

El Turno

En Mordheim estás al mando de una banda de guerreros y tu oponente está al mando de otra. Los guerreros y la escenografía de la partida se despliegan sobre la superficie de juego del modo apropiado para el enfrentamiento que vais a disputar. No te preocupes de esto de momento, ya que te lo explicaremos con más detalle en la sección de Escenarios. Cada bando juega por turnos, primero uno y luego otro, después el primer bando de nuevo y así sucesivamente, de una forma muy parecida a las damas o al ajedrez. Cuando sea tu turno, puedes mover todas tus miniaturas, disparar con los guerreros que puedan hacerlo, y combatir cuerpo a cuerpo. Una vez se haya completado tu turno, es el turno para moverse, disparar y combatir cuerpo a cuerpo de tu oponente.

FASES

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

Secuencia de Turno

1. Recuperación

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

2. Movimiento

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

3. Disparo

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

4. Combate Cuerpo a Cuerpo

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

FASE DE RECUPERACIÓN

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

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

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