

# Tramas Secundarias

por Gav Thorpe



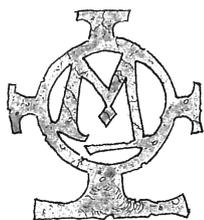
*Estas ideas para tramas secundarias surgieron de la mente del maestro supremo de Warhammer Gav Thorpe hace ya tiempo y han sido rescatadas por nuestros incansables escribas. Estas tramas pueden usarse como una alternativa a la Tabla de Acontecimientos Fortuitos publicada en el suplemento Recopilatorio de Town Cryer o, como un añadido (por ejemplo, los jugadores pueden establecer un esquema de juego para partidas pares y otro para impares).*

Estas reglas funcionan de forma muy similar a las de los acontecimientos fortuitos: cada jugador tira 1D6 al inicio de la partida y, si obtiene un 1, debe tirar en la tabla inferior (3D6). Los efectos se mantienen vigentes durante el resto de la partida.

## 3 INFESTACIÓN

*Esta área de Mordheim está infestada de ratas, murciélagos y otras alimañas que se lanzan como un enjambre sobre cualquiera que ose irrumpir en sus moradas.*

Cada vez que una miniatura entre en un edificio, tira 1D6. Un resultado de 1 indica que la miniatura es atacada y sufre 1D6 impactos de Fuerza 1. Antes del turno del jugador que lleve la iniciativa, efectúa las tiradas pertinentes para las miniaturas que estén desplegadas en edificios al inicio de la partida.



## 4 INUNDACIÓN

*Esta región de Mordheim está inundada debido a unas lluvias torrenciales o por alguna otra causa. El nivel del agua no ha subido demasiado, pero el suelo está muy resbaladizo.*

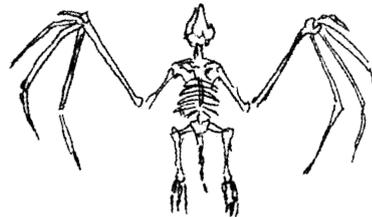
Si una miniatura quiere mover, tira 1D6. Un resultado de 1 indica que la miniatura se ha caído (igual que si la hubieran derribado en un combate cuerpo a cuerpo). Si la miniatura quiere correr o cargar, se resbalará y caerá al suelo si obtiene un resultado de 1 ó 2.

## 5 EDIFICIO ABANDONADO

*Los edificios de esta zona de Mordheim parecen estar más dañados que los del resto de la ciudad*

*y podrían caer derrumbados en cualquier momento.*

Al inicio de su turno, los jugadores deben efectuar un chequeo para comprobar si los edificios se derrumban. Por cada edificio en el que tenga miniaturas, el jugador deberá hacer una tirada con tantos dados como miniaturas (amigas o enemigas) haya en su interior. Si se obtienen dos o más resultados iguales (doble uno, doble dos, etc.), significa que el edificio cae derrumbado. Por supuesto, esto significa que, si hay solamente una miniatura dentro del edificio, este no puede desmoronarse. Las probabilidades de que se caiga a pedazos aumentan si hay dos o más miniaturas en su interior. Las miniaturas que se encuentren en un edificio que cae derrumbado se consideran caídas y siguen las reglas habituales. Recuerda que un edificio no se derrumba totalmente, por lo que no hay necesidad de sustituirlo y las miniaturas podrán seguir entrando en él con toda normalidad.



## 6 CARROÑEROS

*La región de Mordheim está plagada de bandadas de diabólicos cuervos y otras muchas alimañas. Aunque no suelen atacar a un guerrero abiertamente, se lanzan en bandadas sobre objetivos indefensos.*

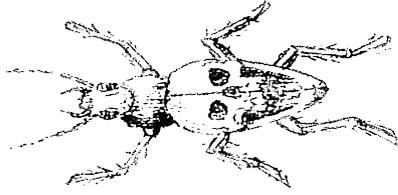
Tira un dado por cada héroe que quede fuera de combate. Un resultado de 1 indica que ha sufrido heridas serias y debe efectuar dos tiradas en la Tabla de Heridas Graves. Resta -1 al resultado de la tirada para averiguar si los secuaces fuera de combate quedan eliminados.

## 7 RESACOSOS

*Una de las bandas pasó la noche anterior celebrando su victoria (o abogando sus penas...). A la mañana siguiente, todos sufren resaca y les llevará un tiempo reponerse.*

Cada jugador tira un dado. La banda que obtenga el resultado inferior se considerará bajo los efectos de la resaca y el agotamiento. Como consecuencia, todo héroe de esta banda reducirá a la mitad su atributo de Iniciativa. Tira un dado al inicio de cada

turno por cada héroe que tengas en la banda: si el resultado obtenido es igual o menor que el atributo de Resistencia del héroe, la banda habrá superado los efectos de la resaca y no sufrirá más la consecuente penalización.



### 8-9 RIVALES ENCARNIZADOS

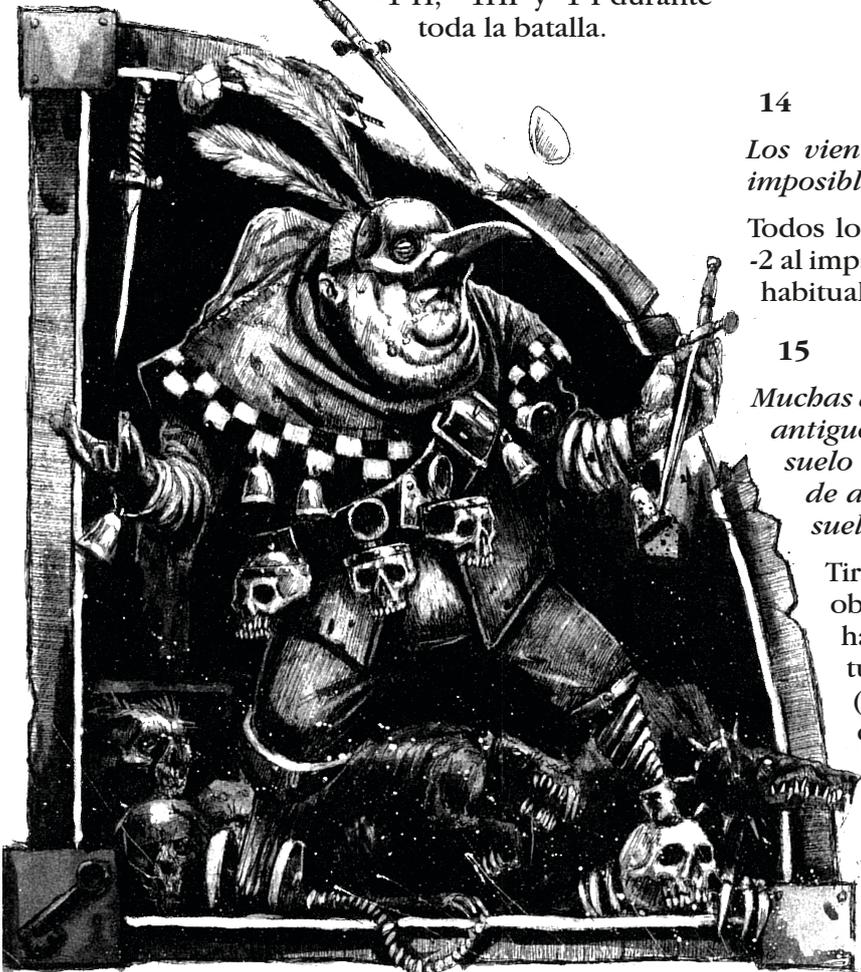
*Las dos bandas se han enfrentado anteriormente o han escuchado rumores de las bazañas que ha llevado a cabo la otra banda, por lo que están decididas a derrotar a sus enemigos al precio que sea.*

Esta regla ha de aplicarse a ambas bandas. Cuando se efectúe un chequeo de retirada, los jugadores tiran 3D6 y eligen los dos resultados más bajos antes de comparar el total con el atributo de Liderazgo de su líder.

### 10 GRIPE

*Mordheim está siendo asolada por una epidemia de gripe y algunos guerreros están sufriendo sus efectos debilitadores.*

Tira un dado por cada miniatura que haya en el tablero de juego. Un resultado de 1 indica que ha contraído la gripe, por lo que sufrirá -1 H, -1HP y -1 I durante toda la batalla.



### 11-12 CELEBRACIÓN

*Hoy es un día especial para una de las bandas de Mordheim: quizá sea el cumpleaños de su jefe, un día de fiesta importante o el aniversario de una gran victoria. La banda saldrá a celebrarlo tras la batalla.*

Esta trama secundaria no tiene efecto alguno en la batalla. Sin embargo, cada jugador tira 1D6. El jugador que obtenga el resultado mayor será aquel cuya banda salga de celebración. Después de la batalla, todos los héroes de la banda se irán a tomar unas cervezas, por lo que no podrán dirigirse a otro lugar...

### 13 ACUMULACIÓN DE PIEDRA BRUJA

*En el área circundante existe una concentración de piedra bruja mayor de lo habitual. Aunque este becho puede resultar muy rentable para las bandas, esta acumulación de piedra bruja ha desencadenado vientos de magia que han provocado un tumulto incontrolable en la zona.*

Toda miniatura que intente utilizar la magia durante la partida deberá efectuar un chequeo de liderazgo con 3D6 en lugar de los 2D6 habituales. Sin embargo, ambas bandas obtienen un +1D3 adicional de piedra bruja tras la batalla (cada banda efectúa sus tiradas por separado).



### 14 VENDAVAL

*Los vientos soplan hoy con fuerza y resulta casi imposible disparar con armas de proyectiles.*

Todos los disparos con armas de proyectiles sufren -2 al impactar, además de aplicarse los modificadores habituales.

### 15 TERRENO INSEGURO

*Muchas áreas de Mordheim están construidas sobre antiguos túneles y catacumbas. En estas zonas el suelo es particularmente peligroso y está lleno de agujeros y desniveles del terreno en los que suelen caer los más incautos.*

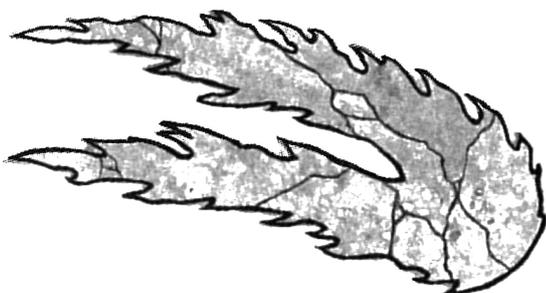
Tira 2D6 cada vez que muevas la miniatura. Si obtienes un resultado de 2 o de 12, la miniatura ha caído en un agujero que conduce a los túneles que se encuentran bajo la ciudad (marca de alguna forma la miniatura en cuestión). La miniatura no podrá hacer nada ni tampoco será atacada mientras se encuentre en los túneles. Para poder salir de los túneles, deberá efectuar un chequeo de iniciativa (como si intentara trepar por el muro de un edificio).



## 16 BAJO VIGILANCIA

*Un emisario de los patrones se ha unido inesperadamente a la banda. Su trabajo consiste en informar de las actuaciones de la banda. Si los miembros de la banda lo hacen bien, serán recompensados; si fracasan en su empeño, sus maestros no se lo tomarán tan bien...*

Cada jugador tira 1D6. El jugador que obtenga el resultado más bajo será el que tenga la banda bajo vigilancia. Si esta banda logra la victoria en el escenario, obtendrá 1D6x10 coronas de oro adicionales como recompensa a su hazaña. Si pierde la batalla, deberá pagar a sus patrones un tributo consistente en 1D6x10 coronas de oro para calmar su furia.



## 17 PROBLEMAS INTERNOS

*Una de las bandas tiene problemas internos serios: altercados, resentimientos y enfrentamientos*

*continuos. Los resentimientos se convierten en agrias disputas.*

Cada jugador tira 1D6. La banda del jugador que obtenga el resultado más bajo quedará sujeta a esta regla. Al inicio de cada turno, tira 1D6 por cada miniatura que esté a una distancia de hasta 6" de otra miniatura de la banda. Si hay una miniatura enemiga más próxima, no es necesario efectuar esta tirada (así que las miniaturas trabadas en combate nunca tendrán que hacer esta tirada). Si obtienes un resultado de 1, durante ese turno la miniatura no podrá hacer otra cosa que insultar y actuar de manera deplorable con la otra miniatura de su misma banda.

## 18 CAMPO DE MAGIA

*La piedra bruja en esta zona ha creado un campo mágico débil, aunque capaz de descargar verdosos rayos de energía a intervalos erráticos.*

Al inicio de cada turno, el jugador tira un 1D6. Un resultado de 1 indica que un rayo de energía sale disparado entre los edificios. Sitúa un dado u otro marcador en el centro del campo de batalla. Tira un dado de dispersión y mueve el marcador 2D6" en la dirección indicada. Después, el marcador vuelve a dispersar 2D6". Una única miniatura a 3" de este punto final sufrirá un impacto con una Fuerza igual al resultado de una tirada de 1D6 (sin posibilidad de tiradas de salvación por armadura). Si dos o más miniaturas se encuentran a 3", recibe el impacto la miniatura con mejor tirada de salvación (y, si aun así hay más de un posible objetivo, se determina al azar).