

# REVISIÓN DE LAS REGLAS DE MORDHEIM v3.0

Traducción v1.2 realizada por (en orden alfabético):  
Elfo gris, elasmalo, Mukitauro, Prich y Wes

[www.atalaya-vigia.es/foro](http://www.atalaya-vigia.es/foro)

---

# REVISIÓN DE LAS REGLAS DE MORDHEIM

La revisión de las reglas de Mordheim de este año ha sido un gran esfuerzo, ya que el Comité de Reglas de Mordheim ha invertido un montón de horas en ello. Han sido más de 1400 e-mails y muchas semanas para refinar el enunciado correcto de los cambios que aquí ves, los cuales solucionan la mayoría de los pequeños problemas que tenías con las reglas.

Mayoritariamente, pienso que los cambios son bastante claros, pero he incluido un pequeño comentario después de cada sección sobre los puntos principales que han aparecido. También hay una FAQ al final, que cubre varios puntos que parecía más apropiado tratarlos de esta forma que cambiar las reglas en sí mismas.

Si alguna FAQ antigua contradice estas erratas, entonces estas erratas tienen precedencia. El Consejo de revisión de reglas de Mordheim revisará las antiguas FAQs para crear un solo documento actualizado.

Para finalizar, recordar que el principal objetivo de Mordheim es que disfrutéis de un juego divertido con tus amigos. Si no te gusta una regla ¡cámbiala!. También es verdad que probablemente este documento será la base de muchos torneos de Mordheim, así que si piensas acudir a alguno de ellos es mejor que lo tengas en consideración.

¡Disfruta!

## Correcciones, erratas y otros cambios en el Libro de Reglas

Todos los números de página corresponden a las reglas impresas (inglesas). El Living Rule Book 2 (LRB2) ya incorpora todos estos cambios.

### **Pág. 26, 2ª columna.**

Reemplaza el tercer párrafo (“una mini puede cargar...”) con lo siguiente:

Si una miniatura enemiga no trabada (p.e. no en combate cuerpo a cuerpo) se encuentra a 5 cm de la ruta de carga puede elegir interceptar al que carga si lo desea. Esta “zona de intercepción” se muestra en el diagrama superior. Sólo 1 miniatura enemiga puede intentar interceptar cada atacante. Si, en condiciones normales, el luchador que intercepta necesita superar un test de miedo para trabar al que carga, entonces debe superarlo ahora para poder interceptarlo. Fallarlo implica que no se moverá. Si el guerrero que intenta intercepta causa miedo, entonces mueve la miniatura hasta que contacte, y el atacante original realiza un test de miedo (si normalmente debería realizarlo) en como si fuera él la miniatura que está siendo cargada. Independientemente del resultado de este test, el atacante original cuenta como que ha cargado en el correspondiente turno de combate, no el guerrero que ha interceptado.

### **Pág.26, 2ª columna.**

Añade lo siguiente al final del último párrafo de la página:

“Una miniatura que carga “ataca primero” en el primer round del siguiente combate.

**Pág. 29, Objetivo más cercano.**

Añade la siguiente frase como un nuevo párrafo después del primero

“Siempre puedes elegir disparar a un Objetivo Grande si lo puedes ver, aunque esté tras cobertura o no, e incluso si no es el objetivo más cercano.”

**Pág. 30, 1ª columna.**

Inserta el nuevo párrafo siguiente después del primer párrafo y antes que el diagrama:

“Si un disparo se falla por 1, y el objetivo ha pedido el modificador de  $-1$  por cobertura, entonces el disparo impacta a la cobertura. Normalmente esto no importa, pero en los casos en los que una miniatura esté escondida detrás de otro guerrero, o cuando la cobertura es un barril de pólvora, ¡puede ser de muy importante!”

**Pág. 31, Modificadores para impactar.**

Cambia la definición de  $-1$  por “Mover y disparar” a:

“Si la miniatura se ha movido (no cuenta levantarse o girar para encarar al objetivo) en este turno”

**Pág. 31, Modificadores para impactar.**

Cambia la definición de  $+1$  por “Objetivo Grande” por:

“Si el objetivo tiene la regla especial de Objetivo Grande (como un ogro), o si su “cuerpo” es mayor que 5 cm. de alto o de ancho (como la mayoría de edificios)”

**Pág. 34, Quién ataca primero**

Reemplaza el párrafo por lo siguiente:

“Normalmente, las miniaturas combaten en orden descendiente de Iniciativa, con el que tiene la mayor Iniciativa atacando primero. Si las Iniciativas son las mismas, lanza un dado para ver quien ataca primero. Si un modelo se levanta en la fase de Recuperación de ese turno, entonces será el último en atacar independientemente de cualquier otra circunstancia.

Algunas veces, una miniatura puede “atacar primero” por alguna razón. Normalmente esto se produce porque ha cargado en este turno, pero hay algún equipamiento, habilidad o conjuro que producen el mismo efecto. Si solo hay una miniatura que “ataca primero”, entonces lo hace, y el resto de los combatientes atacan en orden de iniciativa como se describe anteriormente.

Si hay varios modelos capaces de “atacar primero”, entonces se decide el orden de ataque entre ellos por Iniciativa, como se describe arriba. Una vez que aquellos que podían “atacar primero” han luchado, el resto de combatientes ataca por orden de Iniciativa”

**Pág. 38, Retirada voluntaria.**

Reemplaza el párrafo con:

“Un jugador puede elegir voluntariamente retirarse si lo desea al principio de cualquiera de sus turnos, pero sólo si ya ha sido obligado a realizar un chequeo de retirada o si un cuarto (25%) o más de su banda están retirados como bajas”

**Pág. 39, Miedo.**

En el párrafo marcado “a)” replaza la frase con:

“Si es fallado, la miniatura debe sacar seises para impactar en este turno de combate.”

**Pág. 39, Estupidez**

Reemplaza el tercer párrafo con:

“Si el chequeo se falla, algo no va bien. Hasta el principio de su siguiente turno (cuando chequea otra vez Estupidez) el modelo no puede lanzar hechizos, o luchar en cuerpo a cuerpo (aunque el enemigo tiene que lanzar dados para impactarle como siempre).”

**NdT.** No dice nada sobre si puede disparar armas de proyectiles o no, pero lo más lógico es que tampoco pueda.

**Pág. 39, Estupidez.**

Añade el siguiente párrafo al final de la sección de estupidez:

“Independientemente de cuándo se ha superado o fallado el chequeo de Estupidez, este resultado se aplica hasta el principio del siguiente turno de la miniatura (cuando realiza un nuevo chequeo de Estupidez).”

**Pág. 42, Lanza.**

Reemplaza la regla de “Ataca primero” con:

“*Ataca primero*: un guerrero con una lanza ataca primero en el primer turno de un combate cuerpo a cuerpo”

**Pág. 42, Lanza.**

Añade una nueva regla especial entre “Ataca primero” y “Bono por caballería”

“*Difícil de portar*: Un guerrero con lanza sólo puede llevar escudo o rodela en la otra mano. No puede llevar una segunda arma.”

**Pág. 45, Honda.**

Añade la siguiente frase al final de la regla especial “Dispara dos veces a alcance medio”:

“Si la miniatura dispara dos veces, cada disparo es con un -1 a impactar”

**Pág. 53, Amuleto de buena suerte**

Reemplaza el segundo párrafo con:

“La primera vez que una miniatura con un amuleto de buena suerte es impactada en batalla tirará 1d6. Con 4+ el impacto se ignorará y la miniatura no sufrirá daño. Tener 2 o más amuletos no confiere beneficios adicionales, solo podrás descartar el primer impacto.”

### **Página 54, Libro de cocina Halfling**

Sustituye los paréntesis del final del 2º párrafo por:

“(las bandas de no muertos o feria del caos no pueden emplear este objeto.)”

### **Página 58, Reanimación**

Sustituye la primera frase por:

“Un zombi que quede fuera de combate durante un cuerpo a cuerpo o fase de disparo inmediatamente vuelve al combate”

### **Página 60, Flechas plateadas de Arha**

Sustituye la primera frase por:

“A diferencia de otros hechizos, este no puede emplearse en combate cuerpo a cuerpo. El hechizo suma 1d6+2 flechas que pueden ser empleadas para disparar contra una miniatura enemiga.”

### **Página 65, 1ª columna, 1º párrafo de Armas y armaduras**

Sustituye la primera frase por:

“Cada guerrero que reclutes puede equiparse con hasta 2 armas de combate cuerpo a cuerpo (además de la daga gratis), además de 2 armas de proyectiles y cualquier armadura elegida de la lista correspondiente. La ristra de pistolas cuenta como una única arma de proyectil.”

### **Página 85 Látigo de Acero**

Sustituye el alcance de “10cm” por “Arma combate cuerpo a cuerpo”

### **Página 85 Látigo de Acero**

Sustituye la regla especial “Alcance” por “Restallido del látigo”

### **Página 85 Reglas especiales del látigo de acero**

“*Restallido del látigo*”: Cuando el que empuña el látigo carga obtiene +1 ataques durante ese turno. Este ataque se suma después de cualquier otra modificación. Cuando el que empuña el látigo es cargado, también obtiene un +1ataque pero solo si emplea ese ataque contra la miniatura que le ha cargado. Ese ataque adicional “Ataca primero”. Si es cargado simultáneamente por 2 o más miniaturas sólo obtiene +1ataque. Si el guerrero está empleando 2 látigos, obtiene +1A por cada arma de mano adicional, pero sólo el primer látigo de acero obtiene la regla especial *restallido del látigo*“

### **Página 95, Rata Ogro**

Sustituye la regla especial Grandes con:

“*Objetivo grande*”: Las ratas ogro son objetivos grandes, y como tal se consideran en las reglas de disparo

### **Página 117, Secuencia posterior a la batalla**

Los pasos 1-3 permanecen como están. El paso 5 pasa a ser el 10°. El paso 4 se sustituye por los siguientes:

- 4 *Vender piedra Bruja*. Esto sólo se puede hacer 1 vez por secuencia posterior a la batalla
- 5 *Buscar veteranos disponibles*. Hacer las tiradas para ver cuanta experiencia está disponible
- 6 *Lanzar tiradas por objetos raros*. Hacer tiradas para encontrar objetos raros y pagar por ellos. Esos objetos pasarán al equipo almacenado de la banda.
- 7 *Buscar dramatis personae*. Si quieres alquilar alguno.
- 8 *Encontrar nuevos reclutas y objetos comunes*. Los nuevos reclutas vienen equipados con la daga gratis y pueden equiparse con objetos comunes. Nota que los nuevos reclutas no pueden adquirir objetos raros. Pueden poseer objetos raros si se distribuyen desde el equipo almacenado de la banda en el paso 9.
- 9 *Redistribuir equipo*. Cambiar equipo entre miniaturas (siempre que sea posible que la miniatura pueda emplearlo)

### **Página 117, Muerte del líder**

Sustituye la última sentencia del 2º párrafo (“En caso de bandas de no muertos...”) con:

“Puedes comprar un vampiro después de la siguiente partida, en ese momento, el nigromante perderá el liderazgo de la banda (tanto si quiere como si no) y perderá la habilidad de líder.”

### **Página 117, Muerte del líder**

Añade este párrafo al final de la sección:

“Si el líder de una banda de Hermanas de signar, poseídos o feria del caos muere, su sucesor podrá aprender a emplear magia. El nuevo líder podrá elegir un hechizo/plegaria de la lista correspondiente, en lugar de tirar en la tabla de experiencia, la primera ocasión que pueda. Después de esto será considerado como el hechicero correspondiente a su banda y usa la tabla de avances como es normal”

### **Página 121, Secuaces**

En el primer párrafo de esta sección, sustituye la 2º frase:

“Si la tirada de avance indica un incremento en una característica que ya ha sido aumentada (o se ha alcanzado el máximo racial), tira otra vez hasta que salga una característica no aumentada”

### **Página 121, Incremento de las características**

En el párrafo inicial, cambia la 3ª frase por:

“Si ambas características han alcanzado su máximo racial, puedes elegir cualquier otra (que no esté todavía en el máximo) en su lugar.”

### **Página 121, Incremento de las características**

Sustituye las características máximas del ogro con:

#### **OGRO** (Guardaespaldas ogro)

<b>Perfil</b>	<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>Ld</b>
Ogro	15	6	5	5	5	5	6	5	9

### **Página 121, Incremento de las características**

Añade las características máximas del halflings:

#### **HALFLING** (Explorador halfling)

<b>Perfil</b>	<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>Ld</b>
Halfling	10	5	7	3	3	3	9	4	10

### **Página 122, Descripción de habilidad Espadachín**

Añade lo siguiente al final:

“Esta habilidad sólo se aplica cuando el espadachín está armado con espadas o espadas supurantes, y no con espadas a 2 manos o cualquier otro tipo de armas.”

### **Página 122, Tiro Rápido**

Sustituye la descripción por:

“*Tiro Rápido*”: El guerrero puede disparar 2 veces por turno con un arco o una ballesta (pero no con una pistola ballesta)

### **Página 122, Pistolero**

Sustituir la 2º frase de la descripción por:

“Si está equipado con una ristra de pistolas de cualquier tipo (incluyendo pistolas ballesta), podrá disparar 2 veces en la fase de disparo (se siguen aplicando las reglas de recarga). Si tiene una sola pistola puede disparar y recargar en el mismo turno.”

### **Página 122, Cazador**

Sustituir la 2º frase de la descripción por:

“Puede disparar cada turno con un arcabuz o rifle largo de Hochland.”

### **Página 123, Regatear**

Reemplaza la segunda frase por:

"Puede descontar 2D6 coronas de oro del precio de un solo objeto (hasta un mínimo de 1 co) una vez por secuencia post batalla."

### **Página 123, Luchador del Pozo**

Añade lo siguiente al final de la descripción:

"Es una buena idea definir cuales de tus elementos de escenografía cuentan como "edificios o ruinas" al inicio de la batalla para evitar la confusión posterior."

### **Página 123, Reflejos felinos**

Reemplaza la entrada por:

"Si el guerrero es cargado podrá "golpear primero" contra aquellos que le cargaron ese turno. Como los que han cargado "golpearán primero" también (por cargar), el orden de ataques entre los que han cargado y el guerrero con esta habilidad será determinado comparando los valores de Iniciativa."

### **Página 123, En Pie de un Salto**

Reemplaza la última frase por:

"El guerrero podrá ignorar los resultados de derribado cuando se tire para herir, a no ser que haya sido derribado a consecuencia de una tirada de salvación con éxito debido al uso de un casco o porque tenga la regla especial no hay dolor."

### **Página 123, Esquivar**

Reemplaza la última frase con:

"Esta tirada se realiza contra proyectiles tras haber sido impactado para ver si se esquivo o no, antes de tirar para herir, y antes que cualquier otro efecto de equipación especial o habilidades (como amuletos encantados)."

### **Página 144, Nuevos reclutas**

Reemplaza el primer párrafo de esa sección ("Nuevos guerreros... al menos una batalla") por:

"Los nuevos guerreros son reclutados de la misma forma que con la banda original con la notable excepción del equipamiento. Tras el comienzo de la campaña, un nuevo recluta sólo puede comprar objetos comunes de la carta de equipamiento de su banda. Sólo puede dársele objetos raros de la carta de equipamiento de su banda si la banda los puede conseguir mediante las vías normales de compra."

### **Página 147, Reclutando Espadas de Alquiler**

En el tercer párrafo de esa sección, reemplazar las dos primeras frases por:

"Las espadas de alquiler no cuentan para el máximo número de guerreros o héroes que una banda puede tener y no afecta a tus ingresos a la hora de vender piedra bruja. Aunque si cuenta a la hora de realizar cheques de retirada."

### **Página 148, Guardaespaldas ogro**

Reemplaza la regla especial de Grande por:

"*Objetivo grande*: Los ogros son objetivos grandes tal y como están definidos en la sección de Disparo."



## **Página 150, Aventurero**

Debajo de su equipamiento, reemplaza la segunda frase por:

"Si estás usando las reglas opcionales para miniaturas montadas, un Aventurero utiliza un caballo de guerra (y tiene la habilidad montar caballo de guerra del artículo Sillas de Montar Calientes)."

## **Comentarios sobre los cambios al Libro de Reglas**

Los cambios hechos a las reglas son de 4 tipos:

- Áreas Grises
- Conflictos
- Reglas insatisfactorias
- Cosas para más adelante

### **Áreas Grises**

La mayoría de esto sólo necesitaba unos pocos retoques a las frases, aunque había excepciones como las reglas para "objetivos grandes" y "golpea primero". Parte de la confusión era debido a que aparecían de forma separada para cada criatura o arma a las que se les aplicaba y en algunos casos simplemente se diferenciaban en algunas palabras. Esto significaba que tenías que conocer cada una de las versiones de las reglas, no sólo una. Pusimos ambas ideas en la sección de reglas principales y luego lo aplicamos cada vez que aparecía. Ahora cada vez que dice "objetivo grande" o "golpea primero" significa lo mismo

### **Conflictos**

"Golpea primero" también resultó ser un conflicto y se resolvió como una regla básica como se describe mas arriba. Otros conflictos tenían que ver principalmente con acumulación de habilidades y demás, incluyendo la cuestión tantas veces debatida de cuantos disparos puedes realizar en un sólo turno. Todo esto se solucionó retocando unas cuantas habilidades para evitar esos fallos. Las habilidades de disparo fueron cambiadas para que cada una cubriera un tipo específico de arma y que quedara claro que no se acumulan. El máximo número de disparos que puedes realizar en un turno con un arma de pólvora son dos.

### **Reglas insatisfactorias**

Unas cuantas reglas no paraban de causar debates, así que fuimos y las recortamos. Látigos de acero, amuletos de la suerte y la muerte de líderes hechiceros son ejemplos de esto y han sido arreglados retocando las reglas aplicables o añadiendo nuevas secciones donde nos habíamos dejado algo.

### **Cosas para más adelante**

Había mucho debate sobre el combate cuerpo a cuerpo en general, aunque tendía a estar lleno de pequeños detalles. Al final decidí que la fase tenía que ser revisada de cabo a rabo, no para cambiar muchas cosas, pero tal vez sí para modificar la balanza ligeramente. Por ejemplo, dos armas son la norma en Mordheim y prácticamente nadie usa un arma y escudo. Este desbalanceo me parece mal: Me gustaría que eso fuera una elección mas viable, y una tomada basada en el estilo de juego, o tal vez el tipo de banda. De cualquier forma, esta pequeña modificación de la balanza en realidad es muy

difícil de conseguir, así que decidí mirar las propuestas tras la revisión de las reglas, probarlas en el Playtest Vault (N.d.T.: donde prueban las reglas, en el Studio inglés) durante el siguiente año, y debatir si se adoptaban como cambios oficiales en la revisión de reglas del siguiente año.

El escenario de Ataque sorpresa fue otro que necesitaba testeado para cambiar cosas y aunque todos acordamos que necesitábamos trabajarlo, no pudimos llegar a ningún tipo de consenso en lo que debía hacerse

## **Correcciones, erratas y otros cambios al Anual de Mordheim de 2002**

Todos los números de página hacen referencia al Anual impreso.

### **Página 3, Árbol carnívoro**

Reemplaza la última frase con:

"Los oponentes tienen un +1 para impactar al árbol en combate cuerpo a cuerpo, debido al hecho de que está enraizado. El árbol es un objetivo grande."

### **Página 6, Fruta prohibida**

Añade lo siguiente al final del párrafo:

"El árbol es un objetivo grande."

### **Página 7, Araña tejedora**

Añade una nueva regla especial:

"Objetivo grande: las arañas gigantes son objetivos grandes tal y como son definidos en las reglas de disparo."

### **Página 9, Lista de equipamiento de los Orcos**

Añade una porra por 3 coronas de oro a la lista de armas de combate cuerpo a cuerpo permitidas a los orcos.

### **Página 11, Troll**

Añade una nueva regla especial:

"Objetivo grande: los trolls son objetivos grandes tal y como son definidos en las reglas de disparo."

### **Página 21, Lista de Equipamiento de los Guerreros Enanos**

Añadir una ristra de pistolas a 30mo a la lista de armas de proyectiles disponible para los Guerreros Enanos.

### **Página 22, Ingeniero Enano**

Remplazar la regla especial de Herrero Experto por:

“*Herrero Experto*: Un Ingeniero Enano es un maestro en artefactos mecánicos. Usando los materiales de construcción más resistentes y los probados secretos de la Ingeniería Enana, un Ingeniero Enano puede incrementar la distancia a la que pueden disparar las armas de proyectiles de la banda. Las Armas de Proyectiles compradas en la lista de equipamiento básico de la banda, tiene su rango incrementado en 7,5 cm. para las Pistolas y 15 cm. para Ballestas y Armas de Pólvora. Los incrementos de Rango solo se aplican en las batallas en las que el Ingeniero toma parte (aunque se aplicara incluso si el va a entrar en el campo de batalla o si ya ha participado en la batalla). No tiene efecto en el equipo de las Espadas de Alquiler.”

### **Página 25, Nicodemus**

Añadir los Cazadores de Brujas a las bandas que no pueden contratar a Nicodemus.

### **Página 34, Gran Bestia en Mordheim**

Añadir la siguiente frase entre la cuarta y la quinta (después de “...una nueva guarida en la ciudad en ruinas.”):

“Incluso así, todos los monstruos se consideran como Objetivo Grande tal como se define en las reglas de disparo.”

### **Página 66, 2ª columna**

Añadir una nueva regla especial entre los *Bonificadores por Armadura y Monturas desbocadas*:

“*Objetivo Grande*: Todas las miniaturas montando una criatura de monta de esta sección cuentan con Objetivo Grande tal como se define en las reglas de disparo. Criaturas de monta no montadas no son Objetivo Grande.”

### **Página 81, Oso Entrenado**

Añadir una nueva regla especial :

“*Objetivo Grande*: Osos son Objetivo grande tal como se define en las reglas de disparo.”

## **Comentario a los Cambios en el Anual**

Hubo un pequeño problema en relación al Anual a la hora de presentar las nuevas reglas. Varias omisiones y clarificaciones, pero que en general se arreglaron los problemas a gusto de todos.

## Correcciones, Erratas y otros cambios en el Imperio en Llamas

Todos los números de página referidos a la impresión del Imperio en Llamas (IEL).

### Página 17

Cambia el precio del martillo de caballería (o de jinete) a 12 co.

### Página 24, 2ª columna

Añadir una nueva regla especial entre los *Bonificadores por Armadura y Monturas desbocadas*:

“*Objetivo Grande*: Todas las miniaturas montando una criatura de monta de esta sección cuentan con Objetivo Grande tal como se define en las reglas de disparo. Criaturas de monta no montadas no son Objetivo Grande.”

### Página 60, Reglas Especiales

Añadir la siguiente regla especial:

“*Corrompido*: La Feria Ambulante es como una masa inmundada de mutación y Caos para los Poseídos, por lo que contarán como tales a efectos de Exploración y Heridas Graves”

### Página 66, Putrefacción de Nurgle

Cambia la quinta afirmación, interpretándola como sigue:

“Si el Corrompido consigue un con éxito herir con un 6 con cualquiera de sus ataques cuerpo a cuerpo, el objetivo contraerá la infección. (Nota: La Putrefacción de Nurgle solo afecta a los vivos, así pues los No Muertos, Demonios y Poseídos son inmunes).”

### Página 71, Tabla de Habilidades de los Hombres Bestia

Los ‘3s’ en la tabla deberían ser “ticks”.

### Página 71, Maximas Caracteristicas

Reemplaza por:

“

Tipo	M	HC	HA	F	R	H	I	A	Ld
Ungor	15	6	6	4	4	3	7	4	7
Centigor	22	7	6	4	5	4	6	4	9
Minotauro	15	6	5	5	5	5	6	5	9
Otros*	12	7	6	4	5	4	6	4	9

\*Esto incluye a todos los Heroes No-Centigor y a los soldados Gor.”

### Página 73, Minotauro

Reemplaza la regla especial de Grande por:

“*Objetivo Grande*: Minotauros son Objetivo Grande tal como se define en las reglas de disparo.”

### **Página 74, Habilidad de Pelaje Grueso**

Reemplaza la definición que hay por la siguiente:

“El grueso pelaje de los Hombres Bestia actúa como una armadura, deflectando golpes de espada y protegiéndolos del daño. La miniatura gana un 6+ de salvación por armadura que puede ser combinado con otras armaduras sin problema.”

### **Página 78, La Cosa del Bosque**

Reemplaza la regla especial de Bestia Grande por:

“Objetivo Grande: la Cosa del Bosque es Objetivo Grande tal como se define en las reglas de disparo”

## **Comentario a los Cambios en el IEL**

### **Bandas Oficiales**

A lo largo de los años hemos visto un número de nuevas bandas y Espadas de Alquiler en una variedad de publicaciones y versiones. Esto puede ser algo confuso para la gente, así pues, hemos revisado todas y listado aquellos que pueden ser considerados “oficial”. Lo que nosotros hemos querido decir con esto es que pensamos que estas bandas y las Espadas de Alquiler están razonablemente compensadas y sin ventajas. Mientras, tú puedes usar cualquier banda que desees en tus propios juegos, las que se listan aquí serán probablemente la base de los más competitivos eventos (una de las razones por la cual hemos hecho esta lista fue contestar a la repetida cuestión de que era “legal” en los torneos).

Todas estas deberían aparecer en la página Web a su debido tiempo, de todos modos están disponibles en las siguientes publicaciones.

### **Bandas**

*Todas las que salen en el libro de reglas*

Banda de Orcos & Goblins del Anual 2002

La banda de Cazadores de Tesoros Enanos del Anual 2002

La banda de los Ostlander del Anual 2002

La banda de los Averlander del Anual 2002

La banda de los Kislevitas del Anual 2002

La banda de los Hombres Bestia de Imperio en Llamas

La Feria Ambulante del Caos de Imperio en Llamas

### **Espadas de Alquiler**

*Todos los del libro de reglas*

El Asesino Imperial del Anual 2002

El Tirador Tileano del Anual 2002

El Cazador de Bestias del Imperio en Llamas

Salteador de caminos, de El Imperio en Llamas.

Guardián de caminos, de El Imperio en Llamas.

El Mercader, de la Town Cryer 22.

## **Dramatis Personae**

*Todos los del reglamento impreso.*

Nicodemus, del Anual 2002.

Ulli y Marquand, del Anual 2002.

Marianna Chevaux, de la Town Cryer 22.

## **Comentarios a las Bandas Oficiales**

Muchas bandas y Espadas de Alquiler que no están en la lista anterior están muy próximas. La experiencia sugiere que la Bruja es todavía demasiado poderosa, y existe un debate (sin resolver) sobre que encarnación dentro de la banda de Luchadores del Pozo encaja mejor con su trasfondo. Los Piratas necesitan una revisión y he estado hablando con su autor para rehacerlos.

La intención es incluir a estos (y otros) en un “Saco de Pruebas” el próximo año para que todos podáis probarlos y se pueda sacar una versión oficial de la que nos sintamos felices.

Los Elfos son un caso especial. Han sido apartados de la lista deliberadamente, ya que son realmente inapropiados para Mordheim. Los Elfos volverán en un futuro, pero serán algo diferentes cuando lo hagan.

También hemos ignorado a La Cosa del Bosque y al Pregonero de Mordheim, no porque no nos gusten, sino porque ellos son más eventos que personajes y pueden aparecer o no dependiendo de si tenéis la miniatura y de cómo os guste jugar. Si esto ocurre, los dos serán oficiales.

## FAQ

**P:** ¿Un personaje que se pierde una batalla (por el motivo que sea) cuenta para el total de puntuación de la banda?

**R:** Si. La banda contraria no sabe que guerreros saldrán a luchar en la batalla, pero ellos saben como golpean los infames Arañas Negras y han oído rumores de quienes han sido los últimos en cruzarse con ellos...

**P:** ¿Un personaje que se pierde una batalla (por el motivo que sea) cuenta para el total de miembros de la banda a la hora de realizar los *Chequeos por Retirada*?

**R:** No. Sus compañeros saben que está tumbado en su lecho en casa y que no va a ayudarles en esa batalla.

**P:** Los Hombres Bestia en la banda de Poseídos tienen distinto perfil que en la propia Banda de Hombres Bestia. ¿Es un error?

**Q:** No. Nótese que los guerreros en realidad se llaman de manera diferente también: “Hombres Bestia” en la banda de Poseídos y “Gors”, “Ungors” y “Bestigors” en la de Hombres Bestia. Estos son criaturas del Caos después de todo, y existen muchos tipos de ellos en el Viejo Mundo.

**P:** ¿Puede darse una daga gratis a otro miembro de la banda o venderse?

**R:** No. Un guerrero siempre se guardará su daga como última defensa. No puede ser entregada o vendida.

**P:** ¿Tienen los Enanos prohibido llevar lanza en concordancia con la sexta edición de Warhammer Fantasy?

**R:** No. Mordheim se sitúa 500 años antes y se trata de una escala completamente diferente. La falta de lanzas en los regimientos de los Enanos no significa que los Enanos no las usen nunca.

**P:** Si una banda tiene un Halfling y además el Libro de Cocina Halfling, ¿esto proporciona un +2 al total de integrantes de la banda o solo un +1?

**R:** +2.

**P:** ¿Qué le sucede al miembro extra de la banda si el Halfling la abandona o muere (la banda dejaría de tener el +1 al tamaño máximo)?

**R:** Si la banda no adquiere otro Halfling, deberá reducir su tamaño al máximo permitido al final de la fase 8 de la secuencia Post-Batalla (los guerreros se irán en busca de mejores raciones).

**P:** ¿Qué es una “ristra” de pistolas?

**R:** Una ristra de pistolas son dos pistolas del mismo tipo, es decir, dos pistolas de duelo, dos pistolas ballesta...

**P:** Si compro dos pistolas del mismo tipo en momentos diferentes ¿cuentan como una ristra?

**R:** Si, mientras las dos sean del mismo tipo.

**P:** Una miniatura con más de un ataque de proyectiles, ¿tiene que declarar todos sus objetivos antes de tirar los dados o puede hacerlo tras cada tirada?

**R:** Puede decidir después de cada tirada.

**P:** Si una miniatura lanza el hechizo *Tentación del Caos*, ¿pueden tanto el hechicero como el objetivo utilizar el liderazgo del jefe de la banda si este está a menos de 15 cm. de ellos (usando la regla *Jefe*)?

**R:** No. La regla *Jefe* sólo sirve para los chequeos de Liderazgo, y este no lo es.

**P:** Si fallo un chequeo de Miedo y tengo que sacar 6s para impactar ¿se aplica sólo contra la miniatura que me ha hecho fallar el chequeo o contra cualquiera al que ataque en ese turno?

**R:** Contra cualquiera.

**P:** ¿Puede una miniatura situada detrás de un muro bajo o junto a una esquina cargar incluso si se ha declarado *Oculto*?

**R:** Si, según la descripción de *Oculto*, está “mirando a hurtadillas por encima de la cobertura”. En otras palabras, se entiende que ve a su objetivo.

**P:** ¿Qué sucede si muere un guardaespaldas del Mercader?

**R:** El guardaespaldas está definido como habilidad, por lo que El Mercader no tendrá uno hasta que no adquiera dicha habilidad gracias a ganar Experiencia. Por otro lado, si El Mercader muere, el guardaespaldas abandonará la banda.

**P:** ¿Es el guardaespaldas del Mercader un Héroe o un Secuaz a la hora de tirar dados por heridas graves?

**R:** Un Secuaz.

**P:** Si ataco con una pistola en combate cuerpo a cuerpo, ¿uso el HA o el HP?

**R:** El HA para todas las pistolas excepto para la pistola ballesta (que usa el HP).

**P:** ¿Puede cambiarse de arma durante un combate?

**R:** No, excepto las lanzas y las pistolas, que pueden ser sustituidas tras su ataque especial en el primer turno.

**P:** ¿Puede dividirse un grupo de Secuaces?

**R:** No. Puede incrementar contratando guerreros veteranos o decrementar por bajas, pero no puede partirse.

**P:** ¿Pueden los hechizos causar impactos críticos?

**R:** Directamente, no, indirectamente, si. La referencia en la página 56 de que los hechizos no pueden causar impactos críticos se refiere a aquellos hechizos que provocan daños directos como *Palabra de Dolor*. Sin embargo, si un guerrero se beneficia de un hechizo que mejora su habilidad en combate, como por ejemplo el *Martillo de Sigmar*, éste puede causar impactos críticos cuando ataca.



**P:** ¿Un Secuaz ascendido puede usar la lista de Habilidades Especiales de su banda y 2 listas más o las Habilidades Especiales ocupan una opción?

**R:** El resultado *El Chaval Tiene Talento* dice: “Puedes escoger dos listas de habilidades disponibles para Héroes en tu banda”, y como la lista de Habilidades Especiales de la banda está DISPONIBLE para los Héroes, efectivamente esta está incluida entre las dos que se pueden escoger.

**P:** ¿Cómo interactúan las reglas *Ocultarse* y *Cobertura*?

**R:** No lo hacen. Trátalas por separado incluso si se aplican las dos a la vez.

**P:** Si una miniatura que ya está en combate cuerpo a cuerpo es cargada por un segundo enemigo ¿cuenta contra ese segundo enemigo como “primer turno de combate” para aplicar reglas especiales como por ejemplo “atacar primero”?

**R:** No. “Atacar primero” (y otras reglas similares que emplean este término) asume que la característica especial del primer turno de combate es que el guerrero tiene un grado de libertad suficiente para prepararse para luchar, y una vez que ha comenzado, está demasiado ocupado para luchando por su vida como para beneficiarse de de la regla. Así pues, aunque sea el primer turno contra un enemigo en concreto, no cuenta para las reglas del tipo “Atacar primero”.

**P:** En las reglas para pistolas pone que proporciona +1A. ¿Significa esto que la miniatura con arma adicional y pistola gana +2A?

**R:** No. Incluso si llevas dos armas de mano y pistola (salvo las mutaciones, etc), sólo tienes la capacidad de llevar dos armas a la vez. Por tanto, puedes usar el +1A por llevar arma de mano adicional o el +1A por llevar pistola, pero no ambos.