

# HOJA DE JUEGO DE MORDHEIM



## Secuencia de Turno

1. Recuperación
2. Movimiento
3. Disparo
4. Combate Cuerpo a Cuerpo

## Recuperación

Durante la fase de recuperación, puedes intentar reagrupar a cualquiera de tus miniaturas que haya huido. Para efectuar un *chequeo de reagrupamiento*, tira 2D6. Si el resultado es igual o inferior al valor de Liderazgo de la miniatura, ésta deja de huir. La miniatura no puede moverse o disparar durante el

resto del turno, pero puede lanzar hechizos. Si la miniatura no supera el chequeo, continúa huyendo hacia el borde de la mesa más cercano.

Un guerrero no puede reagruparse si la miniatura más cercana a él es un enemigo.

Durante la fase de recuperación, los guerreros que han quedado *aturdidos* pasan a quedar *derrribados*, y los que han quedado *derrribados* se ponen en pie.



## Movimiento

En tu fase de movimiento puedes mover tus guerreros en el siguiente orden:

1. CARGAS
2. MOVIMIENTOS OBLIGATORIOS
3. RESTANTES MOVIMIENTOS

### BAJAR DE UN SALTO

Un guerrero puede bajar de un salto desde un lugar muy alto, con una altura máxima de 15 cm. Efectúa un *chequeo de iniciativa* por cada tramo de 5 cm (completos) que el guerrero baje de un salto. Si no supera cualquiera de los chequeos, la miniatura se cae y sufre daños, como se explica en Caídas.

### CAÍDAS

Las miniaturas que se caen sufren 1D3 impactos de una Fuerza igual a la distancia en centímetros dividida por 3. No se puede aplicar ninguna tirada de salvación por armadura.

### CARGAS

Sin medir la distancia que las separa, declara la miniatura que va a cargar y a quién va a atacar. Los guerreros pueden cargar el doble de su movimiento normal.

Una vez las miniaturas enemigas están en contacto peana con peana, se considera que están trabadas en combate cuerpo a cuerpo.

No puedes cargar contra una miniatura enemiga si hay otra miniatura enemiga a 5 cm o menos de la ruta más cercana entre tu guerrero y su objetivo.

### CARGAR DE UN SALTO

Un guerrero puede *cargar de un salto* contra una miniatura enemiga que esté en un nivel más bajo que donde él se halla y a 5 cm o menos del punto dónde aterriza. Efectúa un chequeo del mismo modo que si estuviese *bajando de un salto*. Si la miniatura supera el chequeo, recibe un modificador de +1 a la Fuerza y de +1 a la tirada para impactar en la primera fase de combate cuerpo a cuerpo.

### CORRER

Un guerrero que *corre* se mueve al doble de su velocidad normal. Un guerrero no puede correr si hay miniaturas enemigas a 20 cm o menos de él al inicio del turno.

Un guerrero que *corre* no se puede ocultar ni puede disparar en ese turno, aunque puede lanzar hechizos.

### GUERREROS DERRIBADOS O ATURDIDOS

Si una miniatura queda *aturdida* o *derrribada* a 3 cm o menos del borde del tejado de un edificio, existe la posibilidad de que se caiga. Tira 1D6. Si el resultado es superior a la Iniciativa del guerrero, éste caerá al suelo (consulta la sección de Caídas).

### SALTAR POR ENCIMA DE HUECOS

Las miniaturas pueden pasar de un salto los huecos entre edificios y similares hasta una distancia máxima de 8 cm. No puedes medir la distancia de antemano. Si tu miniatura no le queda Movimiento suficiente se caerá automáticamente.

Si la miniatura puede cubrir la distancia efectúa un *chequeo de iniciativa*. Si la miniatura no lo supera, se cae (consulta el apartado de Caídas).

### TREPAR

Un guerrero puede *trepar* una distancia igual a su atributo de Movimiento. Efectúa un *chequeo de iniciativa*. Si no lo superas mientras estás trepando no puedes moverte en ese turno. Si no lo superas mientras estás bajando te caes (consulta el apartado de Caídas).



# Disparo

## IMPACTAR AL OBJETIVO

Utiliza la HP del atacante para determinar el resultado necesario para impactar en 1D6.

HP	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Resultado Necesario	6	5	4	3	2	1	0	-1	-2	-3

## MODIFICADORES AL IMPACTO

-1	Objetivo a cubierto
-1	Moverse y disparar
-1	Larga distancia
+1	Objetivo grande

## TIRADA PARA HERIR

Compara la Resistencia del objetivo con la Fuerza del arma para determinar el resultado necesario para herir en 1D6.



Arma Fuerza	Resistencia del Objeto									
	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
8	2	2	2	2	2	2	3	4	5	6
9	2	2	2	2	2	2	2	3	4	5
10	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4

## IMPACTOS CRÍTICOS

Un resultado de 6 en la tirada para herir causa un impacto crítico. Tira 1D6 y consulta la Tabla de Impactos Críticos. Un guerrero sólo puede causar un impacto crítico por fase de combate cuerpo a cuerpo.

## TABLA DE IMPACTOS CRÍTICOS

- 1-2 Impacto en órgano vital.**  
1 herida = 2 heridas. Efectúa antes la tirada de salvación por armadura.
- 3-4 Impacto en zona expuesta.**  
1 herida = 2 heridas. No hay tirada de salvación por armadura.
- 5-6 ¡Golpe Maestro!**  
1 herida = 2 heridas. No hay tirada de salvación por armadura: +2 a la tirada de Heridas.

## TIRADA DE SALVACIÓN

Los guerreros equipados con armaduras pueden efectuar una tirada de salvación por armadura para evitar ser heridos. Resta los modificadores a la tirada de salvación por armadura aplicables.

Armadura	Resultado Mínimo Necesario en 1D6
Armadura Ligera	6
Armadura Pesada	5
Armadura de Gromril	4
Escudo	Suma +1 a la tirada de salvación por armadura

## HERIDAS

En cuanto la miniatura pierda su última Herida, tira 1D6 en la tabla de Heridas.

## TABLA DE HERIDAS

- 1-2 Derribado.**  
La fuerza del golpe derriba a la miniatura. Pon la miniatura boca arriba.
- 3-4 Aturdido.**  
El objetivo cae al suelo, apenas consciente. Pon la miniatura boca abajo.
- 5-6 Fuera de Combate.**  
Retira la miniatura de la partida.

# Combate Cuerpo a Cuerpo

## QUIÉN ATACA EN PRIMER LUGAR

La miniatura que ha cargado ataca en primer lugar. En caso contrario, las miniaturas combaten por orden descendente de Iniciativa.

## IMPACTAR AL ENEMIGO

Tira 1D6 por cada miniatura trabada en combate. Si la miniatura posee más de 1 Ataque, tira 1D6 por cada ataque.

Compara la HA del atacante con la de su oponente, consulta la siguiente tabla para impactar para determinar el resultado de que debes obtener y tira 1D6.



		HA DEL Oponente									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
HA DEL ATACANTE	1	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5
	2	3	4	4	4	5	5	5	5	5	5
	3	3	3	4	4	4	4	5	5	5	5
	4	3	3	3	4	4	4	4	4	5	5
	5	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4
	6	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4
	7	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4
	8	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4
	9	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4
	10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4

## TIRADA PARA HERIR

Compara la Resistencia del objetivo con la Fuerza del arma para determinar el resultado mínimo necesario para herir en 1D6 (consulta la Tabla para Herir en la sección de Disparo).

## MODIFICADORES A

### LA TIRADA DE SALVACIÓN

Cuanto mayor sea la Fuerza de un guerrero, más fácil le será atravesar una armadura.

La tabla inferior te muestra la reducción en la tirada de salvación por armadura del enemigo según la Fuerza del atacante.

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

## GUERREROS DERRIBADOS

Si un guerrero ataca a una miniatura que está derribada, puede dejarla fuera de combate.

Tira para herir de la forma habitual. Si cualesquiera de los ataques hiera, debe efectuarse una tirada de salvación por armadura modificada por la Fuerza del atacante. Si no se supera, el guerrero queda fuera de combate automáticamente.



