

Sucesos Aleatorios

Reglas oficiales aparecidas en la Town Cryer nº 3.

Mordheim es una ciudad siniestra y oscura, con peligros acechando en cada esquina. Ni siquiera se puede confiar en las leyes básicas de la naturaleza. Mark Havener y Tim Huckelbery nos explican cómo pueden incluirse estos peligros en tus partidas.

Estas reglas representan los extraños e increíbles sucesos que ocurren en Mordheim y que se hallan más allá del control de los jugadores. Estas reglas son opcionales, y sólo se utilizarán si todos los jugadores están de acuerdo. Para determinar si tiene lugar un suceso aleatorio, tira 1D6 al inicio del turno de cada jugador. Un resultado de 1 indica que pasa algo. Tira 1D66 y consulta la siguiente tabla. El jugador en cuyo turno ocurre el suceso coloca las miniaturas que representan el suceso y actúan en cada uno de sus turnos (no los controla, como se ve en las descripciones de cada suceso). Este jugador es denominado "Jugador del Suceso", aunque lo más frecuente es que los sucesos aleatorios sólo afecten a su oponente o a ambos jugadores indiscriminadamente. Las miniaturas que representan un suceso aleatorio deben colocarse a 15 cm o menos de un borde del tablero determinado al azar, y siempre permanecerán a 5 cm o menos de otro miembro de su grupo en todo momento. Las miniaturas de un suceso aleatorio deben colocarse en terreno abierto y a nivel de suelo, a menos que se especifique otra cosa en su descripción. El Jugador del Suceso coloca las miniaturas que representan al suceso aleatorio, pero ninguna puede situarse a 30 cm o menos de una miniatura de cualquiera de las bandas.

Después de ser colocados, muchos de los "sucesos" se acercarán tan rápido como puedan (sin correr) hacia la miniatura más cercana. La miniatura más cercana es aquella que el suceso pueda alcanzar con mayor rapidez, aunque un suceso nunca preparará por un edificio para llegar hasta un miembro de banda. El efecto de cada encuentro se indica en su descripción. Ten en cuenta que las miniaturas que carguen se trazarán con el mayor número posible de miembros de la banda, agrupándose si algunas no pueden llegar hasta miniaturas diferentes. No puede producirse más de un suceso aleatorio por partida, por lo que en cuanto ocurre un suceso aleatorio, no es necesario que los jugadores efectúen más tiradas al inicio de sus turnos.

Tabla de Sucesos Aleatorios

1D66 Resultado

11 *Ogro Mercenario*

Un Ogro Mercenario (consulta la sección Espadas de Alquiler para conocer su perfil) aparece en la calle. Al ver el combate decide aprovechar la oportunidad y ofrece sus servicios a la banda con menos valoración de banda (si hay dos bandas con el mismo valor, tira un dado para determinar a quién ayuda). La banda a la que ofrece su ayuda debe añadirlo a su Hoja de Banda. Al final de la partida exige el pago de sus servicios. La banda debe pagar su reclutamiento y su mantenimiento. Si la banda no puede (o no quiere) pagarle, se marcha; pero antes desahoga su rabia en uno de los miembros al azar (tira sólo entre los miembros que no quedaron fuera de combate). Efectúa una tirada de heridas para este desgraciado como si hubiese quedado fuera de combate.

12 *Enjambre de Ratas*

Algo en las alcantarillas ha atemorizado a las ratas que viven en ellas y han salido corriendo, atacando a todo lo que se interponga en su camino. Utiliza una plantilla de 80 por 120 mm para representar a las ratas. Utiliza enjambres de ratas si dispones de ellos y, si no, seis peanas de monstruos colocadas formando un rectángulo, con el borde estrecho representando el frontal. Las ratas se mueven 5D6 cm cada turno. Siempre avanzarán hacia adelante por el centro de la calle; y si llega a un cruce, determina al azar la dirección que toman (ejemplo: en una intersección de dos caminos tira 1D6: 1-2 derecha, 3-4 hacia adelante, 5-6 izquierda). Las ratas no pueden quedar trabadas en combate cuerpo a cuerpo; y si entran en contacto con una miniatura, pasarán por encima de ella causándole 1D3 impactos de F2 (puede efectuarse la tirada de salvación por armadura).

13 *Terremoto*

Las poderosas energías mágicas del cráter en el centro de la ciudad hacen temblar los alrededores. El suelo se mueve violentamente y los miembros de las bandas apenas pueden mantenerse en pie. Tira 1D3 para determinar cuantos turnos dura. Mientras dure, el movimiento se ve reducido a la mitad, todos los chequeos de iniciativa para trepar, saltar, etc., sufren una penalización de -2 y todas las tiradas para impactar en disparos y en combate cuerpo a cuerpo deben aplicar una penalización de -1.

14 *Ventolera*

En la zona sopla un fuerte viento que levanta restos por los aires y derriba todo lo que no esté firmemente sujeto. Los miembros de la banda sufren una penalización de -1 en todos sus chequeos de iniciativa para trepar saltar, etc., y en todas las tiradas para impactar en disparos y en combates cuerpo a cuerpo durante el resto de la partida.

15 *¡Sangre para el Dios de la Sangre!*

Por desgracia para las bandas en lucha, el aroma de la sangre ha atraído a uno de los lacayos de Khorne. La Realidad se rompe cuando un feroz Desangrador emerge del Reino del Caos para derramar más sangre todavía en honor a su amo.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	6	0	4	3	1	6	2+	10

Miedo: Un Desangrador es un monstruo que causa miedo.

Tirada de Salvación: 4+ tirada de salvación demoníaca.

Psicología: Inmune a todos los chequeos de psicología.

Espada infernal: Está armado con una Espada Infernal que automáticamente causa un crítico si obtiene 4+ para impactar.

El Desangrador buscará el combate cuerpo a cuerpo más cercano. El demonio tiene un número de Ataques igual al número de oponentes a que se enfrenta (con un mínimo de 2 Ataques). Dividirá los ataques entre sus oponentes, y deberá intentar impactar a todos al menos una vez. Su presencia impedirá que los oponentes dejen fuera de combate a cualquier otro guerrero en el combate cuerpo a cuerpo, ¡ya que están demasiados ocupados con el demonio para rematar a sus otros enemigos!

Si no hay combates cuerpo a cuerpo a su alcance, cargará contra la miniatura con el atributo de Habilidad en Armas más elevado para enfrentarse a un oponente de valía. Si no hay enemigos a distancia de carga, el demonio correrá hacia la miniatura más cercana, ansioso de derramar sangre para su dios.

16 *Descubrimiento Afortunado*

Una miniatura al azar, en pie y no trabada en combate cuerpo a cuerpo ni huyendo, encuentra un fragmento de Piedra Bruja. Si no queda fuera de combate, el fragmento se suma a los que la banda encuentre. Si queda fuera de combate en combate cuerpo a cuerpo, el enemigo se queda con el fragmento. Sólo las miniaturas no animales pueden encontrarlo o robarlo (nada de Lobos Espectrales, etc.).

21 *Espíritu Inquieto*

Muchos han encontrado la muerte desde que el cometa se estrelló contra la ciudad. No todos ellos aceptan su nueva condición y se niegan a descansar en paz. Quizás debían cumplir una tarea importante o buscar vengarse de los que les mataron. Las bandas se han encontrado con un espíritu así. Cualquier miembro que se encuentre a 20 cm o menos del espíritu al inicio de su fase de movimiento deberá pasar un chequeo de liderazgo o huirá (como si estuviera huyendo de un combate). Las miniaturas inmunes a la psicología lo superan automáticamente. Esta criatura no puede afectar (o ser afectada) al mundo físico, pero de todas maneras "acongoja". El espíritu mueve 10 cm en una dirección aleatoria, atravesando muros, obstáculos y miembros de las bandas como si no estuvieran allí. No cargará y no puede ser dañado. La única excepción ocurre cuando el espíritu entra en contacto con una Matriarca Sigmarita o un Sacerdote Guerrero de Sigmar. Estas miniaturas pueden darle el descanso eterno al muerto. Si el jugador que controla esa miniatura decide hacerlo, el espíritu es inmediatamente exorcitado (desaparece y no regresa) y él o ella ganan un punto de experiencia.

22 Edificio en Llamas

De repente, uno de los edificios (escogido al azar) estalla en llamas, provocadas por los rescoldos todavía encendidos de un fuego. Cualquier miniatura en el interior sufre un impacto de F3, a menos que salga en ese turno; y cualquier miniatura a 5 cm o menos de las paredes sufre un impacto de F2 debido al humo y el calor, a menos que también se aleje. El edificio causará miedo debido a las llamas durante el resto de la partida; y cualquier miniatura que quiera entrar deberá superar un chequeo de miedo, como si quisiera cargar contra un enemigo que causa miedo.

23 Arbol Carnívoro

Uno de los árboles que crece en la zona se ha transformado en un feroz depredador debido a la influencia del Caos que inunda el área. Determina al azar qué "Jugador del Suceso" tropieza con una de estas plantas. Una de sus miniaturas es atacada cuando de repente se abre una enorme boca en el tronco del árbol y las ramas intentan arrastrar a la desgraciada víctima. Coloca un árbol al lado de la miniatura. Se la considera trabada en combate cuerpo a cuerpo con el árbol, que tiene los siguientes atributos:

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
0	3	0	4	6	3	3	2	10

El árbol supera automáticamente cualquier chequeo de liderazgo que deba efectuar. Cualquier resultado en la Tabla de Heridas hará que el árbol deje de atacar, aunque no es posible dejarlo fuera de combate o derribarlo. Los oponentes tienen un +1 para impactarle, ¡porque es incapaz de moverse! El árbol se considera Objetivo Grande.

24 Esqueletos

Aunque la intensa magia de la zona disuelve rápidamente los esqueletos en polvo, a veces, hordas enteras de ellos se alzan de entre los huesos de los caídos. Recorren la ciudad sin control, atacando ciegamente a todo lo que encuentran antes de caer en pedazos. Aparecen 2D6 Esqueletos con los siguientes atributos:

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

Miedo: Los esqueletos causan miedo.

Psicología: Los esqueletos son inmunes a todos los chequeos basados en el Liderazgo y a los resultados de aturdimiento.

Están armados con armas sencillas o tan sólo con sus huesudos puños (se consideran dagas en combate cuerpo a cuerpo). Los esqueletos avanzarán hacia y atacarán a la miniatura más cercana tan rápido como sea posible. Tira 1D3 cuando aparezcan; cuando pasen esos turnos se desharán en polvo (considera el turno actual como el primero).

25 Aire Enrarecido

La propia realidad parece retorcerse, distorsionando la percepción de tal modo que nadie puede fiarse de sus sentidos. Tira 3D6 al inicio de turno de cada jugador. Durante los siguientes 1D3 turnos, ese resultado es la distancia a la que los guerreros pueden utilizar el Liderazgo de su Jefe y la distancia utilizada para la guerra de solo ante el peligro. Todas las distancias entre miniaturas se incrementan esos mismos 3D6 a efectos de distancias de disparo y cargas. Ten en cuenta que las miniaturas no se mueven, sino que sólo cambia su percepción de las distancias.

26 Engendro

Las bandas se han topado con uno de los muchos antiguos habitantes de la ciudad que se acercaron demasiado al cráter en el centro de la ciudad y que se han convertido en Engendros sin mente. Un engendro tiene los siguientes atributos:

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
5D6	3	0	4	4	2	3	2D6	10

Miedo: Un engendro es una asquerosa blasfemia contra la naturaleza y causa miedo.

Psicología: Es una criatura sin mente, que no tiene miedo al dolor o a la muerte. Un engendro supera automáticamente cualquier chequeo basado en el Liderazgo que deba efectuar.

Movimiento: El engendro se mueve 5D6 cm hacia la miniatura más cercana en cada una de sus fases de movimiento. No dobla su movimiento. No dobla su movimiento para cargar, sino que cualquier movimiento que le ponga en contacto con una miniatura se considera una carga y traba a la miniatura en combate cuerpo a cuerpo.

Ataques: Tira 2D6 al inicio de cada fase de combate cuerpo a cuerpo para determinar su número de Ataques en esa fase.

31 Derrumbe

Un edificio al azar se derrumba. Cualquier miniatura en su interior debe superar un chequeo de iniciativa o sufrirá un impacto de F5. Las tiradas de salvación por armadura se aplican normalmente. Retira el edificio (sustitúyelo por ruinas si es posible), y coloca de nuevo las miniaturas donde estaban. Cualquier miniatura que trepara por sus paredes o estuviera en su tejado caerá automáticamente desde la altura donde se encontraba.

32 *Garabatos en una Pared*

Un miembro de la banda al azar que se halle a 10 cm o menos de un edificio (si no hay ninguno, ignora este resultado) ve algo escrito con sangre en la pared. Tira en la siguiente tabla:

1D6Resultado

- 1 Lo escrito es un mapa de la zona. La banda puede sumar +1 a la tirada para elegir el escenario en la siguiente partida.
- 2 Al leer los garabatos activa accidentalmente un hechizo. La miniatura sufre una maldición menor, y durante el resto de la partida tiene una penalización de -1 a todas sus tiradas.
- 3 El miembro de la banda descubre la localización de un botín en el edificio. Si entra, consigue 1D6 coronas.
- 4 Los garabatos indican todos los escondrijos de la zona. La miniatura puede esconderse incluso en terreno abierto durante el resto de la partida.
- 5 El miembro de la banda descubre la localización de un pasadizo secreto dentro del edificio. Si entra, puede aparecer en cualquier edificio en el siguiente turno.
- 6 Una anotación divertida (¡Vesik estuvo aquí!).

33 *Niebla Espesa*

Se levanta una niebla y sólo se puede ver a 5D6 cm (tira una vez por todas las miniaturas, no una por una). Repite la tirada al inicio de cada turno del Jugador del Suceso para determinar la visibilidad en ese turno. La niebla dura el resto de la partida.

34 *Manos de Piedra*

De repente, del suelo surgen manos de tierra y piedra. El Jugador del Suceso debe escoger una zona en cualquier punto del campo de batalla. Cualquier miniatura a 8 cm o menos es afectada. El área es terreno muy difícil, ya que las manos intentan agarrar a cualquiera que pase cerca de ellas. Este suceso dura un turno, al final del cual las manos desaparecen.

35 *Jauría de Perros*

Los recientes acontecimientos en Mordheim han dejado sin dueño a muchos perros de la ciudad. Algunos grupos de estos animales se han asilvestrado y han formado jaurías. Las bandas se han topado con una de estas jaurías (realmente hambrienta). La jauría está compuesta por 2D3 perros salvajes (utiliza los atributos de los Mastines de Guerra de la lista de banda de los Cazadores de Brujas). Los perros avanzan tan rápido como pueden hacia las miniaturas más cercanas, dividiéndose de la forma más igualada posible entre los diferentes objetivos. Si un miembro de las bandas queda fuera de combate, será devorado si no es rescatado. Si ninguna miniatura propia se sitúa a 15 cm o menos de la miniatura caída al final del siguiente turno, se la considera perdida (comida para perros). Si la jauría no supera un chequeo de retirada, se marchan sin llevarse su "comida"; y cualquier miembro fuera de combate en el último turno que no haya sido devorado sigue las reglas habituales al quedar fuera de combate.

36 *¡Poseído!*

Un miembro determinado al azar de la banda del Jugador del Suceso es poseído por un espíritu menor. El espíritu es demasiado débil para controlar la miniatura, pero sí una de sus extremidades (normalmente el brazo). La miniatura sufre un impacto con su propia Fuerza durante cada una de sus fases de combate hasta que termine la posesión, y no puede hacer nada más. La posesión dura 1D3 turnos. Las Matriarcas Sigmaritas y los Sacerdotes Guerreros son inmunes a la posesión, lo mismo que los miembros no vivos de las bandas. Si alguien así es objeto de las "atenciones" del espíritu, determina al azar a otro miembro de la banda que será quien sufra los efectos.

41 *Fuente de Sangre*

La propia ciudad parece llorar al derramarse más sangre. Durante el resto de la partida, cuando una miniatura quede fuera de combate en un combate cuerpo a cuerpo, la miniatura que la haya abatido deberá superar un chequeo de fuerza o será derribada por un torrente de sangre que surge del suelo. Si hay otras miniaturas involucradas en el combate, no se verán afectadas, ya que el torrente parece dirigido sólo contra quien lo provocó con su acción.

42-44 Tormenta del Caos

Una masa antinatural de nubes de color verde amarillento aparece de repente, y rayos de disformidad empiezan a saltar de una a otra. El trueno retumba con un aullido casi inteligible. Ambas bandas se miran con el miedo en sus rostros. Tira 1D6:

1 ¡Los rayos golpean el suelo en busca de una víctima! Impactarán al guerrero con la mejor tirada de salvación por armadura, atraídos por la gran cantidad de metal. Ese guerrero sufre un impacto de F5, sin tirada de salvación por armadura posible. Si hay varios guerreros con la misma tirada de salvación, determina al azar quién es impactado. Los rayos se sucederán durante 1D3 turnos.

2 ¡De repente, empieza a caer peces! Todo el movimiento se reduce a la mitad durante un turno (debido a los resbaladizos peces), pero no hay otro efecto.

3 El polvo de Piedra Bruja se mezcla con el vapor de agua y produce unas extrañas nubes de las que empieza a caer una corrosiva lluvia que quema la piel, la piedra y el metal. Cada miembro de las bandas en terreno abierto sufre un impacto de F2 (pueden efectuarse las tiradas de salvación por armadura habituales) cada turno que permanezca al descubierto. La lluvia dura 1D3 turnos.

4 Se forma un cúmulo de energía mágica que recorre la zona, atraído por los poderes mágicos de que se nutre. Coloca una ficha (como en las reglas habituales de encuentros) para representarlo y muévelo cada turno 5D6 cm hacia el brujo o hechicero de mayor nivel (el que tenga más hechizos). Si hay dos iguales, determínalo al azar. Si no hay ninguno, el cúmulo se moverá hacia el borde opuesto de la mesa sin más efecto que tapar la línea de visión mientras avanza. Si la miniatura hacia la que se acerca lanza un hechizo, mueve inmediatamente la ficha otros 3D6 cm. Si toca la miniatura, ésta quedara inmovilizada y no puede hacer nada; pero tampoco puede ser atacada. ¡El cúmulo la protege mientras se alimenta! El cúmulo no se moverá más, y permanecerá allí durante 1D3 turnos absorbiendo la energía mágica de su víctima, y después vuela de regreso a las nubes liberando al hechicero. Si la partida termina antes de que acabe de alimentarse, la víctima es liberada inmediatamente. La víctima no sufre ningún otro efecto.

5 Comienza a oírse truenos procedentes de las extrañas nubes. Los estampidos comienzan a ser más intensos y potentes, y las ondas sonoras hacen caer de rodillas a los guerreros como si hubiesen sido impactados por bolas de cañón hechas de aire sólido. 1D6 miniaturas al azar son derribadas por los golpes de aire. Si cualquiera de estas miniaturas estaba trabada en combate cuerpo a cuerpo, todos los demás guerreros trabados en el combate serán derribados al mismo tiempo.

6 De las nubes surgen zarcillos de humo que se enroscan en las cabezas de los guerreros de cada banda. Escoge al azar un Héroe de cada banda. Estos guerreros han sido elegidos por dos dioses rivales como sus paladines. Las miniaturas elegidas deben avanzar una hacia la otra en cada turno y trabarse en combate cuerpo a cuerpo tan pronto como sea posible. Una vez en combate, superarán automáticamente todos los chequeos de liderazgo y lucharán hasta que sólo quede uno (el combate acabará cuando una de las miniaturas deje fuera de combate a su rival). Si a una banda no le quedan Héroes en juego cuando los dioses escogen a sus paladines, un Secuaz determinado al azar será el escogido.

45 Luchador de Pozo

Este suceso es idéntico al del Ogro Mercenario (resultado 11);excepto que el Espada de Alquiler encontrado es un Luchador de Pozo, no un Ogro Mercenario.

46 Plaga de Moscas

Aparece una enorme nube de moscas que se abalanza sobre las bandas. Todas las miniaturas sufren -1 para impactar en disparos y en combate cuerpo a cuerpo por las moscas que revolotean y se meten en las aberturas de su cabeza. Las moscas permanecen allí durante 1D3 turnos y después se marchan.

51 Devorador

De repente se abre una enorme boca bajo los pies de uno de los miembros de la banda. Efectúa un chequeo de iniciativa por la miniatura. Si no lo supera, cae en su interior. Si se obtiene un 1 en la tirada, la miniatura desaparece por completo y queda fuera de combate. Con cualquier otro resultado, la miniatura logra aferrarse a los bordes, que se cierran sobre ella. La miniatura se considera derribada durante el resto de la partida y no puede moverse en absoluto.

52 La Casa del Horror

Elige al azar a un guerrero en el interior de un edificio (si no hay ninguno, ignora este resultado y repite la tirada). Por desgracia, no está solo. Escucha un ligero ruido de rasgado, como si el propio aire se partiese, y a su lado aparece algo. Debe superar un chequeo de miedo; si no, huirá aullando 5D6 cm en su próxima fase de movimiento hacia el borde más cercano. Si lo supera, la presencia antinatural le obliga a retirarse 2D6 cm, pero no sufre otros efectos. Al inicio de su siguiente turno, la miniatura puede intentar recuperarse superando un chequeo de liderazgo, pero con una penalización de -1. Si lo logra, se para; pero no puede hacer otra cosa. Si falla mueve de nuevo 5D6 cm mientras intenta olvidar lo que ha visto. Durante el resto de la partida, el edificio causa miedo, y cualquiera que quiera entrar debe superar un chequeo de miedo como cuando desea cargar contra un enemigo que causa miedo.

53 *Víctimas de la Plaga*

La enfermedad es algo común entre los supervivientes de la catástrofe. Este grupo de 1D6 ciudadanos ha contraído una enfermedad muy virulenta conocida como la Putrefacción de Nurgle. Avanzan 10 cm hacia los miembros de la banda más cercana. Si entran en contacto, no los atacarán, pero se agarrarán a ellos pidiendo ayuda. Una miniatura en contacto con una víctima de la plaga actúa como si acabase de recuperarse de ser derribado (mitad de capacidad de movimiento, no puede cargar o correr, etc.). Si se les ataca de algún modo (disparo, carga, etc.), los pobres huirán inmediatamente. al final de la partida, tira un dado por cada miembro de la banda presente cuando aparecieron las víctimas de la plaga. Con un resultado de 1, ha contraído la Putrefacción de Nurgle. Tira de nuevo 1D6:

1D6 Resultado

- Síntomas graves: La plaga produce horribles lesiones desfigurativas antes de matarle. Si la miniatura es un Secuaz, muere. Si es un Héroe, tira 1D3 veces en la Tabla de Heridas Graves (ignora los resultados de Robado, Feroz Enemistad, Capturado y Vendido como Gladiador) para determinar los efectos a largo plazo de la enfermedad.
- 2-5 Síntomas leves: Sin un descanso adecuado, la víctima morirá. El miembro de la banda no participará en la próxima batalla mientras guarda cama.
- ¡Completamente recuperado! La víctima tiene una constitución resistente o ha sido contagiada por una cepa bastante leve. La víctima no sufre ningún efecto.

54 *La Última Mujer en Pie*

Los horrores de Mordheim pueden enloquecer a la mente más fuerte. Una Matriarca Sigmarita (consulta el Reglamento) ha visto cómo toda su banda ha sido masacrada, y la experiencia ha sido demasiado para ella. Ahora busca venganza, ¡y no le importa contra quién! Está armada con una Espada y un látigo de Acero, y se protege con una Armadura Pesada y un Yelmo. También tiene Agua Bendita y una Reliquia Sagrada. Se sabe las plegarias de El Martillo de Sigmar y Armadura de la Justicia (consulta el reglamento). Determina al azar cuál de ellas lanza sobre sí misma en cada turno. Tiene las habilidades de Fe Absoluta, En Pie de un Salto y Echarse a un Lado. La Matriarca avanzará tan rápidamente como pueda hacia la miniatura más cercana y entablará combate cuerpo a cuerpo con ella si puede. No huirá, y debe dejarse fuera de combate para detenerla. Si la matriarca queda fuera de combate, deja su cuerpo donde cayó. Cualquier miniatura no animal puede saquear su cuerpo poniéndose en contacto con ella en su fase de movimiento. Si ese guerrero queda fuera de combate más tarde, coloca una ficha donde cayó para representar el equipo de la Matriarca, que puede ser recogido por otra miniatura tal y como se ha descrito anteriormente.

55 *Trampas*

Algunos canallas han colocado trampas de todo tipo por la zona. Cuando ocurra este suceso, el Jugador del Suceso debe determinar al azar cuál de los miembros de su banda ha tropezado con la primera trampa. Este pobre desgraciado la activa inmediatamente. Si no esquivada la trampa superando un chequeo de iniciativa, la miniatura sufre un impacto de F3. Las tiradas de salvación por armadura se aplican de la forma habitual. A partir de ahora, cada jugador tira 1D6 al inicio de su fase de movimiento. Un resultado de 1 significa que uno de los miembros de la banda activa una trampa y debe superar un chequeo de iniciativa para evitarla. Si no lo logra, la miniatura sufre un impacto de F3 igual que se ha descrito anteriormente. Determina el daño antes de mover la miniatura.

56 *Catacumbas*

El terreno se hunde debajo de un guerrero al azar, que cae en las catacumbas de la ciudad. Sufre un impacto de F3 por la caída si no supera un chequeo de iniciativa, y aterriza cerca de otros que han caído antes que él. Si no queda fuera de combate, descubre uno de los siguientes objetos (tira 1D6):

1D6	Resultado
1	Un casco
2	Un saquito con 2D6 coronas
3	Una linterna
4	Una red
5	Un saquito con Loto Negro
6	Una espada

A menos que tenga un gancho y una cuerda, el guerrero se queda dentro. Se le considera fuera de combate a efectos de Retiradas, pero se unirá a su banda después de la partida sin sufrir ningún efecto. Si tiene un gancho y una cuerda, puede trepar 1D3 turnos más tarde, apareciendo en el interior de un edificio al azar.

61 *Fruta Prohibida*

De repente, unas pálidas flores blancas se abren en un árbol de la zona y emiten una poderosa fragancia. Determina al azar el miembro de la banda del Jugador del Suceso que se halla al lado del árbol. Coloca el árbol a 5 cm de la miniatura. Cualquier miembro de la banda que se encuentre a 20 cm o menos del árbol debe superar un chequeo de liderazgo al inicio de cada uno de sus turnos o se moverá lo más rápidamente posible hacia el árbol. Si se halla a 3 cm o menos del árbol, la miniatura se comerá uno de los frutos que cuelga del árbol y quedará fuera de combate automáticamente debido al veneno que contiene. Un miembro de la banda que no se vea afectado por el perfume puede impedir que otro se acerque al árbol poniéndose en contacto peana con peana y sujetándole. Ninguna miniatura podrá hacer otra cosa mientras forcejean. Tanto las miniaturas atraídas por el árbol como las que las intentan sujetar reaccionarán de forma normal si son atacadas en combate cuerpo a cuerpo. Una miniatura que intenta retener a otra puede decidir dejar de hacerlo en cualquier momento. Este suceso dura el resto de la partida. Una inspección más cercana del árbol descubre los huesos de varios animales cubiertos de hierbas y hojas en su base.

62 *Los Perdidos*

Muchos han visto la destrucción de Mordheim como un signo de que el mundo está a punto de acabar. Grupos de estos lunáticos se ven atraídos hacia la ciudad, donde atacan a todo aquel con el que se encuentran, seguros de que de algún modo están impidiendo ese cataclismo. Este grupo de 1D3 Flagelantes (consulta la sección de los Cazadores de Brujas del Reglamento de Mordheim) avanzarán lo más rápido posible hacia los miembros de la banda más cercana y se trabarán en combate cuerpo a cuerpo en cuanto puedan. Están armados con Mayales.

63 Estanque

Un guerrero que se halla anivel del suelo (determinado al azar) de la banda del Jugador del Suceso se fija en un estanque de aguas aparentemente tranquilas. Refleja el cielo, y en realidad parece ser de metal líquido o un agua plateada antinaturalmente profunda, apenas perturbada por la brisa de la ciudad. Puede ignorarlo, o agacharse y mirar. Si es lo bastante valiente, como para mirar en el siniestro líquido, tira 1D6:

1D6Resultado

- 1 El agua refleja sus peores pesadillas sobre su propia muerte, lo que le provoca un enorme miedo sobre su seguridad. Durante el resto de la partida, sin importar lo cerca que se halle de una miniatura amiga, se considerará que el guerrero se encuentra sólo ante el peligro en combate cuerpo a cuerpo.
- 2 El guerrero ve una imagen del futuro. Durante el resto de este turno puede repetir una vez cualquier tirada para impactar de disparo o en combate cuerpo a cuerpo.
- 3 Aparece una imagen de su dios, ya sea Sigmar o el temible Señor Oscuro. Lleno de valor, el guerrero ignora cualquier chequeo de liderazgo que deba superar durante el resto de la partida.
El guerrero descubre en su mente habilidades desconocidas: puede detectar a cualquier miniatura enemiga oculta en ese turno, aunque ni siquiera se hallen en su línea de visión, y pasar la información al resto de sus compañeros. Todas las miniaturas enemigas dejan de estar ocultas.
- 4 Del estanque surge un delgado brazo que no causa ondas en terso líquido, y sus pálidos dedos tocan el pecho del guerrero. La suave caricia provoca un brillo suave que se extiende por todo su cuerpo. Aunque desaparece rápidamente, permanece una potente sensación de fuerza y vitalidad. El guerrero ignora el siguiente impacto que cause una herida, aunque sea un impacto crítico.
- 5 La ciudad revela su auténtico rostro al guerrero, desenmascarando la monstruosa inteligencia que acecha tras la simple fachada de ruinas y escombros. La mente del guerrero se ve afectada por la enormidad de la impresión, y éste retrocede completamente aterrorizado. Durante el resto de la partida, todas las miniaturas enemigas le causan miedo, y el guerrero se negará a entrar en ningún edificio o ponerse a 5 cm o menos de cualquier pared o ruinas. Después de la partida, este efecto desaparece; pero a partir de ahora, el guerrero siempre dudará un poco antes de entrar en una habitación a oscuras...
- 6

Nota: Sólo los guerreros que pueden ganar experiencia pueden mirar en el estanque. Los otros no tienen la curiosidad suficiente.

64 Muros Aullantes

En los muros de un edificio determinado al azar aparecen rostros que empiezan a aullar de forma aguda. Cualquier miembro de una banda a 20 cm o menos del edificio sufre un impacto de F1 (sin tirada de salvación por armadura) y tiene un -1 para impactar (combate cuerpo a cuerpo y disparos) mientras duren los aullidos. Los hechiceros son aún más sensibles al sonido, por lo que no puede lanzarse ningún hechizo en ese radio. Tira 1D3 para determinar el número de turnos que duran los gritos.

65 Buhonero

No importa en el turno en que aparezca, este suceso se produce al final de la partida. La banda vencedora ve a un buhonero vagabundeando entre las ruinas. Este mercader nómada lleva todas sus mercancías a la espalda, y ofrece vender una parte a la banda. Tiene los siguientes objetos a mitad de precio: maza, martillo, espada, daga, hacha, casco, ballesta, pistola, pistola de duelo, cuerda y garfio, cualquier veneno, amuleto de la suerte, agua bendita, flechas de caza, ajo, hiervas curativas, reliquia sagrada (o impía), lámpara y un mapa de Mordheim. Tira 1D3 por cada objeto para determinar la cantidad que lleva el buhonero.

66 Araña Tejedora

La presencia de la Piedra Bruja ha mutado esta plaga casera en un monstruo de proporciones titánicas. Esta araña gigante tiene los atributos:

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
12	3	0	5	4	4	1	2	10

Bestia temible: La araña tejedora causa miedo.

Enorme: La araña tejedora se considera Objetivo Grande.

Piel quitinosa: Su tirada de salvación por armadura es de 4+.

Picadura venenosa: Cualquier resultado para herir de 5 o 6 se considera un impacto crítico (en vez de sólo un 6).

La araña tejedora avanza desde un borde del tablero, donde comienza, hasta el borde opuesto, atacando a cualquier miembro de una banda que se interponga en su camino.