

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 Bruja 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 o -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, 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		CUÁDRUPLES	
11	Pozo	1111	Maestro en Armas de Fuego
22	Tienda	2222	Capilla
33	Cadáver	3333	Casa
44	Vagabundo	4444	Armero
55	Carruaje Volcado	5555	Cementerio
66	Chozas Derruidas	6666	Catacumbas
TRIPLES		QUÍNTUPLES	
111	Taberna	11111	Casa del Prestamista
222	Herrería	22222	Laboratorio de Alquimia
333	Prisioneros	33333	Joyero
444	Flechero	44444	Casa de Mercader
555	Mercado	55555	Edificio en Ruinas
666	Devolución de Favor	66666	Entrada a las Catacumbas
SÉXTUPLES			
		111111	El Pozo
		222222	Tesoro Escondido
		333333	Herrería Enana
		444444	Banda Despedazada
		555555	Circo de Gladiadores
		666666	Villa de un Noble

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 encontráis un botín por valor de 1D6 co. Si obtienes un 1 también encuentras un Amuleto de la Suerte (consulta la sección de Equipo).

(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, tiras 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 huyó, ¿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, ¡tus 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 encontráis un grupo de personas ricamente 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 remordimientos 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.

Cuadruples

(1 1 1 1) Artificiero

Encontráis el taller de un artificiero 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 descubriste 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 Ithilmar |

(5 5 5 5) Cementerio

Encontráis un antiguo cementerio abarrotado de sepulcros recubiertos de piedra. 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.

Quíntuples

(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, encontráis un botín por un valor de 1D6x10 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 1D6x5 co.
- 3-4 Amatistas por valor de 20 co
- 5 Gargantilla por valor de 50 co
- 6 Un rubí por valor de 1D6x15 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 2D6x5 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 aborranán 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.

Séxtuples

(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 o 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

Encontráis 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 (¡cualquier 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) 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) Villa de un Noble

Encontráis 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 asaltacasas 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 antiguísimas ruinas Élficas, y la leyenda también dice que la hoja 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 tremendamente 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.

Cuantas 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.

<i>Número de fragmentos vendidos</i>	<i>Número de guerreros en la banda</i>					
	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16+
1	45	40	35	30	30	25
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.