

MORDHEIM

Imperio en Llamas

Reglas para la vida salvaje

Las partidas que tienen lugar en la ambientación de Imperio en Llamas se desarrollan en las tierras vírgenes del Imperio. Sin embargo, mientras están en el mundo salvaje, las bandas nunca están muy lejos de la civilización. Simplemente viajan al asentamiento del Imperio más cercano y se reequipan allí. Esta sección detalla las nuevas reglas, tablas de Equipo y Exploración para su uso en la ambientación de Imperio en Llamas.

Bandas

Cualquiera de las bandas publicadas en el libro de reglas de Mordheim, en el Anuario de Mordheim o en la revista Town Cryer son perfectamente legales para usar en partidas ambientadas en el Imperio en Llamas. Sin embargo, es obvio que algunas bandas son más adecuadas para esta ambientación que otras. Las siguientes bandas publicadas anteriormente son las más adecuadas para las partidas ambientadas en el Imperio en Llamas: Cazadores de Brujas, Orcos y Goblins, Cazadores de Tesoros Enanos, Hombres Bestia, Los Poseídos, No Muertos, Kislevitas, Skavens y Mercenarios Humanos (de cualquier tipo).

Además, se han escrito nuevas bandas específicamente para esta ambientación.



Tesoros

Los juegos ambientados en el Imperio en Llamas consisten en coleccionar tesoros. Los tesoros pueden ser una gran variedad de cosas: fragmentos de piedra bruja, pequeños objetos de arte, joyas hechas con metales preciosos y decoradas con gemas, o incluso mercancías de algún mercader. Sea cual sea su forma, actúan exactamente igual que los fragmentos de piedra bruja en el juego básico: se encuentran mediante la exploración (o a veces como objetivo en un escenario) y se venden utilizando la misma tabla de la página 134 del libro de reglas de Mordheim. Ten en cuenta que, aunque la tabla normal se utiliza para calcular el número de Tesoros encontrados, esta ambientación utiliza un conjunto único de tablas de Exploración.

Perdido!

Aunque la lucha en los fosos existe en otras partes del Imperio, no es tan popular como en Mordheim y ciertamente no es tan popular fuera de los asentamientos relativamente grandes. Por lo tanto, es poco probable que los guerreros obtengan el resultado de "Vendido a las Fosas" en la tabla de Heridas; si se obtiene ese resultado para un Héroe después de una partida, utiliza el siguiente resultado en su lugar: ¡65 Perdido!

El héroe se ha perdido. Sufrió un golpe en la cabeza y se alejó aturdido, o cayó por una colina durante la batalla cuando quedó inconsciente y cuando recobró el sentido descubrió que sus compañeros lo habían abandonado. Herido y confundido, el Héroe tiene algunos problemas para encontrar el camino de vuelta al campamento. Debe 1D3 partidas mientras se orienta. El Héroe gana +1 de Experiencia por las aventuras que pasa mientras hace su camino de vuelta.

Terreno

Las siguientes tablas sirven de guía para el terreno típico de una partida ambientada en el Imperio en Llamas. Obviamente, no hay selvas ni desiertos en el Imperio: la mayor parte del campo son llanuras abiertas o bosques, terrenos bajos interrumpidos por colinas bajas, con más colinas cuanto más te acercas a las cordilleras. Las pequeñas granjas rompen el paisaje salvaje y están rodeadas de campos despejados o llenos de cultivos, dependiendo de la época del año.

Nueva ambientación en tierras salvajes para Mordheim

Por los escribas Nicodemus Kyme, Marcus De Havener & Stephanus Harburgh

TERRENO ABIERTO

- No hay penalización de movimiento.
- Campos sin cultivar (o campos que aún no han producido cosechas).
- Colinas bajas y sin obstáculos.
- Puentes o pasos en los cursos de agua.
- Peldaños o escaleras que suben o bajan.

TERRENO DIFÍCIL

- Las miniaturas se mueven a mitad de velocidad.
- Arroyos pequeños (agua en movimiento de menos de 4" de ancho).
- Terreno rocoso.
- Campos llenos de cultivos.
- Ruinas abandonadas.
- Terreno pantanoso.
- Bosques.

TERRENO MUY DIFÍCIL

- Las miniaturas se mueven a 1/4 de velocidad y no pueden cargar.
- Ríos (agua en movimiento de 4" o más de ancho).
- Ciénaga o pantano más profundo.
- Setos o matorrales.

TERRENO IMPASABLE

Las miniaturas no pueden moverse a través de este terreno. Si se ven forzados a entrar en este terreno por cualquier razón, los guerreros se cuentan como fuera de combate.

- Altos afloramientos rocosos.
- Ríos o lagos profundos.

BOSQUES

Los bosques del Imperio son muy densos y muy oscuros, y están formados por muchos árboles enormes y antiguos que bloquean el sol. En las partidas de esta ambientación, las bandas rara vez se adentran en los bosques más profundos y oscuros, por lo que sólo es necesario representar pequeños bosquecillos y grupos de árboles. Las reglas siguientes reflejan los efectos de los bosques:

Un bosque bloquea la línea de visión hacia el otro lado, sin importar la anchura del bosque. Esto significa que dos modelos a ambos lados de una sección de bosque, incluso de 1" de ancho, no pueden verse

mutuamente si ninguno ha entrado en él.

Un modelo dentro de un rodal de bosque puede ver o ser visto hasta 2". Esto significa que no debe haber más de 2" entre un guerrero en el bosque y un modelo enemigo para que el guerrero pueda cargar o disparar libremente contra el enemigo, y lo mismo ocurre con los modelos enemigos que deseen disparar o cargar contra un guerrero en el bosque. Las miniaturas con más de 2" de bosque entre ellas pueden hacer una prueba para ver si pueden cargar contra miniaturas enemigas invisibles, según las reglas normales de Mordheim, por supuesto.

Los bosques son terrenos difíciles y reducen el movimiento a la mitad de la velocidad.



PANTANO O MARISMA PROFUNDA

Hay muchas zonas del Imperio en las que el agua de los distintos cursos de agua se ha acumulado con el tiempo y ha formado pantanos traicioneros. Las miniaturas que se adentran en estos lugares salvajes están tomando su vida en sus propias manos, ya que los pantanos son algunos de los lugares más peligrosos de la naturaleza. En un pantano pueden encontrarse reptiles venenosos, bandas de bandidos, ermitaños enloquecidos, brujas y ciénagas letales. Muchas áreas dentro de un pantano están realmente despejadas, pero las siguientes reglas cubren el movimiento sobre la sección real del terreno del pantano (representada por un pequeño estanque).

Siempre que un modelo se mueva a través de una sección de pantano, tira un D6. Si se obtiene un 1, el modelo ha tropezado con una ciénaga. El modelo no puede moverse hasta que sea rescatado y, si no es rescatado en D3+1 turnos de juego (al final del último turno), es sumergido y se pierde (elimina la pobre alma de la lista de la banda). Sugerimos colocar un D6 junto al modelo con el número de turnos restantes mostrando la cara hacia arriba. Para rescatar a un modelo atrapado antes de que se agote el tiempo, un modelo amigo debe moverse a menos de 2" del modelo atrapado y superar una prueba de fuerza con un D6 en la siguiente fase de combate cuerpo a cuerpo



de ese jugador. Si el test de fuerza tiene éxito, el modelo atrapado es arrastrado y liberado (puede moverse normalmente a partir de ese momento, y ya no tiene que preocuparse de ser succionado). Si la prueba de fuerza no tiene éxito, el modelo puede volver a tirar en la siguiente fase de combate cuerpo a cuerpo. Los modelos adicionales pueden ayudar a liberar al modelo atrapado, ya sea haciendo pruebas de Fuerza adicionales por su cuenta, o añadiendo +1 por miniatura a la Fuerza del modelo original que hace la prueba. Ten en cuenta que una tirada de 6 en una prueba de fuerza siempre falla. También hay que tener en cuenta que una miniatura en combate cuerpo a cuerpo no puede intentar liberar a una miniatura amiga, ni ayudarla en ese intento (la miniatura está demasiado ocupada intentando salvarse a sí misma como para preocuparse por su camarada!).

Los tramos de pantano son siempre un terreno muy difícil.

Ríos

El Imperio está dividido por muchos ríos enormes y caudalosos. Éstos son la savia del Imperio, ya que llevan el comercio a las bulliciosas ciudades y actúan como la principal fuente de transporte entre ellas.

Para representar cómo las miniaturas interactúan con el agua se aplican estas reglas básicas:

Los jugadores deben establecer en qué dirección fluye el río al comienzo de la partida.

Todos los ríos cuentan como terreno difícil (o peor) para todas las miniaturas excepto las consideradas acuáticas. Ver tipos de terreno anteriormente.

Las miniaturas que nadan con la corriente duplicarán su movimiento base.

Las miniaturas que nadan contra la corriente de un río de movimiento lento sólo podrán mover una cuarta parte de su movimiento base, pero no podrán nadar contra la corriente de un río de movimiento rápido.

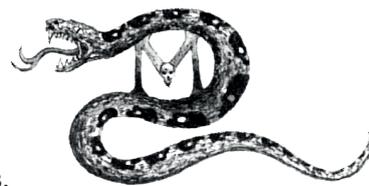
Las miniaturas acuáticas no sufren ninguna reducción de su movimiento base cuando nadan contra la corriente de un río de movimiento lento, pero no pueden nadar contra la corriente de un río de movimiento rápido.

Las miniaturas con armadura no pueden intentar moverse por aguas más profundas que las superficiales. Los escudos y rodela no cuentan para esto ya que se supone que están atados a la espalda. Si una miniatura con armadura se encuentra en aguas profundas, quedará literalmente atrapada. Cada turno que la miniatura se encuentre en el agua debe realizar una prueba de Fuerza y, si no la consigue, queda fuera de combate.

Combatiendo en el agua

A la mayoría de los jugadores les resultará ventajoso luchar en torno a una vía de agua, o incluso dentro de ella. Hemos incluido algunas reglas sencillas para cubrir los combates en el agua.

Si una miniatura no acuática es derribada en un río o arroyo poco profundo es arrastrada río abajo D6". Las miniaturas acuáticas que sean derribadas no serán arrastradas por la corriente y podrán volver al combate en el siguiente turno.



Si una miniatura es aturdida mientras está en aguas poco profundas, debe hacer una prueba de Iniciativa. Si la supera, puede darse la vuelta en el siguiente turno. Si falla, se considera ahogado y queda fuera de combate. El jugador tendrá que hacer una tirada de heridas al final de la partida. Esto no significa que la miniatura haya desaparecido definitivamente, sino que está un poco anegada.

Cualquier miniatura no muerta que sea derribada en aguas poco profundas se recuperará de forma normal según las reglas estándar de Mordheim para no muertos. Cualquier miniatura que luche en un arroyo poco profundo mientras lleva armadura ligera se considerará fuera de combate si está aturdida. No se realizará ninguna prueba de iniciativa. Esto no se aplica a las miniaturas cuya piel o ropa se considere armadura ligera natural.

Edificios

El Imperio puede ser un lugar peligroso, y no hay lugar más peligroso que el mundo salvaje. Los edificios se tratan de forma diferente en las partidas ambientadas en Imperio en Llamas. Estas reglas no cubren las ruinas, que simplemente se consideran terreno difícil en la mayoría de los casos.

Maldiciones, ¡encerrados!: En primer lugar, a menos que el edificio sea una posada (las puertas de las posadas sólo se cierran por la noche), las puertas estarán cerradas (lo simplemente habrá alguien al otro lado sujetando la puerta!). En segundo lugar, los edificios tendrán ventanas cerradas y/o con bastidores y vidrios intactos. Para atravesar una puerta cerrada o una ventana enrejada, el guerrero tiene que abrirla primero, lo que requiere un poco de fuerza. El guerrero puede intentar arrancar la puerta con su propia fuerza, derribarla con sus armas o precipitarse sobre ella. Arrancar una puerta de sus bisagras con las manos se hace al final de la fase de movimiento del guerrero, y requiere que el guerrero pase un chequeo de Fuerza a -2 de su Fuerza. Si el guerrero falla, puede volver a intentarlo en el siguiente turno. Sólo puede intentarlo un guerrero a la vez. Derribar una puerta requiere D3+1 turnos de juego completos sin hacer nada más que atacar la puerta. Hasta dos guerreros amigos pueden ayudar a derribar la puerta - restando -1 turno del total (hasta un mínimo de un turno). Atacando una puerta puede hacerse al final de cualquiera de las fases de Movimiento del guerrero, y requiere un test de Fuerza exitoso. Si se supera, el guerrero se encuentra dentro de la habitación al otro lado de la puerta (su impulso le lleva al interior). Un guerrero que entra en una

habitación de este modo se coloca a 1" en línea recta dentro de la habitación, empujando a las miniaturas enemigas para hacerles sitio si es necesario. Si acaba en contacto con miniaturas enemigas después de haberse colocado, se considera que el guerrero está en combate cuerpo a cuerpo con ellas y se considera que ha cargado. Si se falla la prueba de Fuerza, el guerrero recibe un impacto automático a su propia Fuerza y tendrá que volver a intentarlo el próximo turno si quiere que esa puerta se abra.

Las puertas que han sido derribadas no pueden volver a cerrarse (ver más abajo). Las puertas que han sido forzadas a abrirse sólo pueden volver a cerrarse con una tirada de 4-6 (tira en cuanto la puerta sea forzada a abrirse), de lo contrario han sido demasiado dañadas por el maltrato para ser cerradas hasta que sean reparadas (¡algún tiempo después del juego!). A diferencia de las puertas del exterior, las puertas del interior de un edificio se consideran desbloqueadas.

La apertura o el cierre de una puerta requiere, obviamente, que la miniatura entre realmente en contacto con la puerta cuando intente interactuar con ella. Además, una miniatura que acaba de forzar una puerta para abrirla impedirá que las miniaturas enemigas la cierren (puede meter el pie o un arma).

¡Sal de mi casa! Un guerrero que entre en un edificio durante una partida probablemente lo encontrará ocupado. Un guerrero que se adentre en un edificio intacto sufrirá impactos automáticos de D3-1 por parte de los que estén dentro, a Fuerza 3, ya que los habitantes muestran su descontento al llevarles la batalla. Si el jugador lo desea, el guerrero puede dedicar un turno completo a intentar calmar a los habitantes - tira un test de Liderazgo para el guerrero. Si tiene éxito, no sufrirá más golpes mientras esté en este edificio. Si no lo consigue, sufrirá inmediatamente otros impactos automáticos de Fuerza 3 en este turno, ya que los habitantes han considerado poco convincente su argumento para que no le ataquen. Si hay miembros de dos bandas enemigas dentro del mismo edificio, esta regla se ignora, ya que los habitantes se dan cuenta de que la batalla ha llegado a su casa y es hora de ir a buscar un lugar donde esconderse.

Desorden: Mientras que las zonas exteriores suelen estar libres de desechos, el interior de un edificio es una historia totalmente diferente. Las mesas, las sillas, otros muebles, los platos caídos, la leña, etc., hacen que el equilibrio sea difícil en una pelea. Por esta razón, el interior de un edificio se considera un terreno difícil.

Combate a través de puertas: Si ambos bandos no

quieren (o no pueden) pasar por una puerta, pueden luchar a través de ella. Si esto ocurre, el número de miniaturas que pueden combatir en cada bando es uno más que el número de miniaturas que podrían atravesar la puerta. En la mayoría de los casos, esto significa que dos miniaturas de cada lado pueden participar en el combate, aunque algunas puertas especialmente grandes (por ejemplo, las puertas de los graneros) pueden permitir que más miniaturas se enfrenten. En cuanto se abre una puerta, ambos bandos pueden colocar hasta este número de miniaturas en contacto con la puerta. Todas las miniaturas que estuvieran a menos de 1" de la puerta en el momento de su apertura pueden ser movidas de esta manera, y cada jugador puede controlar cuál de sus miniaturas es movida al combate. El bando que abra la puerta contará como carga en la primera ronda del combate.

Escaleras y demás: Los edificios con varios pisos tendrán una forma de pasar de uno a otro. Normalmente se trata de escaleras, aunque es posible que sean rampas, escaleras, cuerdas, etc. Un guerrero que suba por una cuerda (¡o por la pared!) debe seguir las reglas de escalada, tal y como se indica en el libro de reglas de Mordheim. Sin embargo, las escaleras y los escalones son un poco más fáciles. Un guerrero puede subir una escalera o un tramo de escaleras al siguiente nivel en una sola fase de movimiento. La miniatura debe comenzar su movimiento a menos de 1" de la parte inferior de la escalera, y tarda todo su movimiento en llegar a la parte superior. Si hay una miniatura (o varias) enemiga en posición vertical a menos de 1" de la parte superior de la escalera o peldaño, el escalador puede cargar contra ella.

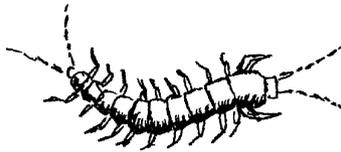


Nuevo equipo

Aunque Imperio en Llamas es un nuevo escenario para las partidas de Mordheim, la mayor parte del equipo (incluidos los precios y las rarezas) sigue siendo el mismo... ¡al fin y al cabo, esto sigue siendo dentro del Imperio! Sin embargo, hay unos cuantos objetos nuevos de equipo que se pueden conseguir. Se detallan a continuación.

Ganzúas **Raro 8** **Coste: 15 GC**

Un equipo estándar para los personajes menos escrupulosos. Un juego de ganzúas puede ser utilizado por aquellos que confían más en la habilidad con las armas y la rapidez de pensamiento que en la fuerza bruta para abrir puertas que otros han asegurado. Una miniatura equipada con un juego de ganzúas puede hacer su prueba para abrir puertas con su Iniciativa en lugar de con su característica de Fuerza si así lo desea. Esto se hace al final de su fase de movimiento como si la miniatura estuviera arrancando la puerta de sus goznes, aunque utiliza su Iniciativa en lugar de su Fuerza, no hay modificador de -1, y no hay posibilidad de que la puerta esté demasiado dañada para volver a cerrarla más tarde.



Antorcha **Común** **Coste: 2 GC**

Los guerreros que no dispongan de fondos para

una linterna pueden tener que conformarse con antorchas. Las antorchas actúan exactamente igual que las linternas, añadiendo +4" al alcance que la miniatura puede divisar a los enemigos ocultos, pero también tiene algunas otras reglas especiales. Una antorcha sólo dura una partida. Una miniatura armada con una antorcha cuenta como causa de miedo en los animales (perros de caza, todos los corceles, osos, lobos, etc.), y puede utilizar una antorcha como un garrote improvisado. Cuando se utiliza en combate, la antorcha se trata como un garrote normal, aunque con un modificador de -1 al impacto. Las miniaturas que tengan la regla especial de Regeneración (como los Trolls) no podrán regenerar las heridas causadas por una antorcha durante el combate. (Las antorchas también pueden provocar el incendio de edificios - ver "Que ardan los malditos", de Town Cryer 8).

Barda **Raro 11** **Coste: 30 GC**

La barda es una armadura para un caballo, de la misma manera que la armadura ligera y pesada para un humano. Cubre la piel de la montura y, en algunos casos, la cabeza. Una miniatura montada en un caballo con barda recibe un +1 adicional a la salvación por armadura (+2 en lugar de +1 por estar montada). Además, una montura que lleve barda sólo morirá con una tirada de D6 de un 1 si la miniatura queda fuera de combate. (Sólo caballos de guerra).

Precios

La siguiente tabla indica el coste de los artículos adicionales a la venta que son específicos del Imperio en Llamas.

MISCELÁNEO					
Item	Costo	Disponibilidad			
			Araña Gigante	90 Co	Raro 10 (Solo Goblins)
Antorcha	2 Co	Común			Raro 10
Ganzua	15 Co	Raro 8	Pesadilla	95 Co	(Solo Vampiros y Nigromantes)
Mula	30 Co	Raro 7			Raro 7
Caballo	40 Co	Raro 8 (Solo Humanos)	Carro	100 Co	(sin bestias de tiro)
Caballo de Guerra	80 Co	Raro 11 (Solo Humanos)	Bote a remo	40 Co	Raro 7
Corcel élfico	90 Co	Raro 10 (Solo Elfos)	Bote de río	100 Co	Raro 8
Jabalí	90 Co	Raro 11 (Solo Orcos)	Barcaza de río	200 Co	Raro 11
Lobo Gigante	85 Co	Raro 11 (Solo Goblins)			
			ARMADURA		
			Barda	30 Co	Raro 11
			ARMAS		
			Martillo de Jinete	30 Co	Raro 10

Martillo de Jinete **Raro 10** **Coste: 12 GC**

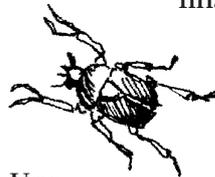
Este es un gran martillo similar a los utilizados por los Caballeros del Lobo Blanco. Demasiado voluminoso para usar en una mano, el martillo de jinete es más adecuado para el combate a caballo, cuando el ímpetu del caballo puede ser usado para añadir a la potencia del arma.

Rango: Cuerpo a cuerpo
Fuerza: Usuario +1
Reglas Especiales: *Arma a dos manos, Carga de caballería*

Reglas especiales:

Arma a dos manos: Una miniatura armada con un martillo de jinete no puede usar un escudo, broquel o arma adicional en combate cuerpo a cuerpo. Si la miniatura está equipada con un escudo, obtendrá un bono de +1 a su salvación de armadura contra los disparos.

Carga de caballería: Una miniatura armada con un martillo de jinete puede utilizar la velocidad de su carga para aumentar la potencia de sus ataques. Una miniatura en un corcel con un martillo de jinete gana un bono adicional de +1 de Fuerza cuando



GIROS

Los carros, independientemente de su tamaño, pueden realizar un único giro de hasta 45 grados al final de su movimiento. A su vez podrá efectuar el latigazo si así lo desea. Realiza giros pivotando el vehículo desde su punto medio.

¡DANDO LATIGAZOS!

Hay muchas razones por las que un conductor de carros querría instar a sus bestias a ir más rápido: ¡si le persiguen bandidos o mutantes, por ejemplo! Dándole latigazos a sus animales de tiro, el conductor de un carro puede intentar ganar algo de movimiento extra. Después de que el carro se haya movido normalmente, el jugador puede tirar un D6. Con un resultado de 2+ se indica cuántas pulgadas extra puede avanzar el carro en línea recta. Si se obtiene un 1, algo drástico ha sucedido. Tira en la tabla de abajo:

Vehículos Del imperio

Hay tres modos principales de transporte en el Imperio: viajar en barco, en animales de monta como los caballos y las mulas, y viajar en carreta o carro. Los animales de monta ya han sido tratados en "Sillas de Montar Calientes", que aparece en el en el Anuario de Mordheim. Aquí cubriremos las reglas para viajar en barco y en carro.

Carruajes

Se trata de carros, diligencias y todos los medios de transporte de dos y cuatro ruedas habituales en el Imperio.

MOVIMIENTO

El movimiento de un carro está determinado por el peso de los pasajeros y la carga. Por lo tanto, a lo largo de una partida, el movimiento de un carro puede alterarse debido a la carga o descarga de pasajeros y mercancías. Consulta la siguiente tabla para determinar el movimiento. Los carros no pueden cargar, trepar, esconderse, correr o huir.

Movimiento Del carro	
D6	Resultado
1-2	Corceles cansados: Si el conductor aplica los latigazos en el próximo turno debes reducir la tirada a la mitad redondeando las fracciones hacia arriba.
3-4	Conductor agitado: El conductor sale despedido por todas partes y no puede aplicar los latigazos en el siguiente turno mientras recupera la compostura.
5-6	Fuera de control: Haz una tirada en la tabla de Fuera de control.

Movimiento Del carro		
Nº de pasajeros o carga	Movimiento estandar	¡Dando latigazos!
1 (conductor obligatorio)	10	1D6
2-3	8	1D6
4-5	6	1D6

Fuera de control

D6 Resultado

1-3 Desvío: El conductor pierde temporalmente el control y el carro se desvía salvajemente. Tira un D6:

- 1-3 - Gira 45 grados a la izquierda.
- 4-6 - Gira 45 grados a la derecha.

A continuación, el carro se desplaza otras 6" en la dirección predeterminada.

4-5 Huida: Los corceles se desbocan y el conductor pierde el control de ellos. Cada turno determina al azar la dirección que toma el carro. Tira un 1D6:

- 1-2 - Gira 45 grados a la izquierda.
- 3-4 - Gira 45 grados a la derecha.
- 5-6 - Se mueve en línea recta.

El carro siempre se moverá a toda velocidad y se tirará para ¡Dando latigazos!, descontando los efectos de un 1 todo el tiempo que esté descontrolado. Cada turno el conductor puede intentar tomar el control de los corceles. El conductor debe superar una prueba de Liderazgo para recuperar el control de las bestias. La tripulación no puede disparar armas de proyectiles mientras el carro esté descontrolado, ya que están tratando de resistir para no caer.

6 Pérdida de control: El carro se descontrola. Tira 1D6:

- 1 - El carro se desvía hacia la derecha (ver arriba).
- 2 - El carro se desvía hacia la izquierda (ver arriba).
- 3-4 - El carro se detiene inmediatamente.
- 5 - El poste del yugo del carro se rompe y los animales de tiro salen al galope. El vehículo se mueve 6" en línea recta y luego se detiene. El vehículo ya no puede moverse.
- 6 - El carro se desploma o choca con una roca o una depresión en el camino y entra a rodar. El carro se mueve 1D6" en una dirección aleatoria determinada por el dado de dispersión. Los guerreros/bestias con los que colisiona reciben el daño por colisión habitual. Toda la tripulación y los animales de tiro reciben D3 impactos de Fuerza 4. El carro queda destrozado.

TERRENO

Terreno difícil: Si un carro entra en un terreno difícil, tira un D6. Si el resultado es un 1, haz inmediatamente una tirada en la tabla de Fuera de Control, de lo contrario el carro está bien.

Terreno muy difícil: Si un carro entra en un terreno muy difícil, haz inmediatamente una tirada en la tabla Fuera de Control con un modificador de +1.

Muros/Obstáculos: Si un carro choca con un muro u otro obstáculo sólido, se detiene inmediatamente. El carro sufre D3 impactos con una Fuerza de 7 (ver más abajo).

Terreno impasable: Si un carro se mueve por un terreno impasable, se destruye inmediatamente y cada miembro de la tripulación/animal de tiro debe hacer una tirada de Herida. Retira el carro y coloca a la tripulación superviviente a menos de 3" del lugar del accidente.

COLISIONES

Si un carro choca con otro carro, ambos sufren 1D3 impactos de Fuerza 7 (tira la localización y el daño como es normal a continuación). En el caso de que los atacantes o los defensores bloqueen el paso de un carro y éste no pueda moverse a su alrededor, el carro se moverá a través de las miniaturas, incluso si son de la banda defensora. Todas las miniaturas tocadas por un carro que se ve obligado a moverse a través de ellas deben tirar menos o igual que su Iniciativa o sufrir un impacto S4 con todas las consecuencias. Los guerreros que están fuera de acción no pueden apartarse del camino de un carro y por lo tanto son automáticamente golpeados. Cuando un carro colisiona con algo, se tira 1D6, y con un resultado de 1 se hace una prueba de Fuera de Control.



TRANSPORTE

En aras de la simplicidad, todos los carros y vagones pueden transportar hasta seis guerreros de tamaño humano o más pequeños, o su equivalente en carga (esto se tratará con más detalle en la sección de Escenarios). Un tripulante debe ser asignado como conductor y otro puede "ir de copiloto" con él. El conductor no puede hacer otra cosa que conducir mientras el carro está en movimiento, ya que está demasiado ocupado controlando las riendas. En caso de que el conductor sea derribado, aturdido o quede fuera de combate, un miembro de la tripulación que vaya de copiloto podrá tomar las riendas y convertirse en el nuevo conductor.

MONTAR/DESMONTAR

Un guerrero aliado puede subir a un carro inmóvil simplemente moviéndose en contacto con él (los carros sólo se consideran inmóviles si no se movieron en su último turno). Coloca la miniatura sobre el carro o muévela con el carro en contacto con la base para simular que está siendo transportada. Del mismo modo, un guerrero puede desmontar de un carro inmóvil alejándose del contacto. Los guerreros pueden intentar montar o desmontar de un carro en movimiento superando una prueba de Iniciativa. Si fallan, reciben un daño de caída de D3 impactos automáticos a una Fuerza igual a la mitad de la velocidad del vehículo. Los guerreros pueden intentar abordar un carro en movimiento desde otro carro en movimiento o desde una montura en movimiento con un modificador de -1 a su prueba de Iniciativa - esto cuenta como una carga.

PERDER EL CONTROL DE LOS ANIMALES DE TIRO

El control también puede perderse si los atacantes intentan arrebatar al conductor el control de los animales de tiro. Aparte de eliminar al conductor y tomar el control de las riendas, la forma más fácil de controlar a los animales de tiro es que un guerrero salte a la espalda de uno de ellos y lo monte. Un guerrero puede saltar sobre un animal de tiro superando una prueba de Iniciativa (el guerrero puede añadir +1 si tiene la habilidad de Montar). Si la prueba es fallida, el guerrero recibe el daño por caída como es habitual. El guerrero debe superar una prueba de Liderazgo para controlar la bestia y, por tanto, controlar la dirección y la velocidad del carro. El conductor sólo puede recuperar el control del carro eliminando al guerrero (cualquier herida será suficiente). Si un guerrero ha montado con éxito un animal de tiro, puede intentar liberarlo del conjunto con un 4+, aunque perderá el control del carro al hacerlo.



DISPARO

Disparo desde un carro: La tripulación puede disparar desde un carro. Tiene un arco de tiro de 360°. Los tiradores sufren una penalización de -1 al impacto por disparar desde una superficie en movimiento.

Disparar a un carro: Los guerreros pueden disparar a un vehículo y ganar un +1 al impacto porque es un objetivo grande. Si se hace un impacto contra un carro, se debe hacer una tirada en la tabla de localización para decidir qué parte del vehículo ha sido impactada.

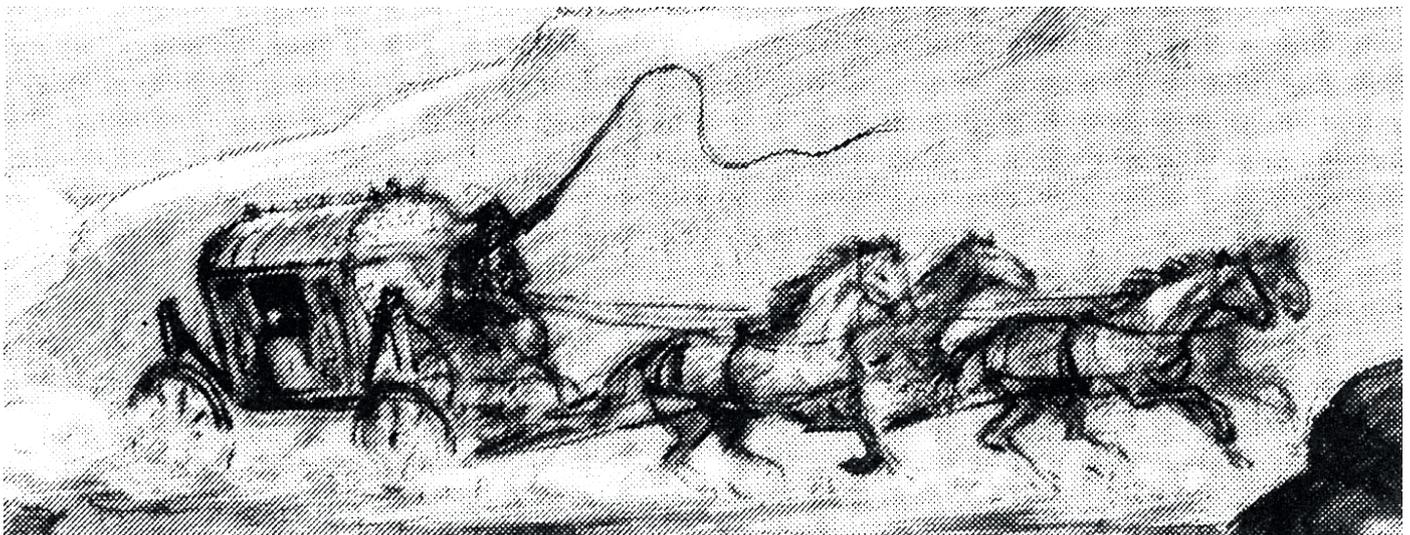
Localización

D6 Resultado

- 1-2 Animal de tracción:** Tira para herir y lesionarse de forma normal - ver la pérdida de animal de tracción más abajo para los efectos.
- 3 Tripulación:** Selecciona al azar un miembro de la tripulación y tira para herir y lesionarse como es normal - ver Pérdida de Conductor al dorso si es aplicable. Cualquier miembro de la tripulación que resulte herido debe hacer una prueba de iniciativa inmediata; si falla, se ha caído del carro y debe hacer una prueba de daño por caída.
- 4-5 Chasis:** Tira para dañar el vehículo usando la tabla de abajo.
- 6 Rueda:** Tira para dañar la rueda usando la tabla de abajo.

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
Carro	-	-	-	-	8	4	-	-	-
Rueda	-	-	-	-	6	1	-	-	-
Caballo	8	-	-	3	3	1	3	-	-
Caballo	6	-	-	3	3	1	2	-	-



PÉRDIDA DE UN ANIMAL DE TIRO

Cada vez que un corcel es golpeado, independientemente de si está herido o no, haz una tirada en la tabla Fuera de Control. Si un corcel es aturdido o derribado será arrastrado por sus semejantes hasta que se recupere - en el siguiente turno se reduce la velocidad en 1/2 (con un tiro de dos animales) o 1/4 (con un tiro de cuatro animales) y el conductor no puede aplicar los latigazos. Si el corcel queda fuera de combate, reduce permanentemente la velocidad en la cantidad anterior hasta que el conductor pueda liberar al animal con una tirada de 5+. Si el último corcel es aturdido, derribado o puesto fuera de combate, el carro se detiene y no puede moverse a menos que el corcel se recupere: haz una tirada de Fuera de Control con +2 al resultado.

DAÑO EN LAS RUEDAS

Si una rueda está dañada, esto es potencialmente desastroso. Determina al azar qué rueda ha sido dañada y tira en la tabla anterior añadiendo +1 al resultado si la rueda ha sido dañada antes.

Ruedas

D6 Resultado

1-4 **Rueda dañada:** La velocidad del carro se reduce permanentemente en -2".

5-6 **¡La rueda sale volando!**: El carro se desvía inmediatamente (ver el resultado del desvío en la tabla Fuera de Control) y luego se detiene. El carro está ahora inmóvil. Tira un D6, con un resultado de 5-6 el carro entra en rotación (ver el resultado de la tirada en la tabla Fuera de Control más arriba).

Activar Windows
Ver la configuración para activar Windows

Animales de tiro: Los animales de tiro pueden ser atacados de la manera habitual, aunque un atacante puede elegir liberar a los animales de tiro, lo que requiere un 2+ en 1D6 para tener éxito. Los animales de tiro que son liberados cuentan como bestias sin guiar (ver Sillas de montar).



Los guerreros pueden intentar atacar un carro en movimiento cargando contra él de la forma habitual. Nota: Cargar contra un carro en movimiento no lo detiene; la ronda de combate se juega y luego el carro es libre de moverse en su siguiente fase de movimiento; si es un carro descontrolado, se ve obligado a moverse. Se aconseja a los guerreros que ataquen a los lados y a la retaguardia, ya que si atacan al frente se exponen a ser atropellados en el siguiente turno del carro. Como atacar a un carro en movimiento es un asunto fortuito, el atacante debe determinar el lugar al que ataca primero tirando en la tabla de localización de arriba. Tanto el chasis como las ruedas son golpeados automáticamente sólo para resolver el daño. Los animales de tiro se atacan de forma normal, aunque un atacante no puede intentar cortar las riendas de los animales de tiro en movimiento. La tripulación es difícil de golpear y por lo tanto se requiere un 6 para golpearles independientemente de la Habilidad de Armas.

Si los atacantes consiguen abordar el carro con éxito, ya sea cuando estaba parado o saltando a bordo mientras se movía, pueden entablar un combate con la tripulación de la manera habitual, sin penalizaciones ni modificadores. Nota: Los atacantes o defensores que resulten heridos luchando a bordo de un carro deben superar una prueba de Iniciativa o caer.

DAÑOS EN EL CHASIS

Cuando el carro pierde su último punto de daño/herida queda destruido, se detiene inmediatamente y cada miembro de la tripulación/animal de tiro debe hacer una tirada de Herida.

COMBATE

Los guerreros pueden golpear un carro inmóvil en combate cuerpo a cuerpo cargando y golpeando contra la parte con la que están en contacto (criaturas de tiro/tripulación/rueda/chasis).

Chasis/ruedas: Los ataques golpean automáticamente - sólo resuelve el daño.

Tripulación: La tripulación a bordo de un carro inmóvil se cuenta como defendiendo un obstáculo y se requiere un 6 para golpearlos, independientemente de la habilidad con el arma. Si un miembro de la tripulación queda fuera de combate, un atacante puede entrar/subir al carro en su siguiente turno.



Botes

Abarca desde las pequeñas embarcaciones a remo hasta las grandes barcazas fluviales. Tenga en cuenta que se trata de reglas muy básicas para cubrir las pequeñas escaramuzas en los ríos del Imperio; actualmente se está desarrollando un conjunto de reglas más completo para cubrir los barcos oceánicos.

MOVIMIENTO

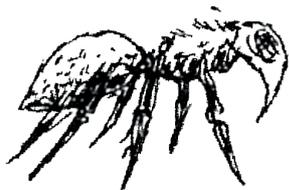
Los barcos se mueven 6" cuando se desplazan con la corriente de un río (la dirección de la corriente del río debe establecerse antes del comienzo de la partida). Los barcos pueden moverse 4" cuando se desplazan contra la corriente. Los barcos deben mover al menos la mitad de su capacidad de movimiento, a menos que hayan sido anclados o amarrados a la orilla.

GIROS

Los barcos, independientemente de su tamaño, pueden realizar un único giro de hasta 45 grados al final de su movimiento.

TERRENO

Un barco puede encontrarse con terreno natural, como rocas, o con obstáculos creados por el hombre, como diques de troncos colocados específicamente para obstruir su movimiento. Los dos tipos de terreno mencionados son infranqueables para los barcos y sufrirán impactos de Fuerza 7 D3 si se mueven en ellos y también se detienen inmediatamente.



COLISIONES

Al igual que para los carros.

TRANSPORTE

Se aplican todas las reglas anteriores para los carros. Además, como los barcos son considerablemente más grandes que los carros, pueden transportar mucho más.

Un bote de remos puede transportar hasta seis guerreros de tamaño humano o menor, o su equivalente en carga.

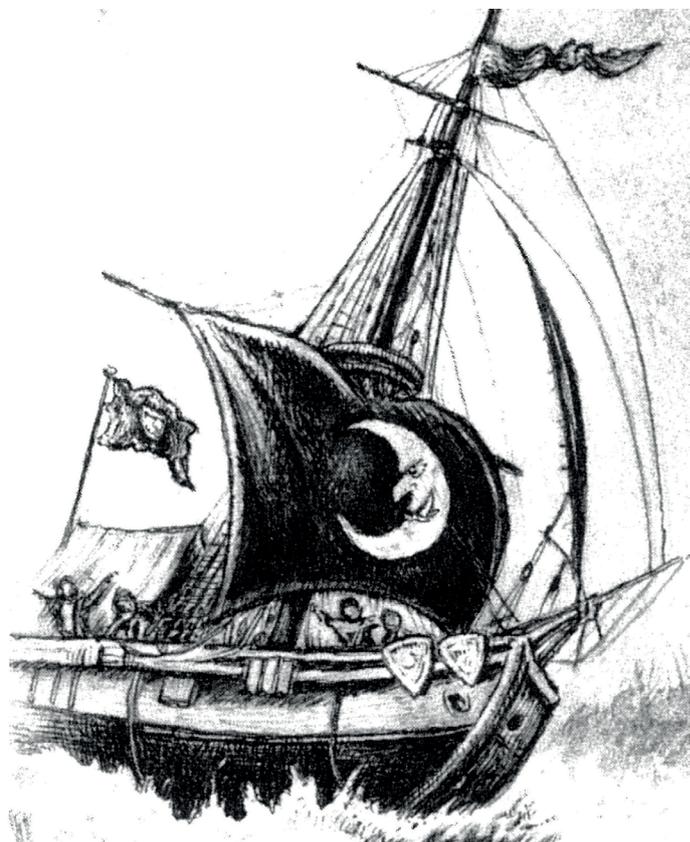
Un barco fluvial puede transportar hasta ocho guerreros de tamaño humano o más pequeños, o su equivalente en carga.



Una barcaza puede transportar hasta doce guerreros de tamaño humano o más pequeños, o el o su equivalente en carga.

MONTAR/DESMONTAR

Ver reglas para los carros, excepto que los guerreros que fallan una prueba de Iniciativa por intentar subir a un barco en movimiento no sufren daños, sino que caen al agua; véanse las reglas para nadar.



DISPARO

Al igual que para los carros.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
Bote de remos	-	-	-	-	5	3	-	-	-
Rueda	-	-	-	-	8	4	-	-	-
Barcaza	-	-	-	-	8	7	-	-	-

Localización

D6 Resultado

- 1 Propulsión:** Tira para dañar el barco usando la estadística de arriba - si está dañado tira de nuevo en la tabla de Propulsión.
- 2 Timón:** Tira para dañar el timón usando la estadística anterior. Si está dañado el barco sólo puede girar a partir de ahora después de llegar a una parada completa usando una combinación de remos/ganchos de barco.
- 3-4 Tripulación:** Elige al azar un miembro de la tripulación y tira para herir y lesionarse. Ver la pérdida de conductor si es aplicable. Cualquier miembro de la tripulación que esté herido debe hacer una prueba de Iniciativa inmediata, si se falla se ha caído del barco.
- 5-6 Casco:** Tira para dañar el barco usando la línea de estadísticas de arriba.

DAÑOS EN LA PROPULSIÓN

Los remos o el mástil y la vela están dañados. Tira un D6 y consulta la tabla de al lado:

Tabla de propulsión

D6 Resultado

1-3 Vela dañada/barras astilladas:

La velocidad del barco se reduce permanentemente en -1".

4-5 Aparejos dañados/barras astilladas:

La velocidad del barco se reduce permanentemente en -2".

6 Caída del mástil:

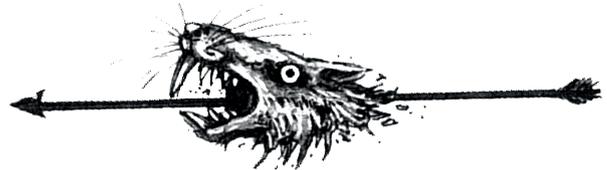
Con la pérdida del mástil (o de todos los remos en el caso de una embarcación de remos) el barco sólo puede derivar 2" en la dirección de la corriente. Todos los tripulantes deben probar inmediatamente su Iniciativa para evitar la caída del mástil (esto no se aplica a los barcos de remos, obviamente). Si un tripulante falla esta prueba, recibe un impacto inmediato de Fuerza 6.

DAÑOS EN EL CASCO

Cuando el barco pierde su último punto de daño/herida se destruye y se hunde inmediatamente. Cada miembro de la tripulación cae al agua y debe hacer las pruebas correspondientes para nadar.

COMBATE

Ver carros arriba. Nota: ¡Los guerreros nadadores no pueden atacar a los barcos!

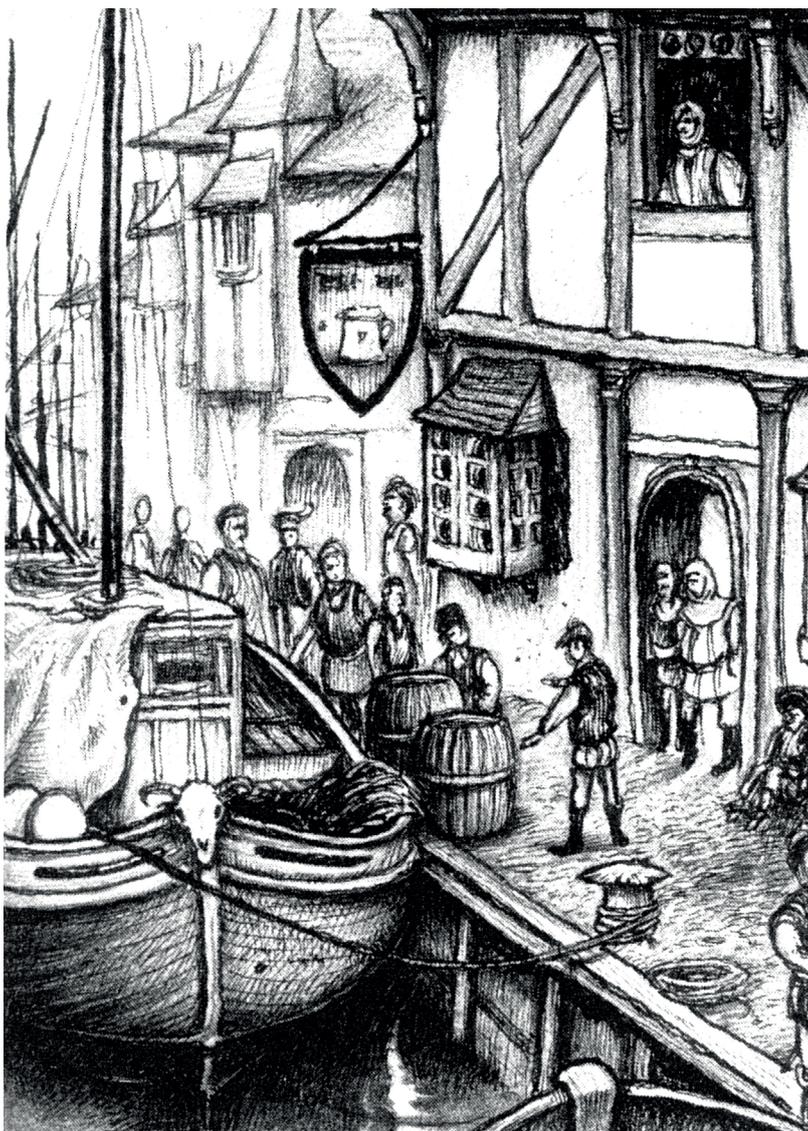
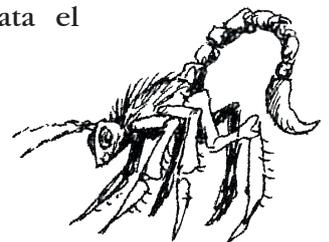
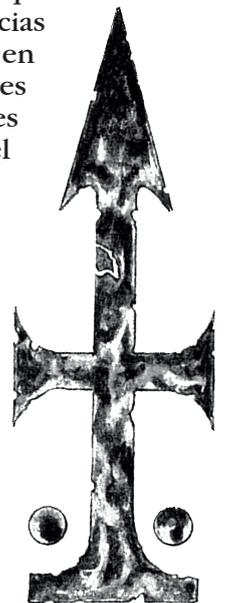


Exploración

Varios de los encuentros que aparecen a continuación permiten a una banda realizar acciones que dan lugar a diferentes recompensas o castigos. Los miembros de la banda que hayan sido retirados de la acción en el juego no podrán participar en ninguno de los encuentros que aparecen a continuación. Esto significa que no pueden ganar Experiencia, no pueden atacar, etc. Por supuesto, también significa que tampoco serán sacados de la acción por un encuentro...

Ten en cuenta también que puede haber consecuencias adicionales por atacar en cualquiera de los siguientes encuentros: Cazadores del Imperio, Patrulla del Imperio, Guardabosques Halfling, Hombre Santo, Gran Granja, Niños Perdidos, Mercaderes, Refugiados de Mordheim, Vendedor ambulante, Peregrinos, Sacerdotes de Sigmar, Pequeña granja. Si una banda de guerra ataca a uno de esos encuentros, tira un D6: icon una tirada de 1-3 la banda de guerra se ha descuidado y ha dejado testigos! Si la banda de guerra vuelve a sacar esa tirada de Exploración, trata el encuentro como

1 1 Granja abandonada (ise ha corrido la voz sobre la banda de guerra y se les evita como la peste!)



(1 1) Granja abandonada

La banda tropieza con las ruinas humeantes de una granja incendiada.

Rebuscando entre las ruinas, la banda encuentra D6 GC.

(1 1) Granja abandonada

La banda ve a un hombre desaliñado que se tambalea a ciegas por el bosque. A medida que la banda se acerca, se da cuenta de que parece susurrar algo sobre "arqueros invisibles que matan a todo el mundo", aunque las palabras exactas son confusas y difíciles de entender...

La banda puede elegir entre interrogar al hombre o matarlo. Las bandas de muertos vivientes que lo maten ganan un Esqueleto o un Zombie sin coste alguno. Las bandas caóticas o de hombres lagarto pueden sacrificar al pobre desafortunado a sus dioses oscuros para ganar 1 punto de experiencia para su líder. Otras bandas pueden interrogarle para averiguar lo que sabe; tira un 1D6:

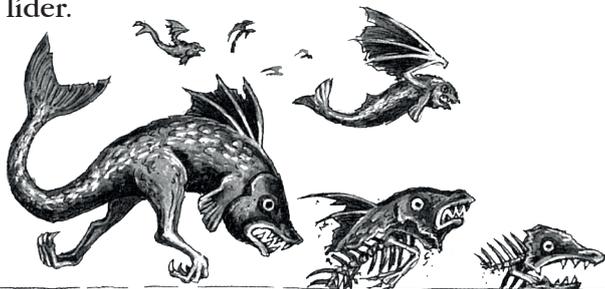
D6 Resultado

- 1-4 No sabe nada.
- 5-6 Conoce un túnel secreto que lleva a riquezas incalculables (en la siguiente batalla la banda puede desplegar hasta tres miembros de la banda en cualquier lugar del campo de batalla que esté a cubierto y a no menos de 10" de un guerrero enemigo. Los tres deben empezar en la misma zona general (a menos de 4" de distancia).

(3 3) Niños perdidos

Los sonidos de un niño llorando cerca se pueden escuchar claramente. Cuando los miembros de la banda rastrean el sonido hasta su origen, encuentran a dos niños acurrucados bajo un enorme roble.

Si el jugador lo desea, la banda puede ayudar a estos niños perdidos a encontrar a sus padres. Si lo hacen, los padres agradecidos dan a la banda todo lo que tienen de valor (1D6 Co; si se saca un 6, dan a la banda de guerra un único Tesoro en su lugar). Las bandas de muertos vivientes, caóticos o lagartos pueden sacrificar a los pobres desafortunados a sus dioses oscuros (¡o simplemente alimentarse de ellos!) para ganar 1 punto de experiencia para su líder.



(4 4) Refugiados de Mordheim

La banda ve una colección variopinta de gente de aspecto lamentable vestida con harapos. ¿Serán refugiados de la ciudad maldita de Mordheim?

Si la banda es humana (¡no poseída!), elfa (no elfa oscura), enana (no enana del caos) o halfling, los refugiados ruegan por su ayuda y se ofrecen a dar a la banda de guerra información sobre las tierras cercanas. Tira 1D6:

D6 Resultado

- 1-3 La información es mentira e inútil.
- 4-6 La información es útil y la banda puede tirar un dado más de lo normal para la Exploración después de la siguiente partida.

Si la banda no es de ninguno de los tipos anteriores, pueden sacrificar a los pobres desafortunados a sus Dioses Oscuros (¡o simplemente alimentarse de ellos!) - el líder de la banda gana +1 de Experiencia.

(5 5) Cementerio

La banda se ha topado con un pequeño cementerio. Una inspección más detallada revela lo que parece ser una tumba abierta en la esquina más alejada. No hay ningún cuerpo en la tumba, sin embargo, y de hecho los únicos signos de que alguien ha estado aquí recientemente son la tierra fresca y un medallón de oro tirado en el suelo que está moteado con lo que parece ser óxido...

El medallón puede venderse por 1D6 Co.

(6 6) Ciervo salvaje

Mientras la banda avanza, se oye un crujido en la maleza. De repente, un gran ciervo aparece en su camino, y parece tan sorprendido de ver a los guerreros como ellos de verlo a él.

Cualquier miembro de la banda con armas de proyectiles puede disparar al ciervo. Con un impacto exitoso (a la tirada base del guerrero) y una herida (dureza 3), el ciervo cae y la banda puede darse un festín. La próxima vez que la banda de guerra venda tesoros, se considera que la banda tiene un número inferior (por lo que una banda de guerra con 10-12 miembros se considera que está compuesta por 7-9 miembros), ya que tienen que comprar menos comida para reabastecerse.

Triplés

(1 1 1) Campamento Orco

La banda huele el humo de media docena de bogueras. Cuando se acercan sigilosamente al siguiente claro, íse encuentran con un campamento de orcos!

Una banda de pieles verdes puede acercarse e intentar comerciar. Si lo hace, tira un D6, con un resultado de 1 los Orcos fallan su prueba de Animosidad y atacan (sigue las reglas para otras bandas de guerra que luchan contra los Orcos, más abajo). Si los Orcos no atacan, la banda puede comprar cualquier equipo con un 25% de descuento (tirando por los objetos Raros como es normal), redondeando hacia abajo. También pueden vender objetos a los orcos por un 10% más de lo normal, redondeando hacia arriba. Si la banda no está compuesta por pieles verdes, pueden denunciar el campamento orco a las autoridades locales para obtener una recompensa de 2D6 Co. O pueden atacar a los Orcos. Cualquier banda que ataque a los Orcos recibe 1D6 de Experiencia que puede ser dividida entre los Héroes de la banda que no hayan quedado fuera de combate, y 2D6 Co en botín. Sin embargo, tira 1D6 por cada miembro de la banda; con un resultado de 1 o 2, ese guerrero queda fuera de combate y debe tirar por Heridas Graves como es normal.

(2 2 2) Gitanos

Los miembros de la banda ven una pequeña caravana de carros de colores brillantes... ¡gitanos!

Los gitanos son conocidos por su generosidad, pero también tienen fama de ladrones en tiempos de escasez. La banda puede comerciar con los gitanos o atacarlos. Una banda de guerra que ataca a los gitanos gana D3 de Experiencia que puede repartir entre sus Héroes, 2D6 Co y 1D3 dagas. Una banda de guerra que comercia con los gitanos puede comprar cualquier objeto de equipo (los objetos raros deben tirarse como de costumbre) con un 20% de descuento (calcula el precio como de costumbre y luego resta el 20% del total, redondeando al alza a la CG más cercana). Sin embargo, al final del comercio, el jugador debe tirar un D6 - con una tirada de 1-3 los gitanos han robado a la banda. Retira los CG y Tesoros no gastados.

(3 3 3) Pequeña granja

La banda se encuentra en una pequeña granja. Observan que los campos y el ganado están en buen estado. Cuando la banda se acerca, la puerta se abre y sale una joven pareja.

Si la banda se inclina por el bien y no por el mal, la joven pareja les ofrece una buena comida. Al calcular sus próximas ganancias por la venta de objetos de valor, reduce el tamaño efectivo de la

banda en uno (es decir, 10-12 Guerreros se consideran 7-9 Guerreros), ya que la cantidad de dinero que necesitan para gastar en comida se reduce. Si la banda de guerra es malvada o caótica, pueden matar a la joven pareja y saquear su granja, recibiendo 2D6 GC en dinero y pueden reducir el tamaño de su banda en uno, como antes.

(4 4 4) Peregrinos

La banda ve a un grupo de humanos vestidos que se acercan por el camino. Parece que están cantando canciones religiosas.

Se trata de un pequeño grupo de peregrinos. Si la banda se inclina por el bien y no por el mal, los peregrinos les muestran un atajo a través de los pantanos cercanos. En la siguiente partida, la banda de guerra puede elegir automáticamente un lado y tomar el primer turno; si dos bandas de guerra en la partida tienen este beneficio, tira para ver qué banda de guerra puede disfrutar del efecto. Además, su líder es un Anciano de su congregación, y puede eliminar una maldición impuesta a un miembro de la banda. Si la banda es malvada o caótica, puede matar a los peregrinos y tomar sus miserables posesiones (1D6 Co y una Reliquia Sagrada).

(5 5 5) Pueblo Orco Abandonado

La banda se encuentra con una colección de chozas, la mayoría de las cuales están derrumbadas y muestran signos de un viejo incendio. Este sitio parece abandonado...

Si la banda busca, encuentra 2D6 Co y unos cientos de dientes enterrados bajo una de las cabañas (el tesoro de la aldea). Si la banda está compuesta por Pielas Verdes (Orcos y/o Goblins), la cantidad de dinero se triplica, ya que los dientes tienen un valor real para ellos.

(6 6 6) Patrulla del Imperio

La banda escucha una fuerte voz que grita "¡Alto!", y de entre los árboles sale una docena de hombres, vestidos con la vestimenta local y portando mosquetes y alabardas.

Si la banda se inclina por el bien y no por el mal, la patrulla les deja pasar sin más preguntas. La patrulla también les da el nombre de un comerciante justo en la siguiente ciudad (la próxima vez que la banda de guerra se equipe, los precios se reducen en un 10%, redondeado hacia abajo). Si la banda es malvada o caótica, la patrulla intenta arrestarla. Al final de un combate corto, la banda gana D6 de experiencia, D6 de CG, D3 de alabardas, D3 de espadas y D3 de pistolas. Sin embargo, tira un D6 por cada miembro de la banda - icon una tirada de 1-2, ese miembro de la banda también queda fuera de combate durante la pelea y el jugador debe tirar por Heridas Graves como es normal!

Cuatro en raya

(1 1 1 1) Alijo del Tesoro

Los guerreros están deambulando por el bosque cuando uno de los secuaces observa un montón de hojas que tienen un aspecto extraño. La investigación revela que algo fue enterrado aquí recientemente. Al desenterrar la zona, los guerreros obtienen un pequeño cofre.

Dentro del cofre la banda encuentra 1D6x10 Co.

(2 2 2 2) Piedra de la manada

La banda entra en un claro y encuentra una enorme piedra en pie, cubierta de toscos glifos y con lo que parece ser un pequeño montón de basura en su base.

La banda ha descubierto una piedra de manada de Hombres Bestia. Si la banda no es de naturaleza caótica, puede desfigurar la piedra de manada y buscar objetos de valor entre las ofrendas de la base de la piedra. El líder de la banda gana 1 punto de experiencia y la banda encuentra 1D3 tesoros. Si la banda es caótica, puede dejar una pequeña ofrenda de 10 Co y adorar el altar pidiendo que se elimine una maldición (tira un 1D6 y con un 4-6 se elimina la maldición), o para obtener conocimiento. Si se pide conocimiento tira un 1D6. Con un 1-3, uno de los Héroes de la banda grita repentinamente mientras su mente se llena de conocimiento - queda inmediatamente fuera de combate; aunque si sobrevive a la experiencia gana una única habilidad Académica (independientemente de si podría tomarlas normalmente); con un 4-6, se otorgan 1D3 Puntos de Experiencia a la banda, a distribuir aleatoriamente entre los grupos de Héroes y Secuaces de la banda.

(3 3 3 3) Vendedor ambulante

La banda ve a un hombre que lleva un par de mulas cargadas de objetos. Al ver a los miembros de la banda, sus ojos se iluminan y comienza a moverse rápidamente hacia la banda.

La banda puede comerciar con el vendedor ambulante. Si lo hacen, pueden comprar artículos con un 20% de descuento (redondeando el precio al Co más cercano). También es probable que tenga esos objetos difíciles de encontrar: cualquier objeto raro puede buscarse con un -2 a la dificultad (aunque sólo tendrá un objeto de este tipo). Si el vendedor ambulante es atacado, sus mulas se asustarán y saldrán corriendo, aunque cuando se vayan caerán objetos por valor de 3D6 Co de sus mochilas sobrecargadas.

(4 4 4 4) Casa de de jengibre

La banda ve una casa de aspecto extraño más adelante. Cuando se acercan a ella, descubren que está hecha completamente de pan de jengibre helado.

La banda puede tomar parte del pan de jengibre para reabastecerse. Si lo hacen, se considera que tienen dos cantidades menos a la hora de vender los tesoros (es decir, una banda de 10-12 miembros se considera que tiene 4-6 miembros), y los asalariados sólo cobran a la banda la mitad de su mantenimiento normal. Sin embargo, existe la posibilidad de que la vieja bruja que vive en la casa vea esto y lance una poderosa maldición a la banda. Tira un 1D6: con un 1-2, la bruja ha maldecido a la banda. Hasta que se elimine la maldición, los miembros de la banda deben repetir todas las tiradas de éxito en el combate cuerpo a cuerpo o en los disparos.

(5 5 5 5) Banda herida

Los guerreros oyen débiles gemidos en las cercanías y, al investigar, descubren un pequeño grupo de guerreros, como ellos, esparcidos por un pequeño claro. Los guerreros están cubiertos de sangre y tienen numerosas heridas evidentes.

Si la banda ayuda a estos hombres necesitados, la banda herida les dará su alijo (2D6 Co y 1D3 Tesoros). Si la banda decide despachar a los guerreros heridos en su lugar, ganan 1D6 Co y el líder de la banda gana 1 Punto de Experiencia.

(6 6 6 6) Cazadores del Imperio

Bajando por un sendero a través de un bosque profundo, la banda se ve sorprendida por un grupo de hombres vestidos de marrón y verde que salen de detrás de los árboles, con las flechas preparadas.

Si la banda es humana (ino poseída!), elfa (no elfa oscura), enana (no enana del caos) o halfling, los cazadores se ofrecen a mostrarles un camino secreto a través del bosque hasta una zona con fama de estar llena de tesoros (y peligros). La banda puede elegir automáticamente el siguiente escenario, puede elegir el borde de la mesa y puede tomar automáticamente el primer turno. Si dos o más bandas de guerra tienen esta bonificación, tira para ver a quién le mostraron el camino los Cazadores primero.



Cinco en raya

(1 1 1 1 1) Granja grande

La banda encuentra una gran granja. Observan que los campos están en buen estado y que el ganado es numeroso y sano. Cuando la banda se acerca, la puerta se abre y sale un anciano regordete.

Si la banda se inclina por el bien y no por el mal, el granjero y su esposa les dan una buena comida. Al calcular sus próximas ganancias por la venta de objetos de valor, reduce el tamaño efectivo de la banda por dos (es decir, 10-12 Guerreros se consideran 4-6 Guerreros), ya que la cantidad de dinero que necesitan gastar en comida se reduce. Además, el granjero da a la banda el nombre de un mercader honesto (la próxima vez que la banda de guerra compre equipo, los precios se reducen en un 20%, redondeando el precio al alza hasta la Co más cercana). Si la banda de guerra es malvada o caótica, puede matar a los granjeros y saquear su granja, recibiendo 2D6 Co, D3 de Experiencia para distribuir entre los Héroes de la banda de guerra, y puede reducir el tamaño de su banda de guerra en dos, como arriba. Tira también un D6 por cada miembro de la banda si ataca a los granjeros - con una tirada de 1, el miembro de la banda queda fuera de combate y debe tirar por Heridas Graves como es normal.

(2 2 2 2 2) Rangers Halfling

"¡Alto!" grita una voz chillona desde la oscuridad. Cuando la banda se detiene y mira a su alrededor, una pequeña figura sale de las sombras: ¡un Halfling!

Si la banda se inclina por el bien más que por el mal, los Halflings comparten sus raciones de viaje con los guerreros. Al calcular sus próximas ganancias por la venta de objetos de valor, reduce el tamaño efectivo de la banda por dos (es decir, 10-12 Guerreros se consideran 4-6 Guerreros, ya que la cantidad de dinero que necesitan para gastar en comida se reduce). Si la banda de guerra es malvada o caótica, ¡los valientes rangers atacan! La banda recibe D6 Co, 1D6 arcos cortos, 1D6 dagas, 1D3 Puntos de Experiencia que pueden distribuir entre sus Héroes, y pueden reducir el tamaño de su banda de guerra en dos comiendo las raciones de los Halflings como se indica arriba. Además, tira un 1D6 por cada miembro de la banda -con una tirada de 1-2 ese miembro de la banda está lleno de agujeros, queda fuera de combate y debe tirar por Heridas Graves como es normal.

(3 3 3 3 3) El árbol colgante

La banda se encuentra con una escena espeluznante: un gran roble con docenas de cuerpos colgando de sus ramas. También hay un par de cuerpos en jaulas. Al acercarse, los guerreros pueden escuchar una débil súplica de ayuda desde una de las jaulas.

Si la banda lo libera, el Asesino (véase el Anuario de Mordheim) ofrece sus servicios a la banda de guerra de forma gratuita (sin coste de contratación, aunque deben pagar su mantenimiento de forma normal después de la primera partida). Además, la banda encuentra lo siguiente entre los cadáveres: 1D6 Co escondidos en botas, etc, 1D3 dagas, y un Amuleto de la Suerte (¡obviamente no funciona bien!).

(4 4 4 4 4) Sacerdote Oscuro

La banda ve acercarse a una figura con túnica oscura. A medida que se acerca, ven aparecer un ojo acechante bajo la capucha oscura...

Se trata de un Sacerdote Oscuro. Puede ser asesinado (el líder de la banda gana 1 punto de experiencia y una reliquia impía), o una banda de muertos vivientes o caótica puede pedir su bendición. La bendición del Sacerdote Oscuro eliminará todas las maldiciones que afectan a la banda.

(5 5 5 5 5) Anillo de hadas

Los cansados guerreros se encuentran con un pequeño círculo de setas. Estos lugares tienen fama de ser mágicos por naturaleza y de poseer poderosas cualidades curativas.

Si la banda no es de naturaleza no-muerta o caótica, puede dormir en el anillo de hadas y obtener una noche de descanso. Todos los guerreros de la banda que hayan quedado fuera de combate en la última partida se curan automáticamente y recuperan su salud; no es necesario tirar para determinar las heridas graves. Una banda de muertos vivientes o caótica puede destruir el anillo de hadas y recibir 1D6 puntos de experiencia que pueden repartirse entre sus héroes. Sin embargo, esta destrucción gratuita tiene un precio: las hadas lanzarán una poderosa maldición sobre la banda. A partir de ahora y hasta que se levante la maldición, cada vez que algún miembro de la banda quede fuera de combate, tira dos veces para heridas graves por cada guerrero y aplica el resultado más bajo.

(6 6 6 6 6) Banda emboscada

Los guerreros ven cuerpos esparcidos por todo el claro, con varias flechas sobresaliendo de cada uno. Ese viejo ermitaño les advirtió que la gente del bosque prefiere su intimidad...

Si los guerreros saquean estos cuerpos, encuentran los siguientes objetos de valor: 1D3 espadas, 1 armadura ligera, 1D6 dagas, 1D3 lanzas, 1D6 escudos y 2D6 Co. Además, tira un 1D6 -con un resultado de 5 o 6, la banda encuentra un Tesoro en uno de los cuerpos.

Seis en raya

(1 1 1 1 1) Nido de Grifo

La banda se encuentra con una columna rocosa, que se eleva un par de metros sobre el suelo. En la cima de la columna hay un enorme nido, y en su interior los miembros de la banda pueden ver la parte superior de unos huevos.

Un Héroe puede subir al nido y bajar los huevos, de uno en uno. El Héroe debe pasar una prueba de Iniciativa con éxito una vez para subir, y una vez para bajar, por cada huevo que desee robar (el nido contiene cinco huevos). Si falla una tirada para subir no pasa nada, sin embargo, si el Héroe falla una tirada para bajar, sufre 1D6 impactos de Fuerza 6 inmediatamente, y cualquier huevo que esté bajando se pierde. Además, cada vez que el guerrero intente la prueba por primera vez, tira un 1D6. Con un 1, el Grifo padre ha regresado. Si el guerrero acaba de superar la prueba de subir al nido, no consigue más huevos y es derribado inmediatamente y sufre el daño por caída mencionado anteriormente. Si el guerrero estaba en el suelo cuando apareció el Grifo, no sufre ningún otro efecto negativo. Sin embargo, en cualquiera de los dos casos, no se pueden recuperar más huevos. Cada huevo recuperado puede venderse por 50+2D6 Co.

(2 2 2 2 2) Espada en la piedra

La banda encuentra una espada incrustada en una piedra sólida. Hay un grabado en la piedra... algo así como que el que saque la espada será el próximo rey de Bretonia/llevará el próximo Gran Waaagh/matará al wyrm Grackenfild el poderoso... ¡o algo así!

Un Héroe puede sacar la espada de la piedra si saca una tirada igual o inferior a la mitad de su Fuerza (redondeada hacia abajo). Cada Héroe sólo tiene una prueba, y sólo se utiliza la Fuerza base del Héroe para esta prueba... no se aplican drogas o efectos mágicos. Si un Héroe saca la espada de la piedra, recibe una espada mágica (en una campaña, pregunta al árbitro si tiene una espada ingeniosa adecuada para que la lleves... de lo contrario es +1 a impactar y +1 a herir).

(3 3 3 3 3) Dragón muerto

La banda se encuentra con una extraña escena: los restos malolientes de un enorme lagarto atravesado por una larga y delgada lanza, y el cuerpo roto (y casi igual de maloliente) de un caballero y su fiel corcel, igualmente fallecidos.

No hay indicios de dónde está la guarida del dragón, y aunque las partes del dragón normalmente no tienen precio, lo único que se pueden salvar son fragmentos de hueso. La lanza y la espada del caballero están intactas y alcanzarán un buen precio. Todo esto cuenta como 1D3+2 Tesoros adicionales que la banda puede añadir a su tesoro.

(4 4 4 4 4) Icono del caos

En el lecho de un arroyo seco, uno de los miembros de la banda ve el brillo de algo dorado. Se trata de un extraño amuleto, casi enterrado en el cieno y la arena.

Elige un Héroe para colocar el amuleto alrededor de su cuello (sí, ¡uno de ellos tiene que hacerlo!). Ese Héroe se verá afectado por las reglas de frenesí a partir de ahora y este frenesí no se elimina si el Héroe es derribado o aturdido. Al comienzo de cada partida tira 1D6 por el Héroe - con una tirada de 1, el Héroe ha escuchado la llamada de los Dioses Oscuros trabajando a través del amuleto y se dirige al norte, a los Páramos del Caos (elimínalo de la lista de bandas). Este amuleto conlleva una poderosa maldición, que debe ser levantada para que el Héroe pueda quitárselo del cuello (ver antes cómo eliminar maldiciones).

(5 5 5 5 5) Hombre sagrado

La banda ve a un anciano que se apoya en un bastón nudoso y se acerca lentamente a ellos...

Si la banda no es de naturaleza no-muerta o caótica, el anciano se revela como sacerdote de Sigmar y se ofrece a ayudar a la banda en su próxima aventura. Puede eliminar cualquier maldición que afecte a la banda, o concederles una poderosa bendición - después de la siguiente batalla, cualquier miembro de la banda herido tira dos veces para Heridas Graves y el jugador puede elegir qué resultado afecta al guerrero.

(6 6 6 6 6) Familiar

Mientras los guerreros atraviesan un bosque especialmente denso, oyen un espeluznante graznido. Justo cuando toda la banda empieza a temblar de miedo ante el terrible ruido, un gran sapo salta sobre un tocón cercano. Mira a los guerreros con una inteligencia asombrosa...

Si la banda incluye un lanzador de conjuros, puede llevar el familiar como objeto de equipo. El familiar actúa como un foco de poder y susurra secretos a los oídos del lanzador de conjuros mientras duerme, aumentando su poder en gran medida. El lanzador de conjuros gana un conjuro adicional y un +1 a la tirada al lanzar sus conjuros (esto es acumulativo a la habilidad de Hechicería) mientras conserve el familiar. Una banda sin lanzador de conjuros no interesa al familiar, y éste se aleja rápidamente en cuanto lo descubre.

