

Reglas opcionales y adicionales

notas:

si cualquiera de estas reglas entra en contradicción con alguna regla de las secciones anteriores, la regla opcional tiene prioridad. Si ambas reglas son compatibles, estas reglas tendrán prioridad y las otras serán anuladas salvo excepciones explícitas.

Las reglas opcionales del manual oficial han sido extraídas del LRB2 oficial de 2005.

Nuevas Tablas de Impactos Críticos

regla opcional del manual oficial de Mordheim

Dependiendo del arma que el guerrero esté utilizando, podrás efectuar la tirada en una de estas tablas de Impacto Crítico. Por ejemplo, si tu guerrero blande una espada, tira en la tabla de Armas de Filo. Todas las reglas relativas a los impactos críticos que aparecen en las reglas básicas también son aplicables.

Armas de proyectiles

(Arcos, Armas de Pólvora, Ballestas, Cuchillos Arrojadizos, etc.)

- 1–2 **Hueco.** El proyectil penetra la armadura del objetivo. Ignora todas las tiradas de salvación por armadura.
- 3–4 **Rebote.** Si hay alguna otra miniatura situada a 15 centímetros o menos, la miniatura enemiga más cercana también es impactada. Efectúa una tirada para herir por ambas miniaturas, que pueden efectuar su tirada de salvación por armadura de la forma normal.
- 5–6 **Tiro Maestro.** El proyectil impacta en un ojo, en la garganta o en alguna otra parte vulnerable. El objetivo sufre 2 heridas en vez de 1. No puede efectuar tirada de salvación por armadura.

Armas Contundentes

(Garrotes, Mazas, Martillos, Mayales, Martillos a dos Manos, etc.)

- 1–2 **Martillado.** El objetivo queda desequilibrado. Tu oponente no puede combatir este turno si todavía no ha combatido.
- 3–4 **Cachiporrazo.** El impacto ignora las tiradas de salvación por armadura y por casco.
- 5 **Barrido.** Le arrancas el arma de la mano a tu oponente. Si tiene dos armas, tira para determinar cuál de ellas pierde. Tu enemigo debe combatir con cualquier arma secundaria de la que disponga en su equipo durante el resto de la partida. Si no dispone de ninguna, deberá combatir con las manos desnudas. Tira para herir y efectúa las tiradas de salvación por armadura normalmente.
- 6 **Aplastado.** La víctima queda fuera de combate automáticamente si no supera la tirada de salvación por armadura. Incluso si le quedan varias heridas quedará fuera de combate por esta herida.

Armas de Filo

(Espadas, Hachas, Espadas a dos Manos, etc.)

- 1–2 **Herida Leve.** Este ataque impacta en un área desprotegida, por lo que no se puede efectuar ninguna tirada de salvación por armadura.
- 3–4 **Herida Grave.** El guerrero lanza una auténtica lluvia de golpes. El ataque causa 2 heridas en vez de 1. Efectúa las tiradas de salvación por armadura para cada una de las heridas por separado. Recuerda que, al igual que ocurre con otros impactos críticos, si un ataque causa heridas múltiples también por otras razones, puedes escoger el que causa el mayor número de heridas.
- 5–6 **¡Rebanado!** El impacto ignora las tiradas de salvación por armadura; causa 2 heridas y tu guerrero recibe un modificador de +2 a la tirada en la tabla de Heridas.

Combate sin Armas

(Perros y Caballos de Guerra, Zombis, Poseídos, animales, etc.)

1–2 **Fuerte Golpe.** Tu oponente se tambalea, lo que te permite tomar la iniciativa y atacar de nuevo. Efectúa una tirada para impactar y herir inmediatamente. Efectúa la tirada de salvación por armadura de la forma habitual.

3–4 **Golpe Poderoso.** El ataque impacta con una fuerza terrible. Recibes un modificador de +1 en la tirada de la tabla de Heridas si el enemigo no supera la tirada de salvación por armadura.

5–6 **Golpe Demoledor.** Con un tremendo puñetazo o patada, el atacante envía a su oponente al suelo. El impacto ignora las tiradas de salvación por armadura y tu guerrero recibe un modificador de +2 a la tirada en la tabla de Heridas.

Armas de Asta

(Lanzas, Alabardas, Lanzas de Caballería, etc.)

1–2 **Rasguño.** Con un golpe rápido penetras las defensas de tu adversario. Recibes un modificador de +1 a la tirada en la tabla de Heridas. Efectúa la tirada de salvación por armadura de la forma habitual.

3–4 **Ensartado.** El golpe impacta con una enorme fuerza y el objetivo resulta derribado. Efectúa la tirada de salvación por armadura de la forma habitual para determinar si la miniatura sufre una herida.

5–6 **Empalado.** El impacto lanza de espaldas al objetivo, destrozando la armadura y desgarrando la carne. El ataque ignora la tirada de salvación por armadura y tiene un modificador de +2 a la tirada en la tabla de Heridas. La víctima sale despedida 3D6 cm hacia atrás, y el atacante le sigue manteniendo el contacto peana con peana. Cualquier otra miniatura participante en el combate queda separada, y sólo las anteriores se consideran en combate cuerpo a cuerpo. Si la víctima choca con otra miniatura, ésta sufre un impacto de F3.

Armas de Pólvora

regla opcional del manual oficial de Mordheim

Durante el periodo en el que se desarrolla la acción histórica de Mordheim, la tecnología necesaria para fabricar las armas de pólvora todavía era escasa; las pistolas, los arcabuces, los trabucos, etc., tenían una cierta tendencia a encasquillarse, explotar y otros desagradables incidentes similares.

Las siguientes reglas no se incluyeron en la fase de Disparo porque hubiesen hecho más lento el juego, pero si quieres crear partidas más realistas, utiliza las reglas relativas a los problemas de las armas de pólvora que te presentamos más abajo.

Si utilizas estas reglas podrías reducir el coste de las armas (te sugerimos un 20% aproximadamente) para mantener el equilibrio.

Problemas en las Armas de Pólvora

Cada vez que obtengas un resultado de 1 en una tirada para impactar con un arma de pólvora (Arcabuz, Pistola, Trabuco, Pistola Bruja, etc.), tira 1D6 y consulta la siguiente tabla.

TABLA DE PROBLEMAS

- 1 **¡BUM!** ¡El arma explota con un ruido ensordecedor! La miniatura que dispara sufre un impacto de F4 (que no causa un impacto crítico) y el arma queda destruida.

- 2 **Encasquillada.** El arma se encasquilla y queda inutilizada durante el resto de la batalla. Puedes utilizarla con normalidad en la próxima batalla.

- 3 **Fizzz.** El arma no dispara y debes cambiar el proyectil y la pólvora. Esto significa que la miniatura debe esperar un turno adicional antes de disparar este arma.

- 4-5 **Clic.** El arma no dispara pero no hay efecto adicional.

- 6 **¡BADABUM!** ¡El arma ruge y lanza una nube de llamas y humo! El disparo impacta al objetivo y se considera que tiene +1 Fuerza.

Disparos relacionados con combates C. a C.

reglas de la casa a 07/11/2010

DISPAROS A TRAVÉS DE UN COMBATE CUERPO A CUERPO O EN TRAYECTORIA CON UN ALIADO

Si la trayectoria de un disparo está a menos de 3cm. de un combate Cuerpo a Cuerpo, o de una miniatura aliada, y al realizar la tirada para impactar al objetivo se saca un 1 en dicha tirada, el disparo impacta a dicho aliado o combate Cuerpo a Cuerpo. En el caso del combate, debe realizar una tirada aleatoria para determinar quien recibe dicho disparo, sea la miniatura amiga o enemiga.

En caso de que el arma disparada sea un arma de pólvora, se aplican antes las reglas referentes a *problemas con armas de pólvora* que esta regla.

DISPARAR A UN COMBATE CUERPO A CUERPO

Si dos o más miniaturas enemigas están trabadas entre ellas en un combate Cuerpo a Cuerpo, se puede disparar a ese combate. El disparo se realiza de forma habitual apuntando a una de la miniaturas de dicho combate, aplicando los modificadores y restricciones habituales, y si se impacta, se decide de forma aleatoria quien recibe el disparo.

Elementos de escenografía de altura inferior a 5 cm.

reglas de la casa a 28/11/2010

revisada a 15/01/2010

Cualquier elemento de escenografía con altura menor a 5 cm. (una valla pequeña, escombros, una ventana, una roca, etc.) requiere de una tirada de Iniciativa para superarlo y seguir avanzando a través de él. Si no se pasa dicha tirada, la miniatura se queda donde está, y pierde el resto de su movimiento, aunque podrá seguir realizando el resto de acciones normales, como disparar. La miniatura no necesita estar al lado de dicho elemento al inicio del movimiento para intentar superarlo, a diferencia de los intentos de escalada. Si pasa la tirada, cruza al otro lado y puede seguir su movimiento normalmente. Si el elemento es de 5 cm. o más, se aplican las reglas normales de escaladas y caídas.

Esto no se aplica a las criaturas en cuya descripción viene indicado que es una Criatura Grande, ya que se considera que tienen tamaño suficiente para que ese terreno no les resulte difícil de superar simplemente andando sobre él.

Los Hombres Bestia y el manual básico

reglas de la casa a 11/12/2010

A efectos de contratar espadas de alquiler, de comercio, de equipo, de las tiradas en la tabla de exploración, de plegarias y hechizos y habilidades o efectos que les afecten, los Hombres Bestia tienen la misma consideración que los Poseídos cuando se referencia a estos últimos en el manual básico.

Tiradores a cubierto

reglas de la casa a 15/01/2011

Un tirador cuya peana se encuentre en contacto o a menos de 3 cm. de un elemento a través del cual puede disparar (un muro, una esquina de una casa, un montón de escombros), se encuentra protegido por dicha cobertura, pero esa cobertura no le afecta negativamente para disparar su arma. Por otro lado, un enemigo que le cargue y se quede al otro lado de dicha barricada podrá combatir cuerpo a cuerpo contra él.

Si el tirador se encuentra separado de dicha cobertura, no solo le protege a él, sino a sus posibles objetivos. Por otro lado, cuando un enemigo intente cargarle, deberá superar dicho obstáculo para ponerse contacto peana con peana con él.

Diferencia de escalas

reglas de la casa a 15/01/2011

Debido al cambio de escalas entre Inglaterra y España, en el caso en que se aumente o reduzca el atributo de Movimiento debido a experiencia, hechizos, objetos, mutaciones, heridas graves, etc., se debe realizar un avance o un retroceso en la siguiente tabla, que es la conversión comunmente aceptada para los juegos de Games Workshop. También puede ser aplicada a reglas donde el cambio de escalas pueda dar pie a interpretaciones erróneas o lagunas:

<i>Pulgadas</i>	<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>	<i>7</i>	<i>8</i>	<i>9</i>	<i>10</i>	<i>11</i>	<i>12</i>
<i>Centímetros</i>	<i>3</i>	<i>5</i>	<i>8</i>	<i>10</i>	<i>12</i>	<i>15</i>	<i>18</i>	<i>20</i>	<i>22</i>	<i>25</i>	<i>27</i>	<i>30</i>

Estándar del tamaño de las peanas

reglas de la casa a 15/01/2011

Las bases en el mundo Warhammer siguen la siguiente escala:

20mm (base estándar): Humanos, Elfos, Enanos, Halflings, Goblins, Skavens, Zombies, Esqueletos, Mastines de Guerra, Eslizones ...

25mm (base heroica): Orcos, Poseídos, Hombres Bestia, Guerreros del Caos, Saurios, Hombres Lobo (y similares), Ogros Jóvenes e Inmaduros ...

40mm (base de Criatura Grande): Ogros, Ratas Ogro, Ogros Dragón, Trolls, Minotauros, Engendros del Caos, Kroxigors ...

50mm (base de Monstruo): Dragones, Gigantes, Shaggoths... (normalmente no usados en Mordheim)

25mm x 50mm (base de Caballería): Caballos, Osos, Jabalíes, Lobos, Arañas Gigantes, Mastines del Caos ...

50mm x 100mm (base de Carro): Vagonetas, Carros ...

Una miniatura puede atravesar cualquier elemento (puertas, ventanas, la separación entre dos muros, etc.) mientras su peana quepa, a lo ancho, a través del hueco del mismo. Las peanas no son intercambiables, y deben adaptarse al tamaño de miniatura descrito en la lista anterior. Pueden ser peanas cuadradas o redondas, indistintamente.

Esta regla se aplica también a la forma en que una miniatura debe contactar con otra para considerarse que ambas están trabadas en combate. Si la base de una miniatura no tiene "espacio" físico para ponerse en contacto con la peana de su oponente, aquella no podrá trabarse con éste.

Modificaciones de equipo y armamento

reglas de la casa a 17/03/2011

EQUIPO

Hierbas curativas - Las hierbas curativas son de un solo uso, y solo curan UNA herida del héroe que las utiliza.

Mapa de Mordheim – Un mapa de Mordheim no puede ser vendido una vez realizada la tirada para averiguar su grado de fiabilidad.

ARMAS Y ARMADURAS

Puño – se sustituye *Fuerza: Usuario -1* por *+1 a la Salvación del Oponente y Fuerza: Usuario - 1*

Daga – se sustituye *+1 a la Salvación del Oponente y Fuerza: Usuario* por *Fuerza: Usuario - 1*

Martillo – se sustituye *coste: 3 co.* por *coste: 5 co.*

Escudo – se añade a su regla original lo siguiente: *si el guerrero va armado con un escudo y una espada, martillo o hacha, la tirada de Salvación es de 5+ en lugar del 6+ del resto de casos.*

Honda – se sustituye *coste: 2 co.* por *coste: 4 co.*

Arma a Dos Manos – se añade a su regla original lo siguiente: *si el portador del arma ha cargado en ese turno de combate, los ataques se resuelven en el orden habitual, en lugar de atacar último como en el resto de casos, durante esa ronda de combate.*

Espada – la siguiente regla sustituye a la regla Parada en todos los casos y para todas las armas que dispongan de ella:

Parada: un usuario armado con espada puede intentar parar un ataque de su oponente. Una vez éste realiza un impacto, el usuario puede gastar el ataque de su espada, si no lo ha empleado todavía, para intentar una parada. El defensor realiza una tirada en un D6 y la suma a su HA. Este resultado se compara a la suma de la HA del oponente y del resultado que obtuvo para impactar. Si el valor del defensor es mayor que el del oponente, el ataque resulta parado. Cada espada solo permite gastar un ataque para realizar una parada (por tanto, ir armado con dos espadas permite realizar dos paradas como máximo, incluso si se dispone de más ataques). Portar dos espadas no permite repetir una parada fallada. Si el portador de la espada ataca primero, puede decidir gastar su ataque de forma normal, o reservarlo para intentar una parada en la ronda de combate del oponente.

Rodela.-.se sustituye su regla original por lo siguiente: *una rodela permite realizar una parada o repetir una parada fallada con una espada.*

Otras modificaciones

reglas de la casa a 27/09/2011

REGLAS

Furia Asesina – Concede +1 ataque a quien esté sujeto a esta regla, en lugar de duplicar su número básico de ataques. El resto de la regla se aplica de forma habitual.

Modificador a la tirada de salvación por armadura – El modificador de -1 a la tirada de salvación empieza a partir de F5, en lugar de F4. Por tanto, con F5 será de -1, con F6 de -2, y así sucesivamente.

“En pie de un salto” – Esta habilidad solo puede emplearse si el resultado original fue de “derribado” en la tirada de heridas.

Los animales y la Ocultación – Las miniaturas que dispongan de la regla especial *Animales* NO pueden ocultarse.

ARMAMENTO

Pistolas – Las pistolas solo realizan un ataque cada una, independientemente del atributo de ataques del portador.

Cambiar lanza durante el combate – No se puede cambiar una lanza durante el combate cuerpo a cuerpo.

BANDAS

Contratación de mercenarios – Solo se permite un máximo de 2 mercenarios por banda. Ambos, como indican las reglas originales, deben ser diferentes entre ellos.

Mercenario Halfling – Aunque se disponga de un Mercenario Halfling y de un libro de cocina Halfling en la banda simultáneamente, solo podrá añadirse +1 componente a la misma, no +2.

Creación de la banda – Al crear la banda, los grupos de secuaces han de ser de 2 componentes como mínimo.

ESCENARIOS

Escenario 7: Tesoro Escondido – Se necesita sacar un resultado de 11 o 12 para encontrar el tesoro, y el mismo no aparecerá hasta que se cumpla esta condición. Se puede revisar cada edificio una vez por turno, todos los turnos que se deseen.

Recompensas del Señor Oscuro

regla opcional del manual oficial de Mordheim

Cuando un Magister o un Mutante de una banda de Poseídos, o un Caudillo Hombre Bestia o un Chamán Hombre Bestia de una banda de Incursores Hombres Bestia, ha acumulado experiencia suficiente, en vez de elegir una habilidad puede tirar en la tabla de Recompensas siguiente. Esto representa el peregrinaje del personaje al Pozo, donde suplica un favor al Señor Oscuro en persona. Tira 2D6.

2 **¡Furia del Señor Oscuro!** El guerrero resulta mutado de forma irreconocible y se desvanece entre las ruinas, uniéndose a los muchos horrores que recorren Mordheim.

3/6 **No Pasa Nada.** El caprichoso Señor Oscuro ignora las súplicas de su servidor.

7/8 **Mutación.** El guerrero desarrolla una grave mutación. Tira 1D6. Con un resultado de 1 pierdes un punto de uno de los atributos (elegido por ti) de tu guerrero debido a la atrofia o a alguna mutación degradadora. Con un resultado de 2 ó más puedes escoger una de las mutaciones de la lista habitual de mutaciones. Esa es tu recompensa.

9/10 **Armadura del Caos.** En el cuerpo del guerrero se incrusta una arcana armadura que le proporciona una tirada de salvación por armadura de 4+, pero que no afecta a su capacidad lanzar hechizos o a su capacidad de movimiento.

11 **Arma Demoníaca.** El guerrero recibe un arma que tiene prisionero un demonio en su interior. Este arma concede un modificador de +1 a la Fuerza en combate cuerpo a cuerpo y da un +1 a todas las tiradas para impactar. El jugador decide la forma del arma (una espada, un hacha, etc.), aunque no dispondrá de ninguna de las reglas especiales normalmente asociadas con las armas normales de ese tipo. Por ejemplo, un hacha con un demonio en su interior no dispondrá de su modificador adicional a la tirada de salvación por armadura.

12 **¡Poseído!** Un Demonio se apodera del alma y el cuerpo del guerrero. Recibe inmediatamente un +1 a su Habilidad de Armas, +1 a su Fuerza, +1 Ataque y +1 Herida. Este incremento no cuenta para el máximo al que pueden llegar sus atributos. El guerrero pierde 1D3 de sus habilidades (elegidas por el jugador) y ya no puede utilizar armas o armaduras, excepto la Armadura del Caos o las Armas Demoníacas.

Guerreros a caballo

Reglas opcionales del manual oficial de Mordheim.

Los caballos son muy escasos y caros en Mordheim, pero permiten a los guerreros moverse con rapidez mientras permanezcan en las calles y no se aventuren en el interior de los edificios en ruinas, donde podrían tropezar y caerse con facilidad. Si utilizas las siguientes reglas, puedes incluir Héroes a caballo en tus partidas.

MINIATURAS A CABALLO EN MORDHEIM

Un guerrero y su caballo se consideran una única miniatura a todos los efectos. Si el jinete queda *fuera de combate*, se retira toda la miniatura de la partida.

Las miniaturas a caballo siempre utilizan el valor de atributo de Liderazgo del jinete para cualquier *chequeo de liderazgo* que deban efectuar. Cuando el guerrero sea atacado utiliza los atributos de Resistencia y Heridas del jinete.

Los guerreros a caballo disponen automáticamente de una tirada de salvación por armadura de 6+, incluso si el jinete no lleva ninguna armadura. Esto representa la protección adicional que proporciona el caballo. Si el jinete ya dispone de alguna armadura, ésta recibe un modificador de +1 respecto a la tirada de salvación por armadura que le proporciona cuando va a pie.

En combate cuerpo a cuerpo, un caballo de guerra puede efectuar 1 ataque, pero un caballo normal no posee atributo de Ataques por lo que no puede atacar en combate cuerpo a cuerpo.

Un caballo incrementa el valor de una banda en +3 puntos, y un caballo de guerra en +5 puntos.

GUERREROS A CABALLO Y MOVIMIENTO

Las miniaturas a caballo no pueden entrar en los edificios. Esto limita sus movimientos a las superficies relativamente llanas, como las calles. Un caballo o caballo de guerra puede saltar por encima de un obstáculo de hasta 5 centímetros de altura sin modificación al movimiento.

DISPAROS CONTRA GUERREROS A CABALLO

Debido al tamaño que tiene un guerrero a caballo, cualquier miniatura equipada con un arma de proyectiles puede disparar contra él aun que haya otras miniaturas enemigas más cerca.

MONTAR/DESMONTAR

Un guerrero a caballo puede desmontar durante su fase de movimiento. Pierde la mitad de su capacidad de movimiento y no puede *cargar* o *correr* durante ese turno.

Se considera que la montura del jinete que ha desmontado le sigue a todas partes y que puede volver a montar cuando él desee, siempre que no esté en el interior de un edificio o en cualquier otro lugar donde la montura no pueda ser utilizada (¡como por ejemplo un tejado). El guerrero pierde la mitad de su movimiento cuando vuelve a montar y no puede *correr* o *cargar* en ese turno.

Reemplaza un guerrero a caballo con la miniatura a pie apropiada y viceversa.

MONTURAS EN CAMPAÑAS

Si un guerrero a caballo queda *fuera de combate*, tira 1D6 después de la partida. Con un resultado de 1-2, la montura ha muerto y debe borrarse de la hoja de control de la banda.