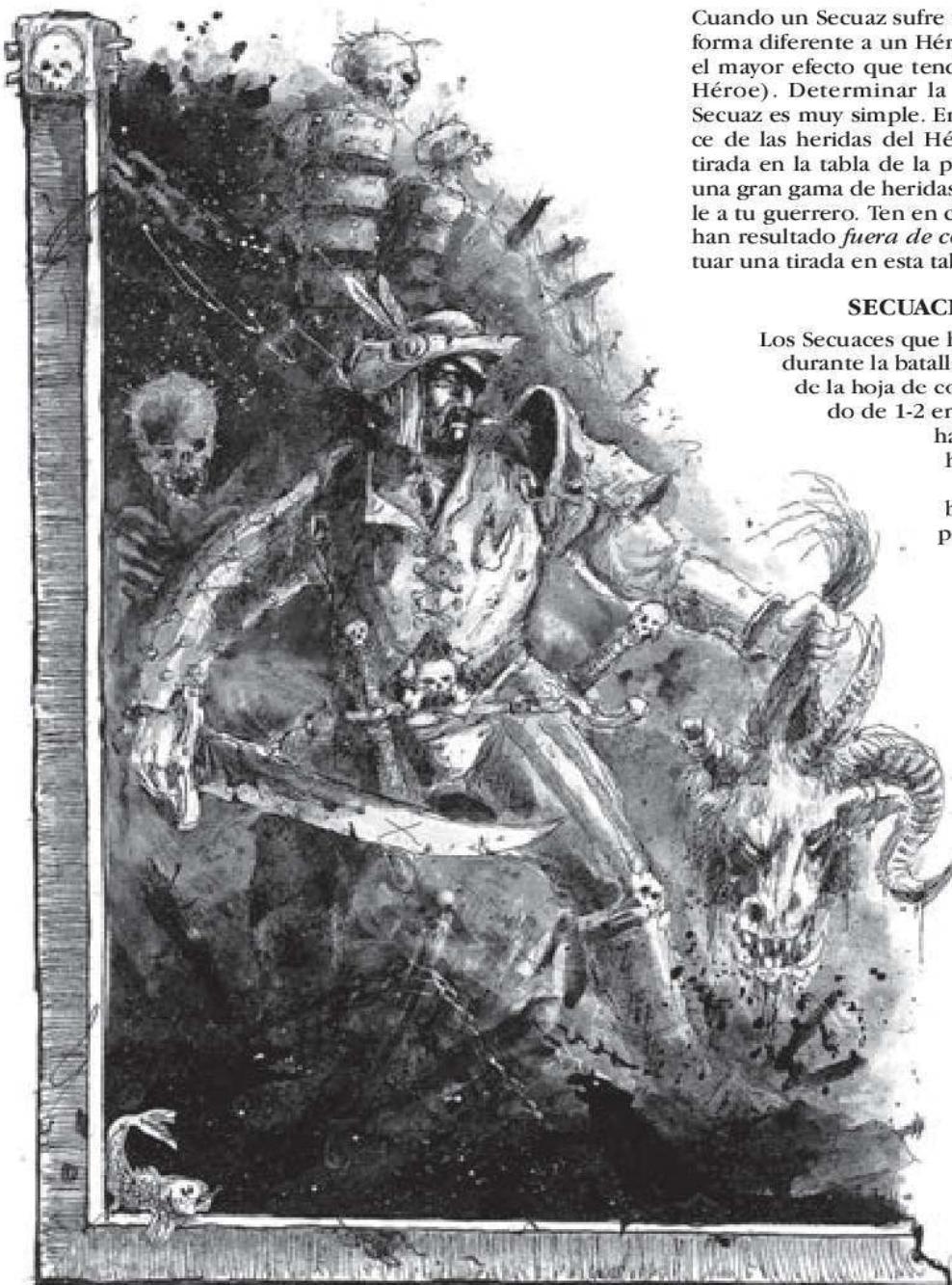
En el caso de las bandas de No Muertos, la muerte del Vampiro significa que el Nigromante de la banda debe tomar el mando. Si la banda no incluye a un Nigromante, entonces los hechizos que mantienen en pie a los muertos desaparecen, con lo que la banda se derrumba en un montón de huesos. Puedes adquirir un Vampiro después de la siguiente partida si la banda no se te ha deshecho.



Compra de nuevo equipo entre partidas

Tal como explica la sección de Comercio, los guerreros pueden comprar nuevas armas y equipo utilizando el tesoro de la banda. Los guerreros también pueden intercambiar equipo entre ellos. Otra posibilidad es guardar el equipo antiguo para utilizarlo más adelante.

Las armas y armaduras compradas, intercambiadas, o tomadas del almacén de la banda deben ser del tipo apropiado para el guerrero que las reciba, tal como se indica en las listas de equipo de la banda. Anota en la hoja de control cualquier cambio en el equipo del guerrero.



Heridas Graves

Durante una partida, algunos guerreros quedarán *fuera de combate* y serán retirados de la batalla. En ese momento no importa si el guerrero está muerto, inconsciente, herido o simplemente haciéndose el muerto. En términos de juego, ya no es capaz de combatir en la batalla; y eso es todo lo que importa.

Cuando juegas una campaña, importa mucho lo que les ocurre a tus guerreros que quedan *fuera de combate*. Puede que se recuperen por completo y estén preparados para combatir en la siguiente batalla o que hayan sufrido heridas graves. Lo peor que te puede ocurrir es que mueran, o que queden tan gravemente heridos que deban retirarse de la campaña.

Cuando un Secuaz sufre una herida grave, es tratado de forma diferente a un Héroe (esto sirve para representar el mayor efecto que tendría para la banda perder a un Héroe). Determinar la gravedad de las heridas del Secuaz es muy simple. En cuanto a determinar el alcance de las heridas del Héroe, tendrás que efectuar una tirada en la tabla de la página siguiente. La tabla cubre una gran gama de heridas y sucesos que pueden ocurrirle a tu guerrero. Ten en cuenta que sólo los Héroes que han resultado *fuera de combate* están obligados a efectuar una tirada en esta tabla.

SECUACES CON HERIDAS GRAVES

Los Secuaces que han quedado *fuera de combate* durante la batalla son borrados definitivamente de la hoja de control de banda con un resultado de 1-2 en una tirada de 1D6. Puede que hayan sufrido alguna mutilación, hayan muerto por sus heridas o hayan decidido abandonar la banda. Con un resultado de 3-6 pueden combatir en la siguiente batalla de la forma habitual.

HÉROES CON HERIDAS GRAVES

Después de una batalla, puede que alguno de tus Héroes quede *fuera de combate*. Deberás determinar la gravedad de sus heridas antes de la próxima partida.

Para utilizar la Tabla de Heridas Graves para Héroes de la página siguiente, tira 2D6. El resultado del primer dado representa las decenas, y el segundo las unidades, por lo que si sacas un 1 y un 5, es 15, unos resultados de 3 y 6 representan 36, etc. A este tipo de tirada de dados nos referimos como una tirada de 1D66.

Tabla de Heridas Graves de Héroes (tira 1D66)

11-15 MUERTO

El guerrero está muerto, su cuerpo es abandonado en las oscuras callejas de Mordheim, y nunca es vuelto a ver. Todas sus armas y equipo se pierden. Bórralo de la hoja de control de la banda.

16-21 HERIDAS MÚLTIPLES

El guerrero no ha muerto, pero ha sufrido muchas heridas. Tira 1D6 veces en esta tabla. Repite los resultados de "Muerto", "Capturado" y posteriores resultados de "Heridas Múltiples".

22 HERIDA EN LA PIerna

El guerrero tiene la pierna rota. Sufre una penalización de -3 a su atributo de Movimiento a partir de ahora.

23 HERIDA EN EL BRAZO

Tira de nuevo: 1 = herida grave en el brazo. Debe amputarse. El guerrero sólo puede utilizar armas de una mano a partir de ahora. 2-6 = herida leve. El guerrero no puede participar en la próxima batalla.

24 LOCURA

Tira 1D6. Con un resultado de 1-3 el guerrero sufre de *estupidez*; con un resultado de 4-6 sufre de *furia asesina* a partir de ahora (consulta la sección de Psicología para más detalles).

25 PIerna aplastada

Tira de nuevo: 1 = el guerrero no puede correr nunca más, pero puede efectuar cargas; 2-6 = el guerrero no puede participar en la próxima batalla.

26 HERIDA EN EL PECHO

El guerrero ha sido seriamente herido en el pecho. Se recupera, pero queda debilitado por la herida, por lo que su Resistencia se ve reducida en -1.

31 TUERTO

El guerrero sobrevive pero pierde la visión de un ojo; determina cuál al azar. Un personaje que pierda un ojo ve reducida su Habilidad de Proyectiles en -1. Si el guerrero pierde el otro ojo, debe retirarse de la banda.

32 VIEJA HERIDA DE GUERRA

El guerrero sobrevive, pero su herida le impedirá combatir si obtienes un resultado de 1 en 1D6 al inicio de cualquier batalla. Efectúa esta tirada a partir de ahora al inicio de cada batalla.

33 NERVIOS DAÑADOS

El sistema nervioso del guerrero ha resultado dañado. Su atributo de Iniciativa se ve permanentemente reducido en -1.

34 HERIDA EN LA MANO

La mano del guerrero resulta severamente herida. Su Habilidad de Armas se ve permanentemente reducida en -1.

35 HERIDA GRAVE

El guerrero ha sufrido una herida muy grave y debe pasar las siguientes 1D3 partidas descansando mientras se recupera. Mientras tanto no puede hacer nada.

36 ROBADO

El guerrero logra escapar, pero todas sus armas, armadura y equipo se pierde.

41-55 RECUPERACIÓN COMPLETA

El guerrero ha quedado inconsciente, o sufre una herida leve de la que se recupera por completo.

56 FEROZ ENEMISTAD

El guerrero se recupera físicamente, pero está dañado psicológicamente por la experiencia. A partir de ahora, El guerrero *odia* a: (tira 1D6)

1D6 Resultado

- 1-3 El individuo que le causó la herida. Si fue un Secuaz, odia al jefe enemigo en su lugar.
- 4 El jefe de la banda que causó la herida.
- 5 A toda la banda del guerrero que le hirió.
- 6 Todas las bandas de ese tipo.

61 CAPTURADO

El guerrero recupera el conocimiento y descubre que ha sido capturado por la banda enemiga.

Puede ser rescatado por un precio establecido por el captor o ser intercambiado por uno de la otra banda que también haya sido capturado.

Los cautivos pueden ser vendidos a los esclavistas por un precio de 1D6x5 co.

Los No Muertos pueden matar a su cautivo e incorporar a un nuevo Zombi en la banda.

Los Poseídos pueden sacrificar al prisionero. El jefe de la banda gana +1 punto de experiencia si lo hacen.

Los cautivos que son intercambiados o rescatados mediante un pago conservan todas sus armas, armadura y equipo. Si los cautivos son vendidos, matados o convertidos en Zombis; su armamento, etc, es conservado por sus captores.

62-63 ENDURECIDO

El guerrero sobrevive y hace frente a los horrores de Mordheim. A partir de ahora es inmune al *miedo*.

64 HORRIBLES CICATRICES

El guerrero causa *miedo* a partir de ahora.

65 VENDIDO COMO GLADIADOR

El guerrero se despierta en los famosos pozos de lucha de Ladronburgo, donde debe combatir contra un Luchador de Pozo. Consulta la sección de Espadas de Alquiler para conocer las reglas completas sobre el Luchador de Pozo.

Tira un dado para determinar cuál de ellos carga, y libra el combate de la forma habitual. Si el guerrero pierde, efectúa una tirada para determinar si muere o resulta herido o muerto (un resultado de 11-35 en 1D66). Si no muere, es expulsado de los pozos de lucha sin su armadura y su armamento, y puede reunirse con su banda.

Si el guerrero vence, gana 50 co, +2 puntos de experiencia y es libre de reunirse con su banda, con todas sus armas y equipo.

66 SOBREVIVE

El guerrero sobrevive y se reúne con su banda. Gana +1 punto de experiencia.



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*.

Los guerreros ganan puntos de experiencia cuando toman parte en una batalla. Cuando un guerrero dispone de suficientes **puntos de experiencia**, gana un desarrollo.

Esto se representa mediante el aumento de uno de sus atributos o el aprendizaje de una nueva habilidad. Los guerreros que sobreviven el tiempo suficiente pueden progresar hasta convertirse en grandes Héroes, con muchas habilidades que han aprendido a lo largo de su larga y gloriosa carrera de combate.

Cuando los guerreros son reclutados, algunos de ellos ya tienen algún tipo de experiencia. Las diferentes listas de bandas te detallan cuantos puntos de experiencia posee cada tipo de guerrero. Anótalo en tu hoja de control de banda rellenando el número de recuadros adecuados. No se ganan desarrollos adicionales por esta experiencia. Simplemente representan la experiencia que los guerreros han acumulado antes de que la banda se formara.



Cómo se gana Experiencia

Los **puntos de experiencia** que ganan los guerreros dependen del escenario. Los distintos escenarios tienen diferentes objetivos, y por tanto, los guerreros ganan experiencia de formas ligeramente diferentes.

Los **puntos de experiencia adicionales** siempre se añaden al total del guerrero después de que la partida ha acabado, y es recomendable anotar cuántos oponentes dejó tu guerrero *fuera de combate* durante la batalla, ya que a menudo afecta a la experiencia que ganan.

Si te echas un vistazo a los escenarios, te fijarás en que los guerreros siempre ganan +1 **punto de experiencia** por sobrevivir a la batalla. Lo ganan incluso si resultan heridos, siempre que vivan lo bastante para combatir otra vez!

La sección de Escenarios incluye detalles sobre cuántos **puntos de experiencia** se pueden ganar en cada escenario.

Desarrollos por Experiencia

A medida que los guerreros ganan **puntos de Experiencia** deben efectuar *tiradas de desarrollo*. La hoja de control de la banda muestra cuanta experiencia debe acumular un Héroe o un grupo de Secuaces antes de efectuar la siguiente tirada. Cuando la experiencia acumulada llega a un recuadro de bordes gruesos, el guerrero puede efectuar una *tirada de desarrollo*. La tirada (o tiradas) deben efectuarse inmediatamente después de que finalice la partida en la que se ganó el desarrollo, mientras están presentes los dos jugadores para ver el resultado. Ten en cuenta que los Secuaces ganan experiencia como grupo, y en consecuencia todos los guerreros del mismo grupo ganan el mismo desarrollo.

Peleas Desiguales

Cuando una banda combate contra una banda enemiga con un valor superior, sus guerreros reciben puntos de experiencia adicionales, tal y como se muestra en la tabla inferior. Cuanto mayor sea el valor de la banda oponente, mayor número de puntos de experiencia gana la banda inferior.

Diferencia en el Valor de Bandas

Modificador a la Experiencia

0-50	Ninguno
51-75	+1
76-100	+2
101-150	+3
151-300	+4
301+	+5

Tiradas de Desarrollo

Efectúa las tiradas de desarrollo inmediatamente después de la batalla, para que ambos jugadores puedan presenciarlo. Tira 2D6 y consulta la tabla apropiada.

Héroes

2D6 Resultado

- 2-5 Nueva Habilidad.** Escoge una de las tablas de Habilidades disponibles para el Héroe y escoge una. Si es un hechicero puede escoger generar al azar un nuevo hechizo en vez de una nueva habilidad. Consulta la sección de Magia.
- 6 Incremento de Atributo.**
Tira otra vez: 1-3 = +1 Fuerza; 4-6 = +1 Ataque.
- 7 Incremento de Atributo.**
Escoge entre +1 HA o +1 HP.
- 8 Incremento de Atributo.**
Tira otra vez: 1-3 = +1 Iniciativa; 4-6 = +1 Liderazgo.
- 9 Incremento de Atributo.**
Tira otra vez: 1-3 = +1 Herida; 4-6 = +1 Resistencia.
- 10-12 Nueva Habilidad.** Escoge una de las tablas de Habilidades disponibles para el Héroe y escoge una. Si es un hechicero puede escoger generar al azar un nuevo hechizo en vez de una nueva habilidad. Consulta la sección de Magia.

Secuaces

Los Secuaces nunca pueden sumar más de +1 punto a ninguno de sus atributos iniciales. Si el resultado indica un aumento en un atributo que ya ha sido incrementado, tira otra vez. Todos los guerreros del grupo ganan el mismo desarrollo.

2D6 Resultado

- 2-4 Desarrollo.** +1 Iniciativa.
- 5 Desarrollo.** +1 Fuerza.
- 6-7 Desarrollo.** Escoge entre +1 HP o +1 HA.
- 8 Desarrollo.** +1 Ataque.
- 9 Desarrollo.** +1 Liderazgo.

10-12 El chaval tiene talento. Una miniatura del grupo se convierte en un Héroe. Si la banda ya tiene el número máximo permitido de Héroes, tira otra vez. El nuevo Héroe continúa siendo del mismo tipo de Secuaz (o sea, un Necrófago continúa siendo un Necrófago), y comienza con la misma experiencia que tenía el Secuaz, con todos sus incrementos de atributos intactos. Puedes escoger dos listas de habilidades disponibles para Héroes en tu banda. Estas son los tipos de listas en los que el nuevo Héroe podrá elegir a partir de ahora cuando aprenda nuevas habilidades. Puede efectuar inmediatamente una tirada en la Tabla de Desarrollos para Héroes. Si todavía tienes que tirar para los otros Secuaces del grupo, ignora los siguientes resultados de 10-12.

Nuevas Habilidades

Existen bastantes tipos de habilidades, y cada una tiene una lista separada. No puedes escoger la misma habilidad dos veces para el mismo guerrero. Las habilidades de un Héroe están restringidas por la banda a la que pertenece y por el tipo de Héroe que es.

Para seleccionar una nueva habilidad para el Héroe, escoge el tipo de habilidad que quieras entre las disponibles y después escoge qué habilidad ha aprendido.

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.

HUMANO (Cazadores de Brujas, Flagelantes, Mercenarios, Desechos, Aventureros, Hechiceros, Luchadores de Pozo, Magisters, Almas Oscuras, Mutantes, Hermanos Poseídos, Guerreros Sacerdote, Zelotes, Hermanas de Sigmar, etc.)

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Humano	10	6	6	4	4	3	6	4	9

ELFO (Explorador Elfo, Espada de Alquiler)

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Elfo	12	7	7	4	4	3	9	4	10

ENANO (Matatrolls, Espada de Alquiler)

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Enano	8	7	6	4	5	3	5	4	10

HOMBRE BESTIA

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gor	10	7	6	4	5	4	6	4	9

POSEÍDO

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Poseído	15	8	0	6	6	4	7	5	10

VAMPIRO

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Vampiro	15	8	6	7	6	4	9	4	10

SKAVEN

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Skaven	15	6	6	4	4	3	7	4	7

NECRÓFAGO

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Necrófago	12	5	2	4	5	3	5	5	7

OGRO

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Ogro	12	6	5	5	5	5	6	5	9

HALFLING

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Halfling	10	5	7	3	3	3	8	4	10

Listas de 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.

Todas las bandas tienen sus puntos fuertes y débiles relacionados con las habilidades disponibles para ellas. Por ejemplo, los Poseídos son buenos combatientes cuerpo a cuerpo y son muy fuertes, pero no tienen unas mentes muy académicas.

Algunas bandas también tienen acceso a una lista de Habilidades única, lo que se especifica claramente en su descripción.

Habilidades de Combate

Combatiente Experto. El guerrero puede lanzar sus golpes con una precisión increíble. Suma +1 a todas las tiradas de Heridas causadas por la miniatura en combate cuerpo a cuerpo.

Maestro en Combate. El guerrero es capaz de enfrentarse a varios oponentes a la vez. Si combate contra más de un enemigo al mismo tiempo, efectúa un Ataque adicional en cada fase de combate cuerpo a cuerpo mientras lucha contra dos o más miniaturas enemigas. Además, el guerrero es inmune a los chequeos por la regla "Completamente Sólo".

Entrenamiento Extensivo. Un guerrero con esta habilidad es capaz de utilizar armas muy diferentes. Puede utilizar cualquier arma de combate cuerpo a cuerpo que llegue a sus manos, no sólo aquellas que aparecen en sus opciones de equipo.

A Fondo. Pocos pueden igualar la capacidad de este guerrero. Lucha con una gran habilidad, rodeando al enemigo con una telaraña de acero. La miniatura aplica un modificador de +1 a todas sus tiradas en la tabla de Impactos Críticos en combate cuerpo a cuerpo.

Experto en Esgrima. El guerrero ha recibido una excelente enseñanza en el arte de la esgrima. Puede repetir cualquier ataque fallido con una espada en la fase de combate cuerpo a cuerpo del turno en que carga.

Echarse a un Lado. El guerrero posee una habilidad natural para evitar ser herido en combate. Cada vez que sea herido en combate cuerpo a cuerpo puede realizar una tirada de salvación adicional de 5+. Esta tirada de salvación no se modifica, y se realiza después de la tirada de salvación por armadura.

Habilidades de Disparo

Tiro Rápido. El guerrero puede disparar dos veces por turno si no se ha movido durante ese turno, excepto para girar sobre sí mismo.

Pistolero. El guerrero es un experto en el uso de todo tipo de pistolas. Si está equipado con una ristra de pistolas o de pistolas de duelo, puede disparar dos veces en cualquier fase de disparo.

Vista de Águila. La vista del guerrero es excepcionalmente aguda. Suma +15 cm al alcance de cualquier arma de proyectiles que esté utilizando.

Experto en Armas. El guerrero ha sido entrenado en el uso de algunas de las armas más inusuales de todo el mundo conocido. Puede utilizar cualquier arma de proyectiles que llegue a sus manos, no sólo aquellas que aparecen en la lista de equipo de su banda.

Ágil. El guerrero puede moverse y disparar con armas que habitualmente no pueden dispararse si el guerrero se ha movido. Ten en cuenta que esta habilidad no puede combinarse con la habilidad de *tiro rápido*.

Tirador Experto. El guerrero puede disparar a través del hueco más diminuto sin que eso afecte a su puntería. Ignora todos los modificadores por cobertura cuando utilice armas de proyectiles.

Cazador. El guerrero es un experto en recargar y apuntar con su arma. Puede disparar cada turno, incluso con armas con las que sólo se puede disparar cada dos turnos.

Lanzador Experto. El guerrero es un experto sin igual lanzando cuchillos y estrellas arrojadizas. Puede lanzar hasta un máximo de tres de estos proyectiles en su fase de disparo, y puede dividir sus disparos entre cualesquiera objetivos que se hallen dentro del alcance del arma. Ten en cuenta que esta habilidad no puede combinarse con la habilidad de *tiro rápido*.



Habilidades Académicas

Lenguaje de Batalla. Esta habilidad sólo puede ser escogida por el *jefe*. El guerrero ha adiestrado a su banda para que cumpla órdenes cortas y precisas. Esto incrementa el alcance de la habilidad de *jefe* en 15 centímetros. Los *jefes* No Muertos no pueden utilizar esta habilidad.

Hechicería. Esta habilidad sólo pueden escogerla aquellos Héroes capaces de lanzar hechizos. Un guerrero con esta habilidad aplica un +1 a sus tiradas para determinar si lanza con éxito un hechizo. Las Hermanas de Sigmar y los Guerreros Sacerdote no pueden utilizar esta habilidad.

Contactos. Un guerrero con esta habilidad sabe con quién hablar para conseguir objetos raros. Puede añadir un +2 a la tirada para determinar sus posibilidades de encontrar esos objetos (consulta la sección de Comercio).

Regatear. El guerrero conoce todos los trucos del cambalache y el regateo. Puede restar 2D6 coronas de oro del precio de un objeto en cada visita a los mercaderes (hasta un mínimo de 1).

Conocimientos Arcanos. 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 Menor si posee un Tomo de Magia.

Buscador de Piedra Bruja. El guerrero posee una habilidad sobrenatural para encontrar fragmentos ocultos de piedra bruja. Si un Héroe con esta habilidad busca entre las ruinas en la fase de exploración, puede repetir uno de los dados tirados en la Tabla de Exploración. El segundo resultado es el que cuenta.

Hechicero Guerrero. Esta habilidad sólo puede ser escogida por un lanzador de hechizos. Los poderes mentales del hechicero le permiten llevar armadura y lanzar hechizos al mismo tiempo.

Habilidades de Fuerza

Golpe Poderoso. El guerrero sabe cómo aprovechar al máximo su fuerza, por lo que posee un modificador de +1 a su Fuerza en combate cuerpo a cuerpo (excluidas las pistolas). Puesto que su Fuerza se utiliza en las armas de combate cuerpo a cuerpo, el modificador se aplica a todas las armas de ese tipo.

Luchador de Pozo. El guerrero ha aprendido a luchar en espacios cerrados allá en los peligrosos pozos de lucha del Imperio. Es un experto luchador en espacios reducidos y suma un +1 a su HA y +1 a sus Ataques si combate dentro de edificios o ruinas.

Curtido. El guerrero está cubierto de cicatrices. Resta -1 a la Fuerza de todos los impactos que sufra en combate cuerpo a cuerpo. Esto no afecta a los modificadores a las tiradas de salvación por armadura.

Temible. Es tal la reputación y el físico del guerrero que causa *miedo* a las miniaturas enemigas.

Fortachón. El guerrero es capaz de realizar grandes proezas físicas. Puede utilizar un arma a dos manos sin la penalización habitual de atacar en último lugar. Determina el orden de ataques como lo harías con el resto de armas de combate cuerpo a cuerpo.

Carga Imparable. Cuando carga, el guerrero es casi imposible de detener. Suma +1 a su Habilidad de Armas cuando carga.

Habilidades de Velocidad

Salto. El guerrero puede saltar 3D6 centímetros en la fase de movimiento además de su movimiento normal. Puede moverse y saltar, correr y saltar, o cargar y saltar, pero sólo puede saltar una vez por turno.

Un guerrero que salte puede pasar por encima de enemigos de tamaño humano y de obstáculos de 3 centímetros de alto sin penalización alguna.

El salto también puede utilizarse para traspasar un hueco entre edificios, pero en este caso debes declarar que el guerrero salta antes de medir la amplitud del hueco y de determinar la distancia a la que salta. Si no logra traspasar de un salto el hueco existente, se cae al suelo (consulta la página 28).

Carrera. El guerrero puede triplicar su Movimiento cuando corre o carga, en vez de doblarlo como es habitual.

Acróbata. El guerrero es increíblemente elástico y ágil. Puede caer o saltar desde una altura de 30 centímetros sin sufrir ningún daño si supera un sólo *chequeo de iniciativa*, y puede repetir los chequeos de *cargar saltando* fallidos. Sólo puede realizar una carga de este tipo desde una altura de 15 centímetros.

Reflejos Felinos. Si el guerrero es cargado, el orden de ataque se determina mediante la comparación de los valores de Iniciativa en vez de que el que efectúe la carga ataque en primer lugar automáticamente.

En Pie de un Salto. El guerrero recupera el equilibrio en un instante, poniéndose en pie inmediatamente si es *derribado*. El guerrero puede ignorar cualquier resultado de *derribado* obtenido en la tabla de Heridas, excepto si es *derribado* debido a una tirada de salvación superada por estar equipado con un casco.

Esquivar. Un guerrero con esta habilidad es ágil como el viento. Puede esquivar cualquier impacto por disparos con un resultado de 5+ en 1D6. Esta tirada se efectúa en cuanto se logra el impacto, antes de efectuar la tirada para herir.

Escalar Superficies Verticales. Un guerrero con esta habilidad puede escalar con facilidad los muros más altos. Puede trepar o bajar una altura igual al doble de su capacidad de Movimiento normal sin necesidad de efectuar *chequeo de iniciativa* alguno.



Es una época oscura.

El poder de los Emperadores 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 Nordheim guardan un premio más allá de nuestra imaginación: piedras de poder que pueden concedernos nuestros deseos.

Pero tened cuidado con nuestros enemigos.

Tened a los Yoseídos, a las Bestias del Pozo que acechan por la noche.

Cuidado con los cuchillos de los hombres-rata, los Skavens del mundo inferior.

Temed a los cadáveres que caminan como los vivos: los malvados Vampiros y sus podridos sirvientes.

Esto es Nordheim, la Ciudad de los Condenados. 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

Puedes decidir simplemente con tu oponente qué escenario queréis jugar si lo quieres así, aunque la mayoría de los jugadores prefieren generar sus escenarios al azar. Para ello, sigue esta secuencia antes de la batalla.

- 1 El jugador con el valor de banda más bajo efectúa una tirada en la tabla de Escenarios para determinar qué escenario se juega. En los escenarios donde haya un atacante y un defensor, el mismo jugador puede decidir quién es el atacante y quién el defensor.
- 2 Efectúa una tirada por cada uno de tus guerreros con una *vieja herida de guerra* para determinar si puede o no tomar parte en la batalla.
- 3 Despliega todos los elementos de escenografía y las dos bandas de acuerdo con las reglas del escenario que vayáis a jugar. Cuantos más edificios haya mejor, por lo que deberías desplegar todos los



elementos de escenografía de que dispongas.

Tabla de Escenarios

2D6	Resultado
2	El jugador con el valor de banda más bajo puede elegir qué escenario se juega.
3	Escenario 5: Pelea Callejera.
4	Escenario 7: Tesoro Escondido.
5	Escenario 3: A la Búsqueda de Piedra Bruja.
6	Escenario 8: Ocupar.
7	Escenario 2: Escaramuza.
8	Escenario 4: ¡No Pasaréis!
9	Escenario 9: Ataque Sorpresa.
10	Escenario 6: Encuentro Casual.
11	Escenario 1: Defender el Botín.
12	El jugador con el valor de banda más bajo puede elegir qué escenario se juega.



Escenario 1: Defender el Botín

A menudo, una banda encuentra un edificio repleto de fragmentos de piedra bruja y es desafiada por una banda rival. Esto suele provocar un conflicto, ya que es bastante improbable que ninguno de los bandos esté dispuesto a abandonar con facilidad el botín encontrado.

Elementos de Escenografía

Cada jugador coloca por turnos un elemento de escenografía, ya sea un edificio o una torre en ruinas, o algo similar. Te sugerimos que despluguéis los elementos de escenografía en un área de unos 120 por 120 cm. El primer edificio debería situarse en el centro del campo de batalla, y el objetivo del escenario es tomar el control de este edificio.

Bandas

La banda con el menor número de guerreros es automáticamente la defensora. Si ambos bandos tienen el mismo número de guerreros, tira un dado.

El defensor despliega en el interior o a 15 centímetros o menos del edificio objetivo. La banda atacante despliega a 15 centímetros o menos del borde de la mesa de juego. Ten en cuenta que puedes dividir la banda para que entre por lugares diferentes si así lo deseas.

Inicio de la Partida

El atacante mueve en primer lugar.

Final de la Partida



Si al final de cualquiera de los turnos del defensor el atacante tiene más miniaturas en pie y a 15 centímetros o menos del objetivo que el defensor, el atacante vence. De lo contrario, la partida acaba cuando una de las bandas no supere un *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*.

Piedra Bruja

Un fragmento de piedra bruja por cada Héroe de cuquiera de las bandas que esté en el interior del edificio objetivo al final de la partida (hasta un máximo de tres fragmentos por banda).

Escenario 2: Escaramuza

A pesar de la enormidad de las ruinas de Mordheim, siempre existe el riesgo de encontrarse con una banda rival. Aunque a veces los dos grupos pasan de largo sin combatir, lo más común es que estalle un feroz combate entre las ruinas. Si una banda logra expulsar a sus rivales, podrá explorar un área mucho mayor.

Elementos de Escenografía

Cada jugador coloca por turnos un elemento de escenografía, ya sea un edificio o una torre en ruinas, o algo similar. Te sugerimos que despluguéis los elementos de escenografía en un área de unos 120 por 120 cm.

Bandas

Cada jugador tira un dado. Quien obtenga el resultado mayor elige qué banda despliega en primer lugar. El primer jugador elige un borde de la mesa y coloca todas sus miniaturas a 20 centímetros o menos de ese borde. Su oponente despliega sus miniaturas a 20 centímetros o menos del borde opuesto.

Final de la Partida

Cuando una de las bandas no supere un *chequeo de retirada*, la partida acaba. La banda que huye pierde, y su oponente vence.

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*.



Inicio de la Partida

Ambos jugadores tiran 1D6. El jugador que obtenga el resultado mayor mueve en primer lugar.

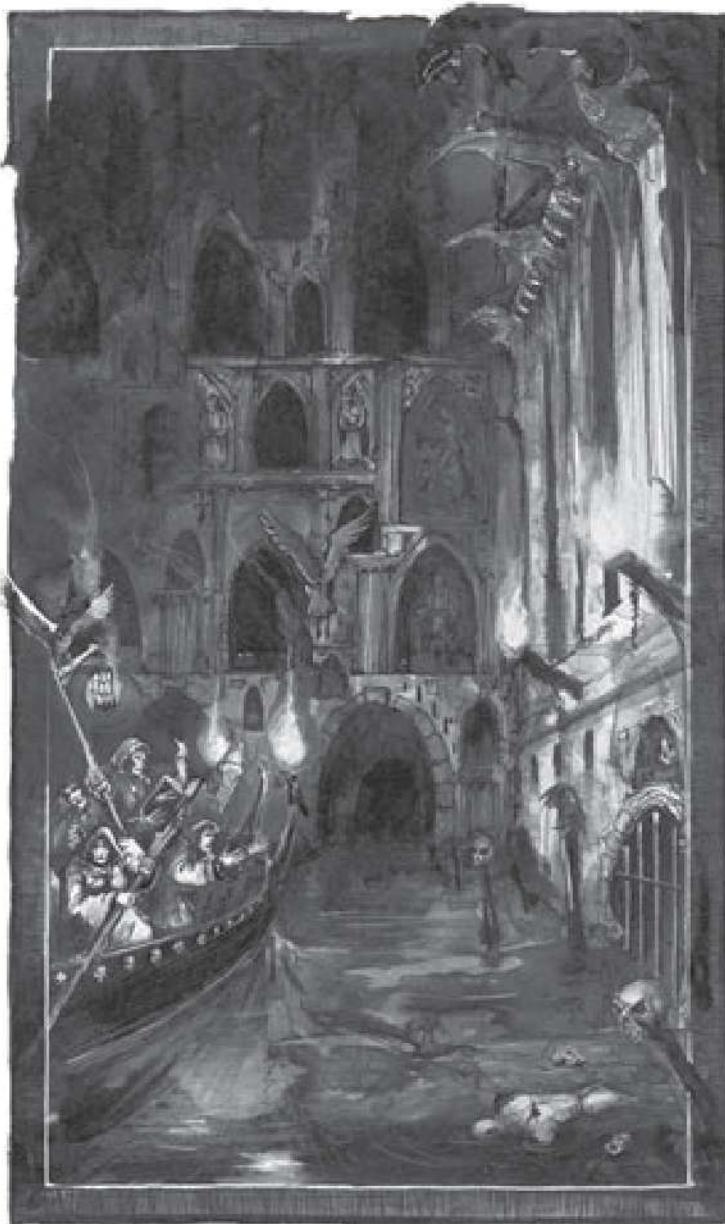
Escenario 3: Al la Búsqueda de Piedra Bruja

Dispersas por entre las ruinas de Mordheim, se encuentran innumerables fragmentos diminutos de la valiosísima piedra bruja. A menudo ocurre que dos bandas llegan a la misma zona, y sólo una batalla puede determinar quién recoge los despojos del campo de batalla.

En este escenario, las bandas se encuentran mientras están registrando el mismo almacén, o bóveda, o templo, o edificio en ruinas potencialmente beneficioso.

Elementos de Escenografía

Cada jugador coloca por turnos un elemento de escenografía, ya sea un edificio o torre en ruinas o algo similar. Te sugerimos que despleguéis los elementos de escenografía en un área de unos 120 por 120 cm.



Reglas Especiales

Una vez desplegados los elementos de escenografía, coloca algunas fichas de piedra bruja para representar donde están los fragmentos. En total debe haber 1D3+1 fichas.

Cada jugador coloca por turnos una ficha. Tira 1D6 para determinar qué jugador coloca una en primer lugar. Las fichas deben estar situados a una distancia de 25 cm o más del borde de la mesa, y al menos a 15 cm entre sí. Fíjate que las fichas se colocan antes de que se separen los bordes donde van a desplegarse las bandas, por lo que es bastante recomendable colocar las fichas más o menos en el centro del campo de batalla. Los guerreros pueden coger las fichas poniéndose en contacto peana con peana con ellos. Un guerrero puede transportar tantos fragmentos de piedra bruja como quiera. No pueden pasarse los fragmentos entre sí. Si un guerrero que lleva un fragmento queda *fuera de combate*, coloca el fragmento donde cayó herido.

Bandas

Ambos jugadores tiran 1D6 para determinar quién despliega en primer lugar. Quien obtenga el resultado mayor despliega antes, a 20 cm o menos del borde del tablero de su elección. Su oponente despliega a 20 cm o menos del borde opuesto.

Inicio de la Partida

Ambos jugadores tiran 1D6. El jugador que obtenga el resultado mayor mueve en primer lugar.

Final de la Partida

La partida acaba cuando una de las bandas no supera un *chequeo de retirada*. Los fugitivos pierden automáticamente.

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 Marcador de Piedra Bruja. Si un Héroe o un Secuaz está en posesión de un marcador de piedra bruja al final de la partida, recibe +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*.

Piedra Bruja

Tus guerreros ganan un fragmento de piedra bruja por cada marcador en posesión de tu banda al finalizar la batalla.

Escenario 4: ¡No Pasaréis!

Cuando se extiende la noticia del descubrimiento de un gran depósito de piedra bruja, las bandas organizan expediciones para desenterrar la nueva riqueza. Sin embargo, a menudo sus rivales intentan bloquearlas, deseosas de conseguir toda la piedra bruja para ellos.

Elementos de Escenografía

Cada jugador coloca por turnos un elemento de escenografía, ya sea un edificio, una torre en ruinas o algo similar. Te sugerimos que despliegéis los elementos de escenografía en un área de unos 120 por 120 cm.

Bandas

Cada jugador tira un dado. Quien obtenga el resultado mayor escoge en qué borde de la mesa despliega el atacante.

El atacante despliega en primer lugar, a 20 centímetros o menos de su borde de la mesa. El defensor despliega en cualquier punto de la mesa, mientras todas sus miniaturas se hallen a 35 centímetros o más de cualquier atacante.

Inicio de la Partida

El atacante mueve en primer lugar.

Escenario 5: Pelea Callejera

A menudo, dos bandas se encuentran cara a cara en las estrechas callejas de Mordheim. A veces pasan de largo sin ningún incidente, pero lo más habitual es que el encuentro termine en un derramamiento de sangre.

Elementos de Escenografía

Coloca todos los edificios formando una sola calle, sin huecos abiertos a lo largo de ella. Detrás de los edificios se encuentran ruinas impasables, aunque los edificios en sí todavía son accesibles. La única manera de salir es atravesar toda la calle. La calle puede girar tanto como quieras y no debería ser demasiado estrecha para poder combatir, pero puede tener "cuellos de botella" en algunos puntos. Te sugerimos que despliegéis los elementos de escenografía en un área de unos 120 por 120 cm.

Despliegue

Ambos jugadores tiran 1D6 para determinar quién mueve en primer lugar. Quien obtenga el resultado mayor elige desplegar en primer o en segundo lugar. Las bandas despliegan a 15 centímetros o menos de los extremos opuestos de la calle.

Reglas Especiales

Ninguna de las dos bandas puede retroceder a lo largo de la calle para salir por su propia zona de despliegue.

Final de la Partida

Si una de las bandas no supera un *chequeo de retirada*, la partida acaba inmediatamente.

Si el atacante logra situar dos o más miniaturas en pie a 5 cm o más en el interior de la zona de despliegue del defensor, habrá logrado pasar y habrá vencido.

Experiencia

+1 Sobrevive. Cualquier Héroe o grupo de Secuaces que sobrevive 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 Pasar. Cualquier guerrero que logre pasar a través de las líneas enemigas recibe +1 punto de Experiencia. Si el guerrero es un Secuaz, todo el grupo recibe +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.

Inicio de la Partida

Tira 1D6 para determinar quién mueve en primer lugar.

Final de la Partida

Cuando una de las bandas logre sacar a todos sus guerreros de la calle por el extremo opuesto de la misma, la partida acaba y ese jugador es el vencedor.

Alternativamente, una banda que no supere un *chequeo de retirada* perderá la batalla.

Experiencia

+1 Sobrevive. Cualquier Héroe o un 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 Escapar. El primer Héroe de cualquiera de los bandos (pero no de los dos!) en salir por el extremo opuesto de la calle 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.

Escenario 6: Encuentro Casual

Ambas bandas han completado su búsqueda diaria entre las ruinas y están de regreso a su campamento cuando se encuentran de repente cara a cara. Ninguno de los dos bandos se esperaba un combate, por lo que la banda que reaccione con mayor rapidez tendrá ventaja.

Elementos de Escenografía

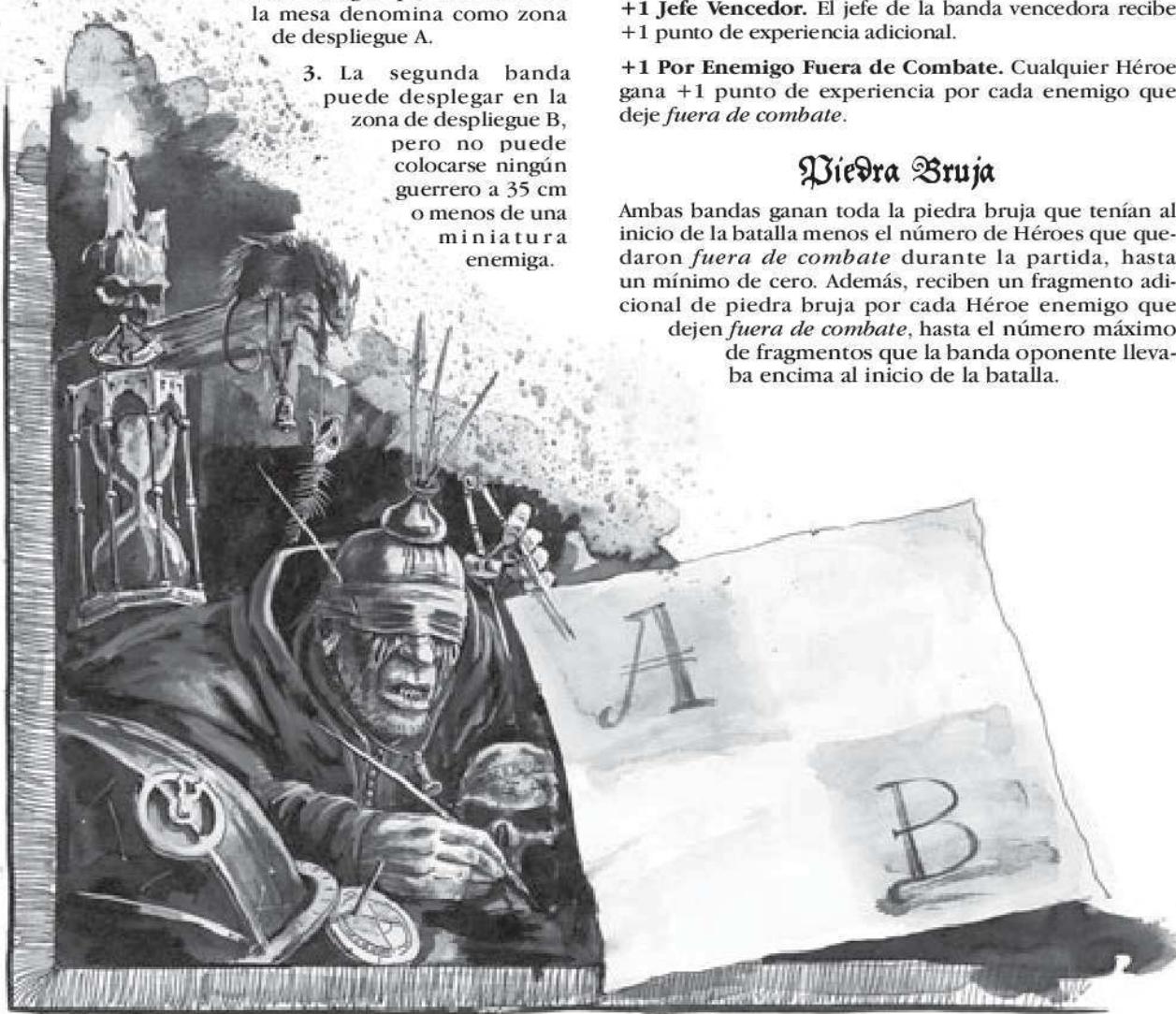
Cada jugador coloca por turnos un elemento de escenografía, ya sea un edificio, una torre en ruinas o algo similar. Te sugerimos que despleguéis los elementos de escenografía en un área de unos 120 por 120 cm.

Despliegue

1. Cada jugador tira 1D6. El jugador que obtenga el resultado mayor puede elegir desplegar en primer o en segundo lugar.
2. El primer jugador en desplegar debe situar a toda su banda en la zona de despliegue A, tal y como se muestra.

Puede escoger qué cuadrante de la mesa denomina como zona de despliegue A.

3. La segunda banda puede desplegar en la zona de despliegue B, pero no puede colocarse ningún guerrero a 35 cm o menos de una miniatura enemiga.



Inicio de la Partida

Cada jugador tira 1D6 y suma la Iniciativa de su jefe. El jugador que obtenga el resultado mayor mueve en primer lugar.

Reglas Especiales

Cada banda lleva encima 1D3 fragmentos de piedra bruja al inicio de la batalla. Anota el número de fragmentos que lleva cada banda.

Fin de la Partida

La batalla acaba cuando una de las bandas no supera un *chequeo de retirada*. La banda que huye pierde.

Experiencia

+1 Sobrevive. Cualquier Héroe o un 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*.

Piedra Bruja

Ambas bandas ganan toda la piedra bruja que tenían al inicio de la batalla menos el número de Héroes que quedaron *fuera de combate* durante la partida, hasta un mínimo de cero. Además, reciben un fragmento adicional de piedra bruja por cada Héroe enemigo que dejen *fuera de combate*, hasta el número máximo de fragmentos que la banda oponente llevaba encima al inicio de la batalla.

Escenario 7: Tesoro Escondido

Hay rumores de que en uno de los edificios en ruinas hay un sótano oculto con un cofre de tesoro escondido en él. Dos bandas rivales han oido hablar del sótano, y ahora están registrando la zona. ¿Quién sabe lo que se encontrarán?

Elementos de Escenografía

Cada jugador coloca por turnos un elemento de escenografía, ya sea un edificio, una torre en ruinas o algo similar. Te sugerimos que despleguéis los elementos de escenografía en un área de unos 120 por 120 cm.

Despliegue

Ambos jugadores tiran 1D6 y quien obtenga el resultado mayor decide qué banda despliega en primer lugar. Esta banda despliega a 20 centímetros o menos del borde de la mesa que el jugador elija. El oponente despliega en el borde opuesto, a 20 centímetros o menos del borde de la mesa.

Reglas Especiales

Todos los miembros de la banda (no, los animales no!) saben aproximadamente lo que están buscando, y deben registrar los edificios para encontrar el tesoro. Tira 2D6 cada vez que un guerrero entre en un edificio que no haya sido registrado previamente por ninguno de los dos bandos. Con un resultado de 12, ha encontrado el tesoro. Los edificios en el interior de las zonas de despliegue no se registran (ya que han sido concientudamente saqueados hace tiempo), y cada edificio sólo puede ser registrado una sola vez.

Si no habéis obtenido ningún resultado de 12 cuando sólo quede un edificio por registrar, automáticamente éste será el edificio donde se encuentre el tesoro. Después de encontrar el cofre del tesoro, el guerrero debe llevarlo a sitio seguro saliendo por su propio borde de mesa. Llevar el cofre del tesoro retrasa al guerrero, que se mueve a la mitad de su velocidad. Dos o más miniaturas pueden llevar el cofre sin problemas. Puedes utilizar una miniatura del cofre del tesoro para representar al cofre. Si la miniatura que carga con él queda *fuera de combate*, el cofre del tesoro se queda en ese sitio. Cualquier miniatura de tamaño humano o superior puede recogerlo poniéndose en contacto peana con peana con él.

Quienquiera que recupere el cofre puede tirar en la siguiente tabla después de la partida para determinar qué hay en su interior. Fíjate que tira por separado por cada objeto, aparte de las coronas de oro, que siempre encuentras automáticamente. Por ejemplo, tira para ver si encuentras piedra bruja, para lo que necesitas un resultado de 5+ en 1D6. Después tira para ver si está la armadura, y así sucesivamente. Esto puede ser una adquisición muy valiosa. Sin embargo, también puede significar que los miembros de tu banda se han arriesgado a morir por sólo tres coronas de oro!

OBJETOS	RESULTADO NECESARIO 1D6
3D6 co	Automático
1D3 fragmentos de piedra bruja	5+
Una armadura ligera	4+
Una espada	3+
1D3 gemas (valen 10 co cada una)	5+

Inicio de la Partida

Tira 1D6. El jugador que obtenga el resultado mayor mueve en primer lugar.

Final de la Partida

Cuando una de las bandas lleve a sitio seguro el tesoro, o una banda no supere un *chequeo de retirada*, la partida acaba. La banda victoriosa consigue el cofre del tesoro.

Experiencia

+1 Sobrevive. Cualquier Héroe o un 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*.

+2 Por Encontrar el Cofre. Si un Héroe encuentra el cofre del tesoro recibe +1 punto de experiencia.





Escenario 8: Ocupar



Este escenario tiene lugar en una zona de Mordheim donde los edificios están repletos de fragmentos de piedra bruja y otras riquezas. Tomar y mantener estos edificios significa que tu banda obtendrá unos pingües beneficios. Por desgracia, vuestros oponentes han tenido la misma idea.

Elementos de Escenografía

Cada jugador coloca por turnos un elemento de escenografía, ya sea un edificio, una torre en ruinas o algo similar. Te sugerimos que despleguéis los elementos de escenografía en un área de unos 120 por 120 cm.



Bandas

Ambos jugadores tiran 1D6 y quien obtenga el resultado mayor decide qué banda despliega en primer lugar. Esta banda despliega a 20 centímetros o menos del borde de la mesa que el jugador elija. El oponente despliega en el borde opuesto, a 20 centímetros o menos del borde de la mesa.

Inicio de la Partida

Tira 1D6. El jugador que obtenga el resultado mayor mueve en primer lugar.

Reglas Especiales

El objetivo es capturar 1D3+2 edificios del campo de batalla. Marca esos edificios, empezando por el más cercano al centro del campo de batalla, siguiendo por el más cercano, y así sucesivamente. Un edificio está ocupado si tienes al menos una miniatura en pie dentro y no hay miniaturas enemigas en el interior de ese edificio.

Final de la Partida

No es necesario efectuar *chequeo de retirada* alguno. La partida dura un máximo de ocho turnos. Si una de las bandas se retira voluntariamente, la partida acaba, y se considera que la banda vencedora ocupa todos los edificios del campo de batalla.

Experiencia

+1 Sobrevive. Cualquier Héroe o un grupo de Secuaces que sobrevive a la batalla, gana +1 punto de experiencia.

+1 Jefe Vencedor. El jefe de la banda vencedora recibe +1 punto de experiencia adicional.

Si ambos bandos ocupan el mismo número de edificios, la partida se considera un empate y ningún jefe recibe este punto.

+1 Por Enemigo Fuera de Combate. Cualquier Héroe gana +1 punto de experiencia por cada enemigo que deje *fuera de combate*.

Escenario 9: Ataque Sorpresa

Una banda está registrando las ruinas de Mordheim en busca de botín cuando es atacada por una banda enemiga. Los defensores están desperdigados y deben organizar una defensa rápidamente para repeler a los atacantes.

Elementos de Escenografía

Empezando por el atacante, cada jugador coloca por turnos un elemento de escenografía (un edificio o una torre en ruinas, o algo similar). Te sugerimos que los despleguéis en un área de unos 120 por 120 cm.

Despliegue

1. El jugador defensor tira 1D6 por cada Héroe y grupo de Secuaces en su banda. Con un resultado de 1-3, están en algún otro lugar de las ruinas y aparecerán más tarde como refuerzos. Con un resultado de 4-6 despliegan al inicio de la batalla. Al menos un Héroe y un grupo de Secuaces estarán presentes al inicio de la batalla. Si todos los Héroes y grupos de Secuaces obtienen un resultado de 1-3, el último Héroe y grupo de Secuaces se desplegará automáticamente al inicio de la batalla.
2. El defensor despliega en el campo de batalla a los Héroes y grupos de Secuaces disponibles. Ninguna miniatura podrá estar a menos de 20 centímetros entre sí, ya que la banda está dispersa registrando las ruinas. Ninguna miniatura podrá desplegarse a menos de 20 centímetros del borde de la mesa.
3. El atacante despliega a toda su banda a 20 centímetros o menos de un borde de la mesa elegido al azar, como muestra el dibujo. Puede elegir el borde numerado como "1" antes de tirar.

Inicio de la Partida

El atacante siempre mueve en primer lugar.

Reglas Especiales

El defensor, al inicio de su segundo y subsiguientes turnos, puede tirar 1D6 por cada uno de los grupos de Secuaces o Héroes que todavía no estén en el campo de batalla. Con un resultado de 4+ aparecen en la fase de movimiento por un borde de la mesa escogido al azar del mismo modo que antes. Tira 1D6. Todos los refuerzos de ese turno llegan por el mismo borde y pueden cargar en ese turno.

Final de la Partida

La partida acaba cuando una de las bandas no supera un *chequeo de retirada*. La banda que huye es la perdedora.

Experiencia

+1 Sobrevive. Cualquier Héroe o un 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*.



Beneficios



Al final de cada batalla, cada banda puede efectuar una tirada en la tabla de Exploración. Esto se hace tan pronto como haya acabado la partida, para que ambos jugadores puedan observar las tiradas de su oponente. Como puedes ver en la tabla, una banda que acaba de iniciar su carrera tiene pocas probabilidades de encontrar los lugares más recónditos de Mordheim. Sin embargo, una banda realizará más descubrimientos a medida que mejore su equipo y adquiera nuevas habilidades.

Tira 1D6 por cada Héroe de tu banda que haya sobrevivido a la batalla sin quedar *fuera de combate*. Esto representa los esfuerzos de la banda por desenterrar piedra bruja. No tires ningún dado por los Héroes que quedaron *fuera de combate* en la batalla anterior: han sido llevados al campamento de la banda para que se recuperen. Así, por ejemplo, si tu banda incluye cuatro Héroes que sobrevivieron a la última batalla, puedes tirar cuatro dados. Si venciste en la última batalla, puedes tirar un dado adicional. Suma los resultados de los dados y consulta la tabla de Fragmentos de Piedra B ruja para determinar cuántos fragmentos de piedra bruja encuentra tu banda.

No tires por los Secuaces. Esto no quiere decir que no registran las ruinas, sino más bien representa los esfuerzos de los Héroes por coordinar los equipos de búsqueda. Además, algunos Secuaces, como por ejemplo los Zombis o los Perros de Guerra, no son especialmente útiles en la búsqueda de piedra bruja (por razones obvias).

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.

Por ejemplo, puedes sacar dos 3 o tres 5, en cuyo caso debes consultar la tabla. Escoge el número repetido más veces si se repite más de un resultado individual. Es decir, si por ejemplo sacaste un doble 3 y un triple 5, mira sólo el apartado del triple 5 en la tabla de Exploración. En el caso de dos dobles o triples, consulta el resultado mayor. Por ejemplo, si sacaste un doble 1 y un doble 3, consulta el resultado de doble 3.



Cualquier dinero o botín que se encuentre en estas localizaciones se añade directamente al tesoro de la banda. Cualquier fragmento de piedra bruja puede venderse de la forma habitual.

Procedimiento de Exploración

1. Tira 1D6 por cada uno de tus Héroes que sobrevivieron a la batalla y un dado adicional si venciste, más cualquier dado adicional permitido por equipo o habilidades especiales. Sin embargo, ten en cuenta que debes escoger un máximo de seis resultados, incluso si has tirado siete dados o más.
2. Algunos objetos (como el Mapa de Mordheim) y habilidades te permiten repetir una tirada de dado. Si tu banda incluye un Explorador Elfo, puedes modificar el resultado de un dado en +1 ó -1.
3. Si obtuviste resultados dobles, triples, etc., has encontrado un lugar poco común en Mordheim. Consulta la Tabla de Exploración de la siguiente página para determinar qué es. Mira el apartado apropiado en las páginas siguientes y sigue las instrucciones que allí se dan.
4. Suma los resultados y consulta la siguiente tabla para determinar cuántos fragmentos de piedra bruja habéis encontrado. Anota la cantidad de piedra bruja en la hoja de control de la banda.



NÚMERO DE FRAGMENTOS DE PIEDRA BRUJA

Resultado del Dado	Fragmentos Encontrados
1-5	1
6-11	2
12-17	3
18-24	4
25-30	5
31-35	6
36+	7

Ejemplo: los Espadas Mercenarias, una banda de Reikland, acaban de ganar una batalla. Tres de sus Héroes sobrevivieron, y la banda descubrió una Entrada a las Catacumbas en una batalla anterior. Esto significa que la banda puede tirar cuatro dados y repetir la tirada de uno de ellos. El jugador saca 5, 5, 1 y 3. Repite una tirada de dado (el 1) y obtiene un resultado de 4. Su banda incluye un Explorador Elfo, por lo que puede modificar el resultado de una de las tiradas en un +1/-1. El jugador decide convertir el 4 en un 5, lo que le da un total de 5, 5 y 3. Esto significa que la banda ha encontrado cuatro fragmentos de piedra bruja ($5+5+5+3=18$, que según la tabla superior le proporciona cuatro fragmentos a la banda) y los tres 5 equivalen a un resultado de "Mercado" en la tabla de Exploración.

Tabla de Exploración

DOBLES

1 1	Pozo
2 2	Tienda
3 3	Cadáver
4 4	Vagabundo
5 5	Carruaje Volcado
6 6	Chozas Derruidas

TRIPLES

1 1 1	Taberna
2 2 2	Herrería
3 3 3	Prisioneros
4 4 4	Flechero
5 5 5	Mercado
6 6 6	Devolución de Favor



CUÁDRUPLES

1 1 1 1	Maestro en Armas de Fuego
2 2 2 2	Capilla
3 3 3 3	Casa
4 4 4 4	Armero
5 5 5 5	Cementerio
6 6 6 6	Catacumbas

QUÍNTUPLES

1 1 1 1 1	Casa del Prestamista
2 2 2 2 2	Laboratorio del Alquimista
3 3 3 3 3	Joyería
4 4 4 4 4	Casa de Mercader
5 5 5 5 5	Edificio en Ruinas
6 6 6 6 6	Entrada a las Catacumbas

SÉXTUPLES

1 1 1 1 1 1	El Pozo
2 2 2 2 2 2	Tesoro Escondido
3 3 3 3 3 3	Herrería Enana
4 4 4 4 4 4	Banda Despedazada
5 5 5 5 5 5	Circo de Gladiadores
6 6 6 6 6 6	Villa de un Noble

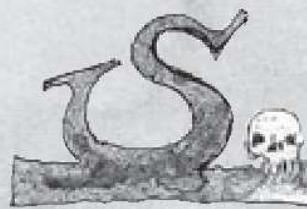
Nigromante dejó caer la piedra bruja machacada en el brasero ardiente, lo que hizo que las llamas saltaran e iluminaran la estancia con fogonazos verdes y azules. Sus espías le habían dicho que a Mordheim había llegado un Cazador de Brujas para matarle y acabar con su impía tarea.

Pensar en ello hizo que el malvado Nigromante se riera en voz alta. El estúpido no sabía a los peligros que se enfrentaba. Los enemigos podían matarse, se podían ganar riquezas, pero nadie podía derrotar a la ciudad. Mordheim ya no pertenecía al mundo mortal. Las propias piedras de la ciudad estaban repletas de la misma esencia del Caos.

“Quizás me mate. Será joven, atrevido e iluso. Estará lleno de orgullo y noble sacrificio ¡Cree que puede derrotar a este lugar!”, le dijo a sus Zombis con una risa amarga, mientras esperaban estúpidamente con sus ciegos ojos velados y los jirones de carne colgando de sus podridos huesos.

“Ya no importa, porque ahora tengo poder; tengo los medios para continuar la gran búsqueda por toda la eternidad. ¿No es cierto, Hensel?” le preguntó al más cercano de los Zombis, que se apoyaba en el mango de una vieja y baqueteada alabarda. La criatura giró la cabeza hacia él lentamente, y su rota mandíbula se descolgó para articular un ininteligible gemido.

“Cree saber la verdad, ¿no es cierto? Bueno, ya aprenderá. -musitó Marius Dire-. Ya aprenderá...”



Dobles

(1 1) Pozo

Los pozos públicos, que en Mordheim eran numerosos, estaban cubiertos por tejadillos sostenidos por pilares y adornados con grabados y fuentes. La ciudad estaba orgullosa de su sistema de agua. Por desgracia, este pozo, al igual que el resto, se encuentra en un estado lamentable, y sin duda está contaminado con piedra bruja.

Escoge uno de tus Héroes y tira 1D6. Si el resultado es igual o inferior a su Resistencia, encuentra un fragmento de piedra bruja en el fondo del pozo. Si no, el Héroe bebe agua contaminada y no puede participar en la próxima partida debido a una enfermedad.

(2 2) Tienda

La tienda del Gremio de Mercaderes ha sido saqueada concienzudamente. Incluso así, todavía hay objetos dispersos y mezclados con los escombros en una larga habitación. Algunos son útiles, como cacharros de cocina de metal y largos trozos de paño. Hay todo tipo de pequeños objetos de la clase que ya no tiene uso en una devastada ciudad con pocos habitantes.

Después de una minuciosa búsqueda encontrás un botín por valor de 1D6 co. Si obtienes un 1 también encuentras un Amuleto de la Suerte (consulta la sección de Equipo, página 53).

(3 3) Cadáver

Encontráis un cadáver todavía caliente. De su espalda sobresale una daga mellada. Sorprendentemente, sus posesiones no han sido saqueadas.

Para determinar qué es lo que encuentras cuando desvalijas al pobre desgraciado, tira 1D6:

1D6	Resultado
1-2	1D6 co
3	Daga
4	Hacha
5	Espada
6	Armadura Ligera



(4 4) Vagabundo

Tu banda se encuentra con uno de los supervivientes de Mordheim, que además de sus posesiones terrenales ha perdido su cordura.

Las bandas Skavens pueden vender al vagabundo a los agentes del Clan Eshin (que lo utilizarán como comida o como esclavo), y ganan 2D6 co.

Las bandas de Poseídos pueden sacrificar al desgraciado a la mayor gloria de los dioses del Caos. El jefe de la banda gana +1 punto de experiencia.

Las bandas de No Muertos pueden matarle y añadir un Zombi sin coste alguno.

Cualquier otra banda puede interrogarle y ampliar sus conocimientos sobre la ciudad. La próxima vez que tires en la Tabla de Piedra Bruja, puedes tirar un dado más de los permitidos y sustituir un resultado. (Por ejemplo, si tienes tres Héroes, tira cuatro dados y escoges los tres resultados que quieras).

(5 5) Carruaje Volcado

En mitad de un arco de salida de la ciudad se encuentra un carruaje volcado del tipo que utilizan los nobles para viajar de la ciudad a sus posesiones en el campo. Puesto que hace tiempo que cualquiera con medios buyó, ¿qué está haciendo aquí? Los caballos han roto sus riendas, ¿o se los ha llevado alguien?

Tira 1D6 para determinar qué encuentras:

1D6	Resultado
1-2	Mapa de Mordheim (consulta Equipo)
3-4	Una bolsa con 2D6 co.
5-6	Una espada y una daga enjoyadas. Pueden guardarse o venderse al doble del precio normal de una espada y una daga, pero el precio de venta normal es la mitad del precio de compra real (consulta la sección de Comercio para saber las reglas de la venta de objetos), por lo que podrás vender la espada enjoyada por 10 co, por ejemplo.

(6 6) Chozas Derruidas

La calle está compuesta por chozas derruidas que están inclinadas en ángulos alarmantes. No hay mucho que saquear aquí.

Encuentras botín por un valor de 1D6 co entre las ruinas.



Triples

(1 1 1) Taberna

Las ruinas de una taberna todavía son reconocibles por el cartel que cuelga de la pared. La parte superior del edificio está en ruinas, pero las bodegas están excavadas en la roca, y están repletas de barriles. Hay jarras rotas por todas partes.

Puedes vender los barriles a un buen precio muy fácilmente. Por desgracia, los hombres también están interesados en su contenido! El jefe de la banda debe efectuar un *chequeo de liderazgo*. Si lo supera, la banda gana 4D6 co por la venta de los vinos, licores y cerveza que han encontrado.

Si no lo supera, los hombres se beben el alcohol a pesar de las amenazas y las maldiciones del jefe. Te quedan 1D6 co de alcohol para vender cuando la banda llega al campamento.

Las bandas de Cazadores de Brujas, No Muertos y Hermanas de Sigmar superan este chequeo automáticamente, ya que no les tientan cosas tan mundanas como el alcohol.

(2 2 2) Herrería

Por el horno y el yunque caído es obvio qué clase de trabajo se realizaba aquí. La mayor parte del hierro y las herramientas fueron saqueadas hace tiempo. El suelo está cubierto por carbón y escorias, pero puede que se encuentren armas entre los restos.

Tira 1D6 para determinar qué encuentras en su interior:

1D6 Resultado

1	Espada
2	Arma a Dos Manos
3	Mayal
4	1D3 Alabardas
5	Lanza de Caballería
6	2D6 co en metal (añade el valor a tu tesoro).

(3 3 3) Prisioneros

De uno de los edificios sale un sonido abogado. En el interior encontrarás un grupo de personas ríamente vestidas que han sido encerradas en una bodega. Quizás son prisioneros de los adoradores del Caos, preparados para ser sacrificados durante la *Gebeimnisnacht*.

Las bandas de Poseídos pueden sacrificar a las víctimas (acabando sin duda el trabajo empezado por sus captores). Ganan 1D3 puntos de experiencia que se distribuyen entre los Héroes de la banda.

Las bandas de No Muertos pueden matar sin mordimientos a los prisioneros y ganan 1D3 Zombis sin coste alguno.

Las bandas de Skavens pueden vender a los prisioneros como esclavos por 3D6 co.

Otras bandas pueden escoltar a los prisioneros hasta fuera de la ciudad. Son recompensados con 2D6 co por las molestias. Además, uno de los prisioneros decide unirse a tu banda. Si puedes permitirte equipar al nuevo recluta con armas y armadura, puedes añadir un Secuaz a cualquiera de tus grupos de Secuaces (con los mismos atributos y habilidades que el resto de los Secuaces de ese grupo, incluso si ya han acumulado experiencia).

(4 4 4) Flechero

Estas ruinas fueron antaño el taller de un maestro flechero, un fabricante de arcos y flechas. Hay montones de ramas de tejo y varillas de sauce por todos lados.

Tira 1D6 para determinar qué encuentras:

1D6 Resultado

1-2	1D3 Arcos Cortos
3	1D3 Arcos
4	1D3 Arcos Largos
5	Carcaj de flechas de caza
6	1D3 Ballestas

(5 5 5) Mercado

La sala del mercado se levantó sobre columnas, con el lugar de intercambio de granos sobre el mercado abierto. La planta superior ha quedado muy dañada, pero la parte cubierta del mercado todavía ofrece un buen refugio. Los restos del último día de mercado todavía están esparcidos por encima de los adoquines. La mayoría son cerámica rota y utensilios de metal.

Encuentras numerosos objetos por un valor de 2D6 co en total.

(6 6 6) Devolución de un Favor

Cuando regresas a tu campamento te encuentras con uno de tus viejos conocidos. Ha venido a devolver un viejo favor o a pagar una deuda.

Obtienes los servicios de cualquier Espada de Alquiler (escoge entre uno de los disponibles para tu banda) durante la próxima batalla sin coste alguno. Después de la batalla se marchará, o puedes continuar pagando su mantenimiento de la forma habitual. Consulta la sección de Espadas de Alquiler de la página 147.

Cuádrupes

(1 1 1 1) Articiero

Encontráis el taller de un articiero Enano. Han echado abajo las puertas y las habitaciones han sido saqueadas, pero algunas de las cajas fuertes de hierro han permanecido intactas.

Tira 1D6 para determinar qué encuentras:

1D6	Resultado
1	Trabuco
2	Ristra de Pistolas
3	Ristra de Pistolas de Duelo
4	1D3 Arcabuces
5	1D3 contenedores de pólvora refinada
6	Rifle de Caza de Hochland

(2 2 2 2) Capilla

Tu banda encuentra una capilla en ruinas, que está en tan mal estado que es difícil determinar qué deidad era adorada allí. Sobre las paredes quedan unas cuantas imágenes, pero han sido profanadas por los herejes. Entre las ruinas yacen fragmentos de estatuas despedazadas. Algunos objetos parecen tener una cubierta de pan de oro, que ha sido arrancada en su mayoría.

Tu banda puede saquear la capilla y obtener un botín con un valor de 3D6 co.

Las bandas de Hermanas de Sigmar o los Cazadores de Brujas pueden recuperar algunas de las reliquias sagradas del culto. Reciben 3D6 co de sus patrones y una bendición de los dioses. Una de sus armas (elegida por el jugador) está bendecida, y siempre herirá a cualquier miniatura No Muerta o Poseída con un resultado de 2+ en la tirada para herir.

(3 3 3 3) Casa

Esta casa de tres plantas era parte de un bloque de pisos que daba a una estrecha callejuela. La calle está en ruinas, pero la casa está prácticamente intacta. Explorándola descubrís que la buhardilla está tan inclinada que podéis pasar al ático de enfrente.

Tu banda encuentra botín por valor de 3D6 co.

(4 4 4 4) Armero

Una placa pectoral colgando de un poste te llama la atención, pero obviamente está demasiado alta para ser saqueada. El taller está derruido y la forja ha sido aplastada. Rebuscando entre los restos, encontráis piezas sueltas de armaduras.

Tira 1D6 para determinar qué encuentras:

1D6	Resultado
1-2	1D3 Escudos o Rodelas (escoge tú)
3	1D3 Cascos
4	1D3 Armaduras Ligeras
5	1D3 Armaduras Pesadas
6	Armadura de Ithilmor

(5 5 5 5) Cementerio

Encontráis un antiguo cementerio abarrotado de sepulcros recubiertos de biedra. Los monumentos a los muertos son grotescos y están decorados con gárgolas esculpidas. Han arrancado la estructura metálica de algunas de las tumbas y las piedras se han desmoronado. Parece que algunas de las criptas han sido abiertas por los ladrones de tumbas.

Cualquier banda, aparte de los Cazadores de Brujas y las Hermanas de Sigmar, puede saquear las criptas y tumbas y obtener un botín por valor de 1D6x10 co.

Si saqueas el cementerio, la próxima vez que te enfrentes a las Hermanas de Sigmar o a los Cazadores de Brujas, toda la banda enemiga odiará a todas las miniaturas de tu banda. Anótalo en tu hoja de control de banda.

Los Cazadores de Brujas y las Hermanas de Sigmar pueden sellar las tumbas. Serán recompensados por su piedad con 1D6 puntos de experiencia distribuidos entre los Héroes de la banda.

(6 6 6 6) Catacumbas

Encuentras una entrada a las catacumbas y túneles que existen bajo Mordheim.

Puedes utilizar los nuevos túneles que encuentras en la próxima batalla. Sitúa hasta tres guerreros (excluidas las Ratas Ogro y los Poseídos) en cualquier lugar del campo de batalla a nivel del suelo. Se despliegan al final del primer turno del jugador, y no pueden desplegarse a 20 cm o menos de miniaturas enemigas.

Esto representa a tus guerreros avanzando por los túneles, infiltrándose tras las líneas enemigas y surgiendo de improviso del suelo.



Quíntuplos

(1 1 1 1 1) Casa del Prestamista

Una gran mansión, construida sólidamente con piedra, ha sobrevivido al cataclismo bastante bien. Un escudo de armas grabado en la puerta adorna el dintel de la entrada, pero ha sufrido el vandalismo de los saqueadores y ahora los símbolos son irreconocibles. La propia puerta ha sido abierta a hachazos y cuelga de sus goznes.

En el interior, oculto entre los restos, encontrarás un botín por un valor de $1D6 \times 10$ co para añadir a tu tesoro.

(2 2 2 2 2) Laboratorio de Alquimista

Una estrecha escalera circular conduce a una estancia parecida a una cripta que fue el taller de un alquimista. Un cartel cuelga todavía de una argolla sobre la entrada. Parece un edificio muy viejo que ha permanecido en uso durante siglos, pero que no ha sobrevivido demasiado bien a la destrucción causada por el cometa. En el suelo de piedra hay grabados extraños símbolos, y hay tablas y signos astrológicos pintados en las paredes.

Entre las ruinas encuentras un botín por un valor de $3D6$ co y un viejo cuaderno de notas. Uno de tus Héroes puede estudiar el cuaderno del Alquimista; los conocimientos que obtiene le permiten escoger entre las habilidades Académicas cuando aprenda una nueva habilidad, además de las habilidades normalmente disponibles para él.

(3 3 3 3 3) Joyero

Las casas del barrio de los joyeros han sido saqueadas a conciencia hace mucho tiempo. Incluso se ha rebuscado entre los escombros muchas veces en busca de fragmentos de oro y gemas. Pero aún así, puede que hayan pasado por alto algunos pequeños objetos valiosos.

Tira $1D6$ para determinar qué encuentras:

1D6 Resultado

- | | |
|-----|--------------------------------------------------|
| 1-2 | Piedras de Cuarzo por valor de $1D6 \times 5$ co |
| 3-4 | Amatistas por valor de 20 co |
| 5 | Gargantilla por valor de 50 co |
| 6 | Un rubí por valor de $1D6 \times 15$ co |

Si tu banda no vende las gemas, uno de tus Héroes puede guardarlas y lucirlas con orgullo. Recibe un modificador de +1 en las tiradas para localizar objetos raros, ya que los mercaderes se agolpan alrededor de un guerrero tan obviamente solvente.

(4 4 4 4 4) Casa de Mercader

La casa del mercader se halla en la ribera del río. Tiene un almacén subterráneo abovedado repleto de barriles y balas de tela. Los alimentos han sido saqueados o devorados hace tiempo, y unas enormes ratas infestan las balas en corrupción. Escaleras arriba está la zona de las habitaciones, construidas sólidamente con madera, y aunque crees que podrás subir sin problemas, las escaleras están tan dañadas que tendrás que subir con cuidado!

En el interior encuentras objetos valiosos que pueden venderse por $2D6 \times 5$ co. Si obtienes un resultado de dobles, en vez de dinero encuentras el símbolo de la Orden de los Comerciantes Libres. Un Héroe en posesión de este símbolo gana la habilidad de Regateo.

(5 5 5 5 5) Edificio en Ruinas

El cometa lo destruyó casi por completo, haciendo que sea una locura explorarlo, salvo para los más atrevidos; pero lugares como éste son los mejores para buscar fragmentos de piedra bruja.

Encuentras $1D3$ fragmentos de piedra bruja entre las ruinas. Además, si el jefe de la banda supera un chequeo de liderazgo, un perro que guardaba la casa se une a la banda.

(6 6 6 6 6) Entrada a las Catacumbas

Encuentras una entrada muy bien oculta a las oscuras catacumbas que se extienden a lo largo de kilómetros bajo la ciudad de Mordheim. Aunque la entrada parece ominosa, los túneles te aborarán horas de exploración de la ciudad.

Puedes utilizar estos túneles para explorar Mordheim con más eficiencia. A partir de ahora, puedes repetir uno de los resultados cuando tires en la Tabla de Piedra Bruja. Anótalo en tu hoja de control de banda. Encontrar más entradas a las catacumbas no concede ninguna repetición adicional, aunque puedes efectuar repeticiones procedentes de otras fuentes.



Séxtuplos

(1 1 1 1 1 1) El Pozo

Ante vuestra vista se extiende el Pozo, el enorme cráter creado por el cometa. Allí todavía flota una negra nube, pero puedes ver el brillo de la piedra bruja por todos lados. Este es el dominio del Amo de las Sombras, el señor de los Poseídos, y nadie es bienvenido, ni siquiera sus propios seguidores!

Si lo deseas puedes enviar a uno de tus Héroes en busca de la piedra bruja aquí escondida. Tira 1D6. Con un resultado de 1 el Héroe es devorado por los guardianes del Pozo y nunca se le vuelve a ver. Con un resultado de 2 ó más regresa con 1D6+1 fragmentos de piedra bruja.

(2 2 2 2 2 2) Tesoro Escondido

En las profundidades de Mordheim encuentras un cofre escondido con el escudo de armas de una de las casas nobles de la ciudad.

Cuando abres el cofre encuentras los siguientes objetos. Tira por cada uno de los objetos de la lista por separado (aparte de las coronas de oro) para determinar si lo encuentras. Por ejemplo, con un resultado de 4+ encuentras la piedra bruja.

Objeto	Resultado Necesario
1D3 fragmentos de piedra bruja	4+
5D6x5 co	Automático
Reliquia	5+
Armadura Pesada	5+
1D3 Gemas (10 co cada una)	4+
Capa Élfica	5+
Libro Sagrado	5+
Artefacto Mágico	5+

(3 3 3 3 3 3) Herrería Enana

Encontrás un taller de piedra sólidamente construido. Una inscripción rúnica indica que puede haber sido una herrería Enana.

Tira 1D6 para determinar qué encuentras:

1D6	Resultado
1	1D3 Hachas a Dos Manos
2	1D3 Armaduras Pesadas
3	Hacha de Gromril
4	Martillo de Gromril
5	Hacha a Dos Manos de Gromril
6	Armadura de Gromril

(4 4 4 4 4 4) Banda Despedazada

Ante vosotros se encuentran los restos de toda una banda. Los cuerpos hechos pedazos están dispersos entre las ruinas, destrozados por alguna monstruosa criatura. En la distancia veis una enorme silueta, que parece una inmensa criatura Poseída, alejándose lentamente.

Después de efectuar los últimos ritos a los muertos (las Hermanas de Sigmar o los Cazadores de Brujas), devorarlos (los Skavens o los No Muertos) o desvalijarlos (icualquier otro!) encontráis los siguientes objetos. Tira por cada uno de los objetos de la lista por separado (aparte de las coronas de oro y las dagas) para determinar si lo encuentras. Por ejemplo, con un resultado de 4+ encuentras las armaduras ligeras.

Objetos	Resultado Necesario
3D6x5 co	Automático
1D3 Armaduras Ligeras	4+
Armadura Pesada	5+
1D6 Dagas	Automático
Mapa de Mordheim (consulta p.55)	4+
1D3 Alabardas	5+
1D3 Espadas	3+
1D3 Escudos	2+
1D3 Arcos	4+
1D3 Cascos	2+

(5 5 5 5 5 5) Circo de Gladiadores

En sus buenos tiempos, Mordheim era famosa por sus duelistas y luchadores de pozo. Habéis encontrado una de las áreas utilizadas para entrenar a estos guerreros. El lugar está repleto de equipo de entrenamiento y armas de práctica.

Encuentras un manual de entrenamiento, que puedes vender por 100 co o puedes entregárselo a uno de tus Héroes para que se lo lea. Los conocimientos que obtiene le permiten escoger entre las habilidades de Combate cuando aprenda una nueva habilidad, además de que su HA puede incrementarse un punto adicional por encima del máximo racial normal (por ejemplo, un Humano con este libro podrá tener una Habilidad de Armas 7).

(6 6 6 6 6 6) Villa de un Noble

Encontrás una lujosa casa que está parcialmente derruida. Ha sido cuidadosamente saqueada, y a todos los muebles se les han arrancado los materiales caros y delicados. Por el suelo ves esparcidos fragmentos de loza de la más alta calidad.

Tira 1D6. Si el resultado es 1-2, encuentras un botín de 1D6x10 co que puedes añadir a tu tesoro. Con un resultado entre 3-4, encuentras 1D6 frascos de Sombra Carmesí. Con un resultado de 5-6 encuentras un artefacto mágico cuidadosamente escondido en un sótano oculto o detrás de una puerta secreta. Tira en la Tabla de Artefactos Mágicos.

Tabla de Artefactos Mágicos

Tira 1D6 y utiliza la tabla para determinar qué objeto encuentras cuando un resultado en la Tabla de Exploración indique que has encontrado un artefacto mágico. En una campaña no pueden aparecer más de una vez, por lo que si encuentras un objeto mágico que ya posee otra persona tendrás que tirar de nuevo incluso si el guerrero que la posee muere.

1 Las Botas y la Cuerda de Pieter

Pieter, el maestro ladrón del Gremio de las Sombras, era el más famoso de todos los asaltacásas de Mordheim. Se ganó el apodo de "Araña" por sus atrevidos robos. El secreto de su éxito eran un par de botas hechizadas y una cuerda mágica que había adquirido en la lejana Arabia.

Una miniatura que posea estas botas puede moverse con normalidad (incluido correr, cargar, etc.) sobre cualquier tipo de terreno, incluidas las superficies verticales. Cuando muevas la miniatura simplemente tienes que sumar las distancias movidas horizontalmente y las movidas verticalmente, sin necesidad de ningún *chequeo de iniciativa* (excepto para saltar los huecos entre edificios).

2 La Misericordia del Conde de Ventimiglia

Esta daga fue utilizada por el famoso noble pirata conocido como el Corsario Negro. Se dice que fue encontrada en unas antiquísimas ruinas Élficas, y la leyenda también dice que la boja de la daga no puede ser dañada de ningún modo.

Se considera a la daga como una espada. Los oponentes heridos con ella quedan *aturdidos* con un resultado de 1-3 (los No Muertos quedan *derribados*, como es normal) y quedan *fuera de combate* con un resultado de 4-6.

3 La Cota de Malla de Atil'A

Esta armadura fue un regalo del Señor Enano Kurgan al Señor de la Guerra Atil'A en los tiempos de Sigmar Heldenhammer.

La Cota de Malla de Atil'A es una armadura de gromril con las siguientes tres runas grabadas:

Runa Devoradora de Hechizos: el Héroe es inmune a todos los hechizos.

Runa del Libre Paso: el Héroe puede atravesar objetos sólidos, como los muros (esto no significa que puede ver a través de ellos).

Runa de la Fortaleza: el Héroe posee una Herida adicional. Fíjate que puede que esto le haga poseer un total de Heridas superior al máximo permitido a su raza.



4 Arco Infalible

Este arco fue un presente al Conde Steinhardt de los señores Élficos del Bosque de las Sombras.

Cualquier flecha disparada perseguirá al objetivo aunque esté a cubierto. Se considera un Arco Élfico que impacta con 2+, sin importar los modificadores al disparo. Es tal su letal precisión que todas las flechas disparadas con este arco se consideran Flechas de Caza (+1 en las tiradas en la Tabla de Heridas).

Puedes escoger cualquier enemigo al alcance, pero debes poder ver al objetivo. Incluso la punta del arma es suficiente; mientras el arquero se dé cuenta de su presencia puede disparar). Además, si un Enano es elegible como objetivo, la flecha siempre irá hacia él e intentará impactar a éste en lugar de cualquier otro objetivo. Por razones obvias no puede utilizarse contra Elfos.

5 Capucha del Verdugo

Fue recuperada del naufragio de una nave de los Elfos Oscuros, y tiene inscrita una brillante runa que provoca en su portador una rabia insensata.

Un guerrero con este objeto mágico siempre estará sujeto a la *furia asesina*, incluso si es *derribado* o *aturdido*. Suma un +1 a su Fuerza en combate cuerpo a cuerpo, nunca abandona el combate, y siempre atacará a los oponentes en contacto peana con peana hasta que queden *fuera de combate*.

Si hay miniaturas *aturdidas* o *derribadas* dentro de su radio de carga al inicio de su turno, cargará contra la más cercana, aunque pertenezca a su banda! Libra el combate hasta que una de las dos miniaturas quede *fuera de combate*.

6 El Ojo que Todo lo Ve de Numas

Esta joya fue encontrada en las ruinas de Numas, en el lejano Sur. Le producen a su portador unas horribles pesadillas que predicen su futuro.

El portador del Ojo que Todo lo Ve puede ver a todas las miniaturas situadas en la mesa, aunque estén escondidas o fuera de la vista. Puede guiar a sus camaradas por las ruinas (esto te permite tirar dos dados por el portador después de la batalla, cuando tires en la Tabla de Piedra Bruja). El portador también dispone de una tirada de salvación adicional de 6+ (inmodificable por la Fuerza o modificadores de las armas) contra todos los ataques de armas, ya que siente los ataques antes de que se realicen.

Todos los animales (como los perros de guerra, los caballos, etc.) se verán afectados por la *furia asesina* contra el portador del Ojo que Todo lo Ve.

Venta de Piedra Bruja

La piedra bruja es tremadamente valiosa y existe una constante demanda por parte de los nobles Imperiales. Esto significa que encontrar compradores para la piedra bruja recolectada por tu banda no es difícil. No tienes que vender todos tus fragmentos de piedra bruja inmediatamente después de la batalla. Puede que quieras guardarla y venderla más tarde, ya que vender la piedra bruja en pequeñas cantidades incrementará la demanda y aumentará el precio. Las necesidades materiales de la banda significarán que tendrás que vender la mayor parte de la piedra bruja a medida que la encuentras.

La banda debe gastar buena parte de sus beneficios en necesidades básicas como la comida, la bebida, la reparación de las armas y las armaduras y nuevas flechas y demás munición; ¡además de las celebraciones! También se supone que un jefe de banda debe repartir con sus hombres los beneficios de la venta de piedra bruja, lo que significa que cuanto más dinero se saque de la venta, mayores serán los beneficios repartidos entre los guerreros.

Cuanta más miniaturas haya en una banda, mayores serán los costes de mantenimiento y mayor será la proporción de los beneficios que se deben repartir entre los hombres. El número indicado en la siguiente tabla es el ingreso en coronas de oro después de deducir los costes de mantenimiento de la banda. Este beneficio se añade al tesoro de la banda.

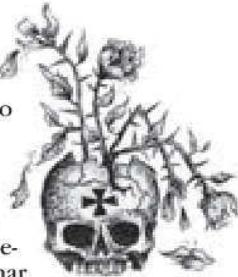


Número de Guerreros en la banda						
	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16+
No. de Fragmentos Vendidos	1	45	40	35	30	30
2	60	55	50	45	40	35
3	75	70	65	60	55	50
4	90	80	70	65	60	55
5	110	100	90	80	70	65
6	120	110	100	90	80	70
7	145	130	120	110	100	90
8+	155	140	130	120	110	100

Las Hermanas de Sigmar y los ingresos

Las posesiones terrenales significan muy poco para las Hermanas. No obstante, precisan suministros y armamento para su sagrada misión de purificar Mordheim de la influencia del Caos, y hay mucha demanda de ésto. Por lo tanto, las bandas de la Hermandad compiten entre sí para merecer las mejores armas y equipo de la armería del templo.

Para medir su éxito, cuanta más piedra bruja traigan las Hermanas para que sea guardada bajo llave en la Cripta de la Vindicación en el interior del templo de la Roca de Sigmar, más ayuda recibirán del templo.



Así, todas las coronas de oro en posesión de una banda de Hermanas de Sigmar representan los recursos que la Gran Matriarca pone a su disposición. No representan dinero de una forma literal; por lo que puedes pensar en ello como fe, piedad, dedicación, etc.

Skavens y No Muertos

Ninguno de estos tipos de bandas pone mucho interés en el oro; pero envían toda la piedra bruja a sus superiores, y a cambio reciben ayuda y recursos. Los Skavens utilizan su propia moneda para el comercio y los intercambios, mientras que de los No Muertos podemos decir que están por encima de ese insignificante concepto de la riqueza. Respecto a los Skavens, las coronas de oro en el tesoro de la banda representan las fichas de piedra que los Skavens utilizan como moneda; mientras que para los No Muertos representan el favor que les dispensa su amo, Vlad von Carstein de Sylvania.

Gasto de los Beneficios

Puedes gastar cualquier dinero acumulado en armas, armaduras, reclutamiento de nuevos guerreros, compra de nuevo equipo, o simplemente puedes ahorrar el dinero para una compra de mayor envergadura. Consulta la sección de Comercio para más detalles.







Comercio

Todos y cada uno de los asentamientos que existen alrededor de la ciudad de Mordheim poseen al menos un puesto de comercio, una tienda o una casa gremial de los mercaderes donde los comerciantes locales venden sus productos y compran la piedra bruja y otros objetos que han sido recuperados de entre las ruinas. En los asentamientos más grandes, este tipo de lugares cubren una zona sustancial con muchos comerciantes y mercaderes que ofrecen sus productos y servicios. Los asentamientos más pequeños son atendidos por comerciantes ambulantes.

Todas las bandas pueden adquirir equipo nuevo de una manera o de otra. Los mercaderes con menos escrúpulos comercian activamente con los cultos de los Poseídos; y criaturas como los Skavens poseen sus propias redes de contactos, mientras que los Vampiros pueden enviar a los Desechos que les sirven a los asentamientos más insalubres de los alrededores de Mordheim, como Nido de Asesinos.

Gastos

Después de cada partida, cada banda puede obtener beneficios de la exploración, etc., y vender cualquier piedra bruja y tesoros que haya adquirido. El dinero puede gastarse en reclutar nuevos guerreros o en nuevo equipo para tu banda.

El precio de la piedra bruja varía de acuerdo con la demanda. Consulta la sección de Beneficios para conocer más detalles.

Nuevos Reclutas

Los nuevos guerreros se reclutan del mismo modo que la banda original. Pueden equiparse con cualquier arma descrita en la lista apropiada, pero no pueden disponer de equipo adicional hasta que hayan librado una batalla al menos.

Las bandas pueden reclutar a cualquier tipo de guerrero que el jugador desee, con las restricciones aplicables relativas al número de Héroes, Secuaces, hechiceros, etc. Por ejemplo, ninguna banda puede reclutar un segundo jefe; y ninguna banda Mercenaria puede incluir más de dos Campeones.

Reclutamiento de Espadas de Alquiler

Los jugadores pueden reclutar a los guerreros mercenarios conocidos como "Espadas de Alquiler" si así lo desean. Consulta la sección de Espadas de Alquiler de la página 147.

Nuevos Reclutas y los Grupos de Secuaces ya Existentes

Puedes añadir nuevos reclutas a los grupos de Secuaces ya existentes. Si el grupo es relativamente inexperto, no tendrás dificultades en encontrar reclutas novatos para sumarlos al grupo. Pero los veteranos más curtidos no estarán tan dispuestos a permitir que un bisoño entre en su grupo, iy con razón! Después de cada batalla tira 2D6. El resultado representa la experiencia de los guerreros actualmente disponibles para el reclutamiento. Puedes reclutar tantos guerreros como quieras mientras su experiencia combinada no exceda esa tirada de dado. Por ejemplo, si sacaste un 7, puedes añadir un único guerrero a un grupo de Secuaces con 7 puntos de experiencia, o dos guerreros a un grupo de Secuaces con 3 puntos de experiencia, o cualquier combinación similar. Descarta los puntos de experiencia que sobren.

Al igual que con cualquier otro Secuaz, debes pagar por todas sus armas y armadura; además debes añadir 2 coronas de oro a su coste por cada punto de experiencia que se añada al total de la banda. Los nuevos Secuaces deben armarse y equiparse del mismo modo que los miembros ya existentes en el grupo.

Armas

Si un jugador quiere comprar nuevas armas u otro equipo para los guerreros de su banda, consulta la Lista de Precios que aparece más adelante. La lista te muestra todo el equipo disponible en Mordheim, no sólo las armas comunes incluidas en las listas de reclutamiento. Los objetos raros y las armas no siempre están disponibles y varían de precio. Recuerda que tus guerreros carecen de la habilidad necesaria para utilizar cualquier otra arma que no sea las que aparecen en las listas de reclutamiento. Aún así, puedes adquirir los objetos raros que se te ofrezcan, ya que puede que tus guerreros aprendan a utilizarlos a medida que ganan experiencia.

Es preferible que los jugadores completen cualquier reclutamiento y compra inmediatamente después de que acabe la batalla, efectuando las tiradas de dados apropiadas mientras ambos jugadores están presentes.

Sin embargo, algunos jugadores pueden preferir esperar hasta que se haya enfriado el aclaramiento producido por la batalla y puedan pensarse sus compras con más tranquilidad. Determina qué objetos raros se ofrecen a la venta mientras están los dos jugadores. Los jugadores pueden más tarde decidir qué comprarán.



Comercio

Los objetos a la venta se dividen en dos grupos: objetos comunes y objetos raros. Los objetos comunes pueden comprarse sin problemas en cualquiera de los puestos comerciales y asentamientos en los alrededores de Mordheim. Los jugadores pueden comprar tantos objetos de este tipo como deseen. El precio de los objetos comunes es fijo, por lo que los jugadores siempre pagarán lo mismo por ellos.

Los objetos raros son difíciles o casi imposibles de conseguir. Sólo ocasionalmente aparecen a la venta estos objetos, y el precio que se pide por ellos suele ser muy superior a su verdadero valor. A menudo, estos objetos sólo se ofrecen a las bandas más famosas, o a aquellas que tienen más dinero.

Disponibilidad

La Lista de Precios tiene una columna marcada como "Disponibilidad". Los objetos comunes siempre están disponibles, y pueden comprarse en cualquier cantidad. Los objetos marcados como "raros" son más difíciles de encontrar. La disponibilidad del objeto se indica con un número, como por ejemplo "Raro 9".

Cuando un Héroe quiera comprar un objeto raro, tira 2D6 y compara el resultado con el número indicado. Si el resultado es igual o superior, el objeto estará disponible. Por ejemplo, necesitas un resultado de 9 ó más para adquirir un objeto marcado como "Raro 9". Sólo puedes comprar un objeto raro por cada tirada con éxito. Sólo puedes efectuar una tirada por cada Héroe que busque objetos raros. Por ejemplo, si tu banda tiene cuatro Héroes, puedes efectuar cuatro tiradas en busca de objetos raros. Los guerreros que quedaron *fuera de combate* en la última batalla no pueden buscar objetos raros.

Venta

Un jugador puede vender sus armas y equipo antiguos al mismo tiempo que adquiere los nuevos. Después de todo, a medida que la banda se va haciendo más poderosa, es normal que abandone su armamento inicial en favor de algo mejor. Sin embargo, el valor de segunda mano del equipo no es tan elevado debido al considerable desgaste provocado por el uso a manos de los guerreros.

Los guerreros pueden vender automáticamente su equipo por la mitad del precio indicado en la Lista de Precios. En el caso de los objetos y armas raras que tienen un precio variable, la banda sólo recibe la mitad de su coste básico (los mercaderes son mucho mejores regateando que tus guerreros).

Otra alternativa es guardar las armas, armaduras y demás equipo para un uso futuro (anótalo todo en la hoja de control de la banda) o intercambiarse entre los miembros de la banda (aunque no entre guerreros de distintas bandas!). Puesto que el valor de las armas es bajo comparado con el coste de equipar a los nuevos reclutas, la banda suele encontrar un uso al armamento sobrante.



Lista de Precios

La siguiente lista indica el coste de los objetos disponibles a la venta en los puestos comerciales. El coste de los objetos raros está incluido; pero tales objetos no pueden adquirirse a menos que estén disponibles, como ya se ha descrito. 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.

ARMAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO

Objeto	Coste	Disponibilidad
Hacha	5 co	Común
Garrote, Maza o Martillo	3 co	Común
Daga (1ª si coste)	2 co	Común
Arma a Dos Manos	15 co	Común
Mayal	15 co	Común
Arma de Gromril	4 x Coste	Raro 11
Alabarda	10 co	Común
Arma de Ithilmar	3 x Coste	Raro 9
Lanza de Caballería	40 co	Raro 8
Mangual	15 co	Común
Lanza	10 co	Común
Espada	10 co	Común

ARMAS DE PROYECTILES

Objeto	Coste	Disponibilidad
Arco	10 co	Común
Trabuco	30 co	Raro 9
Ballesta	25 co	Común
Pistola Ballesta	35 co	Raro 9
Pistola de Duelo/ristra	30 co/60 co	Raro 10
Arco Élfico	35+3D6 co	Raro 12
Arcabuz	35 co	Raro 8
Rifle de Caza	200 co	Raro 11
Arco Largo	15 co	Común
Pistola/ristra	15 co/30 co	Raro 8
Ballesta de Repetición	40 co	Raro 8
Honda	2 co	Común
Arco Corto	5 co	Común
Cuchillos/Estrellas		
Arrojadizas	15 co	Raro 5

ARMADURAS

Objeto	Coste	Disponibilidad
Barda	80 co	Raro 8
Rodela	5 co	Común
Armadura de Gromril	150 co	Raro 11
Armadura Pesada	50 co	Común
Casco	10 co	Común
Armadura de Ithilmar	90 co	Raro 11
Armadura Ligera	20 co	Común
Escudo	5 co	Común

MISCELÁNEA

Objeto	Coste	Disponibilidad
Loto Negro	10+1D6 co	Raro 9 <i>(No disponible para los Cazadores de Brujas, los Sacerdotes Guerreros o las Hermanas de Sigmar. Raro 7 para los Skavens)</i>
Agua Bendita	10+3D6 co	Raro 6 <i>(Común para los Sacerdotes Guerreros y las Hermanas de Sigmar; no puede ser comprada por los No Muertos o los Poseídos)</i>
Cerveza Bugman	50+3D6 co	Raro 9
Ropas de		
Seda de Catai	50+2D6 co	Raro 9
Sombra Carmesí	35+1D6 co	Raro 8
Veneno Negro	30+2D6 co	Raro 8 <i>(No disponible para los Cazadores de Brujas, los Sacerdotes Guerreros o las Hermanas de Sigmar)</i>
Capa Élfica	100+1D6x10 co	Raro 12
Ajo	1 co	Común <i>(no puede ser comprado por los No Muertos)</i>
Libro de Cocina Halfling	30+3D6 co	Raro 7
Hierbas Curativas	20+2D6 co	Raro 8
Reliquia Sagrada (Impía)	15+3D6 co	Raro 8 <i>(Raro 6 para los Sacerdotes Guerreros y las Hermanas de Sigmar)</i>
Libro Sagrado	100+1D6x10 co	Raro 8 <i>(sólo disponible para los Sacerdotes Guerreros o las Hermanas de Sigmar)</i>
Caballo	40 co	Raro 8 <i>(sólo disponible para los Humanos)</i>
Flechas de Caza	25+1D6 co	Raro 8
Lámpara	10 co	Común
Amuleto de la Suerte	10 co	Raro 6
Hongos Sombrero Loco	30+3D6 co	Raro 9
Raíz de Mandrágora	25+1D6 co	Raro 8
Mapa de Mordheim	20+4D6 co	Raro 9
Red	5 co	Común
Cuerda y Garfio	5 co	Común
Pólvora Refinada	30 co	Raro 11
Lágrimas de Shallaya	10+2D6 co	Raro 7 <i>(No disponible para los No Muertos y los Poseídos)</i>
Tomo de Magia	200+1D6x25 co	Raro 12 <i>(No disponible para los Cazadores de Brujas o las Hermanas de Sigmar)</i>
Caballo de Guerra	80 co	Raro 11 <i>(sólo disponible para los Humanos)</i>
Mastín de Guerra	25+2D6 co	Raro 10 <i>(no disponible para los Skavens)</i>

Espadas de Alquiler

Reclutamiento de Espadas de Alquiler

En esta sección te presentamos a los Espadas de Alquiler, mercenarios profesionales para las batallas de las campañas de Mordheim. Las tabernas de los asentamientos y los villorrios de los alrededores de Mordheim son buenos centros de reclutamiento para los guerreros que no pertenecen a ninguna banda en particular, y que prefieren alquilar sus servicios al mejor postor.

Un jugador puede reclutar Espadas de Alquiler cuando crea su banda, o durante la fase de campaña después de una partida.

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 porqué 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.



Luchador de Pozo

Reclutamiento: 30 coronas de oro +15 coronas de oro por mantenimiento

Los Luchadores de Pozo son peligrosos individuos que se ganan la vida en los ilegales pozos de lucha del Imperio. Muchos de ellos son esclavos y prisioneros, pero otros son hombres libres que se ganan la vida combatiendo en las feroces luchas de pozo de asentamientos como Nido de Asesinos o Pozo Negro. Aunque las luchas de pozo están prohibidas en muchas provincias, son muy populares y se apuestan grandes sumas de dinero en ellas. Por ello, muchas autoridades hacen la vista gorda con estos sangrientos deportes.

Cuando no están participando en un combate, los Luchadores de Pozo ofrecen sus servicios al mejor postor, y encuentran empleo con facilidad en las bandas deseosas de explorar las ruinas de Mordheim. Los Luchadores de Pozo son combatientes poderosos y peligrosos, y su peculiar armamento les da ventaja frente a prácticamente cualquier oponente.

Patrones: cualquier banda excepto los No Muertos y los Skavens puede reclutar a un Luchador de Pozo.

Valor: un Luchador de Pozo 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
Luchador de Pozo	10	4	3	4	4	1	4	2

Equipo: Mangual, Guantelete con Pincho y Casco. El Guantelete con pincho cuenta como un arma de mano adicional y una Rodela ¡No, tus Héroes no pueden aprender a utilizarlo!

Habilidades: un Luchador de Pozo puede elegir de entre las tablas de habilidades de Combate, Velocidad y Fuerza cuando gane una nueva habilidad.



Guardaespaldas Ogro

Reclutamiento: 80 coronas de oro +30 coronas de oro por mantenimiento

Los Ogros son grandes criaturas brutales, con una altura superior a los tres metros, y toda su altura es hueso y músculo. Por esta razón son muy solicitados por las bandas como guardaespaldas y mercenarios, a pesar de ser escasos de mollera. Una banda respaldada por un Ogro es un enemigo temible, puesto que los Ogros son combatientes extremadamente peligrosos y una visión terrorífica cuando están enfurecidos. Aceptan sin problemas a cualquier patrón, ya que son famosos por su carencia de escrúpulos a la hora de emplearse.

Patrones: cualquier banda excepto los Skavens puede reclutar a un Guardaespaldas Ogro.

Valor: un Guardaespaldas Ogro incrementa el valor de la banda en +25 puntos, más 1 punto por cada punto de experiencia adicional que posea.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Ogro		15	3	2	4	4	3	3	2

Equipo: dos Espadas, Hachas o Garrotes (o cualquier combinación de ellas) o un Arma a dos Manos (escoge la que tú quieras). Los Ogros se protegen con Armaduras Ligeras.

REGLAS ESPECIALES

Miedo: los Ogros son enormes criaturas amenazadoras que causan *miedo*. Consulta la sección de Psicología para conocer más detalles.

Grande: los Ogros son criaturas enormes, por lo que son unos objetivos muy tentadores para los guerreros equipados con armas de proyectiles. Cualquier miniatura puede disparar contra un Ogro, incluso si éste no es el objetivo más cercano.

Habilidades: un Ogro puede elegir de entre las tablas de habilidades de Combate y Fuerza cuando gane una nueva habilidad.



Halfling

Reclutamiento: 15 coronas de oro +5 coronas de oro por mantenimiento

Los Halflings son criaturas diminutas, generalmente más preocupadas por el horario de su próxima comida (o comidas) que por las bazañas militares. Miden entre un metro y un metro veinte y no son muy fuertes o muy resistentes, pero son muy buenos tiradores y arrojados ante el peligro. Algunos Halflings son más aventureros que el resto, y estos valientes son muy buscados por las bandas de mercenarios, ya que son espléndidos arqueros y excelentes cocineros.

Patrones: cualquier banda excepto los Skavens, los No Muertos y los Poseídos puede reclutar a un Explorador Halfling.

Valor: un Halfling incrementa el valor de la banda en +5 puntos, más 1 punto por cada punto de experiencia adicional que posea.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Halfling	10	2	4	2	2	1	4	1	8

Equipo: Arco, Daga y olla de cocina (cuenta como Casco).

REGLAS ESPECIALES

Cocinero: los Halflings son famosos por su habilidad culinaria. Una banda que incluya un Halfling puede incrementar su tamaño máximo en +1, ya que de todos lados acudirán guerreros atraídos por el olor a buena comida! Fíjate que esto no incrementa el número máximo de Héroes que puedes incluir.

Habilidades: un Halfling puede elegir de entre las tablas de habilidades de Velocidad y Disparo cuando gane una nueva habilidad.

Hechicero

Reclutamiento: 30 coronas de oro +15 coronas de oro por mantenimiento

Brujos, shamanes, místicos... todos estos nombres y algunos más se asocian con las personas que pueden utilizar el poder de la magia. Toda la magia es potencialmente peligrosa, ya que es originaria del Caos, por lo que aquellos bendecidos (o maldecidos) con el poder de la hechicería son temidos y odiados.

Atún así, no es difícil encontrar empleo si eres un hechicero ya que hay muchos dispuestos a correr los riesgos de ser perseguidos. Pero reclutar a un Hechicero no sólo significa que puedes perder tu oro. Si se deben creer las doctrinas del Culto de Sigmar, también tu propia alma se halla en peligro...

Patrones: cualquier banda excepto los Cazadores de Brujas y las Hermanas de Sigmar.

Valor: un Hechicero incrementa el valor de la banda en +16 puntos, más 1 punto por cada punto de experiencia adicional que posea.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Hechicero	10	2	2	3	3	1	4	1	8

Equipo: un Báculo.

REGLAS ESPECIALES

Brujo: los hechiceros son magos y disponen de dos hechizos generados al azar de la lista de Magia Menor. Consulta la sección de Magia para conocer los detalles.

Habilidades: puede elegir de las tablas de habilidades de Velocidad y Disparo cuando gane una nueva habilidad, o escoger al azar un nuevo hechizo de la lista de hechizos de Magia Menor.





Aventurero

Reclutamiento: 50 coronas de oro +20 coronas de oro por mantenimiento

Del mismo modo que los guerreros de clases sociales más bajas se convierten en mercenarios, los escuderos o los nobles pueden ofrecer sus habilidades de combate como Aventureros o "caballeros ladrones". A menudo, los Aventureros son los hijos más jóvenes de los nobles que han heredado poca cosa más aparte de sus armas, caballo y armadura. Después de desilusionarse con su papel en esta vida, han tomado el único camino que les quedaba: el de ofrecer sus servicios como espadas de alquiler.

Las consideraciones monetarias tienen precedencia sobre los dictados del honor y la caballerosidad. Muchos Aventureros han terminado llegando a los villorrios que rodean Mordheim, y ofrecen su considerable fuerza a los mejores postores.

Patrones: sólo las bandas de Mercenarios o Cazadores de Brujas pueden reclutar Aventureros.

Valor: un Aventurero 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
Aventurero	10	4	3	4	3	1	4	1	7
Caballo									
de Guerra.	20	3	0	3	3	1	3	1	5

Equipo: Armadura Pesada, Escudo, Lanza de Caballería y Espada. Si utilizas las reglas opcionales para *miniaturas a caballo*, el Aventurero monta un Caballo de Guerra. Cuando va a caballo, el Aventurero tiene una tirada de salvación por armadura de 3+; y si va a pie de 4+.

Habilidades: un Aventurero puede elegir de entre las tablas de habilidades de Combate y Fuerza cuando gane una nueva habilidad.



Explorador Elfo

Reclutamiento: 40 coronas de oro +20 coronas de oro por mantenimiento

Los Elfos son una raza elegante: ágiles, altos, bellos, longevos y mágicos. Los humanos desconfían y temen a la mayoría; aunque algunos viven en las ciudades entre los hombres, y ofrecen sus servicios como bardos y arqueros a cambio de un elevado precio.

Aunque los Elfos son cada vez más escasos en el Viejo Mundo, algunos todavía recorren los senderos del Bosque de Drakwald y el Bosque de las Sombras.

Los Elfos sensatos tienden a evitar las ruinas de Mordheim, ya que en la Ciudad de los Condenados hay pocas cosas que puedan atraer a esta extraña raza faérica, pero a veces son reclutados como buscadores de tesoros, ya que pocos pueden igualar su habilidad con el arco o su inhumana agilidad. Los sentidos de un Elfo son mucho más agudos que los de cualquier humano, y son excelentes exploradores.

Patrones: sólo las bandas de Mercenarios o Cazadores de Brujas pueden reclutar un Explorador Elfo. Las bandas que incluyen Enanos pueden reclutar un Explorador Elfo, pero en ese caso deben pagar 40 coronas de oro después de cada batalla en vez de 20.

Valor: un Explorador Elfo 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
Elfo	12	4	5	3	3	1	6	1	8

Equipo: Arco Élfico, Espada y Capa Élfica.

Habilidades: un Explorador Elfo puede elegir de entre las tablas de habilidades de Disparo y Velocidad cuando gane una nueva habilidad. Además, existen dos habilidades propias de los Elfos, descritas más abajo, que puede elegir en vez de las habituales. Fíjate que estas habilidades debe adquirirlas mediante la experiencia, y que un recluta recién llegado no las posee.

REGLAS ESPECIALES

Buscador. Cuando tires en la Tabla de Piedra Bruja, el Explorador Elfo te permite modificar una tirada de dado en -1/+1.

Vista Excelente. Los Elfos tienen una capacidad de visión muy superior a la de los humanos. El Explorador Elfo detecta a los enemigos ocultos hasta el doble de distancia que el resto de los guerreros (o sea, seis veces su atributo de Iniciativa en centímetros).

HABILIDADES ÉLFICAS

Faérico. Los hechizos hostiles no afectan al Explorador Elfo con un resultado de 4+ en 1D6.

Suerte. El Explorador Elfo está bendecido por Lileath, la diosa Élfica de la suerte. Una vez por partida puede repetir cualquier tirada de dado que efectúe (pero no las efectuadas por sus compañeros de banda).

Enano Matador

Reclutamiento: 25 coronas de oro + 10 coronas de oro por mantenimiento

Los Matadores son miembros de un enloquecido culto de Enanos cuyos seguidores están obsesionados con la búsqueda de una muerte honorable en combate. Si un Enano comete un crimen imperdonable o ha quedado deshonrado de un modo irremediable, abandona su hogar y vagabundea para morir luchando contra los enemigos de su raza.

Los Matadores son individuos peligrosamente locos, psicópatas y violentos. Sin embargo, existen pocos luchadores mejores que ellos, por lo que son muy buscados cuando se necesitan guerreros experimentados.

Conocidos como "Hachas de Alquiler", los Matadores que vienen a Mordheim encuentran un montón de oportunidades de cumplir sus deseos.

Patrones: sólo las bandas de Mercenarios o Cazadores de Brujas pueden reclutar un Matador Enano. Las bandas que incluyen un Explorador Elfo pueden reclutar un Enano, pero en ese caso deben pagar 20 coronas de oro después de cada batalla en vez de 10. Los Enanos no soportan combatir al lado de los mequetrefes de orejas puntiagudas, a menos que no les quede otro remedio o que se les compense monetariamente.

Valor: un Matador Enano 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
Matador	8	4	3	3	4	1	2	1	9

Equipo: dos Hachas o un Hacha a dos Manos (el contratante elige cual).

Habilidades: un Matador Enano puede elegir de entre las tablas de habilidades de Combate y Fuerza cuando gane una nueva habilidad. Además, existen dos habilidades propias de los Matadores Enanos, descritas más abajo, que puede elegir en vez de las habituales.

REGLAS ESPECIALES

Juramento de Muerte. Los Matadores Enanos buscan una muerte honorable en combate. Son completamente inmunes a todo tipo de psicología y no necesitan efectuar chequeo alguno cuando combaten solos.

Difícil de Matar. Un Matador Enano es un individuo duro y resistente al que sólo se puede dejar *fuera de combate* con un resultado de 6 en vez de 5-6 cuando se efectúe una tirada en la tabla de Heridas. Considera un resultado de 5 como *aturdido*.

Cabeza Dura. Un Matador Enano ignora las reglas especiales de las mazas, garrotes, etc. ¡No es fácil dejar inconsciente a uno de estos individuos!

HABILIDADES DE MATADOR ENANO

Carga Feroz. El Enano puede doblar sus ataques en el turno en el que carga. Sufre una modificación de -1 a la tirada para impactar en ese turno.

Matador de Monstruos. El Matador Enano siempre hiere a cualquier oponente con una tirada de 4+ en 1D6, sin importar su Resistencia, a menos que gracias a su propia Fuerza (con modificadores por el arma) necesite un resultado inferior a ese.

Enloquecido. El Enano puede añadir +1 a sus tiradas para impactar durante el turno en el que carga.



Dramatis Personae

Nesta sección se describen los más extraños y famosos (o infames) personajes que se pueden encontrar en Mordheim y los asentamientos 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 Mordheim. Existen famosos buscadores de oro Enanos, Burgomaestres del Gremio de Mercaderes, Theodor, el cazador de Hochland, 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 permitírtelo!

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 intentado 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

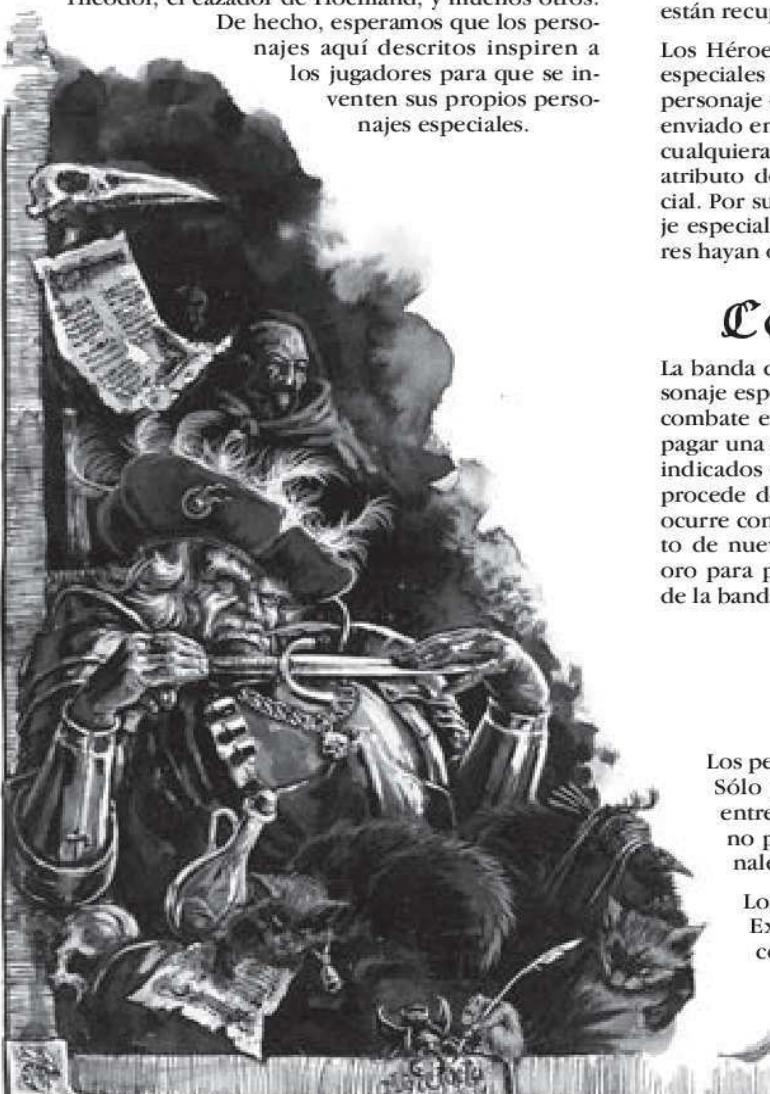
La banda debe pagar el *coste de reclutamiento* del personaje especial cuando es contratado, y después de cada combate en el que participe, incluido el primero, debe pagar una *tarifa de mantenimiento*. Estos costes vienen indicados en la descripción de cada uno. Este dinero procede del tesoro de la 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).



Aenur, la Espada del Crepúsculo

A Mordheim han llegado muchos espadachines famosos para hacer fortuna, pero pocos pueden igualar la temible reputación del espadachín Élfico Aenur. Este poderoso guerrero fue el responsable de la aniquilación de toda la banda de Poseídos de Karl Zimmeran y limpió él solo Agujero de Rata, un asentamiento que había sido tomado por los Hombres Bestia.

Abundan los rumores sobre los orígenes de Aenur. Los Elfos suelen evitar los asentamientos humanos, y Mordheim en especial, pero por alguna razón el alto y pálido espadachín ha permanecido en las proximidades de la ciudad en ruinas durante meses.

Algunos dicen que Aenur procede de más allá del Gran Océano, de los fabulosos reinos Élficos, y que es el capitán de la legendaria Orden de los Maestros de la Espada. Otros proclaman que es un príncipe Elfo Silvano en el exilio. Aenur habla poco de su pasado, y los que saben lo que les conviene no le hacen preguntas.

A veces, cuando una banda se prepara para una expedición para explorar la ciudad interior, se oye una llamada seca en la puerta de su campamento. Su inesperado visitante es Aenur, que ofrece sus servicios a su jefe.

Si es cierto que Aenur busca algo en las tétricas ruinas de Mordheim, nadie más que él lo sabe. Algunos dicen que desea explorar el propio Pozo y matar al enigmático Señor Oscuro, aunque sin duda una misión de tal calibre está por encima incluso de un guerrero tan poderoso.

Aenur es alto incluso para ser un Elfo, y bajo su delicadamente bordada capa Élfica lleva una armadura de reluciente ithilmir. Está armado con una espada de inmenso tamaño, de la que se dice que tiene arcanas propiedades. Lo que es seguro es que ninguno que ha sido impactado por ella ha vivido para contarla.

Coste de Reclutamiento: 150 coronas de oro.

Patrones: cualquier banda excepto los Skavens, los No Muertos y los Poseídos puede reclutar a Aenur.

Valor añadido: Aenur incrementa el valor de la banda en +100 puntos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Aenur	12	8	4	4	3	2	7	3	8

Armas/Armadura: Aenur posee una Armadura de Ithilmir y una Capa Élfica, y está armado con una enorme espada conocida como Ienh-Khain.

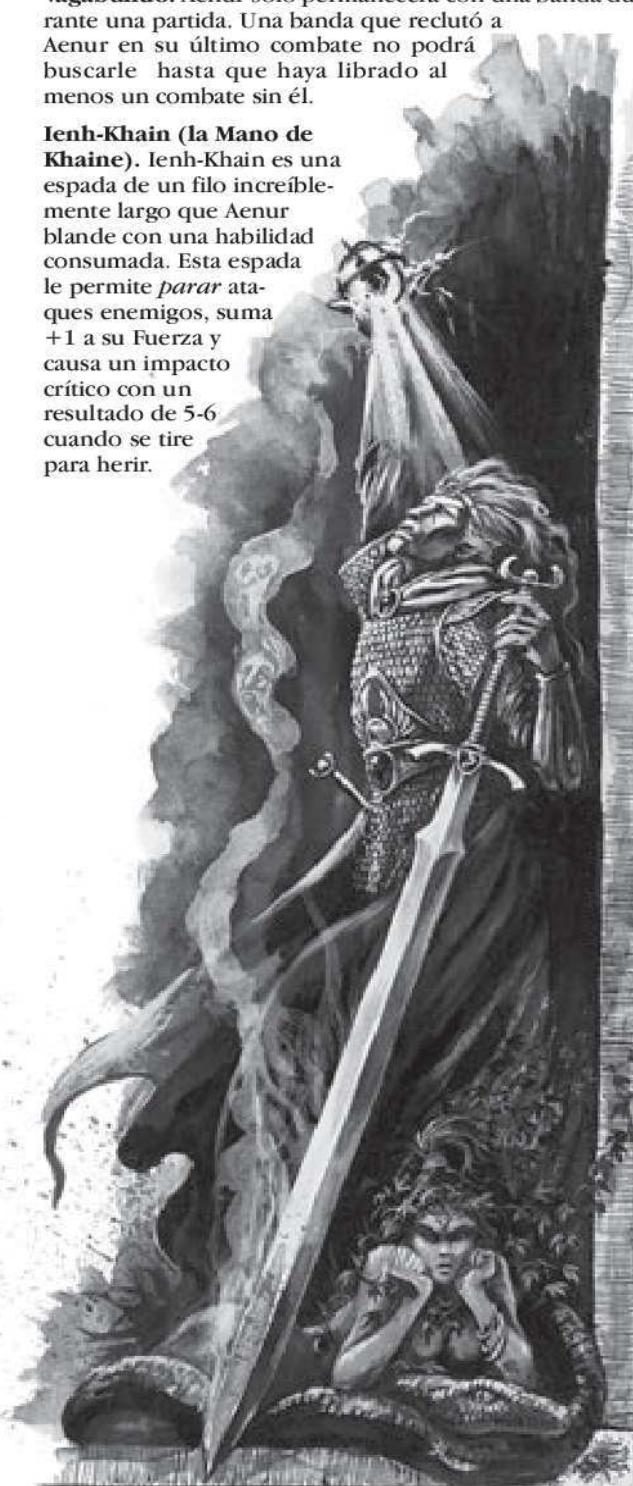
Habilidades: Aenur posee las siguientes habilidades: combatiente experto, experto en esgrima, echarse a un lado, carrera, reflejos felinos, esquivar y golpe poderoso.

REGLAS ESPECIALES

Espadachín Invencible. Aenur siempre impacta a sus oponentes en combate cuerpo a cuerpo con un resultado de 2+.

Vagabundo. Aenur sólo permanecerá con una banda durante una partida. Una banda que reclutó a Aenur en su último combate no podrá buscarle hasta que haya librado al menos un combate sin él.

Ienh-Khain (la Mano de Khaine). Ienh-Khain es una espada de un filo increíblemente largo que Aenur blande con una habilidad consumada. Esta espada le permite parar ataques enemigos, suma +1 a su Fuerza y causa un impacto crítico con un resultado de 5-6 cuando se tire para herir.

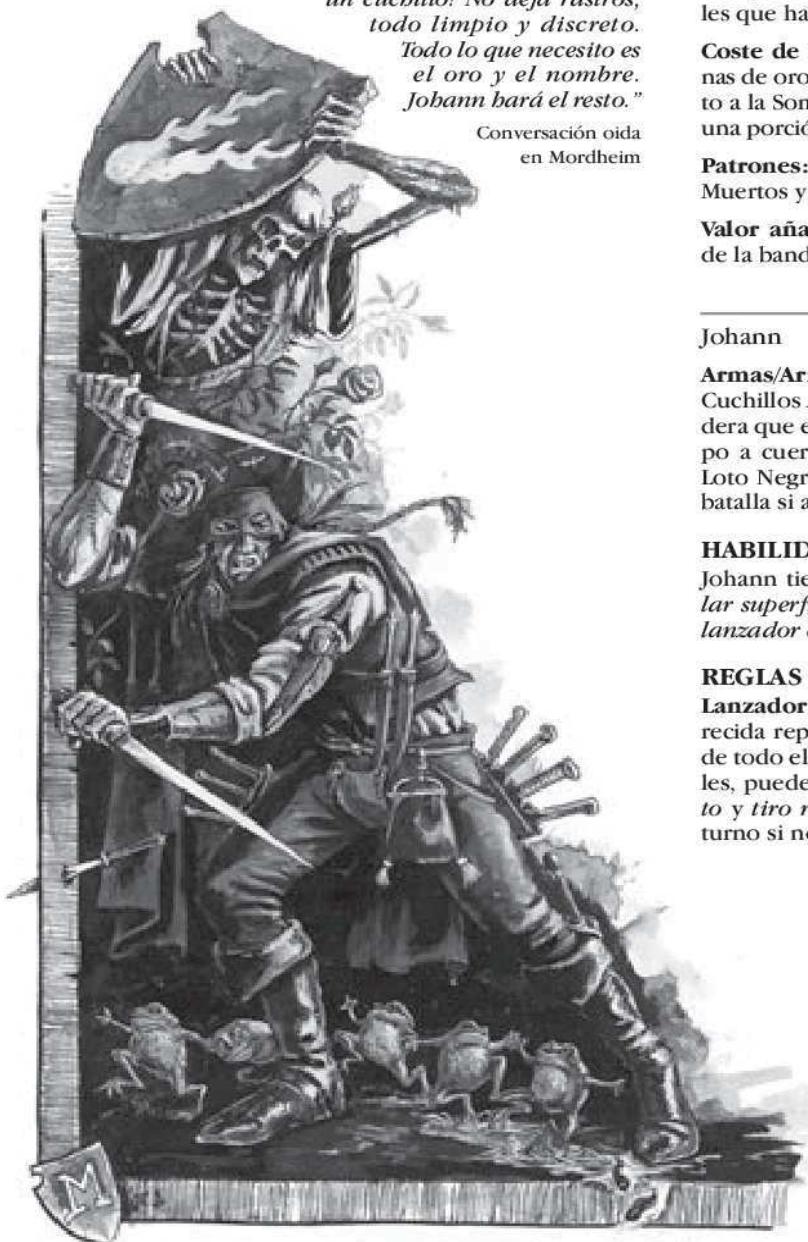


"Cuchillo" Johann

¡Quítame las manos de encima, animal! Déjame irme y te diré lo que sé! De modo que buscas a "Cuchillo" Johann! Sigue mi consejo, amigo, no pronuncies su nombre en voz alta. No le gusta que hablen de él por la calle. De todos modos, ¿para qué le buscas? ¡Vaya, tienes trabajo para él! Bueno, ¿por qué no lo dijiste antes? No puedo decirte dónde encontrarle, porque ni siquiera yo lo sé. ¿Quién lo sabe? De todas maneras no importa. Cuando oiga que estás buscándole, él te encontrará, ¡ja, ja, ja! Te costará caro, porque a nuestro Johann le gusta el oro. Conoce esta ciudad (o lo que queda de ella) como la palma de su mano. Si él no puede encontrar a alguien, nadie puede. Es como una sombra, puede entrar y salir de cualquier sitio sin ser visto. Además, puede abrirse paso como quiera. Nadie puede atraparle. ¡Es tan rápido como el relámpago con un cuchillo! No deja rastros, todo limpio y discreto.

Todo lo que necesito es el oro y el nombre. Johann bará el resto.

Conversación oída en Mordheim



De los muchos cortagargantas y asesinos que infestan los asentamientos que rodean Mordheim, "Cuchillo" Johann es el más famoso. Muestra su vocación como extraordinario asesino de alquiler con las diversas dagas de aspecto letal que cuelgan de su cinto y con el brillo despiadado de sus ojos. Johann siempre viste con ropas de cuero negro, algo pasadas de moda, y que nunca han sido lavadas (o eso dicen las camareras). Su largo rostro muestra las cicatrices de más de una pelea, y lleva suelto su pelo lacio y grasiendo.

La bolsa de Johann siempre está repleta de oro; y no se molesta en esconderla, ya que sólo un idiota intentaría robársela. Muchos lo han intentado y todos han muerto... rápidamente. La calidad y manufactura de las dagas de Johann es incomparable, ya que las ha tomado de los cuerpos de los muchos oponentes ricos pero poco hábiles que ha matado en feroces duelos.

Coste de Reclutamiento: 70 coronas de oro +30 coronas de oro como tarifa de mantenimiento. Johann es adicto a la Sombra Carmesí, por lo que puedes reclutarle por una porción de Sombra Carmesí si así lo deseas.

Patrones: cualquier banda excepto los Skavens, los No Muertos y los Poseídos puede reclutar a Johann.

Valor añadido: "Cuchillo" Johann incrementa el valor de la banda en +60 puntos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Johann	10	3	6	4	3	2	6	1	7

Armas/Armadura: Johann está armado con multitud de Cuchillos Arrojadizos y bastantes Daga Largas (se considera que está armado con dos espadas en combate cuerpo a cuerpo). Sus armas siempre están cubiertas con Loto Negro, y puede tomar Sombra Carmesí antes de la batalla si así lo deseas.

HABILIDADES

Johann tiene las siguientes habilidades: *esquivar, escalar superficies verticales, tiro rápido, vista de águila y lanzador experto*.

REGLAS ESPECIALES

Lanzador Extraordinario: Johann tiene una bien merecida reputación de ser el mejor lanzador de cuchillos de todo el Imperio. A diferencia de los guerreros normales, puede combinar las habilidades de *lanzador experto* y *tiro rápido* (sí, ipuede lanzar seis cuchillos en un turno si no se mueve!).

Bertha Bestraufrung, Gran Matriarca de la Hermandad

Hace años, Bertha buscó refugio en la estricta disciplina y devoción de las Hermanas de Sigmar. Sólo el dios guerrero del Imperio era merecedor de su estima. Sólo Él era constante y fiel. Y no era cierto que el sagrado Sigmar le había elegido como una de sus doncellas?

La sangre de los Unberogens corría pura por las venas de Bertha, como evidenciaban sus largas trenzas doradas y sus fieros ojos azules que podían petrificar a un Goblin con una mirada gélida. Incluso su voz rezumaba autoridad, convirtiendo a fuertes hombres en temblorosos despojos.

Las Hermanas ven a Bertha como un ejemplo de sagrada femineidad. Ascendió rápidamente en el escalafón de la Hermandad, y en su lecho de muerte la reverenda Matriarca Cassandra nombró a Bertha su sucesora como nueva Gran Matriarca y Abadesa de la Roca de Sigmar.

A veces, cuando Bertha se pone su armadura de Gromril a la luz del amanecer, reflexiona sobre la perdida inocencia de su juventud. Entonces, furiosamente, se aprieta las tiras de cuero tachonadas de metal sobre sus extremidades duras como el acero y sale a practicar durante horas con sus grandes martillos de guerra, preparándose como debe toda prometida de Sigmar para el día de la batalla.

Extracto del Tomo de los Héroes

Coste de Reclutamiento: Ninguno. Bertha acudirá en ayuda de cualquier banda de Hermanas de Sigmar si envían en su búsqueda a una o más de sus Heroínas de la forma habitual, obteniendo un resultado inferior a su valor de Iniciativa (representando sus esfuerzos por obtener una audiencia con la Gran Matriarca). Si se les concede la audiencia, puede que decida que es necesaria su ayuda personal en la siguiente batalla. Sólo acudirá en ayuda de la banda de Hermanas de Sigmar si la banda enemiga tiene un valor superior. Consulta la siguiente tabla y tira 1D6 para determinar si Bertha ayuda a la banda.

Valores de las Bandas	Resultado Necesario
0-49	Ninguno
50-99	6+
100-149	5+
150-199	4+
200+	3+

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Bertha	10	5	3	4	4	2	4	3	10

Patrones: Bertha Bestraufrung sólo se unirá a las bandas de Hermanas de Sigmar.

Valor: Bertha incrementa el valor de una banda en +105 puntos.

Armas/Armadura: Bertha está armada con dos Martillos de Guerra Sigmaritas, posee una Armadura de Gromril, lleva un Vial de Agua Bendita y una Reliquia Sagrada.

HABILIDADES

Bertha tiene las siguientes habilidades: *golpe poderoso, carga imparable y furia justiciera.*

PLEGARIAS DE SIGMAR

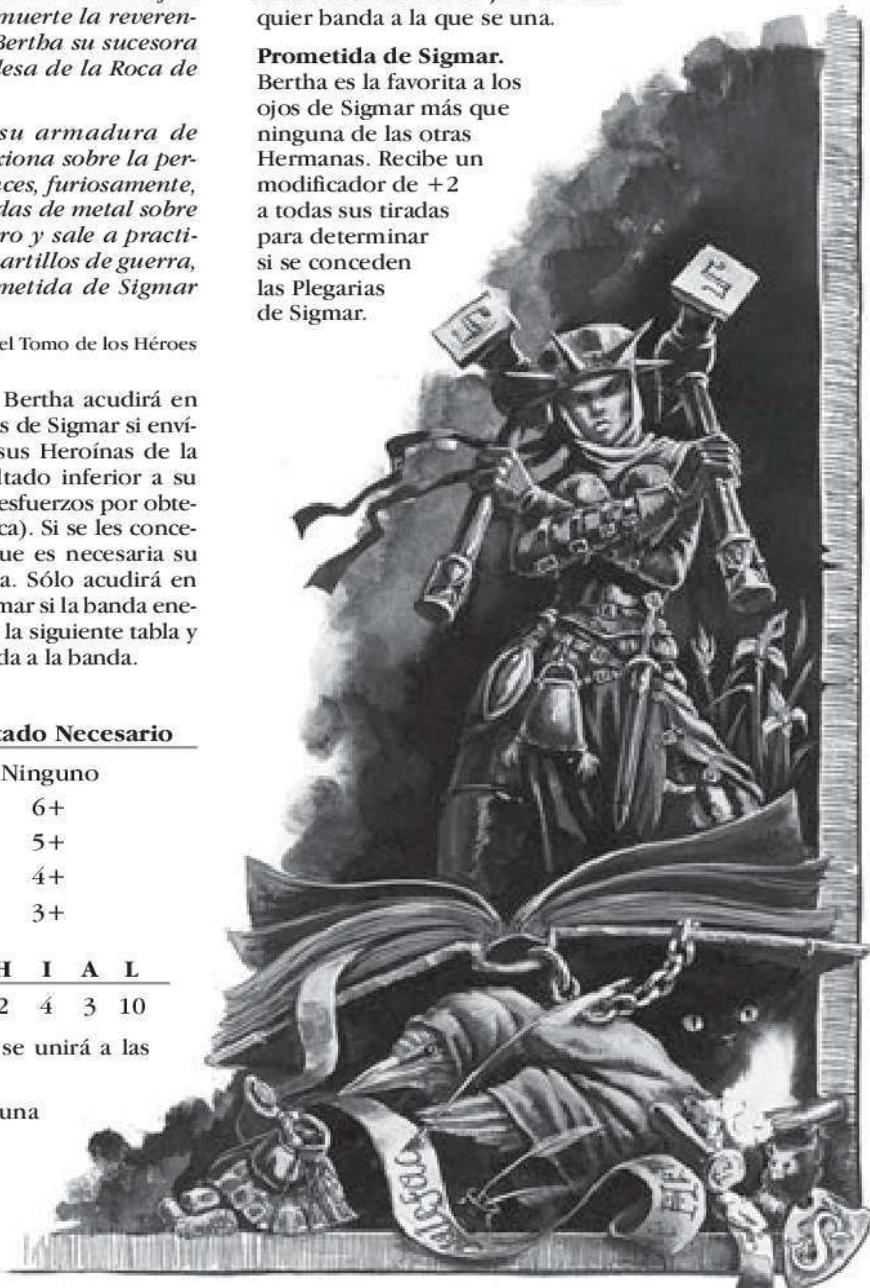
Bertha conoce las seis Plegarias de Sigmar.

REGLAS ESPECIALES

Gran Matriarca. Como Gran Matriarca de las Hermanas de la Misericordia de Sigmar, Bertha es automáticamente la jefa de cualquier banda a la que se una.

Prometida de Sigmar.

Bertha es la favorita a los ojos de Sigmar más que ninguna de las otras Hermanas. Recibe un modificador de +2 a todas sus tiradas para determinar si se conceden las Plegarias de Sigmar.



Veskit, Gran Verdugo del Clan Eshin

“¡Y os mató a todos! No pudimos pararle, nuestras armas se partieron contra su cuerpo... Era negro, como una sombra; y se movía tan rápido, haciendo pedazos a los hombres a izquierda y derecha. Luchamos, sí, luchamos ferozmente; y el viejo Marcus incluso intentó su viejo truco del frasco de aceite. Fue engullido por el fuego, y por un momento pensamos que le habíamos parado; pero no, salió del fuego, envuelto en llamas, ¡como si no le importase! Eso ya fue demasiado para nosotros, y los que quedábamos en pie salimos corriendo. Aún así nos persiguió, incesantemente, inmisericordemente. No había escapatoria; no había sitio donde esconderse, su ojo rojo siempre te veía. Oh, ese ojo... ese ojo...”

Últimas palabras de Fritz Huber en la Posada de la Luna Roja.

Veskit ya era un experto Asesino del Clan Eshin cuando se le confió su misión más difícil. Fue reclutado por el Clan Skryre para que liberase a uno de sus Brujos más viejos y experimentados que había sido hecho prisionero por un clan rival.



Veskit logró rescatar al prisionero abriendose paso entre los guardias, pero a un coste enorme. Sufrió terribles heridas y hubiera muerto con toda seguridad si el Señor Nocturno del Clan Eshin no hubiese hecho un pacto con los Ingenieros Brujos. Los hechiceros-científicos Skavens reemplazaron diversas partes del cuerpo de Veskit con sus implantes mitad tecnológicos mitad mágicos, y le convirtieron en un arsenal ambulante. Ahora Veskit es más máquina que ser vivo, y su deseo de matar se ha vuelto casi incontrolable.

Cuando en la oculta fortaleza del Clan Eshin se supo la noticia de la llegada de la piedra bruja, el Señor Nocturno envió a Veskit a Mordheim para impedir que los humanos explorasen la ciudad que por derecho pertenecía a los Skavens. Desde ese día, muchos aventureros han encontrado su muerte en los oscuros callejones de Mordheim. Al ojo que no parpadea de Veskit no se le escapa nada, y aquellos a los que persigue en las calles de Mordheim nunca regresan a la Puerta de la Gárgola.

Coste de Reclutamiento: 80 coronas de oro; +35 coronas de oro por tarifa de mantenimiento.

Patrones: Veskit sólo puede ser reclutado por bandas Skavens.

Valor añadido: Veskit incrementa el valor de la banda en +70 puntos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Veskit	12	5	4	4	4	2	5	4	8

Armas/Armadura: Garras de Combate Eshin (el ataque adicional está incluido en su perfil de atributos). Cada Garra de Combate incorpora una Pistola Bruja, por lo que Veskit puede disparar cada turno y en combate cuerpo a cuerpo ataca con Fuerza 5 y un modificador a la tirada de salvación por armadura de -3 (y sí, puede parar dos veces con las garras).

REGLAS ESPECIALES

Más Máquina que Rata. Veskit es una fría máquina que siente pocas de las emociones que tienen los seres vivos. Por tanto es inmune a todos los efectos psicológicos.

Insensible al Dolor. Veskit ignora los resultados de *aturdido* y *derribado* de la tabla de Heridas. Debe perder su última Herida y quedar *fuera de combate* antes de ser retirado de la partida.

Ojo sin Párpado. Gracias a los artefactos mágicos construidos por los Brujos Hechiceros del Clan Skryre, Veskit puede detectar a enemigos ocultos a 25 centímetros de distancia.

Cuerpo Metálico. Proporciona a Veskit su elevado atributo de Resistencia y una tirada de salvación por armadura de 3+.

Antaño fui un dios, el gobernante de ese gran círculo oscuro que las insignificantes criaturas de este mundo llaman Norrsieb. Estaba más allá del bien y del mal, mis poderes aumentaron cuando utilicé el mismo núcleo de mi mundo para obtener poder sobre la mente y la materia.

A medida que pasaba el tiempo, aumentaba mi sed de poder. Me alcé hacia los reinos mayores; conspiré y hubo guerra en los negros cielos. La tercera parte de la hueste del Caos se alzó en armas conmigo y libraron una guerra contra los grandes poderes de la Oscuridad Total e intentamos destruirlas. Los cielos se iluminaron con las llamas del combate.

Pero perdí la guerra, y como una estrella ardiente fui derribado; exiliado de mi trono celestial, con sólo un fragmento de mi mundo conmigo para obtener poder y dominio sobre las tierras debajo de mí. Descendi en toda mi majestad y mi llegada abatió la morada de los patéticos seres que habitan este venenoso y repulsivo mundo.

Mientras caía y todo era caos y destrucción ante mí, el Fragmento Oscuro, mi propia esencia vital, quedó despedazado. Ahora estoy casi indefenso, una mera sombra de mi anterior poder, un cuerpo moribundo en este mundo alienígena.

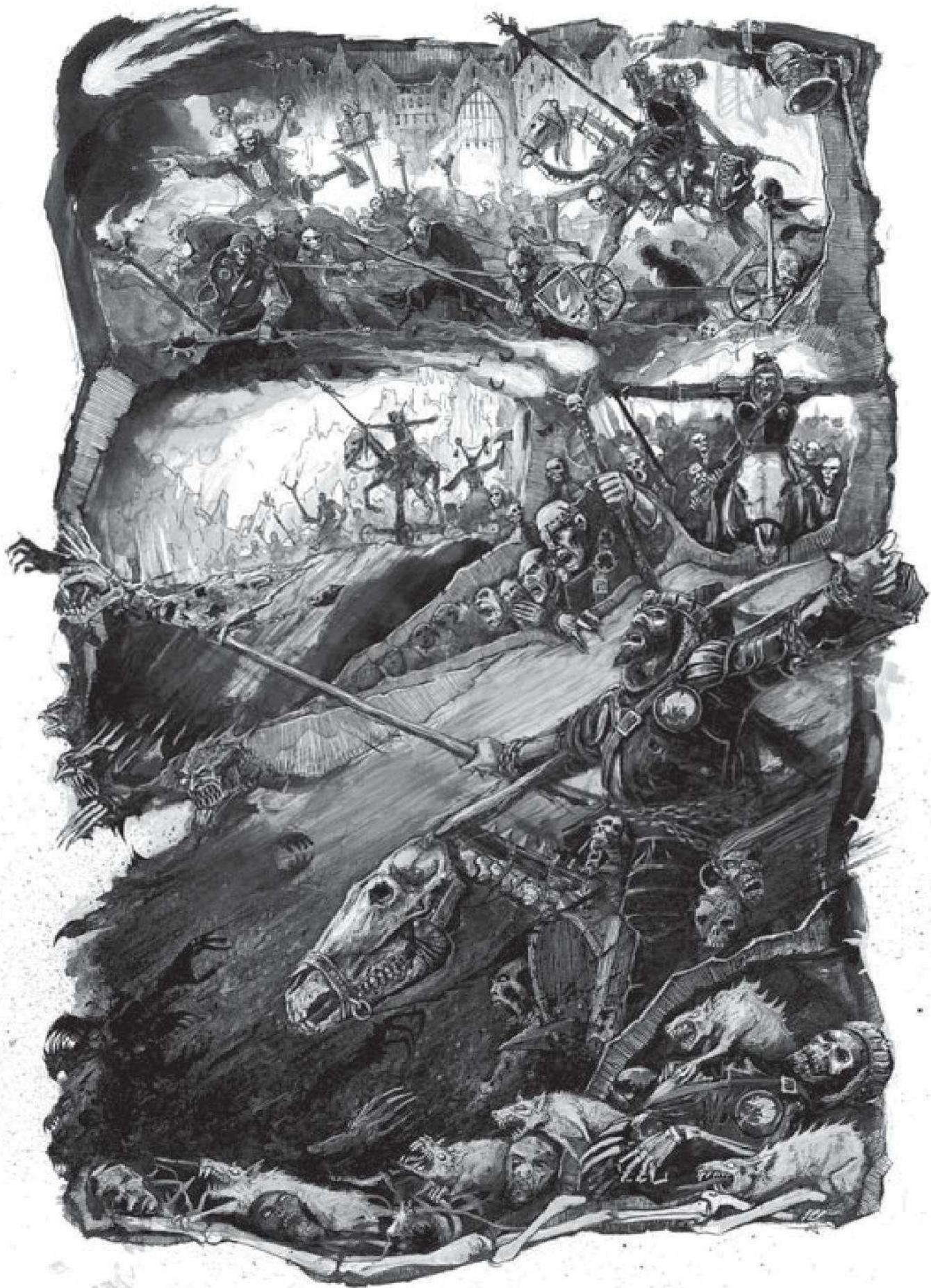
He creado este negro pozo bajo la tierra de mi reino terrenal y envío mis pensamientos para someter la voluntad de estas miserables criaturas a la mía. Los pocos supervivientes de mi llegada se arrodillaron ante mí y me adoraron como su dios, confundiéndome con uno de los grandes poderes que me habían exiliado. Los cambié a una forma más apropiada para mi servicio y los envié en búsqueda de los oscuros fragmentos que constituyen mi poder.

Ahora otros llegan de tierras de más allá para robar lo que es mío, y una vez más hay guerra, un eco de la gran batalla que una vez libré. Pero me alzaré de mi tumba y llevaré mi venganza contra todos los seres vivientes, porque yo soy el Señor Oscuro, el rey de reyes, y pronto este mundo será mío...

Alegráos, porque llegará un tiempo en el que las esperanzas de salvación se convertirán en nada. La muerte y la desesperación se alzarán en una marea de terror para barrer las locuras y los sueños del hombre mortal. Que las confundidas marionetas de la ley lloren al ver llegar la gran destrucción que se avecina, porque todo lo que es civilizado y antinatural será abatido.

Alegráos, porque la propia tierra se alzará en rebelión contra las cadenas del orden, los muertos se revolverán en sus tumbas y los cielos arderán con las lágrimas de los dioses. Los fuegos de una feroz guerra arrasarán los campos, los bosques y las ciudades; y las víctimas de las incansables caricias de la muerte estarán sembradas por todo el mundo como montones de cuerpos hinchados. Los pecados del hombre saldrán de sus pesadillas, y les darán forma la vil crudeldad que pace en el corazón de cada hombre.

Alegráos, porque la noche siempre seguirá al día, la oscuridad siempre eclipsará a la luz y el Caos reinará una vez más!



Reglas Opcionales

En esta sección se incluye una variedad de reglas que añaden una dimensión adicional a tus combates en Mordheim. 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 **Mordheim**, 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.



Nuevas Tablas de Impactos Críticos

Dependiendo del arma que el guerrero esté utilizando, podrás efectuar la tirada en una de estas tablas de Impacto Crítico. Por ejemplo, si tu guerrero blande una espada, tira en la tabla de Armas de Filo. Todas las reglas relativas a los impactos críticos que aparecen en las reglas básicas también son aplicables.

Armas de Proyectiles

(Arcos, Armas de Pólvora, Ballestas, Cuchillos Arrojadizos, etc.)

1-2 Hueco. El proyectil penetra la armadura del objetivo. Ignora todas las tiradas de salvación por armadura.

3-4 Rebote. Si hay alguna otra miniatura situada a 15 centímetros o menos, la miniatura enemiga más cercana también es impactada. Efectúa una tirada para herir por ambas miniaturas, que pueden efectuar su tirada de salvación por armadura de la forma normal.

5-6 Tiro Maestro. El proyectil impacta en un ojo, en la garganta o en alguna otra parte vulnerable. El objetivo sufre 2 heridas en vez de 1. No puede efectuar tirada de salvación por armadura.

Armas Contundentes

(Garrotes, Mazas, Martillos, Mayales, Martillos a dos Manos, etc.)

1-2 Martillado. El objetivo queda desequilibrado. Tu oponente no puede combatir este turno si todavía no ha combatido.

3-4 Cachiporrazo. El impacto ignora las tiradas de salvación por armadura y por casco.

5 Barrido. Le arrancas el arma de la mano a tu oponente. Si tiene dos armas, tira para determinar cuál de ellas pierde. Tu enemigo debe combatir con cualquier arma secundaria de la que disponga en su equipo durante el resto de la partida. Si no dispone de ninguna, deberá combatir con las manos desnudas. Tira para herir y efectúa las tiradas de salvación por armadura normalmente.

6 Aplastado. La víctima queda fuera de combate automáticamente si no supera la tirada de salvación por armadura. Incluso si le quedan varias heridas quedará fuera de combate por esta herida.

Armas de Filo

(Espadas, Hachas, Espadas a dos Manos, etc.)

- 1-2 Herida Leve.** Este ataque impacta en un área desprotegida, por lo que no se puede efectuar ninguna tirada de salvación por armadura.
- 3-4 Herida Grave.** El guerrero lanza una auténtica lluvia de golpes. El ataque causa 2 heridas en vez de 1. Efectúa las tiradas de salvación por armadura para cada una de las heridas por separado. Recuerda que, al igual que ocurre con otros impactos críticos, si un ataque causa heridas múltiples también por otras razones, puedes escoger el que causa el mayor número de heridas.
- 5-6 ¡Rebanado!** El impacto ignora las tiradas de salvación por armadura; causa 2 heridas y tu guerrero recibe un modificador de +2 a la tirada en la tabla de Heridas.

Combate sin Armas

(Perros y Caballos de Guerra, Zombis, Poseídos, animales, etc.)

- 1-2 Fuerte Golpe.** Tu oponente se tambalea, lo que te permite tomar la iniciativa y atacar de nuevo. Efectúa una tirada para impactar y herir inmediatamente. Efectúa la tirada de salvación por armadura de la forma habitual.
- 3-4 Golpe Poderoso.** El ataque impacta con una fuerza terrible. Recibes un modificador de +1 en la tirada de la tabla de Heridas si el enemigo no supera la tirada de salvación por armadura.
- 5-6 Golpe Demoledor.** Con un tremendo puñetazo o patada, el atacante envía a su oponente al suelo. El impacto ignora las tiradas de salvación por armadura y tu guerrero recibe un modificador de +2 a la tirada en la tabla de Heridas.

Armas de Asta

(Lanzas, Alabardas, Lanzas de Caballería, etc.)

- 1-2 Rasguño.** Con un golpe rápido penetras las defensas de tu adversario. Recibes un modificador de +1 a la tirada en la tabla de Heridas. Efectúa la tirada de salvación por armadura de la forma habitual.
- 3-4 Ensartado.** El golpe impacta con una enorme fuerza y el objetivo resulta derribado. Efectúa la tirada de salvación por armadura de la forma habitual para determinar si la miniatura sufre una herida.
- 5-6 Empalado.** El impacto lanza de espaldas al objetivo, destrozando la armadura y desgarrando la carne. El ataque ignora la tirada de salvación por armadura y tiene un modificador de +2 a la tirada en la tabla de Heridas. La víctima sale despedida 3D6 cm hacia atrás, y el atacante le sigue manteniendo el contacto peana con peana. Cualquier otra miniatura participante en el combate queda separada, y sólo las anteriores se consideran en combate cuerpo a cuerpo. Si la víctima choca con otra miniatura, ésta sufre un impacto de F3.

Escapar de un Combate

Los guerreros que están trabados en combate cuerpo a cuerpo al inicio de su propio turno pueden intentar escapar del combate durante su fase de movimiento. Se supone que estos guerreros se han dado cuenta de las escasas posibilidades que tienen de salir con vida de ese enfrentamiento y han decidido que es demasiado peligroso continuar tentando al destino.

Declara cuál de tus guerreros va a intentar escapar del combate al inicio de tu fase de movimiento, al mismo tiempo que declaras las cargas. Gira la miniatura para indicar que va intentarlo.

Efectúa un *chequeo de liderazgo* por cada guerrero que intenta escapar del combate. Esto representa sus esfuerzos por encontrar el momento adecuado para escapar. Si lo supera, el guerrero puede moverse hasta el doble de su atributo de Movimiento normal alejándose en cualquier dirección del combate y del enemigo con el que estaba combatiendo.

Si no lo supera, su oponente logra 1 impacto automático contra el guerrero que intenta escapar, y el guerrero que huye (suponiendo que sobreviva) correrá 5D6 centímetros en dirección contraria al combate. Deberá efectuar un *chequeo de liderazgo* al inicio de su siguiente turno.

Si lo supera se detendrá, pero no podrá hacer nada más durante ese turno. Si no lo supera, continuará corriendo 5D6 centímetros hacia el borde de la mesa más cercano y deberá efectuar otro chequeo en el siguiente turno si todavía está en la mesa.

Si el guerrero que huye sufre una carga, el guerrero que carga se pone en contacto peana con peana de la forma habitual; pero el guerrero que huye se alejará inmediatamente otros 5D6 centímetros hacia el borde de la mesa, antes de que se pueda efectuar ningún ataque.



Recompensas del Señor Oscuro

Cuando un Magister o un Mutante de una banda de Poseídos ha acumulado experiencia suficiente, en vez de elegir una habilidad puede tirar en la tabla de Recompensas siguiente. Esto representa el peregrinaje del Mutante o el Magister al Pozo, donde suplica un favor al Señor Oscuro en persona. Tira 2D6.

- 2 **¡Furia del Señor Oscuro!** El guerrero resulta mutado de forma irreconocible y se desvanece entre las ruinas, uniéndose a los muchos horrores que recorren Mordheim.
- 3/6 **No Pasa Nada.** El caprichoso Señor Oscuro ignora las súplicas de su servidor.



- 7/8 **Mutación.** El guerrero desarrolla una grave mutación. Tira 1D6. Con un resultado de 1 pierdes un punto de uno de los atributos (elegido por ti) de tu guerrero debido a la atrofia o a alguna mutación degradadora. Con un resultado de 2 ó más puedes escoger una de las mutaciones de la lista que aparece en la sección de bandas del Culto de los Poseídos. Esa es tu recompensa.

9/10 Armadura del Caos. En el cuerpo del guerrero se incrusta una arcana armadura que le proporciona una tirada de salvación por armadura de 4+, pero que no afecta a su capacidad lanzar hechizos o a su capacidad de movimiento.

11 Arma Demoníaca. El guerrero recibe un arma que tiene prisionero un demonio en su interior. Este arma concede un modificador de +1 a la Fuerza en combate cuerpo a cuerpo y da un +1 a todas las tiradas para impactar. El jugador decide la forma del arma (una espada, un hacha, etc.), aunque no dispondrá de ninguna de las reglas especiales normalmente asociadas con las armas normales de ese tipo. Por ejemplo, un hacha con un demonio en su interior no dispondrá de su modificador adicional a la tirada de salvación por armadura.

12 ¡Poseído! Un Demonio se apodera del alma y el cuerpo del guerrero. Recibe inmediatamente un +1 a su Habilidad de Armas, +1 a su Fuerza, +1 Ataque y +1 Herida. Este incremento no cuenta para el máximo al que pueden llegar sus atributos. El guerrero pierde 1D3 de sus habilidades (elegidas por el jugador) y ya no puede utilizar armas o armaduras, excepto la Armadura del Caos o las Armas Demoníacas.



Guerreros a Caballo

Los caballos son muy escasos y caros en Mordheim, pero permiten a los guerreros moverse con rapidez mientras permanezcan en las calles y no se aventuren en el interior de los edificios en ruinas, donde podrían tropezar y caerse con facilidad. Si utilizas las siguientes reglas, puedes incluir Héroes a caballo en tus partidas.

Miniaturas a Caballo en Mordheim

Un guerrero y su caballo se consideran una única miniatura a todos los efectos. Si el jinete queda *fuera de combate*, se retira toda la miniatura de la partida.

Las miniaturas a caballo siempre utilizan el valor de atributo de Liderazgo del jinete para cualquier *chequeo de liderazgo* que deban efectuar. Cuando el guerrero sea atacado utiliza los atributos de Resistencia y Heridas del jinete.

Los guerreros a caballo disponen automáticamente de una tirada de salvación por armadura de 6+, incluso si el jinete no lleva ninguna armadura. Esto representa la protección adicional que proporciona el caballo. Si el jinete ya dispone de alguna armadura, ésta recibe un modificador de +1 respecto a la tirada de salvación por armadura que le proporciona cuando va a pie.

En combate cuerpo a cuerpo, un caballo de guerra puede efectuar 1 ataque, pero un caballo normal no posee atributo de Ataques por lo que no puede atacar en combate cuerpo a cuerpo.

Un caballo incrementa el valor de una banda en +3 puntos, y un caballo de guerra en +5 puntos.

Guerreros a Caballo y Movimiento

Las miniaturas a caballo no pueden entrar en los edificios. Esto limita sus movimientos a las superficies relativamente llanas, como las calles.

Un caballo o caballo de guerra puede saltar por encima de un obstáculo de hasta 5 centímetros de altura sin modificación al movimiento.

Disparos contra Guerreros a Caballo

Debido al tamaño que tiene un guerrero a caballo, cualquier miniatura equipada con un arma de proyectiles puede disparar contra él aunque haya otras miniaturas enemigas más cerca.

Montar/Desmontar

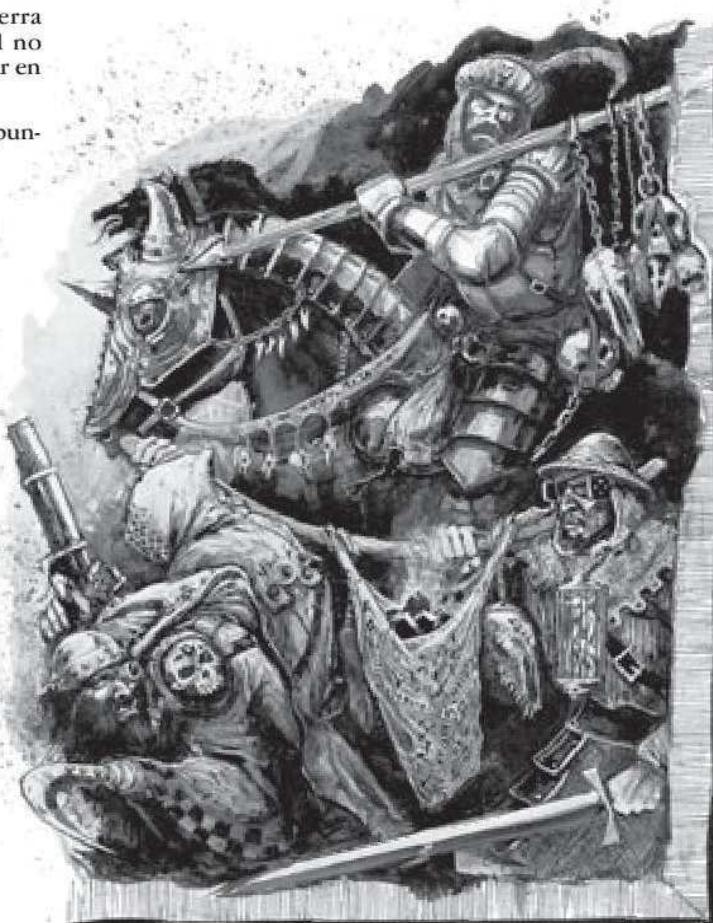
Un guerrero a caballo puede desmontar durante su fase de movimiento. Pierde la mitad de su capacidad de movimiento y no puede *cargar* o *correr* durante ese turno.

Se considera que la montura del jinete que ha desmontado le sigue a todas partes y que puede volver a montar cuando él desee, siempre que no esté en el interior de un edificio o en cualquier otro lugar donde la montura no pueda ser utilizada (como por ejemplo un tejado). El guerrero pierde la mitad de su movimiento cuando vuelve a montar y no puede *correr* o *cargar* en ese turno.

Reemplaza un guerrero a caballo con la miniatura a pie apropiada y viceversa.

Monturas en Campañas

Si un guerrero a caballo queda *fuera de combate*, tira 1D6 después de la partida. Con un resultado de 1-2, la montura ha muerto y debe borrarse de la hoja de control de la banda.



Armas de Pólvora



Durante el periodo en el que se desarrolla la acción histórica de Mordheim, la tecnología necesaria para fabricar las armas de pólvora todavía era escasa; las pistolas, los arcabuces, los trabucos, etc., tenían una cierta tendencia a encasquillarse, explotar y otros desagradables incidentes similares.

Las siguientes reglas no se incluyeron en la fase de Disparo porque hubiesen hecho más lento el juego, pero si quieres crear partidas más realistas, utiliza las reglas relativas a los problemas de las armas de pólvora que te presentamos más abajo.

Si utilizas estas reglas podrías reducir el coste de las armas (te sugerimos un 20% aproximadamente) para mantener el equilibrio.

Problemas en las Armas de Pólvora

Cada vez que obtengas un resultado de 1 en una tirada para impactar con un arma de pólvora (Arcabuz, Pistola, Trabuco, Pistola Bruja, etc.), tira 1D6 y consulta la siguiente tabla.

TABLA DE PROBLEMAS

- 1 **¡BUM!** ¡El arma explota con un ruido ensordecedor! La miniatura que dispara sufre un impacto de F4 (que no causa un impacto crítico) y el arma queda destruida.
- 2 **Encasquillada.** El arma se encasquilla y queda inutilizada durante el resto de la batalla. Puedes utilizarla con normalidad en la próxima batalla.
- 3 **Fizzz.** El arma no dispara y debes cambiar el proyectil y la pólvora. Esto significa que la miniatura debe esperar un turno adicional antes de dispara este arma.
- 4-5 **Clic.** El arma no dispara pero no hay efecto adicional.
- 6 **¡BADABUM!** ¡El arma ruge y lanza una nube de llamas y humo! El disparo impacta al objetivo y se considera que tiene +1 Fuerza.

Escenarios Independientes

Durante las pruebas de juego de Mordheim, descubrimos que al cabo de un tiempo las bandas muy experimentadas se convertían en prácticamente invencibles frente a las bandas recién creadas.

Aunque esto podía ser muy divertido para el jugador con la banda experimentada, el resultado era una partida sin color donde la banda inexperta simplemente era machacada sin poder ni siquiera plantar cara de una forma decente. Aunque el sistema de equilibrar las bandas de diferente valor compensa un poco esto, a menudo es mucho más divertido un combate entre dos fuerzas aproximadamente iguales, especialmente cuando se introduce un nuevo jugador.

Las siguientes reglas permiten a los jugadores escoger bandas con un valor previamente acordado, digamos unas 1.000 coronas de oro. Esto hará que la partida sea mucho más igualada, ya que las dos bandas tendrán las mismas fuerzas aproximadamente.

Utiliza las listas de Bandas para reclutar y equipar a tu banda. Las listas te indican el número y tipo de Héroes, Secuaces y equipo que tu banda puede utilizar. Las limitaciones en cada lista aseguran que las bandas estén razonablemente equilibradas.

Debes reclutar al menos tres guerreros, incluido un jefe, y puedes seguir las limitaciones al número de guerreros en tu banda o acordar un número máximo de guerreros por banda con tu oponente.

Armas y Armadura

Cada Héroe que reclutes debe estar equipado con una o más armas y cualquier armadura escogida de la lista apropiada. Los diferentes tipos de Héroes tienen restringidos distintos tipos de armas. Las listas de Equipo para cada banda te indican exactamente de qué equipo disponen. Puedes comprar armas y armaduras raras. Paga los precios apropiados que aparecen en las listas de la sección de Comercio.

Cada miniatura de un mismo grupo de Secuaces debe poseer exactamente las mismas armas y armaduras. Esto significa que si tu grupo de Secuaces incluye cuatro guerreros, y quieres equiparles con espadas, debes comprar cuatro espadas.

Las armas que escoges para tus guerreros deben estar representadas en las miniaturas. De este modo, tu oponente sabrá a lo que se enfrenta, y no se quedará pasmado al descubrir en mitad de una partida que el guerrero que parece un Halfling armado con un arco ien realidad es un Ogro armado con un garrote!

Las excepciones a esta regla son los cuchillos y las dagas, que se pueden suponer metidos en las botas u ocultos entre las ropas si no están físicamente representados en la miniatura.

Desarrollo de los Héroes

En una campaña se suele incrementar el valor de los atributos mediante la experiencia, pero en los escenarios independientes se pueden adquirir de antemano. Puedes incrementar los atributos iniciales de tus Héroes pagando el coste en coronas de oro que se indica más abajo.

Ten en cuenta que todas las razas tienen unos valores máximos de atributos que pueden encontrarse en la sección de Experiencia de este Reglamento

Movimiento	+ 15 co por punto.
Habilidad de Arma	+ 15 co por punto.
Habilidad de Proyectiles	+ 15 co por punto.
Fuerza	+ 25 co por el primer incremento/+ 35 co por cada incremento adicional.
Resistencia	+ 30 co por el primer incremento/+ 45 co por cada incremento adicional.
Heridas	+ 20 co por el primer incremento/+ 30 co por cada incremento adicional..
Iniciativa	+ 10 co por punto.
Ataques	+ 25 co por el primer incremento/+ 35 co por cada incremento adicional.
Liderazgo	+ 15 co por punto.
Habilidades:	+ 40 co por cada habilidad. Puedes escoger una habilidad a este precio por cada aumento de atributo que efectúes. Escoge de entre las habilidades normalmente disponibles para tu guerrero.

Lista para el Combate

La banda ya está lista para luchar contra tu oponente.



HOJA DE JUEGO DE MORDHEIM



Secuencia de Turno

1. Recuperación
2. Movimiento
3. Disparo
4. Combate Cuerpo a Cuerpo

Recuperación

Durante la fase de recuperación, puedes intentar reagrupar a cualquiera de tus miniaturas que haya huido. Para efectuar un *chequeo de reagrupamiento*, tira 2D6. Si el resultado es igual o inferior al valor de Liderazgo de la miniatura, ésta deja de huir. La miniatura no puede moverse o disparar durante el

resto del turno, pero puede lanzar hechizos. Si la miniatura no supera el chequeo, continúa huyendo hacia el borde de la mesa más cercano.

Un guerrero no puede reagruparse si la miniatura más cercana a él es un enemigo.

Durante la fase de recuperación, los guerreros que han quedado *aturdidos* pasan a quedar *derribados*, y los que han quedado *derribados* se ponen en pie.



Movimiento

En tu fase de movimiento puedes mover tus guerreros en el siguiente orden:

1. CARGAS

2. MOVIMIENTOS OBLIGATORIOS

3. RESTANTES MOVIMIENTOS

BAJAR DE UN SALTO

Un guerrero puede bajar de un salto desde un lugar muy alto, con una altura máxima de 15 cm. Efectúa un *chequeo de iniciativa* por cada tramo de 5 cm (completos) que el guerrero baje de un salto. Si no supera cualquiera de los chequeos, la miniatura se cae y sufre daños, como se explica en Caídas.

CAÍDAS

Las miniaturas que se caen sufren 1D3 impactos de una Fuerza igual a la distancia en centímetros dividida por 3. No se puede aplicar ninguna tirada de salvación por armadura.

CARGAS

Sin medir la distancia que las separa, declara la miniatura que va a cargar y a quién va a atacar. Los guerreros pueden cargar el doble de su movimiento normal.

Una vez las miniaturas enemigas están en contacto peana con peana, se considera que están trabadas en combate cuerpo a cuerpo.

No puedes cargar contra una miniatura enemiga si hay otra miniatura enemiga a 5 cm o menos de la ruta más cercana entre tu guerrero y su objetivo.

CARGAR DE UN SALTO

Un guerrero puede *cargar de un salto* contra una miniatura enemiga que esté en un nivel más bajo que donde él se halla y a 5 cm o menos del punto dónde aterriza. Efectúa un chequeo del mismo modo que si estuviese *bajando de un salto*. Si la miniatura supera el chequeo, recibe un modificador de +1 a la Fuerza y de +1 a la tirada para impactar en la primera fase de combate cuerpo a cuerpo.

CORRER

Un guerrero que *corre* se mueve al doble de su velocidad normal. Un guerrero no puede correr si hay miniaturas enemigas a 20 cm o menos de él al inicio del turno.

Un guerrero que *corre* no se puede ocultar ni puede disparar en ese turno, aunque puede lanzar hechizos.

GUERREROS DERRIBADOS O ATURDIDOS

Si una miniatura queda *aturdida* o *derribada* a 3 cm o menos del borde del tejado de un edificio, existe la posibilidad de que se caiga. Tira 1D6. Si el resultado es superior a la Iniciativa del guerrero, éste caerá al suelo (consulta la sección de Caídas).

SALTAR POR ENCIMA DE HUECOS

Las miniaturas pueden pasar de un salto los huecos entre edificios y similares hasta una distancia máxima de 8 cm. No puedes medir la distancia de antemano. Si tu miniatura no le queda Movimiento suficiente se caerá automáticamente.

Si la miniatura puede cubrir la distancia efectúa un *chequeo de iniciativa*. Si la miniatura no lo supera, se cae (consulta el apartado de Caídas).

TREPAR

Un guerrero puede *trepas* una distancia igual a su atributo de Movimiento. Efectúa un *chequeo de iniciativa*. Si no lo superas mientras estás trepando no puedes moverte en ese turno. Si no lo superas mientras estás bajando te caes (consulta el apartado de Caídas).



Disparo

IMPACTAR AL OBJETIVO

Utiliza la HP del atacante para determinar el resultado necesario para impactar en 1D6.

HP	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----

Resultado	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3
-----------	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----

MODIFICADORES AL IMPACTO

-1	Objetivo a cubierto
-1	Moverse y disparar
-1	Larga distancia
+1	Objetivo grande

TIRADA PARA HERIR

Compara la Resistencia del objetivo con la Fuerza del arma para determinar el resultado necesario para herir en 1D6.



Arma Fuerza

Resistencia del Objetivo

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	5	6	6	-	-	-	-	-
2	3	4	5	6	6	-	-	-	-
3	2	3	4	5	6	6	-	-	-
4	2	2	3	4	5	6	6	-	-
5	2	2	2	3	4	5	6	6	-
6	2	2	2	2	3	4	5	6	6
7	2	2	2	2	2	3	4	5	6
8	2	2	2	2	2	2	3	4	5
9	2	2	2	2	2	2	2	3	4
10	2	2	2	2	2	2	2	2	3

IMPACTOS CRÍTICOS

Un resultado de 6 en la tirada para herir causa un impacto crítico. Tira 1D6 y consulta la Tabla de Impactos Críticos. Un guerrero sólo puede causar un impacto crítico por fase de combate cuerpo a cuerpo.

TABLA DE IMPACTOS CRÍTICOS

1-2	Impacto en órgano vital.
3	Impacto en zona expuesta.
4	Impacto en órganos vitales.
5	Impacto en órganos vitales.
6	Impacto en órganos vitales.
7	Impacto en órganos vitales.
8	Impacto en órganos vitales.
9	Impacto en órganos vitales.
10	Impacto en órganos vitales.

TIRADA DE SALVACIÓN

Los guerreros equipados con armaduras pueden efectuar una tirada de salvación por armadura para evitar ser heridos. Resta los modificadores a la tirada de salvación por armadura aplicables.

Armadura	Resultado Mínimo Necesario en 1D6
Armadura Ligera	6
Armadura Pesada	5
Armadura de Gromril	4
Escudo	Suma +1 a la tirada de salvación por armadura

HERIDAS

En cuanto la miniatura pierda su última Herida, tira 1D6 en la tabla de Heridas.

TABLA DE HERIDAS

1-2	Derribado.
3	La fuerza del golpe derriba a la miniatura. Pon la miniatura boca arriba.
4	Aturrido.
5	El objetivo cae al suelo, apenas consciente. Pon la miniatura boca abajo.
6	Fuera de Combate.
7	Retira la miniatura de la partida.

Combate Cuerpo a Cuerpo

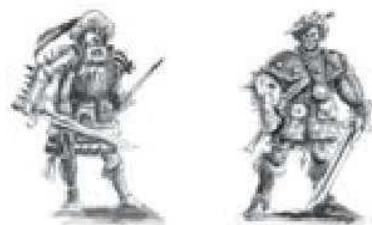
QUIÉN ATACA EN PRIMER LUGAR

La miniatura que ha cargado ataca en primer lugar. En caso contrario, las miniaturas combaten por orden descendiente de Iniciativa.

IMPACTAR AL ENEMIGO

Tira 1D6 por cada miniatura trabada en combate. Si la miniatura posee más de 1 Ataque, tira 1D6 por cada ataque.

Compara la HA del atacante con la de su oponente, consulta la siguiente tabla para impactar para determinar el resultado de que debes obtener y tira 1D6.



HA DEL OPONENTE										
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
HA DEL ATACANTE	4	4	5	5	5	5	5	5	5	
1	3	4	4	5	5	5	5	5	5	
2	3	3	4	4	4	5	5	5	5	
3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	
4	3	3	3	4	4	4	4	5	5	
5	3	3	3	3	4	4	4	4	4	
6	3	3	3	3	3	4	4	4	4	
7	3	3	3	3	3	3	4	4	4	
8	3	3	3	3	3	3	4	4	4	
9	3	3	3	3	3	3	3	3	4	
10	3	3	3	3	3	3	3	3	4	

TIRADA PARA HERIR

Compara la Resistencia del objetivo con la Fuerza del arma para determinar el resultado mínimo necesario para herir en 1D6 (consulta la Tabla para Herir en la sección de Disparo).

MODIFICADORES A LA TIRADA DE SALVACIÓN

Cuanto mayor sea la Fuerza de un guerrero, más fácil le será atravesar una armadura.

La tabla inferior te muestra la reducción en la tirada de salvación por armadura del enemigo según la Fuerza del atacante.

Fuerza	1-3	4	5	6	7	8	9+
Modificador	Ninguno	-1	-2	-3	-4	-5	-6

GUERREROS DERIBADOS

Si un guerrero ataca a una miniatura que está *derribada*, puede dejarla *fuera de combate*.

Tira para herir de la forma habitual. Si cualesquiera de los ataques hiere, debe efectuarse una tirada de salvación por armadura modificada por la Fuerza del atacante. Si no se supera, el guerrero queda *fuera de combate* automáticamente.

MORDHEIM

Mordheim es un juego de escaramuzas libradas entre dos facciones opuestas entre las ruinas de una antaño gran ciudad. Si nunca has jugado a nada parecido, entonces lee los siguientes ejemplos para tener una idea de cómo funciona. Una vez los hayas leido y sepas lo que hacer, échale un vistazo al reglamento.

Listos para la Acción

Para jugar este ejemplo necesitarás dos miniaturas, un Mercenario armado con una espada y una daga, y un Skaven armado con una honda y una daga. Puedes pintarlas más adelante, pero de momento no te preocupes por ello.

Despliegue

Para jugar este combate necesitarás un poco de espacio abierto en una mesa o en el suelo. Sitúa a los dos guerreros cara a cara pero separados 30 cm. Puedes utilizar las reglas de plástico que vienen incluidas en la caja para medir las distancias o una cinta métrica. Los guerreros están listos para el combate. Ambos han estado buscando piedra bruja y se han encontrado por casualidad.



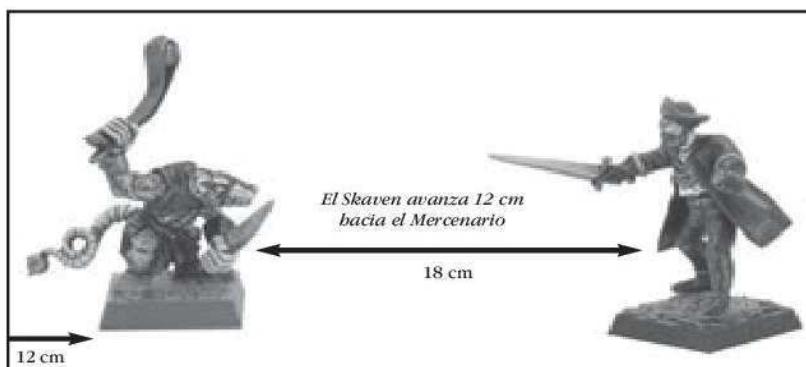
¿Quién ataca primero?

Mordheim se juega por turnos, primero un bando y después el otro; entonces de nuevo el primer bando, y así sucesivamente. Normalmente, un jugador representa uno de los bandos, pero tú puedes controlar ambos bandos a efectos de nuestro ejemplo. Para decidir quién mueve en primer lugar ambos jugadores tiran un dado. El jugador que obtenga el resultado mayor mueve en primer lugar. Supongamos que el Skaven saca un 5 y el Mercenario saca un 2, por lo que el Skaven mueve en primer lugar.

Turno del Skaven

Movimiento

Durante su turno, un guerrero puede moverse y después disparar su arma. Digamos que nuestro Skaven hace justamente eso. Mueve la miniatura directamente hacia el Mercenario, midiendo 12 cm utilizando una de las reglas de plástico de la caja. Ten en cuenta que los Mercenarios y los Skavens no avanzan la misma distancia. Esto se explica con más claridad en el reglamento.



Disparo

Después de que el Skaven se haya movido puede disparar su honda contra el Mercenario. En primer lugar debe comprobarse la distancia que los separa. La honda tiene un alcance de 45 cm y el objetivo debe hallarse a esa distancia o menos para poder ser impactado. La regla muestra que las miniaturas están separadas 18 cm, por lo que el Mercenario está de sobras dentro del alcance de la honda.

Para determinar si el disparo del Skaven impacta al Mercenario, tira un dado. El Skaven necesita un resultado de 5 ó más para impactar. Si el resultado está entre 1-4, falla el disparo; si el resultado es 5 ó 6, impacta.

Tirada para Herir

Supongamos que el Skaven impacta. Hay que determinar su efecto: ¿Ha impactado la piedra y ha herido a su enemigo; o sólo le ha hecho un moratón; o incluso ha rebotado en su armadura? Para determinarlo, tira otro dado.

El Skaven necesita un resultado de 4 ó más para herir al Mercenario. Si el resultado está entre 1-3, el Mercenario ha tenido suerte; si el resultado está entre 4-6, la piedra le ha herido. Supongamos que el Mercenario ha tenido suerte y no ha sido herido por el disparo de la honda.



El Mercenario ha cargado, por lo que tiene la posibilidad de impactar antes. Esto es importante, ya que los guerreros que resultan heridos no pueden responder a los ataques.

Normalmente, los guerreros pueden efectuar un ataque cada uno; pero el Mercenario blande dos armas de combate cuerpo a cuerpo (la espada y la daga), por lo que dispone de un Ataque adicional. El Skaven no puede utilizar su honda en combate cuerpo a cuerpo, por lo que sólo tira un dado (isuponiendo que sobreviva a los ataques del Mercenario!).

El Mercenario necesita un resultado de 4 ó más para impactar al Skaven. Supongamos que obtiene unos resultados de 2 y de 5.

El 2 es un fallo, pero con el otro dado logra un impacto. El Skaven está metido en problemas, y tenemos que determinar si el impacto causa una herida.

Turno del Mercenario

¡A la Carga!

El Mercenario está a 18 cm del Skaven, y tiene la opción de cargar contra su enemigo. Una carga es un movimiento especial al doble de velocidad que lleva al guerrero al combate cuerpo a cuerpo. Para efectuar una carga, el jugador debe decirle a su oponente que su guerrero está cargando. Después mide la distancia; y si el enemigo está dentro de la distancia de carga de 20 cm (en el caso del Mercenario, que normalmente puede moverse 10 cm), el guerrero es movido hacia el enemigo y situado en contacto peana con peana. Sabemos que las miniaturas están separadas por menos de 20 cm, por lo que haremos que el Mercenario cargue. Con un feroz grito y un gran salto, se lanza contra su enemigo. Sitúa al Mercenario en contacto peana con peana con el Skaven.

Combate Cuerpo a Cuerpo

Ahora los dos guerreros están trabados en lo que se llama combate cuerpo a cuerpo. Una vez trabados en combate cuerpo a cuerpo, ninguno de los dos guerreros puede moverse o disparar hasta que uno de los dos resulte, al menos, herido gravemente. En cada turno, incluido el turno del otro jugador, se libra una ronda de combate cuerpo a cuerpo. Para resolver lo que sucede en el combate cuerpo a cuerpo, sigue el procedimiento que te describimos a continuación.



Tirada para Herir

Este impacto se resuelve del mismo modo que el impacto de un disparo. Tira un dado. Si el resultado es 4 ó más, el impacto ha causado una herida. Imaginemos que el resultado es un 4. El Skaven ha sido herido.

Heridas

Debido a que el Skaven ha sufrido una herida, debe efectuar una tirada para determinar la gravedad de la misma. Todas las heridas infligidas por disparos o en combate cuerpo a cuerpo se resuelven del mismo modo.

Tira un dado por cada herida: un resultado de 1 ó 2 significa que el guerrero es *derribado* (cae al suelo y no puede combatir durante el resto del turno). Con un resultado de 3 ó 4 queda *aturdido* (necesitará dos turnos para recuperarse); y con un resultado de 5 ó 6, queda *fuera de combate* (la miniatura está tan malherida que es incapaz de seguir combatiendo y debe ser retirada de la partida). Podemos ser crueles y suponer que el Skaven es realmente desafortunado: el Humano saca un 6, y el Skaven queda *fuera de combate*. Retira la miniatura del Skaven de la mesa.



Notas del Diseñador

Sabía desde el principio que Mordheim iba a ser especial. He trabajado en este proyecto desde sus comienzos hasta el mismo final, así que puedo mirar atrás y decir que estoy orgulloso de la multitud de personas que se involucraron en esta idea: los artistas, los escritores, los diseñadores de miniaturas, los pintores y los editores.

Pero sobre todo, quiero darle las gracias a aquellos jugadores que nos escribieron con cientos de ideas y sugerencias. Otros me ayudaron probando el juego y con otros conceptos. Muchos de ellos encontrarán sus nombres en los créditos, pero hay muchos más que me ayudaron a hacer de **Mordheim** un juego para los aficionados a **Warhammer**.



Mordheim es un sistema de juego de escaramuzas compatible con el juego **Warhammer**. No es tan solo un juego ambientado en un tiempo histórico específico del Imperio: es un juego de escaramuzas diseñado para apoyar al hobby de **Warhammer**. Con unas pocas alteraciones, puedes jugar partidas ambientadas en Lustria, donde los Hombres Lagarto se enfrentan con codiciosos buscadores de tesoros como los Elfos Oscuros, los Tileanos o los Nórdicos; o también puedes descender a las oscuras profundidades de los perdidos reinos Enanos y combatir contra los Skavens, los Goblins Nocturnos, los Orcos, los Enanos y sus mercenarios humanos.

Existen otros muchos aspectos de **Mordheim** que no pudimos incluir en este libro. En la sección de Reglas Opcionales encontrarás algunas de las ideas más inusuales que se nos ocurrieron durante el desarrollo del juego. Pero hay mucho más: los efectos de la fama, edificios y mejoras en el campamento de tu banda, bandas adicionales, nuevo equipo, etc. Espero publicar en el futuro parte de este material en la revista *White Dwarf*, así que estate atento.

Aquí en el Studio inglés estoy dirigiendo la campaña "La Luna Oscura", que es muy popular. Hemos pasado muchas horas de la comida envueltos en desesperadas escaramuzas y emboscadas cuando los miembros del Studio de Diseño luchaban por la supremacía. Han surgido muchos héroes; se ha comerciado con piedra bruja y se han firmado alianzas que luego han sido rotas a traición. Para ayudar a los jugadores, creé una historia que describía la lucha entre el Señor Oscuro y el Gran Príncipe Siegfried de Reikland, además del temido Conde Vlad von Carstein de Sylvania.

Para hacer las cosas aún más interesantes, escribí una serie de escenarios especiales para crear más variedad y nuevos desafíos. Hubo combates por la posesión de una nave mercante en el puerto de Mordheim, una enorme batalla para expulsar a un grupo de Minotauros y Hombres Bestia que habían convertido a Mordheim en su guarida, e incluso una visita del infame Conde Vlad von Carstein de Sylvania y su consecuente expedición a las ruinas. Por alguna extraña razón, ninguno de los mercenarios que reclutó regresó con vida...

Todos estos incidentes han sido registrados en una publicación periódica llamada "El Heraldo de Mordheim".

Con un poco de esfuerzo, tú puedes hacer lo mismo. Todo lo que necesitas es a alguien dispuesto a hacer de Gran Árbitro (llamado el Señor Oscuro en nuestra campaña) para que escriba, organice y registre cualquier hecho poco usual que ocurra en la campaña.

Espero que con **Mordheim** te lo pases bien. Gracias por hacer este viaje conmigo.

Cómo Reclutar una Banda

Cuando decidí tomar parte en la campaña de la Luna Oscura en el Studio de Diseño, tuve que organizar una banda. Ya tenía un montón de matrices de plástico de Mordheim; después de pensármelo un rato, me decanté por reclutar una banda de mercenarios de Middenheim porque me gustaba el aspecto feroz de los habitantes de Middenheim, con todas esas capas de lobo, martillos y hachas. Además, los Capitanes y Campeones de Middenheim comienzan con Fuerza 4, lo que puede ser la diferencia entre la vida y la muerte en combate cuerpo a cuerpo.

Lo primero que necesitaba era un jefe. Para ponerles unos cuantos nombres apropiados a él y a sus hombres, cogí unos cuantos libros de historia y recorrió internet en busca de nombres Germánicos. Finalmente decidí llamar Wulf a mi jefe; anoté su nombre en la sección de Héroes de la hoja de control, junto con sus atributos y tipo (Capitán Mercenario).

Wulf necesitaba armas y armaduras. Todos los guerreros de Mordheim están armados con dagas; pero si quería que Wulf sobreviviera más de cinco minutos, iba a necesitar mejores armas y equipo!

Armé a Wulf con dos martillos, lo que significaba que efectuaría 2 ataques en combate cuerpo a cuerpo y sería más probable que aturdiese a sus oponentes. También le equipé con una armadura pesada, ya que quería mantenerlo con vida tanto tiempo como fuese posible. Marqué veinte de las casillas que indican la experiencia. No conseguí ni habilidades ni desarrollos con esto, ya que simplemente indicaba la experiencia que Wulf había acumulado para convertirse en un Capitán Mercenario. Anoté su habilidad de jefe en la sección de la hoja de control marcada como "Habilidades, Heridas, etc.", y también su equipo: dos martillos, una daga y una armadura pesada.

Una vez satisfecho con mi jefe, pagué 116 coronas de oro por él (60 co por el propio Wulf, 6 co por los 2 martillos, y 50 co por la armadura pesada) y continué con mi reclutamiento.

Lo siguiente fueron dos Campeones. Al primero le llamé Gunther, un enorme matón armado con una alabarda. A él se le unió Heinrich "El Machaca", quien estaba armado con un martillo a dos manos. Con estas armas y un atributo de Fuerza 4, ieste par serían letales cuando les pusieran las manos encima a cualquier enemigo!

Mis dos Campeones empezaban con 8 puntos de experiencia, lo que anoté en la hoja de control de Héroes. Esta experiencia no les otorgaba desarrollos o modificadores adicionales, simplemente era la cantidad de experiencia necesaria para llegar hasta ese puesto. Anoté sus atributos y equipo en la hoja de control.

Gunther me costó 45 coronas de oro (35 + 10 co por una alabarda) mientras que Heinrich fue reclutado por 50 coronas de oro (35 + 15 por el martillo a dos manos).

Ya disponía de tres Héroes y me había gastado 211 coronas de oro. Lo siguiente que quería eran unos cuantos Secuaces. Por experiencia previa sabía que los Espadachines son excelentes tanto en defensa como en ataque, por lo que recluté a un grupo de tres: los Espadachines de Middenheim. Todos los Secuaces fueron equipados con una espada y una rodela. Gracias a su habilidad de expertos en esgrima, también pueden ser muy peligrosos en ataque.

Escribí el nombre del grupo de Secuaces, los Espadachines de Middenheim, su número (3) y su tipo (Espadachines) en la hoja de control de Secuaces. También anoté sus atributos y equipo; también su habilidad de expertos en esgrima en el recuadro de Reglas Especiales. Como los Secuaces no tienen puntos de experiencia iniciales, ya tenía apuntado todo lo que necesitaba. Pagué 150 coronas de oro por mis tres Espadachines (cada uno cuesta 35 co más 15 co por la espada y la rodela). Todavía me quedaban 139 coronas de oro, por lo que disponía de dinero suficiente para unos cuantos hombres adicionales.

Aunque los habitantes de Middenheim son conocidos por su fuerza bruta, a menudo viene bien tener unos cuantos hombres armados con arcos. Algunos de mis enemigos potenciales, como por ejemplo los Skavens, son muy veloces, y será más fácil abatirlos con flechas que perseguirlos para acabar con ellos. Recluté un grupo de Secuaces de dos Tiradores, a los que bauticé con el nombre de los Cazadores de Drakwald, y los armé con arcos largos, que tienen un excelente alcance de 75 cm; además, los Tiradores pueden moverse y disparar en el mismo turno. Decidí no equiparles con más armas o armaduras, ya que tenía la intención de mantenerlos fuera de peligro. Los Tiradores me costaron 40 coronas de oro cada uno (25 por cada Tirador más 15 por cada arco largo).

Hasta el momento, me había gastado 441 coronas de oro, y decidí guardar el resto para un uso futuro. Nunca sabes cuándo necesitarás más hombres o equipo nuevo. También puede que quiera reclutar un Espada de Alquiler para mi primera partida, quizás un Luchador de Pozo o un Explorador Elfo. Pero de momento mi banda estaba completa.

Lo último que debía hacer era calcular el valor de mi banda. Tenía 8 hombres con un coste de 5 puntos, y la experiencia acumulada total de la banda era 36 (20 por el jefe y 8 por cada Campeón). Esto daba un valor de banda total de 76.

Ahora mi banda ya estaba lista para ser pintada ¡Cuidado Mordheim, llega la furia de los Cabezas de Lobo!



Secuaces



NOMBRE DE LA BANDA: los Cabezas de Lobo

TIPO DE BANDA: *Mercenarios de Middenheim*

TESORO:

Coronas de Oro: 59

Fragmentos de
Piedra Bruja:

VALOR DE LA BANDA:

Experiencia Total: 36

Miembros (8) x 5: 40

Valor: 76

EQUIPO ALMACENADO

NOMBRE *Espadachines de Middenheim*NÚMERO 3 TIPO *Espadachines*

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	4	3	3	3	1	3	1	7

EQUIPO

*Dagas
Espadas
Rodelas*

REGLAS ESPECIALES

Expertos en esgrima (repite los ataques fallados con espadas en el turno que cargan) Experiencia del Grupo:NOMBRE *Cazadores de Drakwald*NÚMERO 2 TIPO *Tiradores*

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	3	3	3	3	1	3	1	7

EQUIPO

*Dagas
Arcos largos*

REGLAS ESPECIALES

 Experiencia del Grupo:

NOMBRE								
NÚMERO		TIPO						
M	HA	HP	F	R	H	I	A	L

EQUIPO

REGLAS ESPECIALES

 Experiencia del Grupo:

NOMBRE								
NÚMERO		TIPO						
M	HA	HP	F	R	H	I	A	L

EQUIPO

REGLAS ESPECIALES

 Experiencia del Grupo:

NOMBRE								
NÚMERO		TIPO						
M	HA	HP	F	R	H	I	A	L

EQUIPO

REGLAS ESPECIALES

 Experiencia del Grupo:

NOMBRE								
NÚMERO		TIPO						
M	HA	HP	F	R	H	I	A	L

EQUIPO

REGLAS ESPECIALES

 Experiencia del Grupo:



Héroes



NOMBRE	EQUIPO	HABILIDADES, HERIDAS, ETC.
TIPO		
M H A H P F R H I A L		
Experiencia:                   	█████████████████████	█████████████████████
	█████████████████████	█████████████████████
	█████████████████████	█████████████████████

Modificaciones del Reglamento de Mordheim

Por: The Mordheim Rules Committee / Traducción: Julio Rey (baharriainn@hotmail.com)

El año pasado, el equipo que diseñó las reglas de Mordheim realizó una revisión del reglamento de Mordheim. Esta revisión se creó para resolver dudas y conflictos que pudieran surgir al leer el reglamento y revisar reglas que no estaban satisfactoriamente redactadas. Sin embargo, Games Workshop España no nos ha hecho llegar estas modificaciones del reglamento de Mordheim, a pesar de que han tenido una buena oportunidad al publicar en su web el reglamento completo y de que en la web de Specialist Games si está el reglamento completo (pero en inglés) con las modificaciones que aquí se van a detallar. Las modificaciones se van a mostrar en el orden en el que se encuentran en el reglamento (se indica el número de página que hay que modificar).

P26 – ¡A la Carga!

2º columna. Cambia el tercer párrafo por el siguiente:

Si una miniatura enemiga que no esté trabada en combate cuerpo a cuerpo está a menos de 5 cm de la ruta de carga, esa miniatura puede elegir interceptar la carga si lo desea. Este 'área de intercepción' se muestra en el diagrama de arriba. Solo una miniatura enemiga puede interceptar cada miniatura que carga. Si el guerrero que intercepta necesitaría pasar normalmente un chequeo de Miedo cuando se traba con el que carga entonces debe pasar un chequeo para que pueda interceptar la carga. Si falla no podrá hacerlo. Si el guerrero que intercepta causa miedo entonces pon las miniaturas en contacto peana con peana y realiza un chequeo de Miedo para la miniatura que cargó en un principio (asumiendo que normalmente lo tuviera que hacer) como si él hubiese sido cargado. Independientemente del resultado de este chequeo sigue siendo la miniatura que cargó en primer lugar el que cuenta como el que ha cargado en la primera ronda de combate, y no el guerrero que intercepta.

P28 – ¡A la Carga!

2º columna. Añade lo siguiente al final del último párrafo de la página:

Una miniatura que cargue 'atacará primero' en la primera ronda del combate resultante.

P29 – Objetivo más Cercano

Inserta el siguiente párrafo entre el primer y el segundo párrafo:

Siempre puedes disparar a un Objetivo Grande si puedes verlo, sin importar si está tras cobertura o no e incluso si no es el objetivo más cercano.

P30 – Cobertura

Inserta el siguiente párrafo después del primer párrafo y antes del diagrama:

Si un disparo falla su objetivo por 1, y el objetivo ha utilizado el modificador de -1 por estar tras cobertura, entonces el disparo impacta en la cobertura. Normalmente esto no importa, pero en el caso donde un guerrero se oculta detrás de otro, o cuando la cobertura es un barril de pólvora, puede ser extremadamente importante!

último sin importar cualquier otra circunstancia.

Algunas veces una miniatura tendrá la habilidad de 'atacar primero' por alguna razón. Lo más común es que sea porque esa miniatura ha cargado ese turno, pero algún equipo, habilidad o hechizo produce el mismo efecto. Si solo una miniatura 'ataca primero' entonces lo hará y el resto de los combatientes atacarán en orden de Iniciativa como se describe arriba.

Si hay varias miniaturas que tengan la habilidad de 'atacar primero', entonces se determinará el orden de combate entre ellos por su valor de Iniciativa, como se describe arriba. Una vez todos aquellos que 'ataquen primero' lo hayan hecho, el resto de combatientes atacarán en orden de Iniciativa.

P31 – Modificadores al Disparo

Cambia la definición de +1 Moverse y Disparar:

Si la miniatura se ha movido en algún momento durante ese turno (salvo que haya sido para levantarse o pivotar sobre uno mismo).

Cambia la definición de +1 Objetivo Grande:

Si la miniatura objetivo tiene la regla especial Objetivo Grande (como los Ogros) o si su 'cuerpo' principal mide más de 5 cm de alto o de ancho (como la mayoría de edificios).

P38 – Retirada Voluntaria

Reemplaza el párrafo por el siguiente:

Un jugador puede elegir Retirarse voluntariamente al comienzo de cualquiera de sus propios turnos si así lo desea, pero solo si él ya requiere realizar chequeos de

Retirada o si
un cuarto
(25%) o



más de su banda está fuera de combate.

P39 – Miedo

En el párrafo marcado con a), reemplaza la última frase por la siguiente:

Si lo falla, la miniatura debe sacar un 6 en el dado para impactar en esa ronda de combate.

P39 – Estupidez

Cambia el tercer párrafo por lo siguiente:

Si no supera el chequeo, algo va mal. Hasta el comienzo de su próximo turno (cuando realizará un nuevo chequeo de Estupidez) la miniatura no podrá lanzar hechizos o atacar en combate cuerpo a cuerpo (aunque su oponente deberá seguir tirando para impactarle como es habitual).

Añade el siguiente párrafo al final de la sección:

Independientemente de si el chequeo se ha pasado o no, el resultado se aplica hasta el comienzo del siguiente turno de la miniatura (cuando realizará un nuevo chequeo de Estupidez).

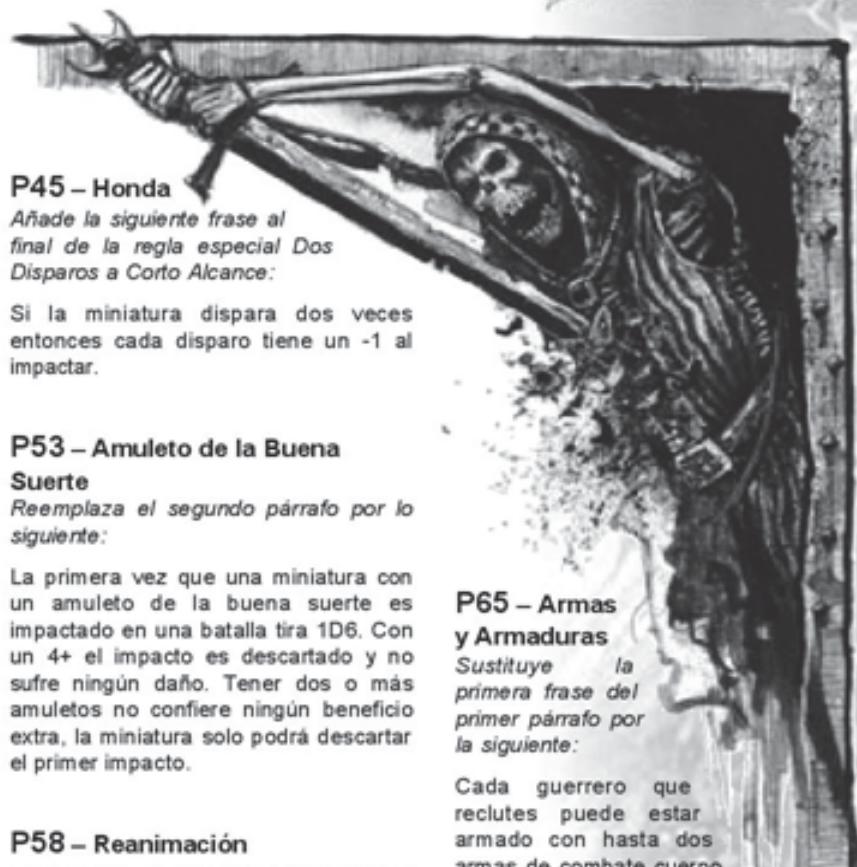
P42 – Lanza

Reemplaza la regla Ataca Primero por la siguiente:

Ataca Primero: Un guerrero con una lanza ataca primero en la primera ronda de combate cuerpo a cuerpo.

Añade una nueva regla especial entre Ataca Primero y Modificador al Combate:

Poco Manejable: Un guerrero con una lanza solo puede usar un escudo o una rodela en su otra mano. No podrá usar otro arma.



P45 – Honda

Añade la siguiente frase al final de la regla especial Dos Disparos a Corto Alcance:

Si la miniatura dispara dos veces entonces cada disparo tiene un -1 al impactar.

P53 – Amuleto de la Buena Suerte

Reemplaza el segundo párrafo por lo siguiente:

La primera vez que una miniatura con un amuleto de la buena suerte es impactado en una batalla tira 1D6. Con un 4+ el impacto es descartado y no sufre ningún daño. Tener dos o más amuletos no confiere ningún beneficio extra, la miniatura solo podrá descartar el primer impacto.

P58 – Reanimación

Reemplaza la primera frase por la siguiente:

Un Zombi que haya quedado fuera de combate durante la última fase de combate cuerpo a cuerpo o en la última fase de disparo regresa inmediatamente a la lucha.

P60 – Flechas Plateadas de Arha

Añade la siguiente frase antes de la primera:

Al contrario que otros hechizos, este no puede ser lanzado cuando se esté en combate cuerpo a cuerpo.

P65 – Armas y Armaduras

Sustituye la primera frase del primer párrafo por la siguiente:

Cada guerrero que recluta puede estar armado con hasta dos armas de combate cuerpo a cuerpo (adicionalmente a su daga gratuita), hasta dos armas de proyectiles diferentes y puede estar equipado con cualquier armadura escogida de entre la lista apropiada. Para este propósito, una ristra de pistolas cuenta como un solo arma de proyectiles.

P85 – Látigo de Acero

En la línea de estadísticas, sustituye el alcance de 10 cm por Cuerpo a Cuerpo.

En la línea de estadísticas, sustituye la regla especial Alcance por Latigazo.

Sustituye la regla especial Alcance por la siguiente:

Latigazo: Cuando el portador del látigo carga obtiene +1 Ataque durante ese turno. Este ataque extra es añadido después de cualquier otra modificación. Cuando el portador es cargado gana +1 Ataque que solo podrá usar contra la miniatura que le carga. Este ataque adicional tiene la regla especial de Ataca Primero. Si el portador es cargado simultáneamente por más de una miniatura, recibirá solo un total de +1 Ataque. Si el portador lleva dos látigos al mismo tiempo entonces obtendrá +1 Ataque por arma adicional, pero solo el primer látigo le proporciona el ataque adicional por la regla Latigazo.



Tres miembros de una banda de Mecenados humanos se atrincheran detrás de una barricada para defenderse de los ataques de sus enemigos. Foto obtenida de la web de Games Workshop.

P95 – Rata Ogro

Sustituye la regla especial Grande por la siguiente:

Objetivo Grande: Las Ratas Ogro son Objetivos Grandes tal y como se definen en las reglas de disparo.

P117 – Secuencia Posterior a la Batalla

Los pasos del 1 al 3 permanecen igual. El paso 5 se renumera al 10. El paso 4 es reemplazado por los siguientes nuevos pasos:

4. Vender Piedra Bruja. Esto solo puede hacerse una vez por secuencia posterior a la batalla.
5. **Chequea veteranos disponibles.** Tira para ver cuanta experiencia global de veteranos hay disponible para reclutar. No tienes que enviar a nadie para reclutar a alguien en este punto.
6. Realiza tiradas para encontrar y comprar objetos raros. Realiza tiradas por cualquier objeto raro que tengas intención de comprar y paga por ellos. Estos objetos van al alijo de la banda.
7. **Busca Dramatis Personae.** Si quieres reclutar a alguno.
8. **Recluta nuevos miembros de la banda y compra objetos comunes.** Los nuevos reclutas vienen equipados con su daga gratuita y pueden comprarse objetos comunes. Esto se puede hacer en cualquier orden y las veces que se quiera. Ten en cuenta que los reclutas recién reclutados no pueden comprar objetos raros. Podrán, sin embargo, ser equipados con objetos raros si hay alguno disponible en el alijo de la banda en el paso 9.
9. **Recolocar equipamiento.** Cambia equipamiento entre las miniaturas y el alijo de la banda como quieras (siempre y cuando puedan utilizarlo).



P117 – Muerte de un Jefe

Reemplaza la última frase del segundo párrafo ("En el caso de las bandas de No Muertos...") por la siguiente:

Puedes comprar un Vampiro después de la siguiente partida, y cuando ello ocurra el Nigromante dimitirá (tanto si quiere como si no) y perderá la habilidad de Jefe.



Una banda de mercenarios de Middenheim se defienden de una emboscada de un Vampiro y su banda de No Muertos. Foto obtenida de la web de Games Workshop.

Añade el siguiente párrafo al final de la sección:

Si el jefe de una banda de Hermanas de Sigmar, Poseidos o Carnaval del Caos muere, entonces su sucesor tendrá derecho a aprender a usar la magia en su lugar. El nuevo jefe puede escoger una plegaria/hechizo de la lista apropiada en lugar de hacer una tirada en la tabla de Desarrollo la primera vez que sea elegible para un Desarrollo. Despues de esto se considerará al nuevo jefe como un mago o hechicero apropiado para su banda y utilizar la tabla de Desarrollo de forma normal.

P121 – Secuaces

En el primer párrafo de esta sección, cambia la segunda frase por la siguiente:

Si el resultado indica un aumento en un atributo que ya ha sido incrementado (o está a su máximo de raza), tira otra vez hasta que se obtenga un atributo que no haya sido incrementado.

P121 – Incremento de Atributos

En el primer párrafo, cambia la tercera frase por la siguiente:

Si ambas están al máximo, puedes incrementar cualquier otro atributo (que no se encuentre en su máximo permitido) en +1 en su lugar.

Reemplaza los atributos máximos del Ogro por los siguientes:

OGRO (Espada de Alquiler Ogro Guardaespalda)

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
15	6	5	5	5	5	6	5	9

Añade los atributos máximos para los Halflings:

HALFLING (Espada de Alquiler Explorador Halfling, etc.)

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	5	7	3	3	3	9	4	10

P122 – Experto en Esgrima

Añade lo siguiente al final:

Ten en cuenta que esto solo se aplica cuando el guerrero está armado con espadas normales y no con espadas de dos manos y cualquier otra arma.

P122 – Tiro Rápido

Cambia la descripción de la habilidad por la siguiente:

El guerrero puede disparar dos veces cada turno con un arco o ballesta (pero no con una pistola ballesta).



P122 – Pistolero

Reemplaza la segunda frase de la descripción por lo siguiente:

Si está equipado con una ristra de pistolas de cualquier tipo (incluidas las pistolas ballesta), puede disparar dos veces en la fase de Disparo (aunque las reglas normales de recargar se siguen aplicando). Si solo tiene una pistola podrá disparar en el mismo turno en que la recarga.



P122 – Cazador

Cambia la segunda frase de la descripción por lo siguiente:

Puede disparar cada turno con un Arcabuz o un Rifle de Caza de Hochland.

P123 – Regatear

Cambia la segunda frase de la descripción por lo siguiente:

Puede restar 2D6 coronas de oro del precio de un solo objeto (hasta un mínimo de 1) una vez por secuencia posterior a la batalla.

P123 – Luchador de Pozo

Añade lo siguiente al final de la descripción:

Sería buena idea definir que elementos de tu colección de terreno cuentan como 'edificios o ruinas' antes de comenzar la batalla para evitar confusiones posteriormente.

P123 – Reflejos Felinos

Cambia la descripción por la siguiente:

Si el guerrero es cargado tendrá la habilidad de 'Atacar Primero' contra

aquellos que le han cargado ese turno. Como los que cargan normalmente también 'Atacarán Primero' (por cargar), el orden de ataque entre los que cargan y el guerrero con esta habilidad se determinará comparando los valores de Iniciativa.

P123 – En Pie de un Salto

Cambia la última frase de la descripción por lo siguiente:

El guerrero podrá ignorar los resultados de derribado cuando tire en la tabla de Heridas, al menos que quede derribado debido a conseguido con un éxito una salvación por llevar un casco o porque tiene la regla especial Sin Dolor.

P123 – Esquivar

Cambia la última frase de la descripción por lo siguiente:

Ten en cuenta que esta tirada es contra proyectiles tan pronto como se obtenga un impacto para ver si el guerrero lo esquiva o no, antes de tirar para herir, y antes de que se aplique cualquier otro efecto por otra habilidad o equipo (como los amuletos de la suerte).

P144 – Nuevos Reclutas

Cambia el primer párrafo de la sección ("Los nuevos guerreros...una batalla al menos." por lo siguiente:

Los nuevos guerreros se reclutan del mismo modo que la banda original con la notable excepción del equipamiento. Despues de comenzar una campaña, un nuevo recluta solo puede comprar libremente objetos Comunes de la tabla de equipo de la banda. Solo podrá obtener objetos Raros de la lista de equipo de su banda si la banda puede obtenerlos a través de las reglas normales de comercio.

P147 – Reclutamiento de Espadas de Alquiler

En el tercer párrafo de esta sección, cambia las dos primeras frases por lo siguiente:

Las Espadas de Alquiler no cuentan en el número máximo de guerreros o Héroes permitidos en una banda y no afectan a la hora de vender piedra bruja. Sin embargo, los Espadas de Alquiler si

contaran como parte de la banda para los chequeos de Retirada, etc... durante la batalla.

P148 – Guardaespalda Ogro

Cambia la regla especial Grande por la siguiente:

Objetivo Grande: Los Ogros son Objetivos Grandes tal y como se describe en las reglas de disparo.

P150 – Aventurero

En Equipo, reemplaza la segunda frase por la siguiente:

Si estas usando las reglas opcionales para miniaturas montadas, un Aventurero monta un caballo de guerra (y tendrá la habilidad de Montar Caballos de Guerra del artículo de Sillas de Montar Calientes).



PRODUCIDO EN UN AMBIENTE DE PSIQUIÁTRICO POR GAMES WORKSHOP

Citadel y el logotipo de Citadel, 'Eavy Metal, Games Workshop y el logotipo de Games Workshop y Warhammer son Marcas Registradas de Games Workshop Ltd en el Reino Unido y en otros países del mundo.

Augur, Hombre Bestia, Hermandad, Culto de los Poseídos, Alma Oscura, Hechicero Eshin, Flagelante, Magister, Mordheim, Acechante Nocturno, Rata Ogro, Skaven, Hermana de Sigmar, Alimaña, Perro de Guerra, Cazador de Brujas, Recluta y Zelote son Marcas Comerciales de Games Workshop Ltd. Las manzanas y los pescados son Marcas Comerciales de Games Workshop Ltd. Todas las ilustraciones que aparecen en los productos Games Workshop y las imágenes contenidas en ellas han sido producidas por artistas propios o por encargo.

El copyright exclusivo sobre las ilustraciones y las imágenes que éstas contienen es propiedad de Games Workshop Ltd.
© Copyright Games Workshop Ltd, 1999. Todos los Derechos Reservados.

Durante la producción de Mordheim ninguna rata o sapo sufrió daño alguno. Se consumieron bastantes pescados.

CÓDIGO DE PRODUCTO: 03 01 11 99 001

GAMES WORKSHOP®

UK
GAMES WORKSHOP LTD.
WILLOW RD.
LETON,
NOTTINGHAM NG7 2WS

ESPAÑA
GAMES WORKSHOP S.L.
POLIGONO GRAN VÍA SUR,
08908 L'HOSPIALLET DE LLLOBREGAT,
BARCELONA

Games Workshop World Wide Web site : <http://www.games-workshop.com>.

<http://www.games-workshop.es>.

Mordheim no podrás encontrarlo en tu *videoclub*. Tampoco podrás encontrar su banda sonora.