

# 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 en 3cm. 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 aturdido 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.

La primera vez que una miniatura poseedora de un Amuleto de Buena Suerte sea impactado en batalla, debe tirar 1D6. Con un 4+, éste se ignora y no se sufre ningún daño. Poseer dos o más Amuletos de Buena Suerte no da ningún beneficio extra, y la miniatura solo 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 a cinco veces 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 Demonios o los Poseídos. No se permite tirada de salvación por armadura. Las miniaturas de No Muertos o Demonios 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 herbolarios 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 (Impía)*

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: cabellos 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 impía) 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 o Feria Ambulante del Caos 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

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
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
Mastín 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, ¡o 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:

**1 Falsificación:** el mapa es falso, y es completamente inútil. Te conduce a una búsqueda infructuosa. Tu oponente puede automáticamente elegir el siguiente escenario que vayáis a jugar.

**2-3 Inexacto:** aunque es algo tosco, en general el mapa es exacto (bueno..., partes de él... ¡quizás!). Puedes repetir una tirada de dado durante la siguiente fase de exploración si quieres, pero debes aceptar el resultado de la segunda tirada de dado.

**4 Mapa de las Catacumbas:** el mapa te muestra un camino a través de las catacumbas para llegar hasta la ciudad. Puedes elegir automáticamente el escenario la siguiente vez que juegues una partida.

**5 Preciso:** el mapa es bastante reciente y es muy detallado. Puedes repetir hasta tres tiradas de dados durante la siguiente fase de exploración si así lo deseas. Debes aceptar el resultado de la segunda tirada de dados.

**6 Mapa Original:** éste es uno de los doce mapas maestros de 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, ¡sobre todo de los ladrones y los asesinos!

Cualquier banda Mercenaria cuyo jefe posea ropas 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 ropajes 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.