

Disparos

Los guerreros que luchan entre las ruinas de Mordheim normalmente están armados hasta los dientes. Los guerreros individuales a menudo poseen numerosas armas diferentes, tales como espadas, cuchillos, arcos e incluso armas de pólvora.

Durante la fase de disparo, tu banda puede utilizar cada una de sus armas de proyectiles. Esto significa que pueden disparar con un arco, una ballesta o lanzar un cuchillo arrojado, por ejemplo.

Resuelve los disparos de cada guerrero uno por uno. Elige qué guerrero va a disparar, designa su objetivo, determina si impacta o no al enemigo, y si lo hace, determina si causa heridas. Después continúa con el siguiente guerrero. Puedes efectuar los disparos en el orden que quieras. Asegúrate de recordar o anotar qué guerreros han disparado ya.

QUIÉN PUEDE DISPARAR

Cada miniatura puede disparar una vez en la fase de disparo, siempre que pueda ver al objetivo y de que disponga del arma adecuada. No puede disparar si se halla en las siguientes circunstancias: si está trabado en combate cuerpo a cuerpo, si ha corrido o ha efectuado una *carga fallida*, si se ha reagrupado en ese turno, o si está *aturdido* o *derribado*.

Para disparar contra un objetivo, la miniatura debe poder verlo, y la única manera de comprobar esto es que te agaches sobre la superficie de la mesa de juego para ver desde el punto de vista de la miniatura. Las miniaturas pueden ver alrededor de ellas (o sea, 360°), y pueden girarse para encararse en cualquier dirección antes de disparar. Ten en cuenta que si la miniatura se gira sobre el mismo punto donde se encuentra no se considera que se haya movido.

OBJETIVO MÁS CERCANO

Debes disparar contra tu enemigo más cercano, ya que representa la amenaza más inmediata y por tanto el objetivo más obvio. Sin embargo, puedes disparar contra un objetivo más lejano si es más fácil de impactar o si la miniatura más cercana está *aturdida* o *derribada*. Por ejemplo, puede ser más difícil impactar al enemigo más cercano porque está tras una cobertura, mientras que un enemigo más lejano puede estar en terreno descubierto y por lo tanto ser un objetivo más fácil.

Puedes elegir disparar a una Criatura Grande si puedes verla, esté o no a cubierto y sea o no el enemigo más cercano.

Puedes disparar contra objetivos que estén *buyendo*, *derribados* o *aturdidos*, pero puedes escoger ignorarlos, ya que no representan una amenaza inmediata. En vez de ello es preferible disparar contra el enemigo en pie más cercano.

Ten en cuenta que no puedes disparar contra miniaturas que están trabadas en combate cuerpo a cuerpo, ya que el riesgo de impactar a tus camaradas es demasiado grande.

COBERTURA

Los muchos muros, edificios en ruinas y otras construcciones de Mordheim ofrecen multitud de coberturas. Si cualquier parte del objetivo está oculta por un elemento de escenografía o por otra miniatura, la miniatura que dispara sufre un modificador negativo, tal como se explica más adelante.

Algunas veces será obvio si se puede ver o no a un objetivo. En otras ocasiones será más difícil, ya que los edificios y otros elementos de escenografía estarán por en medio. Si el atacante sólo puede ver parte del cuerpo del objetivo, éste se halla en cobertura, y el atacante sufre un modificador a la Tirada para Impactar de -1.

Si un disparo falla por 1 en la tirada, aplicándose sobre el objetivo el modificador de -1 por cobertura, entonces el disparo impacta en la cobertura en su lugar. Normalmente esto no importará, pero en el caso en que un modelo se encuentre detrás de un compañero o de un barril de pólvora, ¡puede ser realmente importante!

DISPAROS DESDE UNA POSICIÓN ELEVADA

Una miniatura situada sobre una posición elevada (o sea, cualquier posición que se halle a más de 5 centímetros por encima de la superficie de la mesa de juego, como por ejemplo uno de los pisos de un edificio), puede escoger libremente cualquier objetivo al que pueda ver y disparar. La excepción a esta regla es si hay enemigos en el mismo edificio y en línea de visión con el atacante. En ese caso, éste debe disparar contra ellos, ya que representan una amenaza más inmediata.

ALCANCE

Una vez has decidido disparar contra un objetivo, debes medir la distancia hasta él para saber si se halla dentro del alcance del arma. Cada tipo de arma de proyectiles tiene un alcance máximo, descrito en las especificaciones de cada arma en concreto.

Suponiendo que el objetivo se halla dentro del alcance, puede proceder a disparar. Si el objetivo se halla fuera del alcance del arma, entonces ha perdido automáticamente este turno.

IMPACTAR AL OBJETIVO

Para determinar si un disparo impacta a su objetivo, tira 1D6. El resultado necesario para impactar dependerá de lo bueno que sea disparando el atacante (tal como indica su Habilidad de Proyectiles). La tabla inferior muestra el resultado mínimo para impactar en una tirada de 1D6.

HP del atacante	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Resultado necesario	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3

Tabla para Herir

Resistencia del Objetivo

Fuerza del arma	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	5	6	6	-	-	-	-	-	-
2	3	4	5	6	6	-	-	-	-	-
3	2	3	4	5	6	6	-	-	-	-
4	2	2	3	4	5	6	6	-	-	-
5	2	2	2	3	4	5	6	6	-	-
6	2	2	2	2	3	4	5	6	6	-
7	2	2	2	2	2	3	4	5	6	6

MODIFICADORES AL DISPARO

Es más fácil impactar a un objetivo que se halla en terreno descubierto que a un objetivo que se halla a cubierto. Habitualmente es más fácil impactar a un objetivo que está cerca que a uno que está lejos.

Estas situaciones se representan mediante los siguientes modificadores al disparo:

-1 Cobertura

Si cualquier parte de la miniatura está oculta por un elemento de escenografía o por otras miniaturas, entonces se considera que está detrás de una cobertura.

-1 Largo Alcance

Si disparas contra un objetivo que está más allá de la mitad del alcance máximo del arma que estás utilizando.

-1 Moverse y Disparar

Si la miniatura se ha movido en algún momento durante ese turno (recuerda que pivotar sobre uno mismo no se considera movimiento).

+1 Objetivo Grande

El cuerpo principal del objetivo tiene 5 centímetros o más de alto o de ancho. Esto incluye objetivos tales como edificios y grandes criaturas, como por ejemplo los Ogros.

TIRADA PARA HERIR

Una vez has impactado a tu objetivo, debes efectuar una tirada para determinar si le infliges una herida. El disparo puede no herir porque impacte sobre una pieza de equipo, sólo le arañe la piel o simplemente le cause una herida leve que el guerrero valiente o estúpidamente ignora. Si no logras causar una herida, el objetivo queda indemne.

Para determinar si el disparo ha causado una herida, compara la Fuerza del arma con la Resistencia del objetivo. Encontrarás una descripción completa de las diversas armas junto con el valor de sus Fuerzas y las reglas especiales aplicables a cada una en las especificaciones de la misma.

La tabla superior muestra el resultado necesario que debe obtenerse en una tirada de 1D6 para convertir un impacto en una herida. Ten en cuenta que un guión (–) significa que no hay posibilidad alguna de que ese arma hiera a ese objetivo, debido a la gran diferencia entre su Fuerza y la Resistencia del objetivo.

IMPACTOS CRÍTICOS

Si obtienes un resultado de 6 cuando efectúes la tirada para herir (sólo en los disparos y en los combates cuerpo a cuerpo), causarás un impacto crítico. Tira 1D6 y consulta la Tabla de Impactos Críticos que aparece más abajo para determinar el daño causado por el impacto crítico. También debes tirar para determinar si el objetivo supera la tirada de salvación por armadura o sufre el daño de la forma habitual.

Sin embargo, si el atacante necesita un resultado de 6 para herir al objetivo, no puede causar un impacto crítico. Simplemente, ¡su oponente es demasiado poderoso como para sufrir una herida seria a manos de una criatura tan débil!

Cada guerrero sólo puede causar un impacto crítico por cada fase de combate cuerpo a cuerpo (consulta la sección de Combate Cuerpo a Cuerpo), por lo que si dispone de varios ataques, el primer resultado de 6 que obtengas en la tirada para herir causará un impacto crítico.

TABLA DE IMPACTOS CRÍTICOS

1-2 Impacto en órgano vital.

Este impacto causa 2 heridas. Efectúa cualquier tirada de salvación por armadura antes de doblar la herida.

3-4 Impacto en Zona Expuesta.

Este impacto causa 2 heridas. El ataque ignora todas las tiradas de salvación por armadura.

5-6 ¡Golpe Maestro!

Este impacto causa 2 heridas. El ataque ignora todas las tiradas de salvación por armadura. Recibes un modificador de +2 para cualquier tirada de Heridas.

Si un impacto crítico causa más de 1 herida y el arma que el atacante está utilizando normalmente causa varias heridas, entonces utiliza aquella que cause más daño.

ARMADURA

Corazas de acero, cotas de malla, petos de cuero, escudos... todo esto y más está a tu plena disposición en las forjas de los pueblos de los alrededores de Mordheim. Bueno, eso si estás dispuesto a pagar el precio, puesto que las armaduras son muy caras.

Si un guerrero equipado con una armadura sufre una herida tira 1D6. Si la tirada es lo suficientemente elevada, el impacto ha rebotado en la armadura y no hiere al guerrero. El resultado de dado necesario para ello depende de la armadura con la que esté equipado el guerrero.

La tabla que aparece abajo resume los tipos de armadura más comunes y los resultados necesarios en 1D6 para superar *la tirada de salvación por armadura*. Ten en cuenta que un Escudo incrementa la tirada de salvación en un +1. Por ejemplo, un guerrero equipado con una Armadura Ligera y un Escudo dispone de una tirada de salvación de 5 ó 6. Un guerrero equipado sólo con un Escudo tiene una tirada de salvación por armadura de 6.

Armadura	Resultado mínimo en 1D6 para superar la tirada
Armadura Ligera	6
Armadura Pesada	5
Armadura de Gromril	4
Escudo	suma un +1 a la tirada de salvación

MODIFICADORES A LA TIRADA DE SALVACIÓN

Algunas armas son mejores que otras penetrando armaduras. El proyectil de un Arco Corto puede ser detenido con relativa facilidad, pero el virote de una Ballesta penetra una armadura con mucha mayor efectividad. Cuanta mayor sea la Fuerza de un arma, con mayor facilidad penetrará una armadura. La tabla inferior te muestra la reducción que sufre la armadura del enemigo por las diferentes Fuerzas de los impactos.

Fuerza	Modificador
1-3	Ninguno
4	-1
5	-2
6	-3
7	-4
8	-5
9+	-6

Algunas armas son mejores que otras penetrando armaduras que lo que su valor de Fuerza sugiere. Esto está contemplado en la descripción de cada arma en particular.

HERIDAS

La mayoría de los guerreros tienen un atributo de Heridas de 1, pero algunos poseen un valor de 2 o incluso más . Si el objetivo posee más de 1 Herida, entonces debes restar 1 de su total cada vez que sufra una herida. Anótalo en la Hoja de Control de la Banda. Mientras la miniatura disponga de al menos 1 Herida, podrá continuar luchando.

En cuanto el atributo de Heridas de la miniatura quede reducido a cero, debes tirar para determinar la gravedad de sus heridas. El jugador que infligió la herida debe tirar 1D6 por la herida que redujo el atributo de Heridas de la miniatura a cero, y por cada herida que sufra la miniatura después de esa. Si una miniatura sufre varias heridas en el mismo turno, tira una vez por cada una de ellas y aplica el resultado mayor.

1-2 Derribado

La fuerza del impacto derriba al guerrero. Coloca la miniatura boca arriba para mostrar que ha sido derribada.

3-4 Aturdido

El objetivo cae al suelo, donde yace herido y apenas consciente. Coloca la miniatura boca abajo para mostrar que ha quedado aturdida.

5-6 Fuera de Combate

El objetivo ha sido gravemente herido y cae al suelo inconsciente. No puede seguir tomando parte en los combates de la batalla y es retirado inmediatamente de la partida.

DERRIBADO

Un guerrero que ha sido *derribado* cae al suelo debido al terrible golpe que ha recibido, a que se ha resbalado, o porque se ha arrojado él mismo al suelo para esquivar el golpe. Coloca la miniatura tumbada boca arriba para mostrar que ha sido *derribada*. Las miniaturas derribadas pueden arrastrarse 5 centímetros en la fase de movimiento, pero no pueden luchar en combate cuerpo a cuerpo, disparar o lanzar hechizos. Si está en contacto peana con peana con un enemigo, una miniatura derribada puede alejarse arrastrándose 5 centímetros sólo si el enemigo está trabado en combate cuerpo a cuerpo con otro oponente, si no, ha de permanecer donde está. En combate cuerpo a cuerpo no puede responder a los ataques del enemigo, y éste tendrá una excelente oportunidad de dejarle *fuera de combate* (consulta las reglas sobre Guerreros Derribados en la sección de Combate Cuerpo a Cuerpo).

Un guerrero que ha sido *derribado* puede ponerse en pie al inicio de su siguiente turno. En ese turno puede moverse a la mitad de su capacidad de movimiento, disparar y lanzar hechizos, pero no puede cargar o correr. Si está trabado en combate cuerpo a cuerpo, no podrá retirarse y automáticamente atacará en último lugar, sin importar las armas o la Iniciativa. Después de ese turno, el guerrero podrá actuar de la forma habitual, aunque no le queden Heridas. Si la miniatura sufre más heridas, tira de nuevo en la tabla de Heridas, exactamente igual que si la miniatura hubiera sufrido su última herida.

ATURDIDO

Cuando un guerrero queda *aturdido*, ha quedado seriamente herido o temporalmente inconsciente. Pon la miniatura boca abajo para mostrar que el guerrero está *aturdido*. Un guerrero que ha quedado *aturdido* no puede hacer absolutamente nada. El jugador puede poner la miniatura boca arriba en la siguiente fase de recuperación, y entonces se considera que el guerrero está *derribado*.

FUERA DE COMBATE

Un guerrero que queda *fuera de combate* también se queda fuera de la partida. Retira la miniatura de la mesa de juego. Es imposible determinar si el guerrero está vivo o muerto, pero a efectos de juego no hay diferencia alguna en este momento. Después de la batalla puedes determinar si sobrevive y si sufre algún tipo de secuela permanente como resultado de sus heridas en caso de jugarse una campaña.