

Movimiento

Durante la fase de movimiento, las miniaturas se mueven en el siguiente orden:

1. ¡A la Carga!

Si quieres que una miniatura de tu banda cargue contra una miniatura enemiga y la ataque en combate cuerpo a cuerpo, debes hacerlo al inicio de la fase de movimiento, antes de mover el resto de tus miniaturas. Cuando cargues con una miniatura, declara a tu oponente que lo haces, e indica a cuál de sus miniaturas está atacando.

2. Movimientos Obligatorios

A veces, una miniatura debe moverse de una cierta manera. A eso se le llama *movimiento obligatorio*. Por ejemplo, un combatiente que se desmoralice debe huir de sus enemigos y ponerse a cubierto.

Efectúa todos los movimientos obligatorios de todas tus miniaturas antes de efectuar cualquiera de los movimientos restantes.

3. Movimientos Restantes

Una vez has movido a las miniaturas que cargan y a las que deben efectuar movimientos obligatorios, puedes mover el resto de tus guerreros como creas apropiado.

MOVIMIENTO

Las miniaturas pueden utilizar toda o parte de su capacidad de movimiento durante esta fase. Pueden moverse (incluyendo correr o cargar), subir y bajar por escaleras de cualquier tipo, y pasar por encima de obstáculos bajos, como por ejemplo barriles, cajas, etc.

En circunstancias normales, una miniatura no está obligada a utilizar toda su capacidad de movimiento o a moverse en absoluto. Todas las excepciones se explican más adelante, e incluyen cargar y los movimientos obligatorios.

CORRER

El valor de Movimiento de las miniaturas representa a un guerrero moviéndose relativamente rápido, pero que puede apuntar y disparar con un arma, y, en general, observar lo que ocurre a su alrededor. Si lo deseas, una miniatura puede moverse mucho más rápidamente: ¡puede *correr*! Un aventurero que corra puede moverse al doble de su capacidad de movimiento (por ejemplo, 20 centímetros en vez de 10 centímetros). Ten en cuenta que correr no es lo mismo que cargar, y no te permite trabar combate cuerpo a cuerpo con el enemigo.

Una miniatura sólo puede correr si no hay ninguna miniatura enemiga a 20 centímetros o menos (si ésta se halla *aturdida*, *derribada*, *buyendo*, u *oculta* no se tiene en cuenta). Comprueba la distancia después de realizar cualquier carga. Si hay enemigos a 20 centímetros o menos al inicio del turno, la miniatura se preparara a combatir en vez de ello y no podrá correr. La miniatura podrá correr y situarse a menos de 20 centímetros de cualquier enemigo al finalizar su carrera.

Cualquier miniatura que corra no podrá disparar en ese turno. Está demasiado concentrada en correr y no está preparada para combatir, ya que habrá enfundado sus armas. Debes declarar que la miniatura está corriendo, ya que de ese modo ambos jugadores recordarán que esa miniatura no puede disparar en ese turno. Las miniaturas que corren pueden lanzar hechizos de la forma habitual.

¡A LA CARGA!

Si quieres que una miniatura se trabase con el enemigo en combate cuerpo a cuerpo debe efectuar un movimiento especial llamado *carga*. Sin medir la distancia, declara que tu miniatura se lanza a la carga e indica la miniatura enemiga atacada. Puedes cargar contra cualquier miniatura enemiga hacia la que puedas trazar una línea visual sin obstrucciones. Si tu guerrero quiere cargar contra una miniatura enemiga que está a 10 centímetros o menos y que no puede ver (por ejemplo, que esté detrás de una esquina), pero que no se ha declarado que se halla oculta, debe superar un *chequeo de iniciativa* para detectarla. Si no supera el chequeo, la miniatura no podrá cargar en ese turno, pero podrá moverse su distancia normal, disparar y lanzar hechizos.

Una carga es como un movimiento de carrera, y se realiza al doble de la capacidad de movimiento habitual de la miniatura, pero el atacante debe moverse en línea recta por la ruta más directa para ponerse en contacto peana con peana con la miniatura enemiga. Una vez las peanas estén en contacto, las miniaturas están trabadas en combate cuerpo a cuerpo. Se considera que las miniaturas están trabadas en combate cuerpo a cuerpo aunque estén separadas por un muro bajo o un obstáculo, donde es imposible que las peanas se toquen físicamente debido a que el obstáculo se halla entre ellas.

Una miniatura puede cargar contra cualquier miniatura que se halle dentro de su distancia de carga, pero no cargar contra una miniatura si hay otra miniatura enemiga que no está trabada en combate cuerpo a cuerpo a 5 centímetros o menos de su ruta de carga ¡Sin duda sería interceptada por el enemigo mientras pasa a su lado!

Si una miniatura enemiga que esté libre (por ejemplo, no está trabada en combate cuerpo a cuerpo) se encuentra a 5 centímetros o menos de la ruta de carga, esa miniatura puede interceptar a la que carga si lo desea. Sólo una miniatura enemiga puede interceptar a cada una que carga. Si la miniatura que desea interceptar tiene que pasar una tirada de Miedo para trabarse al oponente, esta se realiza normalmente; en caso de no superarla, dicha miniatura no se mueve y se anula la intercepción. Si la miniatura que desea interceptar causa Miedo, se traba con la que originalmente cargaba entrando en contacto peana con peana con esta miniatura y se realiza el chequeo normal de Miedo. Independientemente de los resultados de estos chequeos, la miniatura que cargaba originalmente sigue contando como que ha sido quien ha cargado en la subsiguiente ronda de combate, no la miniatura interceptora.

A veces, un guerrero a la carga no puede alcanzar a su enemigo porque has calculado mal la distancia. Si esto ocurre, mueve tu guerrero la distancia normal hacia el enemigo. A esto se le llama *carga fallida*. La miniatura no puede disparar en el mismo turno que ha fallado la carga, pero puede lanzar hechizos de la forma habitual.

Las miniaturas no pueden trabarse en combate cuerpo a cuerpo excepto mediante una carga. Cualquier movimiento que trabase a un guerrero en un combate cuerpo a cuerpo es una *carga* por definición. Una miniatura que carga atacará primero en la primera ronda de ese combate.

CARGAS CONTRA MÁS DE UN Oponente

Si mediante el movimiento de carga tu miniatura puede ponerse en contacto peana con peana con más de un enemigo, puede cargar contra ambos. Esto puede ser muy desaconsejable, ¡ya que estará combatiendo contra dos enemigos al mismo tiempo!

OCULTARSE

La regla de *ocultarse* representa a los guerreros escondiéndose de un modo en el que nuestras miniaturas con sus dramáticas poses no pueden hacerlo. Un guerrero *oculto* se mueve lo menos posible, y simplemente echa un vistazo por encima de su cobertura.

Una miniatura puede *ocultarse* si finaliza su movimiento detrás de un muro bajo, una columna o en una posición similar donde pueda esconderse. El jugador debe declarar que el guerrero se está *ocultando* y colocar una ficha de *oculto* al lado de la miniatura para que se la considere *oculta*.

Una miniatura que *corra*, *huya*, esté *aturdida* o *cargue* no puede ocultarse en ese turno. El súbito aumento de su velocidad de movimiento no le da tiempo a *ocultarse*.

Una miniatura puede permanecer oculta todos los turnos que quiera, mientras permanezca detrás de un muro u obstáculo similar. Incluso puede moverse detrás de él mientras siga a cubierto por completo. Si una miniatura enemiga se mueve de forma que pueda ver a la miniatura, ésta ya no se considera *oculta* y se retira la ficha que así lo indica. Cuando está *oculto*, un guerrero no puede ser visto, no se puede disparar ni tampoco cargar contra él. Mientras está *oculta* una miniatura no puede disparar ni lanzar hechizos sin revelar su posición. Si una miniatura *oculta* dispara, lanza un hechizo o se mueve de forma que puede ser vista, ya no se halla *oculta* y se le puede disparar de la forma habitual y por supuesto cargar contra ella.

Una miniatura no puede *ocultarse* si se halla demasiado cerca de una miniatura enemiga. Ésta le escuchará o le verá sin importar lo bien que se haya escondido. Los guerreros enemigos siempre verán o escucharán de algún modo a los enemigos *ocultos* a una distancia menor o igual al triple del valor de su atributo de Iniciativa en centímetros. Así, por ejemplo, un guerrero con un valor de Iniciativa de 3 detectará automáticamente a todos los enemigos *ocultos* a una distancia de 9 centímetros o menos.

TERRENO

La destrozada ciudad de Mordheim es un lugar oscuro y peligroso, donde las torres semiderruidas y las casas en ruinas forman un laberinto de calles y pasajes.

TERRENO ABIERTO

La superficie de la mesa, el suelo de los edificios, las pasarelas que conectan los edificios, las escaleras y las cuerdas se consideran terreno abierto y no afectarán al movimiento ni siquiera si la miniatura está cargando. También se pueden atravesar entradas y aberturas sin que se reduzca la velocidad de avance.

TERRENO DIFÍCIL

La calificación de terreno difícil incluye laderas pronunciadas o traicioneras, arbustos y los inclinados tejados de los edificios. Las miniaturas en terreno difícil se mueven a la mitad de su capacidad de movimiento, sin redondear hacia arriba.

TERRENO MUY DIFÍCIL

Éste es un terreno realmente peligroso, como por ejemplo los estrechos agujeros entre los escombros. Las miniaturas pueden avanzar a la cuarta parte de su capacidad de movimiento, redondeando hacia arriba, por lo que si una miniatura se mueve 10 centímetros en terreno abierto, en terreno muy difícil sólo puede avanzar 3 centímetros.

MUROS Y OBSTÁCULOS

Los muros, los setos y otros obstáculos bajos forman barreras que pueden ser rodeadas o saltadas. Una miniatura puede saltar una barrera de hasta 3 centímetros de altura. Esto no afecta a su movimiento.

TREPAR

A menudo los edificios en ruinas de Mordheim ya no tienen escaleras, por lo que tus guerreros tienen que trepar hasta las plantas superiores del edificio.

Cualquier miniatura (¡excepto los animales!) puede trepar por o bajar de muros, vallas, etc. Debe estar en contacto con el obstáculo por el que desea trepar al inicio de su fase de movimiento. Puede trepar todo su Movimiento en una sola fase de movimiento, pero no puede correr mientras trepa. Cualquier movimiento restante puede utilizarse de la forma habitual. Si la altura es superior al movimiento normal de la miniatura, no puede trepar por el muro.

Para trepar, la miniatura debe superar un *chequeo de iniciativa*. Si lo falla mientras sube, no puede moverse ese turno. Si lo falla mientras baja, cae desde donde iniciara su descenso (consulta la sección de Caídas).

BAJAR DE UN SALTO

Tu guerrero puede bajar de un salto desde lugares elevados (hasta una altura máxima de 15 cm), como por ejemplo pasarelas y balcones, en cualquier momento durante su fase de movimiento. Efectúa un *chequeo de iniciativa* por cada 5 cm completos que salte. Si falla alguno de los chequeos, la miniatura cae desde el lugar del que saltó (consulta la sección de Caídas) y no puede moverse durante el resto de la fase de movimiento. Si tiene éxito, la miniatura puede continuar su movimiento de la forma habitual. Para *bajar de un salto* no le hace falta emplear su capacidad de movimiento.

CARGAR DE UN SALTO

Puedes cargar contra cualquier miniatura enemiga que esté debajo de un balcón, cornisa, etc., sobre la que esté tu miniatura. Si la miniatura enemiga está a 5 cm o menos del lugar donde cae tu miniatura, ésta puede *cargar de un salto*. Efectúa un *chequeo de iniciativa* por cada 5 cm completos que haya saltado, hasta un máximo de 15 cm, al igual que un salto normal. Si no supera alguno de ellos, tu miniatura se ha caído y sufre heridas, no puede moverse más durante la fase de movimiento y no puede cargar contra el enemigo. Si tiene éxito, la miniatura recibe un modificador de +1 a la Fuerza y un +1 a la tirada para impactar, pero sólo durante la siguiente fase de combate cuerpo a cuerpo.

CRUZAR DE UN SALTO LOS HUECOS

Las miniaturas pueden *cruzar de un salto* (hasta un máximo de 8 cm) por encima de los huecos y las calles, o sea, del tejado de un edificio a otro tejado. Resta la distancia saltada al movimiento de la miniatura, pero recuerda que no se puede medir la distancia antes de saltar. Si tu miniatura no dispone de la suficiente capacidad de movimiento para cruzar de un salto la distancia total del hueco, cae automáticamente. Si tu miniatura es capaz de cubrir de un salto la distancia, debe superar un *chequeo de iniciativa* o se caerá. Una miniatura puede saltar por encima de un hueco y disparar con un arma de proyectiles, si no ha *corrido*. También puede intentar saltar dentro de un movimiento de carga o mientras corre.

GUERREROS DERRIBADOS O ATURDIDOS

Si un guerrero es *derribado* o queda *aturdido* (consulta la sección de Disparos para más detalles) a 3 cm o menos del borde de un tejado o de un edificio, existe la posibilidad de que se resbale y se caiga. Efectúa un *chequeo de iniciativa*. Si no supera el chequeo, la miniatura se cae por el borde y se estrella contra el suelo, hiriéndose tal y como se describe más adelante.

CAÍDAS

Una miniatura que se cae sufre 1D3 impactos de Fuerza igual a la distancia que ha caído dividida entre 3 redondeando hacia arriba (por ejemplo, si la miniatura ha caído 10 cm, sufre 1D3 impactos de Fuerza 4). No se pueden aplicar *tiradas de salvación por armadura*. Caerse no provoca *impactos críticos* (consulta la sección de Combate Cuerpo a Cuerpo para saber más de las reglas sobre Críticos). Una miniatura que se caiga no puede moverse u ocultarse durante ese turno, incluso si no resulta herida.