

Sillas de montar calientes

Reglas para utilizar animales de monta en Mordheim por Robert J. Walker y Roger Latham

Aparte de estar habitado por diversas razas humanoides, el mundo de Warhammer también cuenta con una gran variedad de especies de animales, algunas de las cuales han sido domesticadas y adiestradas para cumplir alguna función concreta. Estas últimas pueden dividirse en dos grupos: las que se pueden utilizar como montura (p.ej., caballos, lobos gigantes o gélidos) y las que no se pueden utilizar (p.ej., mastines de guerra o ratas gigantes). Las reglas siguientes complementan las reglas para guerreros a caballo que aparecen en la página 163 del reglamento de Mordheim.

Representar las miniaturas

Si deseas incluir animales de monta o animales domesticados, deberás tener miniaturas que los representen. En el caso de los guerreros con montura, necesitarás una miniatura del guerrero montado y otra del guerrero a pie. Se recomienda no pegar el jinete a la montura con cola, sino usar un poco de "blue-tac" o algo parecido para poder separarlo cuando vaya a pie y su montura se quede sin jinete.

Habilidades de manejo de animales

Hay muchas bandas que utilizan animales de lucha sin jinete. A menudo, se elige a uno o más miembros de la banda para que se encargue de cuidar, alimentar y adiestrar a los animales.

Adiestrador de animales (ejem. Adiestrador de perros). Esta habilidad es muy útil si la banda cuenta con animales que no sean de monta. Representa el conocimiento de todos los cuidados generales necesarios para el bienestar de los animales, además de las técnicas para su adiestramiento. Debe determinarse el tipo de animal específico al que afecta la habilidad, pero puede escogerse varias veces, una para cada tipo de animal.

Un guerrero que posea esta habilidad afectará positivamente a los animales que se encuentren bajo su cuidado. Si un guerrero cuenta con la habilidad de Adiestramiento de Animales para un animal en particular, cualquier animal de ese tipo podrá utilizar su atributo de Liderazgo siempre y cuando se encuentre a un máximo de 6" de su adiestrador. Si el líder de la banda también está cerca, el jugador podrá decidir qué atributo de Liderazgo usará de los dos, a menos que el animal esté sujeto a estupidez, en cuyo caso solo podrá utilizar el atributo de Liderazgo de su adiestrador. Además, los animales tozudos que se encuentren en contacto peana con peana con su adiestrador ignorarán los efectos de la tozudez. Se considera una Habilidad Académica.

Montar animales

La mayoría de los guerreros de Mordheim tan solo sueña con poseer un animal de monta y, como son

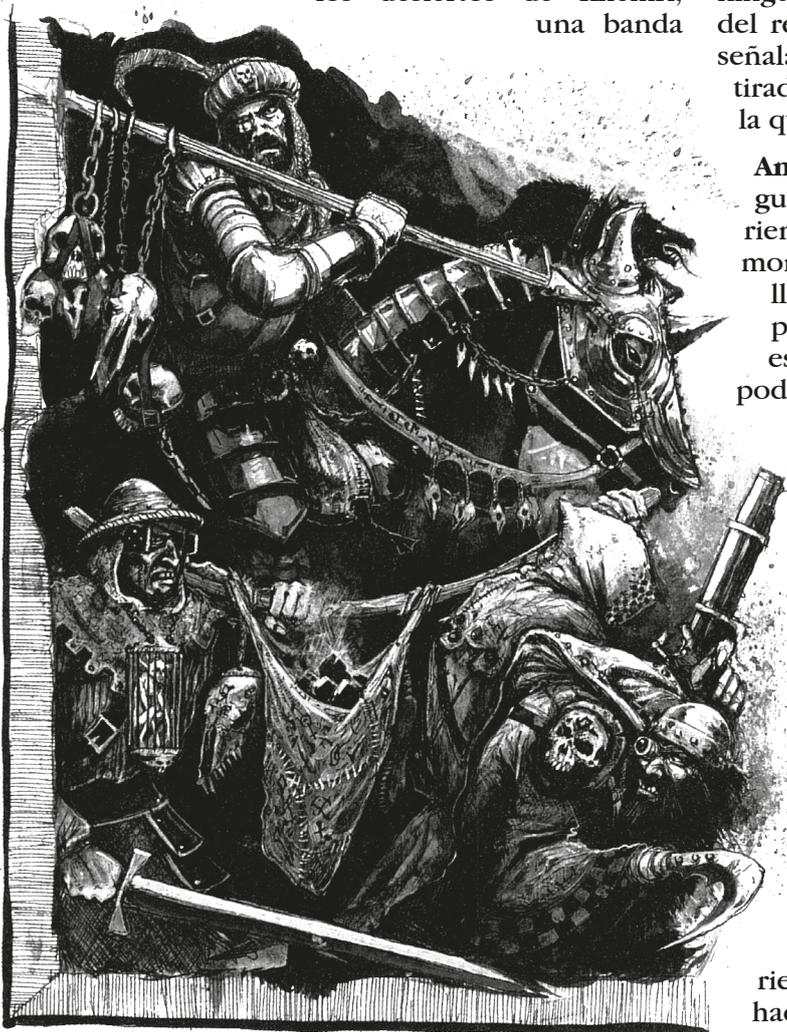


caros de adquirir y de mantener y hay que saber cómo montarlos, se consideran un símbolo de estatus fuera del alcance de los meros secuaces. Sin embargo, para los que disponen de la riqueza y de la habilidad necesarias, son una posesión de incalculable valor, ya que permiten al jinete moverse rápidamente por el campo de batalla, le ayudan en combate con la ventaja de su peso y de su altura y, a veces, luchan por su cuenta.

Montar/desmontar. Para montar en un animal o desmontar de él se necesita un turno entero, durante el cual el jinete no puede disparar ni lanzar hechizos. Ni la montura ni su jinete pueden correr o cargar en el mismo turno en que el guerrero decide montar o desmontar (a menos que el jinete posea una habilidad especial que lo permita).

No pueden entrar en edificios. Por lo general, las monturas no pueden penetrar en el interior de los edificios ni en salas subterráneas, a menos que se esté jugando un escenario especial que lo permita.

Terreno difícil. Los animales de monta son tan escasos en Mordheim como en las claustrofóbicas junglas de Lustria. La densidad de los obstáculos del terreno impide que se pueda montar con facilidad, por lo que disponer de muchos jinetes en tales entornos no sirve prácticamente de nada. Una banda solo podrá contar con un máximo de dos monturas (sin contar las pertenecientes a los espadas de alquiler). En lugares más despejados, como los campos alrededor de Mordheim o los desiertos de Khemri, una banda



podrá disponer de tantas monturas como desee.

Controlar una montura. Los guerreros que posean un animal de monta podrán utilizar alguna de las habilidades especiales de monta, pero solo después de adquirir la habilidad Montar. Se presupone que los guerreros que poseen un animal de monta ya tienen la habilidad de Montar. Los guerreros que no la tengan podrán montar animales igualmente, pero, en caso de recibir el impacto de un proyectil o si se encuentran en contacto peana con peana con una miniatura enemiga al principio de la fase de combate, deberán efectuar un chequeo de liderazgo. Si no lo superan, perderán el control de la montura y deberán hacer una tirada en la Tabla de /Sooooo, caballo!, que aparece más adelante. Sin embargo, si la miniatura enemiga no está de pie, el guerrero montado no se considerará trabado en combate y, por tanto, no deberá tirar para determinar si pierde el control.

Modificador a la armadura. Todos los animales de monta proporcionan a sus jinetes una tirada de salvación por armadura de +1.

Monturas desbocadas. En determinadas circunstancias, una montura puede asustarse y echar a correr. La montura desbocada debe efectuar un chequeo de liderazgo al principio del turno del jugador que la controla. Si lo supera, se detendrá, pero, si no, seguirá huyendo. La manera más fácil de determinar la dirección en la que huye una montura es utilizar un dado de dispersión. Si no tienes ninguno, tira 2D6 y aplica el sistema de las horas del reloj, es decir, el caballo huirá en la dirección señalada por la hora del reloj que se obtenga en la tirada de dados (considerando que la dirección en la que mira el animal es el 12).

Andar junto a un animal. En ocasiones, un guerrero puede querer llevar a su montura de las riendas mientras camina a su lado en lugar de ir montado encima de ella. Un guerrero solo podrá llevar así a un animal de monta, a no ser que posea la habilidad Adiestrador de Animales para ese tipo de animal en concreto, en cuyo caso podrá llevar a todos los que quiera. Los grupos de animales sin jinete tienen que ir juntos y mantener el contacto peana con peana con el guerrero que los lleva. No se tiene que hacer ninguna tirada de pérdida de control por los animales de monta que estén siendo conducidos de este modo. Si se ven obligados a efectuar un chequeo de liderazgo (p.ej., al ser atacados por un enemigo que cause miedo), usarán el atributo de Liderazgo del guerrero que lleva las riendas. El guerrero que conduce a los animales podrá moverse y combatir normalmente, pero manteniendo siempre el contacto peana con peana con las monturas.

Animales sin jinete ni acompañante. Los animales de monta que no lleven ningún jinete o que no estén siendo llevados de las riendas se quedarán quietos, pero tendrán que hacer un chequeo de liderazgo al principio de su

turno. Si no lo superan, se desbocarán y seguirán las reglas mencionadas anteriormente.

Habilidades De Caballería

No puede usarse más de una de las siguientes habilidades simultáneamente. En caso de que se puedan aplicar dos de ellas en una determinada situación, el jugador deberá decidir cuál de ellas le conviene más utilizar. Todos los modificadores son acumulativos con los que proporcione la montura a menos que se especifique lo contrario.

Montar (p.ej., Montar a caballo). Esta habilidad es fundamental para todo jinete que desee montar un animal en combate, pero es específica para un animal en concreto, por lo que, si un guerrero pretende montar otro tipo de animal, tendrá que volver a adquirirla para ese tipo de animal.

Habilidades especiales de monta

Comandante de caballería: los héroes a caballo tienen un porte magnífico. Al disfrutar de una posición privilegiada, pueden ver (y ser vistos) mucho más fácilmente que si fueran a pie. Si el líder de la banda posee esta habilidad y va montado, podrá añadir 6" a la distancia máxima a la que los demás integrantes de la banda pueden utilizar su atributo de Liderazgo. Este modificador se suma a cualquier otro que incremente el radio de influencia del líder.

Acrobacias al galope: el jinete puede evitar ser un blanco fácil para los disparos de proyectil colgándose de un costado de su montura. Mientras el jinete esté realizando esta acrobacia, todos los ataques de proyectiles dirigidos contra él recibirán un modificador de -1 a la tirada para impactar (aparte de otros que ya pudieran existir). El jinete deberá declarar que va a realizar esta acrobacia antes de llevar a cabo su movimiento. Luego deberá efectuar un chequeo de iniciativa y, si lo supera, podrá desplazarse hasta la distancia máxima de movimiento. Si no lo supera, perderá el control de su montura y deberá hacer una tirada en la Tabla de *¡Sooooo, caballo!* Esta habilidad no se puede usar si el guerrero va equipado con armadura pesada, ya que requiere una gran agilidad. Además, las Acrobacias al Galope requieren el uso de ambas manos, por lo que la miniatura no podrá llevar escudo ni armas de proyectiles mientras utiliza esta habilidad. No se puede utilizar esta habilidad si no se tiene la de Montar.

Arrollar: el jinete ha adiestrado a su montura para que arrolle a cualquier enemigo a pie con el que se encuentre. Un guerrero que posea esta habilidad podrá realizar un ataque adicional de F4 cuando cargue contra un oponente que vaya a pie. Sin embargo, en los turnos de combate subsiguientes o al recibir la carga de guerreros enemigos, el guerrero no dispondrá de dicho ataque adicional.

Eludir: el jinete ha adiestrado a su montura para que efectúe giros bruscos durante el combate y coja a su oponente a contrapié. Un guerrero con esta habilidad siempre atacará en primer lugar en combate cuerpo a cuerpo contra oponentes que vayan a pie. Cuando

reciba la carga de un enemigo o siempre que luche contra un adversario que también sea capaz de atacar primero, los ataques se llevarán a cabo por orden de Iniciativa. En caso de que los dos atributos de Iniciativa sean iguales, la miniatura que posea una mayor experiencia atacará primero. No se puede utilizar esta habilidad si no se tiene la de Montar.

Desmontar al galope: el jinete es capaz de desmontar de su montura sin necesidad de refrenarla. El jinete podrá desplazarse hasta una distancia máxima igual al movimiento de la montura y entonces desmontar al instante. No podrá efectuar ningún otro movimiento ni disparar. Esta habilidad puede utilizarse para ponerse en contacto peana con peana con el enemigo; se considera que la miniatura carga de un salto desde una altura de 2" y se aplican las reglas normales derivadas de cargar de un salto. Cabe recordar que, en este ataque, la montura ya no proporcionará ninguna ventaja al jinete. No se puede utilizar esta habilidad si no se tiene la de Montar.

Montar de un salto: el guerrero es capaz de saltar sobre la grupa de su montura y salir corriendo al galope sin necesidad de detenerse y sin perder ni un segundo. Una vez el guerrero se haya subido a la montura, esta podrá correr o realizar una carga según el procedimiento habitual. Para poder utilizar esta habilidad, el guerrero debe encontrarse a 2" o menos de su montura.

Disparar al galope: el jinete ha aprendido las habilidades de los nómadas de las estepas y es capaz de disparar mientras va al galope. El jinete podrá disparar con un ángulo de visión de 360 grados mientras vaya montado y también disparar mientras su montura esté corriendo. No obstante, dicho disparo se realizará con un modificador negativo de -1 para impactar (además de los modificadores normales). No se puede utilizar esta habilidad si no se tiene la de Montar.

Maestro del combate sobre montura: el jinete es especialmente hábil a la hora de luchar contra un oponente que va montado. Si la miniatura lucha sobre su montura contra otra miniatura montada y consigue causarle una herida, la miniatura atacada



deberá añadir un +1 a la tirada en la Tabla de ¡Sooooo, caballo! No se puede utilizar esta habilidad si no se tiene la de Montar.

Perder el control

Si un guerrero sobre una montura sufre una herida, el jugador que lo controla deberá efectuar una tirada en la Tabla de ¡Sooooo, caballo! Debe utilizarse esta tabla en lugar de la tabla normal de heridas. En caso de sufrir un impacto crítico, debe tirarse en la tabla tantas veces como sea necesario y escoger el resultado peor.

Tabla de ¡Sooooo, caballo!

- 1-2 El jinete queda desorientado temporalmente y su montura se encabrita. El jinete se mantiene en su silla, pero deberá emplear todo el turno siguiente en recuperar el control sobre la montura y no podrá moverse ni disparar. El jinete se considerará derribado en caso de recibir ataques.
- 3-4 El jinete se cae de su montura, queda aturdido y recibe un impacto de F2 sin posibilidad de tirada de salvación por armadura. Además, se debe tirar 1D6: con un resultado de 1-3, la montura se desboca, sale corriendo inmediatamente 3D6" en una dirección aleatoria y sigue corriendo hasta salir del tablero (aunque puede recuperarse al finalizar la batalla); con un resultado de 4-6, la montura permanece inmóvil y el guerrero podrá volver a montarla en cuanto se recupere. En este caso, la montura no se considerará un animal sin jinete ni acompañante.
- 5-6 Tanto el jinete como su montura se estrellan contra el suelo y los dos quedan fuera de combate automáticamente. Además, se debe tirar 1D6 y, si se obtiene un resultado de 1-2, la montura cae encima del jinete y lo aplasta. En este caso, después de la batalla el jinete deberá tirar dos veces en la Tabla de Heridas Graves. Sea como sea, después de la batalla se deberá tirar 1D6 y, si se obtiene un resultado de 1-2 la montura habrá quedado lisiada o habrá muerto tras la caída, por lo que deberá borrarse de la hoja de control de banda.

Bestiario

A continuación, presentamos una relación de los animales más comunes de distintas partes del mundo junto con otras especies no tan comunes. Hay que tener en cuenta, que los animales no son especialmente listos, por lo que no pueden ganar experiencia y, por otro lado, que los animales de monta se pueden montar, ipero eso no significa necesariamente que todos se dejen!

Animales De ataque

El animal de ataque más común del Viejo Mundo es el fiel mastín de guerra que suelen utilizar los Cazadores de Brujas. Otras bandas tienen sus propias bestias de ataque preferidas: los Skavens tienen las ratas gigantes; los vampiros, los lobos espectrales; los druchii, los mastines gélidos y las lahmias, los mastines negros. Sean cuales sean las diferencias entre todas estas especies de animales, lo cierto es que cualquier guerrero que cuenta con la ayuda de varias garras y fauces se convierte en un oponente más peligroso que uno que vaya solo. La información acerca de los distintos animales de ataque de cada raza se encuentra en el reglamento de Mordheim o en la lista de la banda pertinente.

Animales De monta

Los humanos prefieren los caballos; los Orcos, los jabalíes y los Goblins, los lobos, pero todos están de acuerdo en una cosa: cuatro piernas son siempre mejor que dos.

Jabalí de Guerra



Coste: 90 co.

Disponibilidad: Raro 11 (solo Orcos).

Son grandes, feroces y tienen muy mala uva, por lo que son la montura perfecta para cualquier Kaudillo Orco. A veces, las bandas de Orcos utilizan estas bestias tan ruidosas al explorar las ruinas de Mordheim y otras tierras. Sin embargo, no se ven muchos, porque los Orcos más grandes y más fuertes suelen quedárselos para ellos solos.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	7	3	0	3	4	1	3	1	3

REGLAS ESPECIALES

Carga salvaje: cuando cargan, los Jabalíes de Guerra atacan con un modificador de +2 a la Fuerza debido a su masa. Este modificador solo se aplica al Jabalí, no al jinete.

Piel gruesa: la piel gruesa y el pelaje enmarañado del Jabalí le permiten resistir muy bien las heridas. Los Jabalíes proporcionan un modificador adicional de +1 a la tirada de salvación por armadura del jinete (un total de +2).

Lobo Gigante

Coste: 85 co.

Disponibilidad: Raro 10 (solo Goblins).

El Lobo Gigante es muy fácil de ver en la mayoría de las cordilleras montañosas del mundo conocido. No obstante, no suele ser tan fácil capturar una de estas bestias malvadas y de rápidos movimientos, sobre todo si eres un Goblin.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	9	3	0	3	3	1	4	1	4

Nota: no se pueden usar Lobos Gigantes si la banda ya cuenta con Arañas Gigantes.

Araña Gigante

Coste: 100 co.

Disponibilidad: Raro 11 (solo Goblins).

Las Araña Gigantes son las protagonistas de infinidad de pesadillas. Normalmente, miden unos tres metros de largo y son muy apreciadas como monturas por los Goblins Silvanos.



Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	7	3	0	3(4)	3	1	4	1	4

REGLAS ESPECIALES

Ataque envenenado: los ataques de las Arañas Gigantes son venenosos; se considera que son de Fuerza 4, pero no modifican ninguna tirada de salvación por armadura.

Subir por las paredes: las Arañas Gigantes (y con ellas sus jinetes) pueden subir y bajar por las paredes sin necesidad de efectuar chequeos de iniciativa. Solo pueden saltar un máximo de 2" en dirección horizontal o vertical, pero dicho salto contará como una carga de un salto. Cuando una Araña salta, el jinete tiene que realizar un chequeo de iniciativa. Si no lo supera, algo habrá ido mal y tendrá que tirar en la Tabla de *¡Sooooo, caballo!* Aunque el jinete disponga de la habilidad desmontar al galope, la máxima distancia de carga de un salto será siempre de 2".

Nota: no se pueden usar Arañas Gigantes si la banda ya cuenta con Lobos Gigantes.

Mula

Coste: 30 co.

Disponibilidad: Raro 7

Su tozudez es legendaria, pero, aún así, estas bestias de carga son utilizadas como montura por Halflings, por Enanos y hasta por clérigos humanos con problemas de sobrepeso!

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	6	2	0	3	3	1	2	0	4

REGLAS ESPECIALES

Lentitud: las mulas no son precisamente las monturas más rápidas que existen y solo avanzan 2D6" cuando se desbocan.

Terca: si no la monta nadie ni la lleva nadie de las riendas, la mula se moverá aleatoriamente. En caso de encontrarse a 6" o menos de un combate cuerpo a cuerpo, saldrá corriendo desbocada y se alejará todo lo posible de dicho combate.

Mansa: las mulas no luchan en combate y, por tanto, no pueden cargar contra ningún enemigo (se limitarán simplemente a no moverse). Si un guerrero enemigo carga contra una mula con jinete, deberá efectuarse inmediatamente una tirada en la Tabla de *¡Sooooo, caballo!* Si se carga contra una mula sin jinete, esta saldrá corriendo desbocada en dirección opuesta a la del oponente que carga contra ella.

Caballo de Monta

Coste: 40 co.

Disponibilidad: Raro 8 (solo humanos).

Los Caballos de Monta no están entrenados para la batalla y, normalmente, no atacarán a los enemigos. Sin embargo, son muy útiles para desplazarse rápidamente por el campo de batalla.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	8	1	0	3	3	1	3	0	5

Caballo de Guerra

Coste: 80 co.

Disponibilidad: Raro 11 (solo humanos).

Los Caballos de Guerra son caballos grandes y bien entrenados que no tienen problemas en enzarzarse en un combate. Son utilizados principalmente por las bandas de humanos.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	8	3	0	3	3	1	3	1	5

REGLAS ESPECIALES

Entrenado para la batalla: la montura ha sido adiestrada para luchar en el campo de batalla. El jinete podrá repetir el chequeo de control en caso de fallarlo. Solo se permite realizar una repetición de tirada por cada chequeo fallado.

Corcel Élfico

Coste: 90 co.

Disponibilidad: Raro 10 (solo Elfos).

Los Corceles Élficos son animales sumamente elegantes, pero en la batalla poseen un temperamento muy fiero. Se rumorea que incluso los mismísimos Elfos Oscuros crían estos delicados animales. Por lo general, los Corceles de los Altos Elfos son grises y blancos, los de los Elfos Silvanos, pardos y blancos y los de los Elfos Oscuros, negros como el azabache.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	9	3	0	3	3	1	4	1	5

REGLAS ESPECIALES

Entrenado para la batalla: la montura ha sido adiestrada para luchar en el campo de batalla. El jinete podrá repetir el chequeo de control en caso de fallarlo. Solo se permite realizar una repetición de tirada por cada chequeo fallido.



Pesadilla

Coste: 95 co.

Disponibilidad: Raro 11 (solo vampiros y nigromantes).

Los condes vampiro a veces necesitan corceles infernales para ir de un lugar a otro. ¿Qué importa que estén muertos? Siguen teniendo cuatro patas, ¿no?

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	8	2	0	3	3	1	2	1	5

REGLAS ESPECIALES

No puede correr: al tratarse de una criatura no muerta, la Pesadilla no puede correr, aunque sí puede cargar como cualquier otra miniatura.

Inmune al veneno: las pesadillas no se ven afectadas por el veneno.

Inmune a la psicología: al ser una criatura no muerta, la Pesadilla es inmune a la psicología, nunca tiene que efectuar chequeos de liderazgo y siempre permanecerá estática si se queda sin jinete. No obstante, si el jinete sufre una herida, la Pesadilla deberá efectuar una tirada en la Tabla de *¡Sooooo, caballo!* según el procedimiento habitual.



Corcel del Caos

Coste: 90 co.

Disponibilidad: Raro 11 (solo bandas del Culto de los Poseídos)

Los Corceles del Caos son imitaciones deformes y corrompidas de los Caballos de Guerra del Imperio. Sus jinetes son los miembros del Culto de los Poseídos y demás bandas del Caos.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	8	3	0	4	3	1	3	1	5

REGLAS ESPECIALES

No aceptan a poseídos como Jinetes: incluso los Corceles del Caos se sienten incómodos ante la aberrante presencia de un Poseído, por lo que no permitirán que un ser como ese se suba a su grupa.

Entrenado para la batalla: la montura ha sido adiestrada para luchar en el campo de batalla. El jinete podrá repetir el chequeo de control en caso de fallarlo. Solo se permite realizar una repetición de tirada por cada chequeo fallado.



Gélido

Coste: 100 co.

Disponibilidad: Raro 11 (solo Elfos Oscuros y Eslizones)

Maliciosas y bastante estúpidas, estas criaturas escamosas originarias del Nuevo Mundo son monturas excelentes sobre las que combatir.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	7	3	0	4	4	1	3	1	3

REGLAS ESPECIALES

Miedo: los Gélidos causan miedo.

Estúpidos: al inicio de cada turno, el jinete debe efectuar un chequeo de liderazgo. Si no lo supera, se le aplicará la regla de estupidez; en caso contrario, podrá mover normalmente.

Piel escamosa: los Gélidos proporcionan a su jinete un modificador adicional de +1 a la tirada de salvación por armadura (un total de +2).

