

Reglas Opcionales

En esta sección se incluye una variedad de reglas que añaden una dimensión adicional a tus combates en **Annúminas**. Puesto que son un añadido a las reglas básicas no son una parte esencial del juego, y deberás acordar de antemano con tu oponente si vais a utilizar algunas de ellas.

Al jugador novato le recomendamos que ignore esta sección al empezar a jugar a **Annúminas**, al menos hasta que esté familiarizado con el modo en que el juego funciona. Si te consideras un jugador experimentado, entonces no tendrás problemas en incorporar estos elementos.

Algunas de estas reglas adicionales modifican el juego bastante dramáticamente, y no tienes obligación alguna de utilizarlas. Simplemente han sido incluidas para aquellos jugadores que quieran explorar aspectos diferentes del juego.

Nuevas Tablas de Impactos Críticos

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, Cuchillos Arrojadizos, etc.)

1–2 **Hueco**. El proyectil penetra la armadura del objetivo. Ignora todas las tiradas de salvación por armadura.

3–4 **Tiro doble**. 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, Perdidos, 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, 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.

Escapar de un Combate

Los guerreros que están trabados en combate cuerpo a cuerpo al inicio de su propio turno pueden intentar escapar del combate durante su fase de movimiento. Se supone que estos guerreros se han dado cuenta de las escasas posibilidades que tienen de salir con vida de ese enfrentamiento y han decidido que es demasiado peligroso continuar tentando al destino.

Declara cuál de tus guerreros va a intentar escapar del combate al inicio de tu fase de movimiento, al mismo tiempo que declaras las cargas. Gira la miniatura para indicar que va intentarlo. Efectúa un *chequeo de liderazgo* por cada guerrero que intenta escapar del combate. Esto representa sus esfuerzos por encontrar el momento adecuado para escapar. Si lo supera, el guerrero puede moverse hasta el doble de su atributo de Movimiento normal alejándose en cualquier dirección del combate y del enemigo con el que estaba combatiendo.

Si no lo supera, su oponente logra 1 impacto automático contra el guerrero que intenta escapar, y el guerrero que huye (suponiendo que sobreviva) correrá 5D6 centímetros en dirección contraria al combate. Deberá efectuar un *chequeo de liderazgo* al inicio de su siguiente turno. Si lo supera se detendrá, pero no podrá hacer nada más durante ese turno. Si no lo supera, continuará corriendo 5D6 centímetros hacia el borde de la mesa más cercano y deberá efectuar otro chequeo en el siguiente turno si todavía está en la mesa.

Si el guerrero que huye sufre una carga, el guerrero que carga se pone en contacto peana con peana de la forma habitual; pero el guerrero que huye se alejará inmediatamente otros 5D6 centímetros hacia el borde de la mesa, antes de que se pueda efectuar ningún ataque.

Guerreros a Caballo

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.

Quién puede montar

Todos los héroes de cualquier banda, a excepción de los Enanos, pueden adquirir gastando experiencia *habilidades de monta*. Todos los jefes de banda comienzan con la habilidad *montar* del animal correspondiente:

BANDA	MONTURA
Angmarim	Caballo
Elfos	Corcel élfico
Enanos	Ninguna
Mercenarios	Caballo
Guerreros de Arthedain	Caballo de guerra
Guerreros de Cardolan	Caballo
Guerreros de Rhudaur	Caballo
Hombres del este	Caballo
Orcos	Huargo

Miniaturas a Caballo en Annúminas

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.

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).

Monturas y Armadura

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.

Monturas y Combate

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, huargo o corcel élfico 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 aunque haya otras miniaturas enemigas más cerca.

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

Controlar una montura

Los guerreros que posean un animal de monta podrán utilizar alguna de las habilidades especiales de monta, pero sólo 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.

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.

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 8D6 cm 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.

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.

Acciones sin movimiento

Estas acciones se pueden llevar a cabo en la fase de movimiento, siempre que la miniatura no se haya movido (aunque puede cambiar su encaramiento), no se haya puesto en pie en la fase de recuperación de este turno y no se haya reagrupado este turno. Sólo puedes elegir una.

Apuntar

Una miniatura que no se haya movido en su fase de movimiento y esté equipada con algún arma de proyectiles podrá apuntar a una miniatura enemiga, siempre que pueda ver al objetivo y este no esté oculto. Tendrá un modificador de +1 a su tirada para impactar a esa miniatura en la fase de disparo de este turno.

Concentrarse

Una miniatura que no se haya movido en su fase de movimiento y que pueda lanzar hechizos podrá concentrarse. Tendrá un modificador de +1 a su tirada para lanzar un hechizo en la fase de disparo de este turno (consulta la sección de Magia).



Quedarse en Espera



Cuando una miniatura está en espera, no hace otra cosa más que esperar y vigilar, lista para reaccionar ante la actividad enemiga. Básicamente aplazas las acciones de esa figura al turno enemigo con algunas limitaciones. Para poder activar tu miniatura en espera, una miniatura enemiga debe hacer una acción visible dentro de su línea de visión.

Se consideran acciones visibles: Moverse, Cargar, Contracargar, Tregar, Disparar, Lanzar hechizos y Combatir cuerpo a cuerpo.

No puedes Ocultarte ni usar hechizos estando en espera. Si tu enemigo está efectuando una acción que requiera una tirada (por ejemplo disparando), debes esperar a que haya finalizado la acción.

Puedes hacer una de estas cosas:

Contracarga: Puedes declarar una carga contra cualquier miniatura enemiga que cargue contra tu miniatura en su fase de movimiento. Las miniaturas se mueven hasta el centro de la distancia que las separa (siempre que esté dentro de su distancia de carga) y atacan por orden de Iniciativa.

Carga: Puedes cargar contra cualquier figura enemiga que se ponga a distancia de carga de tu miniatura.

Disparar: Puedes interrumpir el movimiento de tu enemigo (o cualquier otra acción visible) para dispararle en cualquier momento (por ejemplo si te está cargando o moviéndose de una cobertura a otra).

Escenarios Independientes

Las bandas muy experimentadas se convierten en prácticamente invencibles frente a las bandas recién creadas. Aunque esto puede ser muy divertido para el jugador con la banda experimentada, el resultado es una partida sin color donde la banda inexperta simplemente es machacada sin poder ni siquiera plantar cara de una forma decente. Aunque el sistema de equilibrar las bandas de diferente valor compensa un poco esto, a menudo es mucho más divertido un combate entre dos fuerzas aproximadamente iguales, especialmente cuando se introduce un nuevo jugador.

Las siguientes reglas permiten a los jugadores escoger bandas con un valor previamente acordado, digamos unas 1.000 monedas de oro. Esto hará que la partida sea mucho más igualada, ya que las dos bandas tendrán las mismas fuerzas aproximadamente.

Utiliza las listas de Bandas para reclutar y equipar a tu banda. Las listas te indican el número y tipo de Héroes, Seguidores y equipo que tu banda puede utilizar. Las limitaciones en cada lista aseguran que las bandas estén razonablemente equilibradas. Debes reclutar al menos tres guerreros, incluido un jefe, y puedes seguir las limitaciones al número de guerreros en tu banda o acordar un número máximo de guerreros por banda con tu oponente.

Armas y Armadura

Cada Héroe que reclutes debe estar equipado con una o más armas y cualquier armadura escogida de la lista apropiada. Los diferentes tipos de Héroes tienen restringidos distintos tipos de armas. Las listas de Equipo para cada banda te indican exactamente de qué equipo disponen. Puedes comprar armas y armaduras raras. Paga los precios apropiados que aparecen en las listas de la sección de Comercio.

Cada miniatura de un mismo grupo de Seguidores debe poseer exactamente las mismas armas y armaduras. Esto significa que si tu grupo de Secuaces incluye cuatro guerreros, y quieres equiparles con espadas, debes comprar cuatro espadas.

Las armas que escoges para tus guerreros deben estar representadas en las miniaturas. De este modo, tu oponente sabrá a lo que se enfrenta, y no se quedará pasmado al descubrir en mitad de una partida que el guerrero que parece un Hobbit armado con un arco ¡en realidad es un Ogro armado con un garrote!

Las excepciones a esta regla son los cuchillos y las dagas, que se pueden suponer metidos en las botas u ocultos entre las ropas si no están físicamente representados en la miniatura.

Desarrollo de los Héroes

En una campaña se suele incrementar el valor de los atributos mediante la experiencia, pero en los escenarios independientes se pueden adquirir de antemano. Puedes incrementar los atributos iniciales de tus Héroes pagando el coste en coronas de oro que se indica más abajo. Ten en cuenta que todas las razas tienen unos valores máximos de atributos que pueden encontrarse en la sección de Experiencia de este Reglamento

Movimiento +15 co por punto.

Habilidad de Arma +15 co por punto.

Habilidad de proyectiles +15 co por punto.

Fuerza +25 co por el primer incremento/+ 35 co por cada incremento adicional.

Resistencia +30 co por el primer incremento/+45 co por cada incremento adicional.

Heridas +20 co por el primer incremento/+ 30 co por cada incremento adicional..

Iniciativa +10 co por punto.

Ataques +25 co por el primer incremento/+ 35 co por cada incremento adicional.

Liderazgo +15 co por punto.

Habilidades: +40 co por cada habilidad. Puedes escoger una habilidad a este precio por cada aumento de atributo que efectúes. Escoge de entre las habilidades normalmente disponibles para tu guerrero.

Lista para el Combate

La banda ya está lista para luchar contra tu oponente.