

Caos en las Calles

Las escaramuzas entre dos bandas son habituales, pero a veces los capitanes mercenarios rivales dejan de lado sus diferencias y se alían contra un enemigo común. Mark Havener ha escrito las reglas completas para combatir en partidas multitudinarias de Mordheim en las que participen varios jugadores, así como siete nuevos escenarios.

Estas reglas están pensadas para partidas de Mordheim que no se limiten a dos jugadores. ¿Tienes un número impar de jugadores una noche de juego? ¿O simplemente tienes ganas de una partida titánica (tal vez el final de una liga)? Prueba Mordheim multijugador y comprueba lo divertido que puede ser un juego verdaderamente caótico.

Reglas para las partidas multijugador

Tamaño del área de juego: Mordheim multijugador requiere obviamente más espacio para jugar. Mientras que Mordheim normalmente se juega bien en un área de 120x120 cm, el tamaño del área de juego para partidas multijugador debería ser de al

menos 120x180 cm. Esto es importante para la configuración, como se detalla a continuación.

Atacantes y defensores: En los escenarios en los que se definen atacantes y defensores, el defensor es el jugador cuya banda tiene la puntuación más alta. Si más de una banda tiene la misma puntuación máxima, el defensor será aquel de entre ellos cuya banda de guerra incluya más miniaturas. Si sigue habiendo un empate, se tira un dado para determinar quién es el defensor. Sólo hay un defensor, todas las demás bandas son atacantes.

Configuración de las bandas: En los escenarios en los que hay un defensor, ese jugador despliega primero su banda. Para determinar quién es la siguiente banda atacante (o entre todas las bandas en un escenario sin atacantes y defensores definidos), cada jugador tira un D6. El jugador con la tirada más alta es el siguiente en desplegar y el resto de los jugadores lo hacen en orden descendente.

Ejemplo: Phil, Bob y Devin juegan el escenario 1, "Búsqueda del tesoro". Este escenario no tiene atacantes ni defensores

Reinhold se quedó mirando la calle llena de escombros. Parecía despejada, pero en esta ciudad las apariencias engañan. Dejó pasar un minuto, y luego otro. Hoy hacía frío, y podía ver su aliento y el de sus compañeros suspendido en el aire mientras esperaban la orden que los enviaría a buscar la preciada piedra bruja en esta zona de la ciudad. Reinhold reflexionó sobre los caprichos del destino que le habían llevado a este lugar, en esta compañía. Allí estaba Klaus, un enorme buey con un cerebro a la altura del autoproclamado campeón de la banda. Los lanceros Hans, Bertram, Leopold y el viejo Otterman estaban de pie o en cuclillas alrededor de Klaus. Detrás del campeón, como buscando su protección, estaban los dos jóvenes, Anna y Karl. Reinhold se preguntó si estos dos durarían más que sus predecesores. La falta de experiencia solía significar la muerte en este lugar de los condenados. Dorfmann y Dagoberd, los dos ballesteros, estaban agazapados detrás de un montón de piedras en el centro de la calle, con los ojos constantemente escudriñando los edificios en ruinas en busca de objetivos. La Serpiente, su nuevo brujo contratado, se sentaba encorvada a un lado. A ninguno de los hombres le gustaba la vieja arpía. Estaba indudablemente loco y olía como si algo se hubiera metido por la falda y hubiera muerto, pero respetaban su poder.

Reinhold no vio nada, así que hizo un gesto a su banda para que avanzara. Los guerreros avanzaron con cautela por la calle, escudriñando el suelo en busca de fragmentos de piedra bruja, pero siempre atentos a su entorno. Un movimiento repentino en la calle llamó la atención de la banda: tres hombres rata de patas largas doblaron una esquina a un tiro de piedra. Los skaven parecían tan sorprendidos por la

aparición de los humanos como los mercenarios por ellos, y los tres se detuvieron de repente en medio de la calle. Detrás de ellos, sus compañeros no se habían percatado de la presencia de los humanos y chocaron con las ratas que iban delante, provocando un ligero revuelo y varios chillidos de rabia. "Parece que hoy vamos a tener una pelea después de todo, muchachos", murmuró Reinhold a sus hombres. Los guerreros prepararon sus armas y se prepararon para una escaramuza.

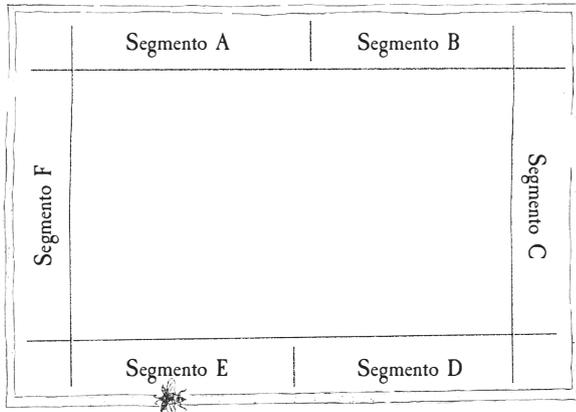
Una aguda inhalación y el tintineo de un arma al caer hicieron que Reinhold se diera la vuelta. La daga de Karl yacía en el suelo y Reinhold estaba a punto de reñirle por su descuido cuando se dio cuenta de que el joven guerrero miraba con la boca abierta algo que estaba en la retaguardia de la banda. El mercenario miró para ver qué era lo que había impactado tanto al joven, y entonces los vio, dos de los malditos Poseídos y un enorme Ogro que se acercaban a ellos por la calle, seguidos por un Magister y varios miembros menos reconocibles del blasfemo Culto de los Poseídos.

Era inusual, aunque no inaudito, que los skaven hicieran alianzas con miembros de uno de los aquelarres oscuros que operaban en secreto dentro de las ciudades del Imperio. Al fin y al cabo, todos eran adoradores de los dioses locos del Caos. Sin embargo, una mirada por encima de su hombro a los peludos * habitantes de las alcantarillas convenció a Reinhold de que esta vez no era así, pues los skaven parecían sorprendidos de ver también a los cultistas. Los primeros fragmentos de un plan comenzaron a formarse en la mente de Reinhold. Tal vez podría convertir esta situación inesperada en una ventaja.

definidos así los tres tiran un D6. Phil saca un 3, Bob un 5 y Devin un 1. Bob debe desplegar su banda primero, luego Phil y finalmente Devin.

Cuando es su turno de desplegar su banda, cada jugador debe elegir un segmento del borde de la mesa (ver el diagrama de abajo para lo que constituye un "segmento") y desplegar su banda dentro de 6" de él. Ningún jugador puede colocar un miembro de su banda a menos de 6" de un miembro de otra banda.

Diagrama 1



Ejemplo: Continuando con nuestro ejemplo anterior, Bob coloca su banda primero y elige el Segmento D (esquina inferior derecha). Phil se coloca a continuación y elige el segmento F (lado izquierdo). Ahora Devin podría elegir cualquiera de los segmentos de borde restantes, aunque probablemente le convendría evitar el segmento E, ya que le sitúa justo en medio de sus enemigos (con un área de despliegue potencialmente limitada también, si Bob y Phil colocan alguna de sus miniaturas cerca de esa región). Devin elige sabiamente el segmento B y coloca allí su banda.

Ten en cuenta que algunos escenarios tendrán reglas especiales de despliegue (normalmente para el defensor) que son diferentes a las anteriores. Cualquier variación de este tipo se indicará en las reglas de ese escenario.

Orden de juego: Una vez que todas las bandas han sido desplegadas, los jugadores deben determinar el orden de juego. Los jugadores deben colocarse alrededor de la mesa por su segmento de despliegue (ver arriba). Cada jugador tira un D6. El jugador con la tirada más alta tiene el primer turno. A partir de ahí, el juego se desarrolla en el sentido de las agujas del reloj alrededor de la mesa.

Ejemplo: Nuestros tres amigos tienen sus bandas en la mesa y están listos para determinar quién va primero. Esta vez, Devin saca un 6, Bob un 1 y Phil un 2. Devin gana la tirada, así que su banda irá primero. Las miniaturas de Devin se han colocado en el segmento B y la siguiente banda en el sentido de las agujas del reloj es la de Bob, por lo que, aunque Bob haya obtenido una tirada de dados menor que la de Phil, la banda de Bob va en segundo lugar y la de Phil en último lugar.

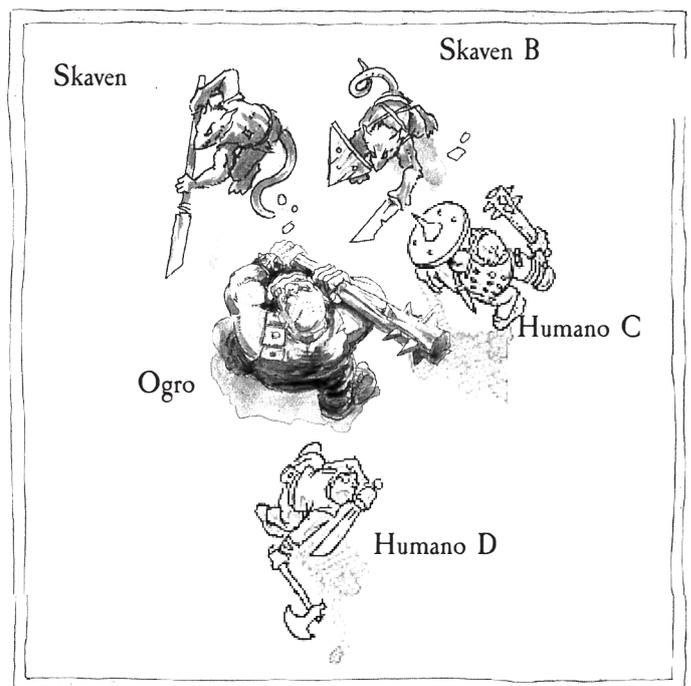
Desfavorecidos: En Mordheim multijugador, el menos favorecido no está tan claro. Cualquier banda puede estar en desventaja si es atacada por dos o más de sus rivales. Aun así, puede haber casos en los que una banda simplemente esté jugando fuera de sus posibilidades. Para determinar si una banda está en desventaja en Mordheim multijugador, simplemente toma la banda con la puntuación más baja y compárala con la banda con la siguiente puntuación más alta. Utiliza la diferencia de puntuaciones y la tabla de la sección de Experiencia de las reglas de Mordheim para determinar si está justificada alguna bonificación de experiencia para la banda más baja, igual que harías con la banda más baja de dos bandas en una partida de dos jugadores.

Ejemplo: Los Skaven de Phil tienen una puntuación de banda de 176, los Cazadores de Brujas de Bob una puntuación de 195 y los Mercenarios de Devin una puntuación de 123. La banda de Devin tiene la puntuación más baja, así que si hay un perdedor,

será su banda. Para averiguarlo, para averiguarlo, comparamos su puntuación con la siguiente más alta, 176 (los Skaven de Phil). La diferencia es de 53 ($176 - 123 = 53$), lo que, según nuestra tabla del libro de reglas de Mordheim, garantiza una bonificación de experiencia de +1. Si alguno de los Mercenarios de Devin sobrevive a este combate, tendrá una buena oportunidad de ganar un avance!

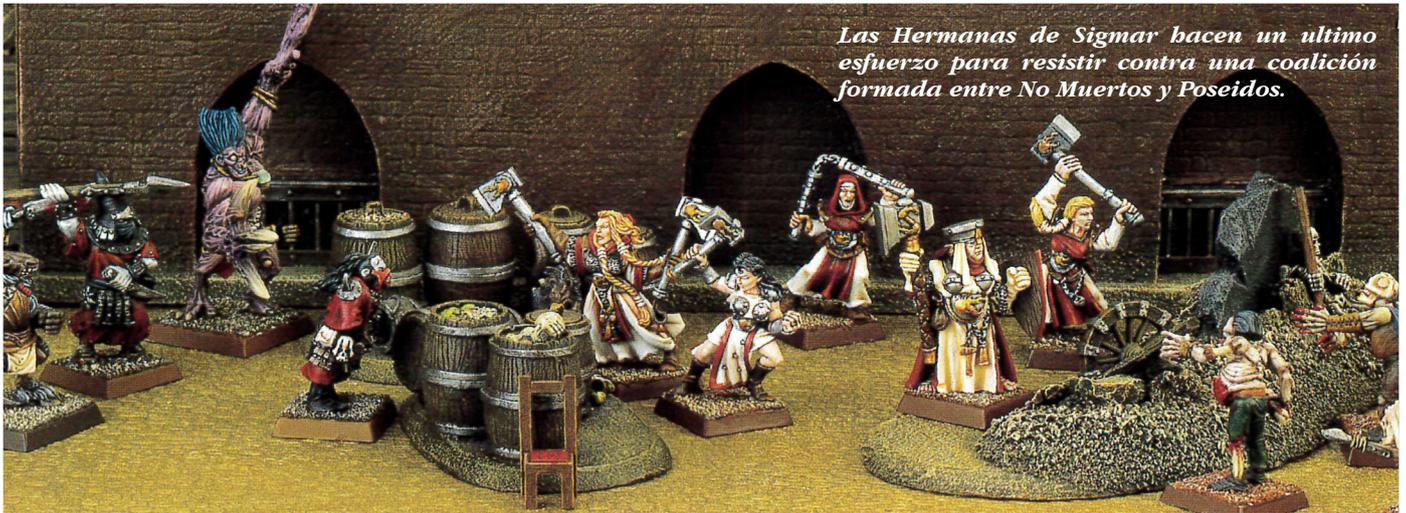
Disparar en combate cuerpo a cuerpo: A diferencia de las reglas normales de Mordheim, es posible disparar en combate cuerpo a cuerpo en partidas multijugador, siempre y cuando los tiradores pertenezcan a una banda diferente a las miniaturas implicadas en el combate cuerpo a cuerpo. Los tiradores deben seguir disparando a la miniatura enemiga más cercana de forma normal (a menos que estén en una posición elevada, según las reglas normales). Sin embargo, si el tirador acierta a una miniatura implicada en un combate cuerpo a cuerpo, el disparo puede dar a uno de sus oponentes y no a la propia miniatura. Los impactos de los proyectiles se distribuyen al azar entre el objetivo y las miniaturas que estén en combate cuerpo a cuerpo con él.

Combate cuerpo a cuerpo con varias bandas: En Mordheim multijugador es muy posible que un miembro de una banda de guerra sea cargado por miniaturas de dos o más bandas de guerra contrarias. Cuando esto ocurra, una miniatura luchará durante la fase de combate cuerpo a cuerpo de cada miniatura con la que esté luchando. Esto puede hacer que una miniatura reciba muchos ataques durante un ciclo de turnos de jugador, pero cualquier miniatura que haya sido atacada de esta manera probablemente esté acabada en cualquier caso.



Ejemplo: El Ogro de Bob ha sido atacado por dos humanos de Devin y dos Skaven de Phil. Los Skaven de Phil luchan durante su fase de combate cuerpo a cuerpo y la de Bob, los Humanos de Devin luchan durante su fase de combate cuerpo a cuerpo y la de Bob y el Ogro de Bob ataca en las fases de combate cuerpo a cuerpo de cada jugador. Si uno de los Skaven de Phil (Skaven B) estuviera en contacto con uno de los Humanos de Devin (Humano C) (están en la misma esquina de la base del Ogro, por ejemplo) y uno de ellos decidiera atacar algo más fácil, podrían luchar también en las fases de combate cuerpo a cuerpo del otro. Ten en cuenta que una miniatura que ataca en el turno de otro jugador debe atacar a una de las miniaturas de ese jugador. Así que en nuestro ejemplo el Skaven B de Phil no podría usar su ataque extra durante el turno de Devin para atacar al Ogro de Bob - debe usarlo para atacar al Humano C de Devin.

Retirada de las bandas: A diferencia de las partidas normales de Mordheim, el hecho de que una banda falle su prueba de



Las Hermanas de Sigmar hacen un último esfuerzo para resistir contra una coalición formada entre No Muertos y Poseidos.

Retirada (o que todas sus miniaturas queden fuera de combate) no significa necesariamente que la partida termine. A menos que haya condiciones de victoria especiales indicadas en las reglas del escenario que se esté utilizando, una partida multijugador durará hasta que sólo quede una banda en la mesa. El jugador cuya banda permanezca más tiempo en la mesa es normalmente el ganador, aunque en algunos escenarios el ganador puede ser la banda que abandone la mesa primero, ya que consigue su objetivo y abandona la escena.

Aliados: Las partidas normales de Mordheim implican que una banda compita o luche contra otra. Obviamente, en este entorno las alianzas no suelen ser posibles. Sin embargo, en las partidas multijugador, las alianzas no sólo son posibles, sino que son una necesidad para completar algunos escenarios. Una banda que intente acabar con un dragón en solitario se encontrará con una ardua batalla con muy pocas posibilidades de éxito, e incluso es posible que le falten algunos miembros después de no completar su objetivo. Las alianzas pueden durar hasta el final de la partida (por ejemplo, dos bandas pueden decidir aliarse contra una tercera, y repartirse el botín que exista al final), o pueden ser muy temporales (¡a menudo se deshacen de forma repentina y violenta!).

Para formar una alianza, un jugador debe declarar que lo hace al comienzo de su turno. Debe declarar a todos los jugadores con qué banda(s) quiere aliarse y si están de acuerdo, se forma la alianza. No hay límite en el número de bandas con las que un jugador puede aliarse. Las siguientes reglas especiales se aplican a una banda y a sus aliados:

Los miembros de las bandas aliadas no se cuentan como enemigos.

Los miembros de una banda pueden correr libremente a 8" de los miembros de cualquier banda a la que estén aliados.

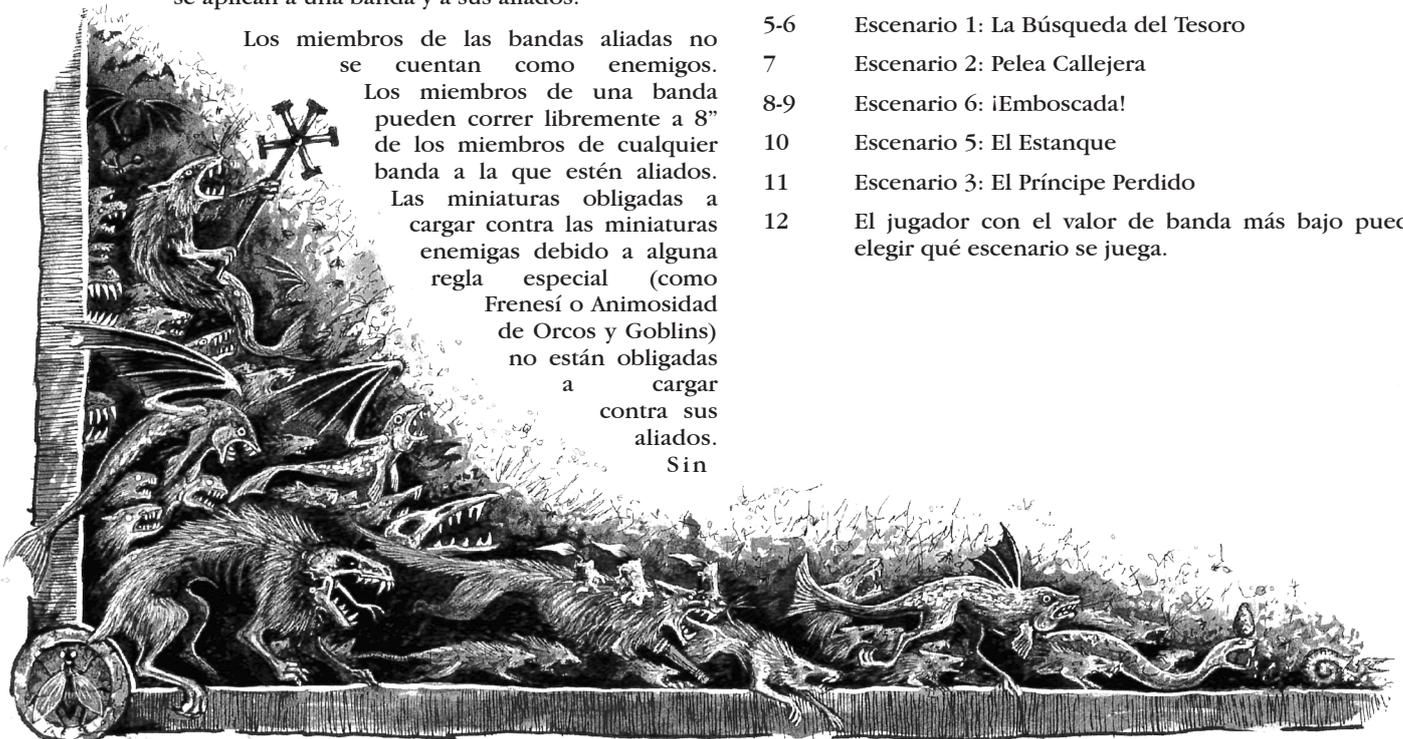
Las miniaturas obligadas a cargar contra las miniaturas enemigas debido a alguna regla especial (como Frenesí o Animosidad de Orcos y Goblins) no están obligadas a cargar contra sus aliados. Sin

embargo, ten en cuenta que un Orco o Goblin que falle un test de Animosidad cuenta a los modelos aliados como Espadas de Alquiler amigas, por lo que si se saca un 1 por los efectos de la Animosidad, cargará o disparará contra ellos si son las miniaturas amigas más cercanas

Los miembros de las bandas aliadas que estén combatiendo entre sí cuando se anuncie la alianza se retirarán automáticamente del combate. Coloca las miniaturas a 1" de distancia una de otra. Pueden mover normalmente en su siguiente fase de movimiento (por lo que las miniaturas derribadas o aturdidas siguen las reglas normales para ser derribadas o aturdidas, etc.). Iniciar un combate cuerpo a cuerpo, disparar armas de proyectiles o lanzar hechizos no útiles a un miembro de una banda aliada rompe automáticamente la alianza con esa banda. Ten en cuenta que esto incluye los ataques causados por un test de Animosidad fallido. Tus aliados no van a ser tan indulgentes con este tipo de comportamiento como los miembros de tu propia banda.

Determinación del escenario: Para determinar el escenario que se utilizará en las partidas multijugador, los jugadores pueden elegir jugar un escenario concreto o tirar en la siguiente tabla:

2D6	Resultado
2	El jugador con el valor de banda más bajo puede elegir qué escenario se juega.
3	Escenario 7: Cacería de Monstruos
4	Escenario 4: La Mansión del Mago
5-6	Escenario 1: La Búsqueda del Tesoro
7	Escenario 2: Pelea Callejera
8-9	Escenario 6: ¡Emboscada!
10	Escenario 5: El Estanque
11	Escenario 3: El Príncipe Perdido
12	El jugador con el valor de banda más bajo puede elegir qué escenario se juega.





Escenario 1: la búsqueda del tesoro



A menudo, varias bandas escuchan el mismo rumor sobre un depósito de piedra bruja y deciden explorar esa sección de la ciudad al mismo tiempo. A menudo se produce una batalla en la que los ganadores se llevan la mayor parte de los fragmentos a casa.

terreno

Cada jugador coloca por turnos una pieza de terreno, ya sea un edificio en ruinas, una torre u otro elemento similar. Sugerimos que el terreno se coloque en un área de aproximadamente 4'x6'.

reglas especiales

Una vez que hayas colocado el terreno, coloca 1D3 contadores de piedra bruja por cada banda que participe en la partida para representar dónde están los fragmentos. Cada jugador coloca por turno un fragmento de piedra bruja. Cada jugador tira 1D6 para determinar quién coloca la primera, la segunda, la tercera, etc. Las mismas deben ser colocadas a más de 10" del borde de la mesa y al menos a 6" de distancia entre ellas. Ten en cuenta que las fichas se colocan antes de decidir por qué borde empezarán las bandas. Las miniaturas pueden recoger las fichas simplemente moviéndose en contacto con ellas. Pueden llevar cualquier cantidad de piedra bruja sin ninguna penalización. Los guerreros no pueden transferir su piedra bruja a otro guerrero. Si la miniatura que lleva una ficha queda fuera de combate, vuelve a colocar la ficha en la mesa donde haya caído.

bandas

Los jugadores utilizan las reglas normales de organización de bandas (ver "Organización de las bandas").

inicio de la partida

Cada jugador tira 1D6 para determinar quién va primero. El orden de juego procede en el sentido de las agujas del reloj (según la posición donde los jugadores colocaron sus bandas).

final de la partida

La partida termina cuando todas las bandas excepto una han fallado su chequeo de retirada. Estos mismos pierden automáticamente. Si dos o más bandas se han aliado, pueden optar por compartir la victoria y terminar la partida.

experiencia

+1 Sobrevive: cualquier héroe o grupo de secuaces que sobreviva a la batalla gana + 1 punto de experiencia.

+1 Jefe vencedor: el jefe de la banda (o bandas) vencedora recibe + 1 punto de experiencia adicional.

+1 por Enemigo Fuera de Combate: cualquier héroe gana + 1 punto de experiencia por cada enemigo que deje fuera de combate.

+1 por contador de piedra bruja: Si un Héroe o Secuaz posee una ficha de piedra bruja al final de la partida, recibe + 1 de experiencia.

piedra bruja

Tus guerreros ganan un fragmento de piedra bruja por cada contador en su poder al final de la batalla.



Escenario 2: pelea callejera



Las guerras territoriales son un espectáculo común en las ruinas de Mordheim. Cuando varias bandas compiten por la misma zona, puede producirse una caótica pelea sin cuartel, en la que se establecen (y se rompen) alianzas, las cuales pavimentan las calles de Mordheim con cadáveres. La banda que gane tendrá una zona más amplia para buscar la preciada piedra bruja.

terreno

Cada jugador coloca por turnos una pieza de terreno, ya sea un edificio en ruinas, una torre u otro elemento similar. Sugerimos que el terreno se coloque en un área de aproximadamente 4'x6'.

bandas

Los jugadores utilizan las reglas normales de organización de bandas (ver "Organización de las bandas").

inicio de la partida

Cada jugador tira 1D6 para determinar quién va primero. El orden de juego procede en el sentido de las agujas del reloj (según la posición donde los jugadores colocaron sus bandas).

final de la partida

La partida termina cuando todas las bandas excepto una han fallado su chequeo de retirada. Estos mismos pierden automáticamente. Si dos o más bandas se han aliado, pueden optar por compartir la victoria y terminar la partida.

experiencia

+1 Sobrevive: cualquier héroe o grupo de secuaces que

sobreviva a la batalla gana + 1 punto de experiencia.

+1 Jefe vencedor: el jefe de la banda (o bandas) vencedora recibe + 1 punto de experiencia adicional.

+1 por Enemigo Fuera de Combate: cualquier héroe gana + 1 punto de experiencia por cada enemigo que deje fuera de combate.





Escenario 3: el príncipe perdido



Los artistas ambulantes suelen contar historias de la ciudad en ruinas y, por ello, los hijos de las clases privilegiadas suelen ver la ciudad de Mordheim como una gran aventura romántica. A veces uno huye de su casa para unirse a una banda de mercenarios y hacerse un nombre. A menudo estos individuos son asesinados antes de llegar a la ciudad, pero de vez en cuando uno tiene suerte y llega hasta allí. A veces, sus familias se alegran de que el joven se vaya, pero de vez en cuando, un rico comerciante o noble paga para que su hijo se salve de su inevitable destino en Mordheim.

Las bandas de guerra han oído rumores de que el hijo de un hombre poderoso se ha adentrado en las ruinas y que se pagará una suculenta recompensa por su regreso.

terreno

Cada jugador coloca por turnos una pieza de terreno, ya sea un edificio en ruinas, una torre u otro elemento similar. Sugerimos que el terreno se coloque en un área de aproximadamente 4'x6'.

reglas especiales

El hijo del mercader se coloca inicialmente en el centro del tablero. Vagará D6" en una dirección aleatoria al comienzo de cada uno de los turnos del primer jugador, hasta que alguien lo "rescate". Si un miembro de la banda entra en contacto con el hijo del mercader (a través del movimiento normal, NO a través de la carga - esto es una excepción a las reglas normales y representa que el hijo del mercader no es el enemigo y no debe entrar en combate), el muchacho se unirá a ese miembro y lo seguirá. Si el "rescatador" queda fuera de combate, huye o se escapa, el hijo del mercader se unirá al siguiente miembro de la banda que se ponga en contacto con él. Si alguien desea atacar al hijo del mercader, éste tiene las mismas estadísticas que un Recluta (ver la banda de mercenarios en el libro de reglas de Mordheim) y está armado con una espada y una daga. Si lo matan, no habrá recompensa para la banda ganadora, por supuesto.

bandas

Los jugadores utilizan las reglas normales de organización de bandas (ver "Organización de las bandas").

inicio de la partida

Cada jugador tira 1D6 para determinar quién va primero. El orden de juego procede en el sentido de las agujas del reloj (según la posición donde los jugadores colocaron sus bandas).

final de la partida

La partida termina cuando una banda logra sacar al hijo del mercader de la mesa. Esa banda (y cualquier banda aliada) es la ganadora.

experiencia

+1 Sobrevive: cualquier héroe o grupo de secuaces que sobreviva a la batalla gana + 1 punto de experiencia.

+1 Jefe vencedor: el jefe de la banda (o bandas) vencedora recibe + 1 punto de experiencia adicional.

+1 por Enemigo Fuera de Combate: cualquier héroe gana + 1 punto de experiencia por cada enemigo que deje fuera de combate.

recompensa

El padre agradecido premia a la banda ganadora con el siguiente tesoro. Ten en cuenta que tiras por cada objeto por separado, aparte de las coronas de oro, que siempre son recibidas.

Item	Resultado necesario
5d6 co	automático
1D3 espadas	4+
Armadura pesada	5+
Armadura ligera	4+
Escudo	4+
Casco	4+
1D3 gemas (10 co cada una)	5+

El hijo del mercader se ve rodeado por tres bandas diferentes, deseosas de reclamar la recompensa.





Escenario 4: la mansión del mago



No todos los edificios en ruinas de la ciudad son casas corrientes. Algunas estructuras notables fueron las moradas de importantes líderes de la ciudad o de ricos mercaderes. Se cuentan historias de habitaciones ocultas llenas de tesoros en esas casas. Las bandas han descubierto la ubicación de uno de esos edificios. Se rumorea que el antiguo propietario también se dedicaba a las artes arcanas, lo que puede explicar por qué su casa quedó casi intacta por la devastación.

terreno

Cada jugador coloca por turnos una pieza de terreno, ya sea un edificio en ruinas, una torre u otro elemento similar. Sugerimos que el terreno se coloque en un área de aproximadamente 4'x6'. El primer edificio debe colocarse en el centro de la mesa, y el objetivo del escenario es tomar el control de este edificio.

bandas

Un jugador es el defensor, determinado de manera normal (ver "Atacantes y defensores" al principio del artículo), representando a la banda que llegó primero a la mansión. El defensor despliega primero, dentro del edificio objetivo o a 6" de él. A continuación, las bandas atacantes se despliegan de forma normal. Además, por cada banda atacante más allá de la primera, el defensor tira una vez en la tabla de abajo para determinar el equipo adicional que su banda obtiene para empezar. Cada objeto sólo puede salir una vez. Si se saca el mismo número más de una vez, hay que volver a tirar. Estos objetos representan los hallazgos de la banda hasta el momento y están pensados para darle una oportunidad contra múltiples oponentes.

1D6	Item encontrado
1	Hombre de madera
2	1D3 dosis de Raíz de Mandrágora
3	1D3 dosis de Sombra Carmesí
4	Amuleto de Suerte
5	Reliquia Sagrada (impía)
6	Ropa de seda de Catai

Todo lo anterior está descrito en las reglas de Mordheim, excepto el Hombre de Madera. Para las reglas sobre el Hombre de Madera, ver los nuevos artículos más abajo.

inicio de la partida

Cada jugador tira 1D6 para determinar quién va primero. El orden de juego procede en el sentido de las agujas del reloj (según la posición donde los jugadores colocaron sus bandas).

final de la partida

La partida termina cuando todas las bandas excepto una han fallado su chequeo de retirada. Estos mismos pierden automáticamente. Si dos o más bandas se han aliado, pueden optar por compartir la victoria y terminar la partida.

experiencia

+1 Sobrevive: cualquier héroe o grupo de secuaces que sobreviva a la batalla gana + 1 punto de experiencia.

+1 Jefe vencedor: el jefe de la banda (o bandas) vencedora recibe + 1 punto de experiencia adicional.

+1 por Enemigo Fuera de Combate: cualquier héroe gana + 1 punto de experiencia por cada enemigo que deje fuera de combate.

tesoro del mago

Al final de la partida, la banda ganadora encuentra todos los objetos de la tabla anterior que no había encontrado antes de la batalla. Además, tira en la siguiente tabla para ver qué objetos adicionales encuentra la banda en la mansión. Ten en cuenta que tendrás que tirar por cada objeto por separado, aparte de las coronas de oro, que siempre se encuentran. Por ejemplo, tendrás que sacar un 4+ para encontrar un tomo de magia. Luego tira para ver si encuentras la espada gromril y así sucesivamente.

Item	Resultado necesario
3d6 co	automático
1D3 gemas (10 co cada una)	5+
Tomo de magia	4+
Espada de gromril	5+
Athame	4+
1d3 dosis de hierbas curativas	4+
Pergamino de dispersión	5+

nuevos ítems

Hombre de Madera: utiliza las estadísticas y reglas especiales de un zombi con +1 S y +1 T. El Hombre de Madera es una construcción artificial con forma de hombre pero hecha de madera. Seguirá las órdenes de la banda defensora pero no abandonará la mansión del mago por ningún motivo, ni siquiera después de la partida. Obviamente, el Hombre de Madera no puede ser comerciado.

Athame: un Athame es una daga de plata especial utilizada en rituales mágicos. Si se utiliza en combate, no mantendrá su filo. Para el primer ataque de una partida, contará como una daga normal. Sin embargo, durante el resto de la partida contará como un ataque de puño. El Athame vale 10 coronas de oro si se intercambia.

Pergamino de dispersión: este pergamino contiene un poderoso contrahechizo. Puede leerse en voz alta inmediatamente después de que un oponente haya lanzado con éxito un hechizo (pero antes de que se hayan determinado los resultados) para anular sus efectos. Cuando se usa tira un D6. El hechizo enemigo se anula con una tirada de 4 o más. Después de un uso, el pergamino se desintegra y queda inservible. Puede ser intercambiado por 25+2D6 co





Escenario 5: el estanque



Corren rumores sobre un estanque en la ciudad cuyas aguas tienen poderes mágicos de curación. Los jefes de las bandas creen que las propiedades mágicas del agua se deben a un gran depósito de piedra bruja que hay en el estanque. Las bandas han sido enviadas a recoger toda la piedra bruja que puedan del estanque.

terreno

Cada jugador coloca por turnos una pieza de terreno, ya sea un edificio en ruinas, una torre u otro elemento similar. Sugerimos que el terreno se coloque en un área de aproximadamente 4'x6'. La primera pieza de terreno debe ser un estanque de agua de aproximadamente 6" de diámetro. El objetivo del escenario es recoger toda la piedra bruja de este estanque.

reglas especiales

Tira 1D3 +3 para saber cuántas piezas de piedra bruja hay en el estanque. Este pozo es poco profundo y se puede entrar en él. Cualquier Héroe que pase un turno completo a 1" de la piscina sin hacer nada más que buscar piedra bruja puede tirar al final de su turno para ver si encuentra alguna. Con una tirada de 1-2 en 1D6, ese jugador ha encontrado una de las piezas de la reserva. Ningún Héroe puede buscar a menos de 1" de otra miniatura (amiga o enemiga), ya que las miniaturas que están demasiado juntas se perturban mutuamente, de modo que ninguna puede ver el fondo. Sólo se pueden encontrar tantas piezas de piedra bruja como se hayan sacado al principio de la partida, cualquier búsqueda posterior es inútil. Un Héroe puede llevar cualquier cantidad de piedra bruja sin ninguna penalización. Los Héroes no pueden transferir su piedra bruja a otro guerrero. Si el Héroe que lleva una pieza queda fuera de combate, vuelve a colocar la pieza en el lugar donde cayó. Otro guerrero puede entonces

recoger estas fichas simplemente poniendo en contacto el fragmento.

bandas

Los jugadores utilizan las reglas normales de organización de bandas (ver "Organización de las bandas").

inicio de la partida

Cada jugador tira 1D6 para determinar quién va primero. El orden de juego procede en el sentido de las agujas del reloj (según la posición donde los jugadores colocaron sus bandas).

final de la partida

La partida termina cuando todas las bandas excepto una han fallado su chequeo de retirada. Estos mismos pierden automáticamente. Si dos o más bandas se han aliado, pueden optar por compartir la victoria y terminar la partida.

experiencia

+1 Sobrevive: cualquier héroe o grupo de secuaces que sobreviva a la batalla gana + 1 punto de experiencia.

+1 Jefe vencedor: el jefe de la banda (o bandas) vencedora recibe + 1 punto de experiencia adicional.

+1 por Enemigo Fuera de Combate: cualquier héroe gana + 1 punto de experiencia por cada enemigo que deje fuera de combate.

+1 por contador de piedra bruja. Si un héroe lleva un contador de piedra bruja al final de la batalla recibe +1 Experiencia.



Escenario 6: emboscada!



La banda defensora ha descubierto recientemente un rico yacimiento de piedra bruja. Desgraciadamente, se ha corrido la voz sobre su hallazgo y las bandas de guerra de toda la ciudad les están dando caza, decididas a hacerse con el tesoro.

terreno

Cada jugador coloca por turnos una pieza de terreno, ya sea un edificio en ruinas, una torre u otro elemento similar. Sugerimos que el terreno se coloque en un área de aproximadamente 4'x6'

reglas especiales

Un jugador es el defensor, que se determina de forma normal (ver "Atacantes y defensores" al principio del artículo). Cada uno de los Héroes de la banda defensora lleva 1D3 piezas de piedra bruja. Si un Héroe que lleva piedra bruja es eliminado de la acción, coloca un número de fichas, igual a la cantidad de piedra bruja que llevaba, en el suelo donde cayó. Cualquier Héroe que entre en contacto con ellas puede recoger estos fragmentos de piedra bruja.

bandas

Todas las miniaturas de la banda defensora deben colocarse a 6" del centro del tablero. Las bandas atacantes se colocan de forma normal.

inicio de la partida

Cada jugador tira 1D6 para determinar quién va primero. El orden de juego procede en el sentido de las agujas del reloj (según la posición donde los jugadores colocaron sus bandas).

final de la partida

No se realizan chequeos de retirada durante esta partida. En su lugar, la partida durará 10 turnos o hasta que todos los fragmentos de piedra bruja hayan sido sacados del tablero, lo que ocurra primero. La banda que consiga sacar más fragmentos de piedra bruja del tablero (o que uno de sus Héroes los tenga en su poder al final de la partida) se considera ganadora.

experiencia

+1 Sobrevive: cualquier héroe o grupo de secuaces que sobreviva a la batalla gana + 1 punto de experiencia.

+1 Jefe vencedor: el jefe de la banda (o bandas) vencedora recibe + 1 punto de experiencia adicional.

+1 por Enemigo Fuera de Combate: cualquier héroe gana + 1 punto de experiencia por cada enemigo que deje fuera de combate.

+1 por contador de piedra bruja. Si un héroe lleva una ficha de piedra bruja al final de la batalla recibe +1 Experiencia.



Escenario 7: cacería de monstruos



Las bandas han oído rumores de que un terrible monstruo ha salido de su guarida bajo la ciudad tras la reciente devastación y ha establecido un nuevo hogar en las ruinas. Hay historias de tales criaturas y el tesoro que acumulan es motivo de leyendas. Han decidido comprobar por sí mismos si los rumores son ciertos.

terreno

Cada jugador coloca por turnos una pieza de terreno, ya sea un edificio en ruinas, una torre u otro elemento similar. Sugerimos que el terreno se coloque en un área de aproximadamente 4'x6'. El primer edificio debe ser más bien grande (al menos 6"x6") y con techo descubierto, preferiblemente en ruinas. Este edificio debe colocarse en el centro de la mesa, donde se encuentra la nueva guarida del monstruo.

bandas

Todas las miniaturas de la banda defensora deben colocarse a 6" del centro del tablero. Las bandas atacantes se colocan de forma normal.

reglas especiales

La guarida del monstruo se encuentra en el edificio central y es aquí donde estará la bestia. El monstruo es joven para uno de su especie y su perfil lo refleja. Además, toda una vida viviendo en cavernas bajo la ciudad ha impedido que la criatura aprenda a usar sus alas. Por lo tanto, a diferencia de la mayoría de los monstruos, esta bestia no puede volar. El monstruo no saldrá de su guarida por ningún motivo, aunque utilizará su arma de aliento contra cualquier miniatura que esté a su alcance y, por supuesto, atacará a cualquier miniatura que entre en su guarida. Si es posible, cargará contra todas las miniaturas que entren en su guarida. Su "turno" se realiza antes del jugador que haya ganado la tirada de dados para ir primero, aunque no hará nada hasta que alguien se acerque a su guarida. Para ver las estadísticas del monstruo, consulta "Grandes bestias en Mordheim" en la siguiente página.

inicio de la partida

Cada jugador tira 1D6 para determinar quién va primero. El orden de juego procede en el sentido de las agujas del reloj (según la posición donde los jugadores colocaron sus bandas).

final de la partida

Cuando una banda (o más de una, si los jugadores han acordado compartir el tesoro del monstruo) es la única que tiene miniaturas a menos de 6" de la guarida del monstruo, y el monstruo ha sido puesto fuera de combate, esa banda es victoriosa y obtiene el tesoro del monstruo. Si dos o más jugadores han decidido compartir el tesoro, deben decidir cómo repartirlo. Si no pueden decidirlo de forma pacífica, sus bandas tendrán que decidirlo de forma no pacífica.

experiencia

+1 Sobrevive: cualquier héroe o grupo de secuaces que sobreviva a la batalla gana + 1 punto de experiencia.

+1 Jefe vencedor: el jefe de la banda (o bandas) vencedora recibe + 1 punto de experiencia adicional.

+1 por Enemigo Fuera de Combate: cualquier héroe gana + 1 punto de experiencia por cada enemigo que deje fuera de combate.

+1 Por Herir al Monstruo. Cualquier Héroe o Secuaz gana +1 de Experiencia por

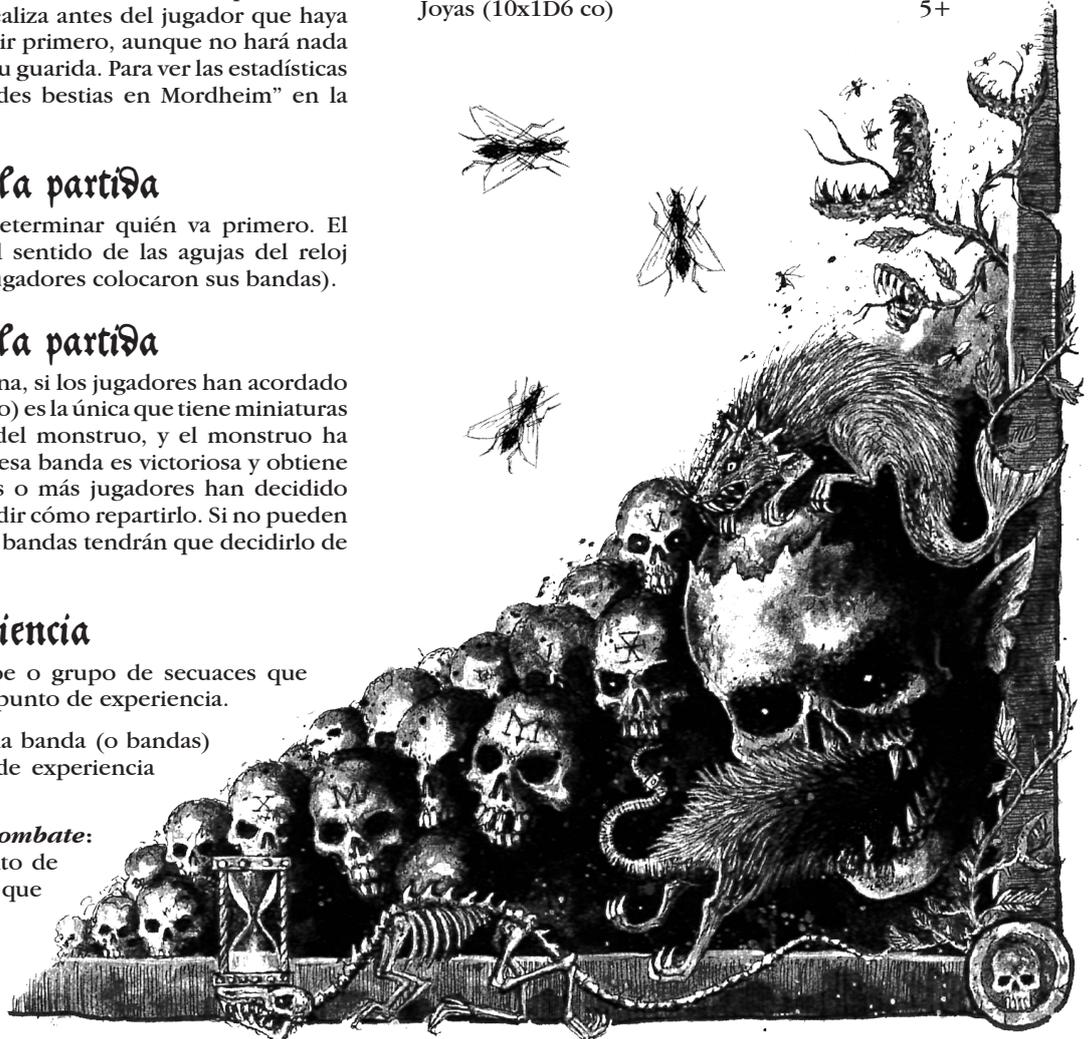
cada herida que inflija al monstruo.

+2 Por Poner al monstruo fuera de combate. El héroe que pone al monstruo fuera de combate obtiene un bono de +2 de experiencia.

tablero del tesoro

El joven monstruo ha trasladado su tesoro a su nueva guarida. Debido a su edad, el joven monstruo no ha reunido tantos tesoros como una criatura mayor de su tipo. Sin embargo, ha acumulado una cantidad respetable. La banda que tenga el control de la guarida del monstruo al final de la partida puede registrarla para ver qué contiene. Ten en cuenta que tiras por cada objeto por separado, aparte de las coronas de oro, que siempre se encuentran.

Item	Resultado necesario
5d6 co	automático
Artefacto mágico (tira para ver cual)	6+
1D3+1 pieza de piedra bruja	4+
Hacha de gromril	5+
Armadura pesada	5+
Armadura ligera	4+
Armadura ligera	4+
Escudo	4+
Casco	4+
1D3 espadas	4+
1D3 gemas (10 co cada una)	5+
Joyas (10x1D6 co)	5+

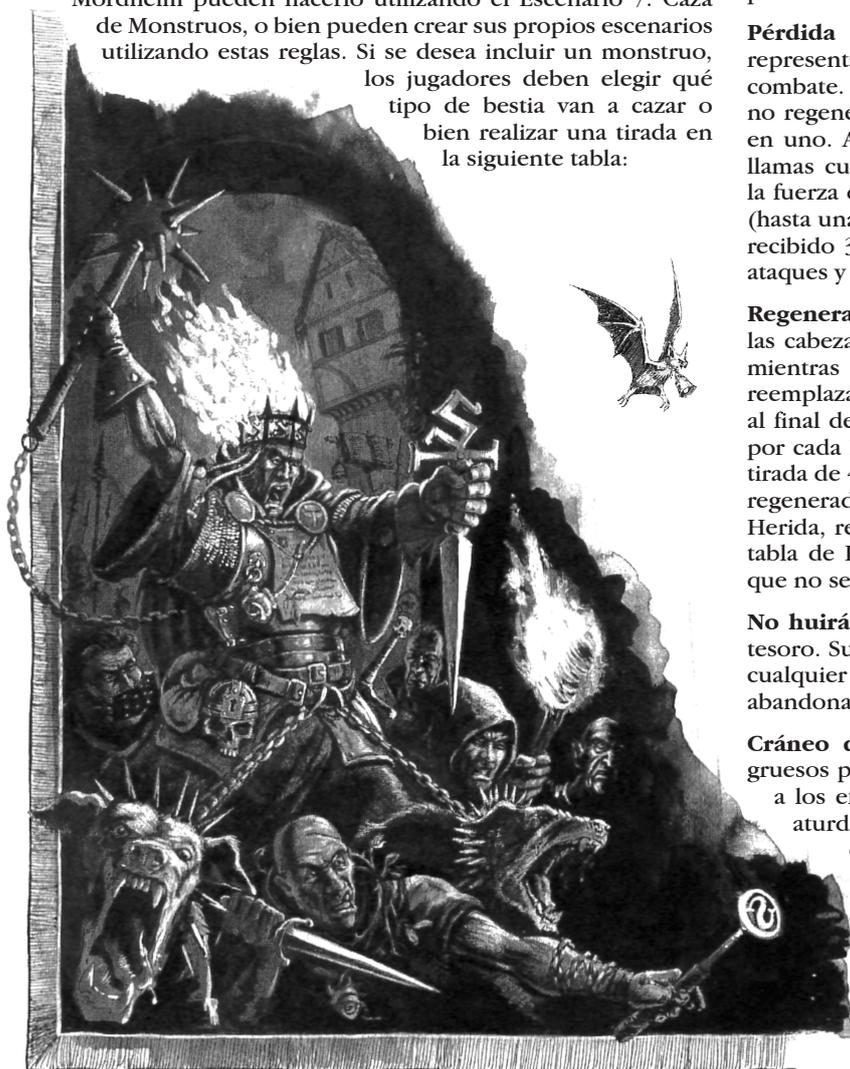




Grandes bestias en Nordheim

Las partidas regulares de Mordheim no son realmente adecuadas para la introducción de los monstruos más grandes que vagan por el Mundo de Warhammer. Incluso un pequeño Dragón, por ejemplo, se comería una banda entera de Mordheim. Sin embargo, debido a la naturaleza de Mordheim multijugador, con sus alianzas y su enfoque generalmente más amplio, tales criaturas pueden hacer su aparición sin alterar demasiado el juego. Los monstruos de Mordheim son un poco más pequeños que sus homólogos de Warhammer: representan criaturas que han acechado bajo tierra en las cavernas de la ciudad, son antiguos habitantes del mundialmente famoso Zoológico Imperial de Mordheim, o son miembros jóvenes de su especie que se han visto recientemente obligados a abandonar el nido y han decidido establecer una nueva guarida en la ciudad en ruinas. Los jugadores que deseen incluir monstruos en sus partidas de

Mordheim pueden hacerlo utilizando el Escenario 7: Caza de Monstruos, o bien pueden crear sus propios escenarios utilizando estas reglas. Si se desea incluir un monstruo, los jugadores deben elegir qué tipo de bestia van a cazar o bien realizar una tirada en la siguiente tabla:



1D6	Resultado
1	Hidra joven
2	Dragón joven
3	Guiverno joven
4	Grifo joven
5	Hipógrifo joven
6	Quimera joven

Hidra joven

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	6	3	0	4	4	5	3	5	8

Miedo: a pesar de su menor tamaño, la joven Hidra sigue siendo un oponente temible. Provoca miedo.

Salvación: las escamas de la Hidra joven no son tan fuertes como las de una Hidra normal, pero siguen siendo tan fuertes como el metal. La Hidra tiene una salvación de armadura 6+ que no se ve modificada por la fuerza de los ataques contra ella (o por otros modificadores de salvación).

Arma de aliento: cuando la joven Hidra exhala, salen llamas de su boca. Puede utilizar estas llamas como arma si lo desea. Este ataque se realiza en la fase de disparo y puede realizarse incluso si la Hidra está involucrada en un combate cuerpo a cuerpo. Simplemente coloca la pequeña plantilla en forma de lágrima con el extremo estrecho en una de las bocas de la Hidra; cualquier miniatura bajo la plantilla será alcanzada por las llamas con una tirada de dados de 4+. Una miniatura alcanzada por las llamas recibe un único impacto de F3. Se aplican las salvaciones de armadura normales. No te preocupes por los edificios que la plantilla pueda cubrir; el fuego de la Hidra es demasiado débil para incendiarlos sin una exposición prolongada.

Pérdida de cabezas: cada herida sufrida por una Hidra representa que una de sus muchas cabezas queda fuera de combate. Debido a esto, cualquier Herida exitosa (no salvada y no regenerada) a una Hidra reduce su característica de Ataque en uno. Además, la pérdida de cabezas hace que haya menos llamas cuando respira, así que por cada 2 Heridas con éxito, la fuerza del arma de respiración de la Hidra se reduce en uno (hasta una Fuerza mínima de 1). Así, por ejemplo, si la Hidra ha recibido 3 Heridas (sin salvar y sin regenerar), le quedarían 2 ataques y la Fuerza de su arma de aliento se reduciría a 2.

Regeneración: todas las Hidras tienen la capacidad de regenerar las cabezas dañadas. Algunas pueden hacerlo inmediatamente, mientras que otras pueden tardar horas o incluso días en reemplazar una cabeza perdida. Para representar esta habilidad, al final de cada ronda de combate cuerpo a cuerpo tira un D6 por cada Herida que la Hidra haya sufrido esa ronda. Con una tirada de 4 o más esa Herida se ha regenerado; cualquier Herida regenerada se restablece. Si a una Hidra le queda la última Herida, realiza esta tirada para regenerarse antes de tirar en la tabla de Heridas; una tirada de Regeneración exitosa significa que no se realiza ninguna tirada en la tabla de Heridas.

No huirá: la Hidra es demasiado codiciosa para abandonar su tesoro. Superará automáticamente cualquier prueba de huida o cualquier otra prueba que la obligue a abandonar su guarida. No abandonará su guarida por ningún motivo.

Cráneo de hierro: los cráneos de la Hidra son demasiado gruesos para que los golpes normales los penetren. Es inmune a los efectos del aturdimiento. Trata cualquier resultado de aturdimiento de la tabla de heridas como un resultado de derribado (ver más abajo).

Aturdido, pero no derribado: cualquier resultado de derribado que reciba la Hidra hará que pierda 1 Ataque hasta que se recupere (durante la fase de recuperación del siguiente turno). Varios resultados de derribado le harán perder varios ataques de esta manera (si se lleva a 0 Ataques o menos, la Hidra no podrá atacar hasta que se recupere).

Dragon joven

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	6	4	0	5	5	5	6	4	7

Miedo: a pesar de su menor tamaño y sus alas inútiles, el joven Dragón sigue siendo un oponente temible. Provoca miedo.

Salvación: las escamas del Dragón joven no son tan fuertes como las de un Dragón normal, pero siguen siendo tan fuertes como el metal. El Dragón tiene una salvación de armadura 6+ que no se ve modificada por la fuerza de los ataques contra él (o por otros modificadores de salvación).

Arma de aliento: cuando el joven Dragón exhala, salen llamas de su boca. Puede utilizar estas llamas como arma si lo desea. Este ataque se realiza en la fase de disparo y puede realizarse incluso si el Dragón está involucrado en un combate cuerpo a cuerpo. Simplemente coloca la pequeña plantilla en forma de lágrima con el extremo estrecho en la boca del Dragón; cualquier miniatura bajo la plantilla será alcanzada por las llamas con una tirada de dados de 4+. Una miniatura alcanzada por las llamas recibe un único impacto de F3. Se aplican las salvaciones de armadura normales. No te preocupes por los edificios que la plantilla pueda cubrir; el fuego de la Hidra es demasiado débil para incendiarlos sin una exposición prolongada.

No huirá: el Dragón es demasiado codicioso para abandonar su tesoro. Superará automáticamente cualquier prueba de huida o cualquier otra prueba que la obligue a abandonar su guarida. No abandonará su guarida por ningún motivo.

Cráneo de hierro: el cráneo del Dragón es demasiado grueso para que los golpes normales lo penetren. Es inmune a los efectos del aturdimiento. Trata cualquier resultado de aturdimiento de la tabla de heridas como un resultado de derribado (ver más abajo).

Aturdido, pero no derribado: cualquier resultado de derribado que reciba el Dragón hará que pierda 1 Ataque hasta que se recupere (durante la fase de recuperación del siguiente turno). Varios resultados de derribado le harán perder varios ataques de esta manera (si se lleva a 0 Ataques o menos, el Dragón no podrá atacar hasta que se recupere).

Guiverno joven

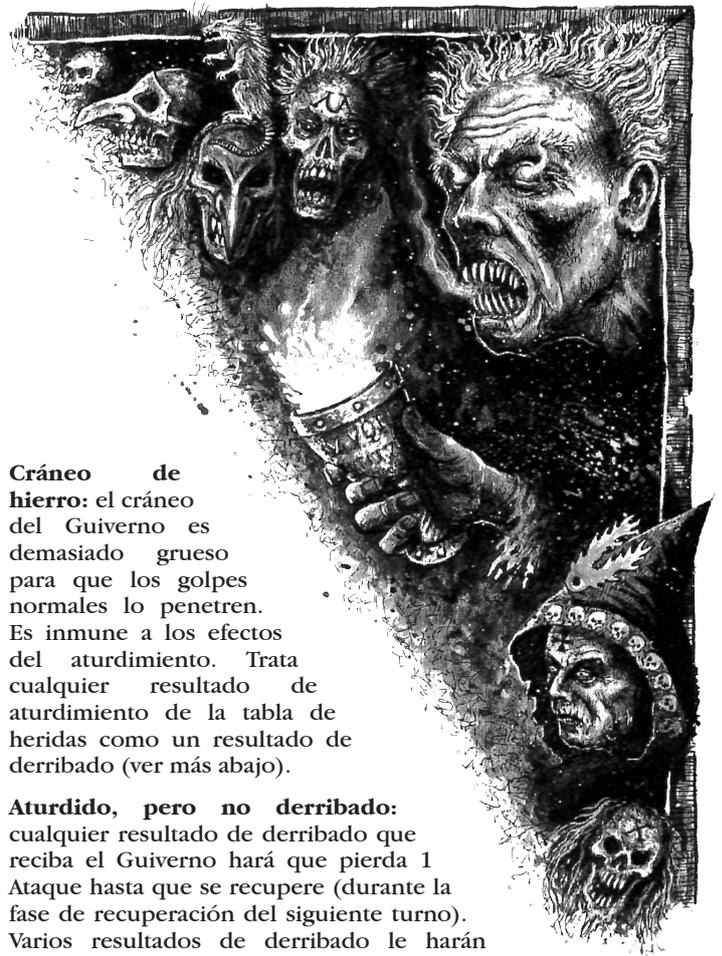
Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	6	4	0	4	5	3	4	2	5

Miedo: a pesar de su menor tamaño y sus alas inútiles, el joven Guiverno sigue siendo un oponente temible. Provoca miedo.

Salvación: las escamas del Guiverno joven no son tan fuertes como las de un Dragón normal, pero siguen siendo tan fuertes como el metal. El Guiverno tiene una salvación de armadura 6+ que no se ve modificada por la fuerza de los ataques contra él (o por otros modificadores de salvación).

Cola envenenada: el Guiverno tiene una cola en forma de látigo con un aguijón mortal en la punta. En el combate, agita esta cola entre sus enemigos, inyectándoles su veneno mortal o simplemente sometiéndolos a golpes. En el juego, esto está representado por un golpe de cola especial que el Guiverno realiza antes de sus ataques normales en el combate cuerpo a cuerpo. Tira un solo D6. Todas las miniaturas enemigas que estén en contacto con la base del Guiverno y a las que éste pueda atacar en la fase de combate cuerpo a cuerpo (por ejemplo, sea el "turno" del Guiverno o el turno de la miniatura) y que tengan una Iniciativa menor que el resultado del dado son automáticamente alcanzadas por la cola del Guiverno. Las miniaturas con una Iniciativa igual o superior a la tirada de D6 han esquivado con éxito la cola y no se ven afectadas. Cada miniatura golpeada por la cola del Guiverno recibe un impacto de Fuerza 4.

No huirá: el Guiverno es demasiado codicioso para abandonar su tesoro. Superará automáticamente cualquier prueba de huida o cualquier otra prueba que la obligue a abandonar su guarida. No abandonará su guarida por ningún motivo.



Cráneo de hierro: el cráneo del Guiverno es demasiado grueso para que los golpes normales lo penetren. Es inmune a los efectos del aturdimiento. Trata cualquier resultado de aturdimiento de la tabla de heridas como un resultado de derribado (ver más abajo).

Aturdido, pero no derribado: cualquier resultado de derribado que reciba el Guiverno hará que pierda 1 Ataque hasta que se recupere (durante la fase de recuperación del siguiente turno). Varios resultados de derribado le harán perder varios ataques de esta manera (si se lleva a 0 Ataques o menos, el Guiverno no podrá atacar hasta que se recupere).

Grifo joven

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	6	4	0	5	4	4	4	3	8

Miedo: a pesar de su menor tamaño y sus alas inútiles, el joven Grifo sigue siendo un oponente temible. Provoca miedo.

Pico masivo: uno de los ataques del Grifo es un ataque de mordisco. Sus fauces son un pico extremadamente afilado y duro como el hierro que puede cortar fácilmente la armadura más gruesa como si fuera de papel. Un oponente dañado por este ataque sufre una penalización adicional de -1 a su salvación de armadura, para una penalización total de salvación de armadura de -3 (-1 por el mordisco y -2 por la Fuerza).

No huirá: el Grifo es demasiado codicioso para abandonar su tesoro. Superará automáticamente cualquier prueba de huida o cualquier otra prueba que la obligue a abandonar su guarida. No abandonará su guarida por ningún motivo.

Cráneo de hierro: el cráneo del Grifo es demasiado grueso para que los golpes normales lo penetren. Es inmune a los efectos del aturdimiento. Trata cualquier resultado de aturdimiento de la tabla de heridas como un resultado de derribado (ver más abajo).

Aturdido, pero no derribado: cualquier resultado de derribado que reciba el Grifo hará que pierda 1 Ataque hasta que se recupere (durante la fase de recuperación del siguiente turno). Varios resultados de derribado le harán perder varios ataques de esta manera (si se lleva a 0 Ataques o menos, el Grifo no podrá atacar hasta que se recupere).

Hipogrifo joven

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	8	4	0	5	4	4	4	2	8

Miedo: a pesar de su menor tamaño y sus alas inútiles, el joven Hipógrifo sigue siendo un oponente temible. Provoca miedo.

Pico masivo: uno de los ataques del Hipógrifo es un ataque de mordisco. Sus fauces son un pico extremadamente afilado y duro como el hierro que puede cortar fácilmente la armadura más gruesa como si fuera de papel. Un oponente dañado por este ataque sufre una penalización adicional de -1 a su salvación de armadura, para una penalización total de salvación de armadura de -3 (-1 por el mordisco y -2 por la Fuerza).

No huirá: el Hipógrifo es demasiado codicioso para abandonar su tesoro. Superará automáticamente cualquier prueba de huida o cualquier otra prueba que la obligue a abandonar su guarida. No abandonará su guarida por ningún motivo.

Cráneo de hierro: el cráneo del Hipógrifo es demasiado grueso para que los golpes normales lo penetren. Es inmune a los efectos del aturdimiento. Trata cualquier resultado de aturdimiento de la tabla de heridas como un resultado de derribado (ver más abajo).

Aturdido, pero no derribado: cualquier resultado de derribado que reciba el Hipógrifo hará que pierda 1 Ataque hasta que se recupere (durante la fase de recuperación del siguiente turno). Varios resultados de derribado le harán perder varios ataques de esta manera (si se lleva a 0 Ataques o menos, el Hipógrifo no podrá atacar hasta que se recupere).



Quimera joven

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	6	3	0	5	5	4	4	4	8

Miedo: a pesar de su menor tamaño, la joven Quimera sigue siendo un oponente temible. Provoca miedo.

Cabeza de dragón: una de las tres cabezas de la Quimera es la de un dragón. Cuando la cabeza de dragón exhala, salen llamas de su boca. Puede utilizar estas llamas como arma si lo desea. Este ataque se realiza en la fase de disparo. Simplemente coloca la pequeña plantilla en forma de lágrima con el extremo estrecho en la boca del Dragón; cualquier miniatura bajo la plantilla será alcanzada por las llamas con una tirada de dados de 4+. Una miniatura alcanzada por las llamas recibe un único impacto de F3. Se aplican las salvaciones de armadura normales. No te preocupes por los edificios que la plantilla pueda cubrir; el fuego de la Quimera es demasiado débil para incendiarlos sin una exposición prolongada.

Cabeza de carnero: la segunda cabeza es la de un enorme carnero de ojos sangrientos. Uno de los ataques de la Quimera es un cabezazo realizado por la cabeza de carnero. Si este ataque impacta pero no hace daño, el objetivo debe hacer una prueba de iniciativa o ser derribado.

Cabeza de león: la última cabeza de la Quimera es la de un feroz león de melena dorada con mandíbulas de acero y dientes afilados. Uno de los ataques de la Quimera es un mordisco de la cabeza de león. Un oponente dañado por este ataque sufre una penalización adicional de -1 a su salvación de armadura, para una penalización total de salvación de armadura de -3 (-1 por el mordisco y -2 por la Fuerza).

No huirá: la Quimera es demasiado codiciosa para abandonar su tesoro. Superará automáticamente cualquier prueba de huida o cualquier otra prueba que la obligue a abandonar su guarida. No abandonará su guarida por ningún motivo.

Cráneo de hierro: los cráneos de la Quimera son demasiado gruesos para que los golpes normales los penetren. Es inmune a los efectos del aturdimiento. Trata cualquier resultado de aturdimiento de la tabla de heridas como un resultado de derribado (ver más abajo).

Aturdido, pero no derribado: cualquier resultado de derribado que reciba la Quimera hará que pierda 1 Ataque hasta que se recupere (durante la fase de recuperación del siguiente turno). Varios resultados de derribado le harán perder varios ataques de esta manera (si se lleva a 0 Ataques o menos, la Quimera no podrá atacar hasta que se recupere).



Reinhold sacó su espada del cuerpo del skaven negro que yacía a sus pies. Levantó la vista para ver a los hombres rata restantes alejándose tan rápido como les permitían sus atrofiadas piernas. Los cuerpos sin vida de los Skaven y de los Cultistas del Caos estaban esparcidos por toda la calle. La banda de Reinhold había escapado de la batalla con poco más que unos cuantos rasguños y magulladuras, gracias en gran medida a su rapidez mental. El astuto veterano había evaluado la situación y forjado una apurada alianza con los skaven en contra de los cultistas. Entonces, en cuanto los miembros del aquelarre fueron abatidos o huyeron, los hombres de Reinhold se volvieron rápidamente contra los sorprendidos hombres rata, expulsando también con facilidad a las cobardes abominaciones. No era una táctica que hubiera utilizado contra nadie más que los impuros, pero los blasfemos no merecían piedad. No fue una victoria heroica... ciertamente, pero fue una victoria de todos modos. Y la victoria era algo de lo que estar orgulloso en esta oscura ciudad.