

Caos en las Calles

Transcrito por ^Natxo^

Los enfrentamientos entre bandas son algo muy habitual, pero a veces dos o más Capitanes Mercenarios rivales dejan de lado sus diferencias y se alían contra un enemigo común. Mark Havener ha escrito las reglas para librar grandes enfrentamientos en Mordheim en los que tomen parte varios jugadores, así como siete nuevos escenarios.

Estas reglas están diseñadas para jugar partidas de Mordheim no restringidas a tan sólo dos jugadores ¿Un día sois un número impar de jugadores? ¿Estáis deseando librar una pelea mucho más grande y complicada (tal vez como colofón de una campaña)? ¡En este caso, en las partidas de Mordheim para más de dos jugadores podréis encontrar toda la diversión y caos que podáis desear!

Reglas para partidas entre más de dos jugadores

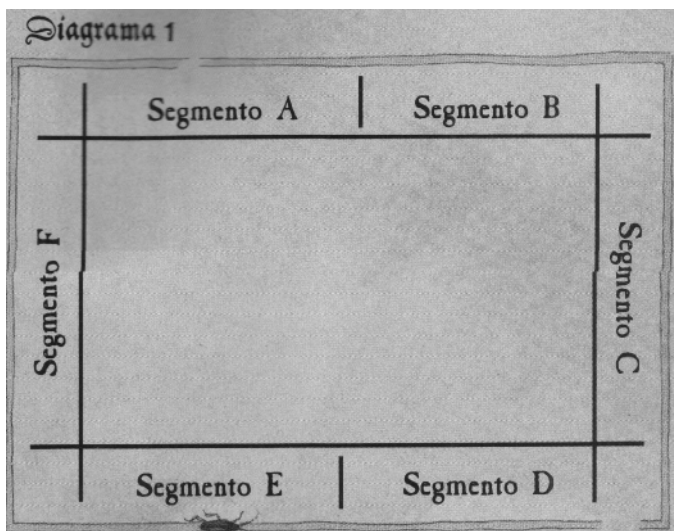
Tamaño del área de juego: las partidas entre más de dos jugadores necesitan, obviamente, un área de juego mayor de lo habitual. Mientras una partida normal puede librarse en un área de 120x120 cm, las partidas entre varios jugadores precisan un área de como mínimo 120x180 cm. Esto es muy importante en el momento del despliegue, como se describe más adelante.

Atacantes y defensores: en aquellos escenarios en que debe definirse un atacante y un defensor, el defensor es el jugador cuya banda tenga la valoración de banda superior. Si más de una banda tiene la misma valoración de banda, y ésta es la superior, el defensor será aquel cuya banda esté compuesta por más miniaturas. Si aún así se produce un empate, tirad un dado para determinar quién es el defensor. Tan sólo puede haber una banda defensora, el resto de bandas que tomen parte en el combate serán atacantes.

Despliegue: en aquellos escenarios en que haya un defensor, éste desplegará su banda en primer lugar. Para determinar cuál de las bandas atacantes despliega a continuación (o cuál de las bandas despliega en primer lugar si no hay atacantes y defensores), cada jugador tirará un 1D6. El jugador que obtenga el resultado mayor será el primero en desplegar, seguido por el resto de jugadores en orden decreciente de resultados.

Ejemplo: Phil Bob y Devin van a jugar el Escenario 1: A la Busca del Tesoro. En ese escenario no hay ni atacantes ni defensores, por lo que los tres jugadores tirarán un dado. Phil obtiene un 3, Bob un 5 y Devin un 1 Bob debe desplegar su banda en primer lugar, a continuación desplegará Phil y finalmente lo hará Devin. Cuando toque desplegar, cada jugador deberá elegir uno de los segmentos del borde de la mesa de juego indicados en el Diagrama 1. y desplegar la totalidad de su banda a 15 cm o menos de él. Ningún jugador puede colocar a uno de los miembros de su banda a 15 cm o menos de cualquier miembro de las otras bandas.

Ejemplo: prosiguiendo con nuestro ejemplo anterior, Bob despliega su banda en primer lugar y elige el Segmento D (esquina inferior derecha). Phil despliega a continuación y elige el Segmento E (borde izquierdo). Finalmente, Devin debe elegir entre los restantes segmentos, aunque lo más aconsejable probablemente sería evitar el Segmento E, ya que esto le situaría exactamente en medio de sus dos enemigos (además de encontrarse con una más que probable restringida área de despliegue, si Bob y Phil han colocado alguna de sus



miniaturas cerca de ese segmento). Devin elige sabiamente el Segmento B y despliega su banda en él.

Hay que tener en cuenta que algunos escenarios poseen sus propias reglas especiales de despliegue (generalmente aplicables al defensor) que pueden hacer variar el despliegue descrito anteriormente. En estos casos los cambios se indican claramente en la descripción del escenario.

Secuencia de juego: Una vez desplegadas todas las bandas, los jugadores deben determinar la secuencia en que resolverán sus turnos. Para ello, los jugadores deben situarse junto al segmento en que han desplegado y tirar 1D6. El jugador que obtenga el resultado mayor será el primero en resolver su turno, seguido por el resto de jugadores en el sentido de las agujas del reloj (teniendo en cuenta su posición alrededor de la mesa).

Ejemplo: nuestros tres amigos ya han desplegado sus bandas y han de determinar quién actuará en primer lugar. Esta vez Devin obtiene un 6, Bob un 1 y Phil un 2. Devin ha obtenido el resultado mayor, por lo que actuará en primer lugar. Como la banda de Devin ha desplegado en el Segmento B y la siguiente banda, siguiendo el movimiento de las agujas del reloj, es la de Bob, aunque Bob haya obtenido el resultado menor, será el segundo en actuar, y Phil será el último.

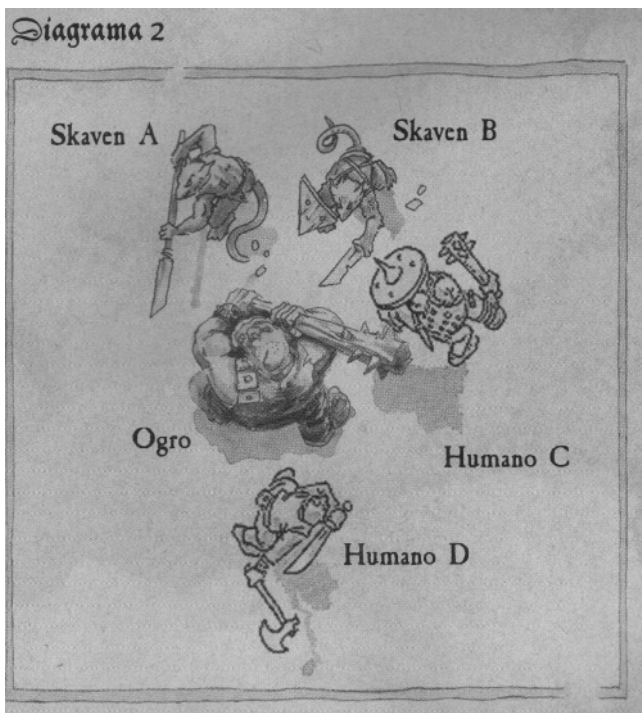
Peleas desiguales: En las partidas de Mordheim con varios jugadores no queda

muy clara la definición de *pelea desigual* ¡Cualquier enfrentamiento puede definirse como tal si una banda es atacada por dos o más adversarios! Aun así, puede darse el caso de que una banda sea muy superior al resto. Para determinar si alguna banda está luchando de forma desigual debe compararse la valoración inferior de todas las bandas con la siguiente valoración de banda. La diferencia entre ambos valores en la tabla de la sección de Experiencia determinará si la banda con menor valoración recibirá algún modificador a la experiencia, como si las dos bandas con menor valoración estuvieran

Ejemplo: Los Skavens de Phil poseen una valoración de 176, los Cazadores de Brujas de Bob una valoración de 195 y los Mercenarios de Devin una valoración de 123. La banda de Devin posee la valoración menor, por lo que si hay una *pelea desigual* será la suya la banda afectada. Comparamos su valoración con la siguiente, que es de 176 (los Skavens de Phil). La diferencia es de 53 ($176 - 123 = 53$). Según la tabla de peleas desiguales del Reglamento de Mordheim los Mercenarios de Devin recibirán un bonus de +1 punto de experiencia. Si alguno de ellos sobrevive al combate ¡es muy probable que puedan efectuar una *tirada de desarrollo!*

Disparar al combate cuerpo a cuerpo: al contrario de lo que sucede en los combates normales, en las batallas multitudinarias es posible disparar a un combate cuerpo a cuerpo si ninguna de las miniaturas implicadas en el combate pertenece a la banda que está disparando. Los disparos deben seguir dirigiéndose a la miniatura enemiga más próxima, como es habitual (excepto si la miniatura que dispara se encuentra en una posición elevada, como en las reglas habituales). Sin embargo, si el proyectil impacta, debe determinarse aleatoriamente si éste ha impactado al objetivo deseado o a una de las miniaturas trabadas en el mismo combate cuerpo a cuerpo.

Combates entre varios bandos: en las batallas multitudinarias es posible que una miniatura sea cargada por miniaturas de dos o más bandos enemigos. En este caso, la miniatura luchará durante la fase de combate de cada una de las bandos que esté atacándole contra las miniaturas activas en ese momento. Esto permitirá a la miniatura efectuar a lo largo de un turno más ataques de los habituales, ¡pero en un caso como éste sin duda la miniatura lucharía con uñas y dientes si hiciera falta!



Ejemplo: el Ogro de Bob está siendo atacado por dos de los humanos de Devin y dos de los Skavens de Phil. Los Skavens de Phil combaten durante las fases de combate de su turno y del de Bob; los Humanos de Devin lo hacen durante las fases de combate de su turno y del de Bob; y el Ogro de Bob ataca en las fases de combate de todos los jugadores. Si el Skaven B estuviera en contacto con el Humano C (ambos están en contacto con la misma esquina de la peana del Ogro, por ejemplo) y uno de ellos decidiera atacar a un adversario más asequible, podrían luchar también en la fase de combate del adversario. Hay que tener en cuenta que una miniatura atacando en el turno de un jugador contrario deberá atacar a una de las miniaturas del jugador cuyo turno esté jugándose. Así, en

nuestro ejemplo, el Skaven B no podría utilizar su ataque adicional durante el turno de Devin para atacar al Ogro de Bob. debe utilizarlo para atacar al Humano C de Devin.

Retirada de bandos: al contrario que en una partida normal, cuando una banda no supera su *chequeo de retirada* (o todas sus miniaturas quedan *fuera de acción*), la partida no tiene por qué acabar. Si las reglas no indican unas condiciones de victoria especiales, una partida entre varios jugadores seguirá hasta que tan sólo quede una banda sobre la mesa. El jugador que quede sobre la mesa normalmente será el ganador, aunque en algunos escenarios ¡la banda ganadora puede ser la que abandone antes la mesa tras conseguir su objetivo!

Aliados: en las partidas normales de Mordheim una banda se enfrenta a una banda rival para conseguir un determinado objetivo. Obviamente, en estas condiciones cualquier tipo de alianza es del todo imposible. Sin embargo, en los combates entre varios jugadores, las alianzas no sólo son posibles, ¡sino una necesidad para poder completar algunos escenarios! Una banda intentando por ella sola acabar con un Dragón se encontrará en una posición insostenible condenada al fracaso ¡Tan sólo conseguirá perder varios de sus miembros, sin conseguir su objetivo! Las alianzas se mantienen hasta el final de la partida (por ejemplo, dos bandos pueden aliarse para acabar con una tercera y dividirse el botín al final), o son temporales (¡muchas veces finalizan de forma repentina y violenta!).

Para formar una alianza, un jugador debe declararlo al inicio de su turno. Debe indicar (a todos los jugadores) con qué banda (o bandas) quiere aliarse y, si estos están de acuerdo, se forma la alianza. No existe límite alguno al número de bandos con que un jugador puede aliarse. Las siguientes

reglas especiales deben aplicarse a las bandas y sus aliados: Los miembros de la alianza no se consideran enemigos. Los miembros de una banda pueden correr sin problemas si hay miniaturas de una banda aliada a 20 cm o menos. Las miniaturas obligadas a cargar contra una miniatura enemiga a causa de alguna regla especial (como la *animosidad* o la *furia asesina*) no se verán obligados a cargar contra sus aliados. Sin embargo, un Orco o Goblin que no supere su *chequeo de animosidad* considerará a las miniaturas aliadas como si fueran *espadas de alquiler*; por lo que si obtienen un resultado de 1 al determinar los efectos de la *animosidad*, cargarán o dispararán contra la miniatura amiga más próxima (Si *alguno de vosotros está preguntándose por qué hablamos de animosidad, tendréis que esperar un par de meses, cuando os presentemos la banda de Oreos y Goblins -Ed.*).

Los miembros de las bandas aliadas que estén trabadas en combate en el momento de anunciarse la alianza se destrabarán automáticamente. Separa inmediatamente las miniaturas 3 cm. Las miniaturas podrán moverse normalmente a partir de su siguiente fase de movimiento (y las miniaturas *aturdidas o derribadas* deben seguir las reglas habituales, etc.).

Iniciar un combate cuerpo a cuerpo, disparar o lanzar hechizos ofensivos contra una miniatura de una banda aliada significará la rotura automática de la alianza con esa banda. Hay que tener en cuenta que esto incluye los ataques debidos a un *chequeo de animosidad* no superado ¡Tus aliados no estarán dispuestos a ser condescendientes como los miembros de tu propia banda!

Determinación del escenario: Para determinar el escenario a jugar en una batalla entre varios jugadores, los jugadores pueden decidirlo de mutuo acuerdo o efectuar una tirada de 2D6 en la siguiente tabla:

<u>2D6</u>	<u>Resultado</u>
2	El jugador con la valoración de banda menor elige el escenario a jugar.
3	Escenario 7: Cacería de Monstruos.
4	Escenario 4: La Mansión del Hechicero.
5-6	Escenario 1: A la Busca del Tesoro.
7	Escenario 2: Bronca Callejera.
8-9	Escenario 6: ¡Emboscada!
10	Escenario 5: El Estanque.
11	Escenario 3: El Príncipe Perdido.
12	El jugador con la valoración de banda menor elige el escenario a jugar.

Escenario 1: A la busca del Tesoro

Muchas veces varias bandas oyen el mismo rumor sobre un depósito importante de Piedra Bruja y deciden explorar esa sección de la ciudad a la vez, lo cual suele finalizar en una batalla, cuyo vencedor se lleva todo el botín.

Elementos de escenografía

Cada jugador coloca alternativamente un elemento de escenografía, ya sea un edificio o torre en ruinas, o un elemento similar. Os aconsejamos que los elementos de escenografía se coloquen sobre una superficie de aproximadamente 120x180 cm.

Reglas Especiales

Una vez desplegados los elementos de escenografía, colocad 1D3 fichas de piedra bruja por banda para representar la localización de los fragmentos. Cada jugador coloca alternativamente una de las fichas, empezando por el jugador que obtenga el resultado mayor en una tirada de 1D6 y siguiendo por orden decreciente de resultados. Estas fichas deben colocarse a más de 25 cm de cualquier borde de la mesa y como mínimo a 15 cm de cualquier otra ficha de piedra bruja. Hay que tener en cuenta que las fichas deben colocarse antes de decidir en qué segmento desplegará cada banda. Un guerrero puede recoger un fragmento de Piedra Bruja simplemente moviéndose hasta quedar en contacto con la ficha. Un Guerrero puede transportar tantos fragmentos de Piedra Bruja como quiera sin penalización alguna. No pueden pasarse fragmentos entre sí. Si un guerrero que lleva uno o más fragmentos de Piedra Bruja queda *fuera de combate*, la Piedra Bruja que transportaba deberá colocarse en el lugar donde haya caído.

Bandas

Los jugadores deben seguir las reglas habituales de despliegue para partidas entre varios jugadores, tal y como se ha descrito anteriormente.

Inicio de la Partida

Todos los jugadores tiran 1D6. El jugador que obtenga el resultado mayor moverá en primer lugar, seguido por los otros jugadores en el sentido de las agujas del reloj (teniendo en cuenta el segmento en que ha desplegado cada banda).

Fin de la Partida

La partida finalizará cuando todas las bandas menos una hayan fallado su *chequeo de retirada* o se hayan retirado voluntariamente. Las bandas que se retiren perderán automáticamente. Si dos o más bandas están aliadas, pueden decidir repartirse los puntos de victoria al final de 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 obtiene + 1 punto de experiencia.
- +1 Por enemigo fuera de combate: Cualquier Héroe gana +1 punto de experiencia por cada enemigo que deje *fuera de combate*.
- +1 Por ficha de piedra bruja: Si un Héroe o Secuaz está en posesión de una ficha de piedra bruja al final de la partida, recibe +1 punto de experiencia.

Piedra Bruja

Tus guerreros consiguen un fragmento de Piedra Bruja por cada ficha de piedra bruja que tengan en su posesión al finalizar la batalla.

Escenario 2: Bronca Callejera

Las luchas por controlar una zona son habituales entre las ruinas de Mordheim. Cuando varias bandas se enfrentan por controlar la misma área, invariablemente se produce una monumental bronca callejera en la que las alianzas se forman tan rápidamente como se rompen y los cuerpos ensangrentados cubren las calles. Sea cual sea la banda que finalmente se alce con la victoria, poseerá un área muy grande para buscar Piedra Bruja.

Elementos de escenografía

Cada jugador coloca alternativamente un elemento de escenografía, ya sea un edificio o torre en ruinas, o un elemento similar. Os aconsejamos que los elementos de escenografía se coloquen sobre una superficie de aproximadamente 120x180 cm.

Bandas

Los jugadores deben seguir las reglas habituales de despliegue para partidas entre varios jugadores, tal y como se ha descrito anteriormente.

Inicio de la Partida

Todos los jugadores tiran 1D6. El jugador que obtenga el resultado mayor moverá en primer lugar, seguido por los otros jugadores en el sentido de las agujas del reloj (teniendo en cuenta el segmento en que ha desplegado cada banda).

Fin de la Partida

La partida finalizará cuando todas las bandas menos una hayan fallado su *chequeo de retirada* o se hayan retirado voluntariamente. Las bandas que se retiren perderán automáticamente. Si dos o más bandas están aliadas, pueden decidir repartirse los puntos de victoria al final de 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 obtiene +1 punto de experiencia.
- +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 muchas veces cuentan historias de la ciudad en ruinas, a consecuencia de las cuales los hijos de las clases más privilegiadas muchas veces ven la ciudad de Mordheim como la oportunidad de vivir una gran aventura romántica. A veces uno de ellos huye de su casa para unirse a una banda de mercenarios con la intención de labrarse un nombre. Estos individuos muchas veces mueren antes incluso de poder llegar a la ciudad; peor aún, de vez en cuando, alguno tiene la suficiente suerte como para llegar hasta ella. Los familiares es posible que se alegren de librarse de una vez de él, pero en otras ocasiones un rico mercader o noble es capaz de pagar una suma considerable a quién le devuelva a su hijo sano y salvo, arrancándole de su inevitable destino en Mordheim.

Las bandas han oído rumores de que el hijo de un hombre poderoso está vagando por las ruinas y se ofrece una generosa recompensa por su sano regreso.

Elementos de escenografía

Cada jugador coloca alternativamente un elemento de escenografía, ya sea un edificio o torre en ruinas, o un elemento similar. Os aconsejamos que los elementos de escenografía se coloquen sobre una superficie de aproximadamente 120x180 cm.

Reglas especiales

El joven que ha huido de su casa debe colocarse inicialmente en el centro de la mesa de juego. Al inicio de cada turno del primer jugador se moverá 3D6 cm en una dirección aleatoria, hasta que alguien le "rescate". Si un miembro de alguna banda se pone en contacto con él (moviéndose

normalmente, NO cargando: esta es una excepción a las reglas y representa el hecho de que el joven prófugo no es enemigo de la banda y por tanto no puede ser atacado), el chico se unirá a la miniatura y le seguirá a todas partes. Si su "salvador" queda *fuera de combate*, *huye* o se *retira*, el joven se unirá al siguiente miembro de cualquier banda que se ponga en contacto con él. Si alguien desea atacar al joven, éste tiene el mismo perfil de atributos que un Recluta (consultad la banda de Mercenarios en el reglamento de Mordheim) y estará armado con una Espada y una Daga. Evidentemente; si el joven muere, la banda vencedora no cobrará recompensa alguna.

Bandas

Los jugadores deben seguir las reglas habituales de despliegue para partidas entre varios jugadores, tal y como se ha descrito anteriormente.

Inicio de la Partida

Todos los jugadores tiran 1D6. El jugador que obtenga el resultado mayor moverá en primer lugar, seguido por los otros jugadores en el sentido de las agujas del reloj (teniendo en cuenta el segmento en que ha desplegado cada banda).

Fin de la Partida

La partida finalizará cuando una de las bandas consiga salir de la mesa con el joven prófugo. Esa banda (y todas las bandas aliadas con ella) será la vencedora.

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 obtiene +1 punto de experiencia.

+1 Por enemigo fuera de combate. Cualquier Héroe gana +1 punto de experiencia por cada enemigo que deje *fuera de combate*.

La Recompensa

El agradecido padre recompensará a la banda ganadora con los siguientes tesoros. Excepto por las Coronas, que siempre se reciben, debe efectuarse una tirada por cada objeto.

Objeto	Resultado necesario en 1D6
5D6 co	Automático
1D3 Espadas	4+
Armadura Pesada	5+
Armadura Ligera	4+
Escudo	4+
Casco	4+
1D3 gemas valoradas en 10 co cada una	5+

Escenario 4: La Mansión del Hechicero

No todos los edificios en ruinas de la ciudad son casas normales. Algunas de estas estructuras eran el hogar de las personas importantes e influyentes de la ciudad o de ricos mercaderes, y abundan las leyendas que hablan de la existencia en ellas de habitaciones secretas llenas de tesoros. Las bandas han descubierto la localización de uno de estos edificios. Según algunos rumores, su antiguo propietario era conocido por practicar las artes arcanas, lo cual podría explicar el motivo por el que su casa prácticamente no ha sufrido a causa de los pillajes.

Elementos de escenografía

Cada jugador coloca alternativamente un elemento de escenografía, ya sea un edificio o torre en ruinas, o un elemento similar. Os aconsejamos que los elementos de escenografía se coloquen sobre una superficie de aproximadamente 120x180 cm. El primer edificio debe colocarse en el centro de la mesa, y representará el edificio que debe controlarse para conseguir la victoria.

Bandas

Uno de los jugadores es el defensor, determinado de la forma habitual (consulta la regla especial *atacantes y defensores* al inicio de este artículo). La banda defensora representa la banda que ha llegado a la mansión en primer lugar. El defensor debe desplegar en el interior de la mansión o a 15 cm o menos del edificio. A continuación se despliegan los atacantes siguiendo el procedimiento habitual.

Además, el defensor deberá efectuar una tirada de 1136 en la tabla incluida a continuación por cada banda atacante menos uno, para determinar el equipo adicional con que empieza su banda. Cada objeto puede encontrarse tan sólo una vez, por lo que si se obtiene algún resultado más de una vez, debe repetirse la tirada. Estos objetos representan lo que la banda ha encontrado en la mansión hasta ese momento, y su propósito es ayudar a la banda defensora a conseguir la victoria contra varios adversarios.

1D6	Objeto encontrado
1	Hombre de Madera
2	1D3 dosis de Raíz de Mandrágora
3	1D3 dosis de Sombra Carmesí
4	Amuleto de la Suerte
5	Reliquia Sagrada (impía)
6	Ropas de Seda de Catai

Todos estos objetos están descritos en el reglamento de Mordheim, excepto el *Hombre de Madera*, que se describe más adelante.

Inicio de la Partida

Todos los jugadores tiran 1D6. El jugador que obtenga el resultado mayor moverá en primer lugar, seguido por los otros jugadores en el sentido de las agujas del reloj (teniendo en cuenta el segmento en que ha desplegado cada banda).

Fin de la Partida

La partida finalizará cuando todas las bandas menos una hayan fallado su *chequeo de retirada* o se hayan retirado voluntariamente. Las bandas que se retiren perderán automáticamente. Si dos o más bandas están aliadas, pueden decidir repartir se los puntos de victoria al final de 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 obtiene +1 punto de experiencia.

+1 Por enemigo fuera de combate: Cualquier Héroe gana + 1 punto de experiencia por cada enemigo que deje *fuera de combate*.

Tesoro del Hechicero

Al finalizar la partida, la banda vencedora encontrará los objetos indicados en la tabla anterior que no habían sido hallados todavía al iniciarse la batalla. Además, efectúa una tirada en la siguiente tabla por cada objeto para determinar que más encuentra la banda en su registro de la mansión. Excepto en el caso de las coronas de oro, debe efectuarse una tirada por cada objeto indicado en la tabla. Por ejemplo, para encontrar un Tomo de Magia debes obtener un resultado de 4+ en una tirada de 1D6. Para determinar si encuentras una Espada de Gromril debes efectuar una nueva tirada y obtener un resultado de 5+, y así sucesivamente.

Objeto	Resultado necesario en 1D6
3D6 co	Automático
1D3 gemas valoradas en 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 Objetos

Hombre de Madera: Utiliza los atributos y las reglas especiales de un Zombi, sumando + 1 a su F y su R. El *Hombre de Madera* es un artefacto artificial esculpido en forma humana, pero hecho de madera. Seguirá las órdenes de la banda defensora, pero no dejará en ningún momento la mansión del hechicero, sean cuales sean las circunstancias. Obviamente, después de la batalla la banda no podrá llevarse consigo al *Hombre de Madera*.

Athame: Un Athame es una daga de plata especial utilizada en rituales mágicos. Si se utiliza como arma, el primer ataque actuará como una daga normal, pero perderá rápidamente su filo y durante el resto de la batalla sus ataques se resolverán como si fuera un ataque de puñetazo. Un Athame puede venderse por 10 co.

Pergamino de Dispersión: Este pergamino posee un poderoso contra-hechizo. Puede leerse en voz alta inmediatamente después de que el adversario haya conseguido lanzar un hechizo (pero antes de determinar los efectos del hechizo) para negar sus efectos. Al utilizarlo, tira 1D6. Si se obtiene un de 4 ó más, el hechizo enemigo será anulado. El pergamino se desintegrará después de su primer uso. Puede venderse por 25 + 2D6 co.

Escenario 5: el estanque

Abundan los rumores sobre un estanque en el interior de la ciudad cuyas aguas poseen propiedades mágicas curativas. Los jefes de las bandas creen que estas propiedades curativas se deben a un gran yacimiento de Piedra Bruja que se encuentra bajo sus aguas. Las bandas han sido enviadas a buscar tanta Piedra Bruja como puedan encontrar en el estanque.

Elementos de Escenografía

Cada jugador coloca alternativamente un elemento de escenografía, ya sea un edificio o torre en ruinas, o un elemento similar. Os aconsejamos que los elementos de escenografía se coloquen sobre una superficie de aproximadamente 120x180 cm. El primer elemento que debe colocarse es un estanque de aproximadamente 15 cm de diámetro. El objetivo del escenario es conseguir toda la Piedra Bruja que hay en el estanque.

Reglas Especiales

Tira 1D3+3 para determinar el número de fragmentos de Piedra Bruja que hay en el estanque. El estanque es muy poco profundo y puede entrarse en él. Cualquier Héroe que pase un turno entero a 3 cm o menos del estanque sin hacer nada más que buscar fragmentos de Piedra Bruja, podrá efectuar una tirada de 1D6 al final de su turno. Si obtiene un resultado de 1-2 habrá encontrado uno de los fragmentos que hay en el estanque. Ningún Héroe puede buscar fragmentos si se encuentra a 3 cm o menos de otra miniatura (amiga o enemiga), pues las miniaturas situadas demasiado cerca hacen mover las aguas de tal forma que es imposible ver el fondo. Tan sólo pueden encontrarse tantos fragmentos de Piedra Bruja como se hayan obtenido en la tirada inicial, por lo que

cualquier búsqueda posterior es totalmente inútil. Un Héroe puede transportar tantos fragmentos de Piedra Bruja como quiera sin penalización alguna. No pueden pasarse fragmentos entre sí. Si un Héroe que lleva uno o más fragmentos de Piedra Bruja queda *fuera de combate*, la Piedra Bruja que transportaba deberá colocarse en el lugar donde haya caído. Cualquier otro guerrero podrá recoger estos fragmentos de Piedra Bruja caídos con solo ponerse en contacto con ellos.

Bandas

Los jugadores deben seguir las reglas habituales de despliegue para partidas entre varios jugadores, tal y como se ha descrito anteriormente.

Inicio de la Partida

Todos los jugadores tiran 1D6. El jugador que obtenga el resultado mayor moverá en primer lugar, seguido por los otros jugadores en el sentido de las agujas del reloj (teniendo en cuenta el segmento en que ha desplegado cada banda).

Fin de la Partida

La partida finalizará cuando todas las bandas menos una hayan fallado su *chequeo de retirada* o se hayan retirado voluntariamente. Las bandas que se retiren perderán automáticamente. Si dos o más bandas están aliadas, pueden decidir repartirse los puntos de victoria al final de 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 obtiene +1 punto de experiencia.

+1 Por enemigo fuera de combate: Cualquier Héroe gana +1 punto de experiencia por cada enemigo que deje *fuera de combate*.

+1 Por ficha de piedra bruja: Si un Héroe o Secuaz está en posesión de una ficha de piedra bruja al final de la partida, recibe +1 punto de experiencia.

Escenario 6: ¡Emboscada!

La banda defensora ha descubierto recientemente un rico depósito de Piedra Bruja. Desafortunadamente, ha corrido la noticia de este descubrimiento y muchas de las bandas de la ciudad lo están buscando para hacerse con él.

Elementos de Escenografía

Cada jugador coloca alternativamente un elemento de escenografía, ya sea un edificio o torre en ruinas, o un elemento similar. Os aconsejamos que los elementos de escenografía se coloquen sobre una superficie de aproximadamente 120x180 cm.

Reglas Especiales

Uno de los jugadores es el defensor, determinado de la forma habitual (consulta la regla especial *atacantes y defensores* al inicio de este artículo). Cada uno de los Héroes de banda defensora acarrea 1D3 fragmentos de Piedra Bruja. Si un Héroe que lleva uno o más fragmentos de Piedra Bruja queda *fuera de combate*, la Piedra Bruja que transportaba deberá colocarse en el lugar donde haya caído. Cualquier otro guerrero podrá recoger estos fragmentos de Piedra Bruja caídos con solo ponerse en contacto con ellos.

Bandas

Todas las miniaturas de la banda defensora deben desplegarse a 15 cm o menos del centro del tablero. Las bandas atacantes deben desplegarse siguiendo las reglas habituales.

Inicio de la Partida

Todos los jugadores tiran 1D6. El jugador que obtenga el resultado mayor moverá en primer lugar, seguido por los otros jugadores en el sentido de las agujas del reloj (teniendo en cuenta el segmento en que ha desplegado cada banda).

Fin de la partida

En esta batalla no deben efectuarse *chequeos de retirada*. En vez de esto, la batalla finalizará una vez jugados 10 turnos o cuando todos los fragmentos de Piedra Bruja hayan sido sacados de la mesa de juego, lo que suceda antes. La banda que consiga sacar del campo de batalla el mayor número de fragmentos de Piedra Bruja (o sus Héroes estén acarreando más fragmentos al foral de la batalla), será la vencedora.

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 vencedora obtiene +1 punto de experiencia.

+1 Por enemigo fuera de combate: Cualquier Héroe gana +1 punto de experiencia por cada enemigo que deje *fuera de combate*.

+1 Por ficha de piedra bruja: Si un Héroe está en posesión de una ficha de piedra bruja al final de la partida, recibe +1 punto de experiencia.

Escenario 7: Cacería de Monstruos

Las bandas han oído el rumor de que un terrible monstruo ha tenido que abandonar su guarida a causa de la reciente devastación y ha establecido una nueva guarida en el interior de la ciudad. Has oído leyendas sobre este tipo de monstruos y las grandes riquezas que atesoran, por lo que has decidido ir con tu banda a investigar personalmente si los rumores son ciertos.

Elementos de Escenografía

Cada jugador coloca alternativamente un elemento de escenografía, ya sea un edificio o torre en ruinas, o un elemento similar. Os aconsejamos que los elementos de escenografía se coloquen sobre una superficie de aproximadamente 120x180 cm. El primer elemento que debe colocarse es un elemento sin techo bastante grande (de como mínimo 15x15 cm), preferiblemente unas ruinas. Este edificio debe colocarse en el centro de la mesa y representa la nueva guarida del monstruo.

Bandas

Los jugadores deben seguir las reglas habituales de despliegue para partidas entre varios jugadores, tal y como se ha descrito anteriormente.

Reglas especiales

El monstruo debe situarse en el interior de su guarida, que es el edificio colocado en el centro de la mesa. El monstruo no es más que una cría, y su perfil refleja este hecho. Además, su vida anterior en las cavernas bajo la ciudad le ha impedido aprender a utilizar sus alas, por lo que, al contrario que la

mayoría de monstruos, esta bestia no puede volar. El monstruo no abandonará su guarida bajo ninguna circunstancia, aunque utilizará su aliento contra cualquier miniatura que se encuentre a su alcance y pueda ver y, evidentemente, atacará a cualquier miniatura que entre en su guarida. Si le es posible, cargará contra todas las miniaturas que entren en su guarida. Su "turno" se resolverá antes que el de la banda que actúe en primer lugar, aunque no podrá hacer nada hasta que alguien se acerque a su guarida. Para los atributos del monstruo consulta el apartado *Bestias Monstruosas de Mordheim*, en las páginas siguientes.

Inicio de la Partida

Todos los jugadores tiran 1D6. El jugador que obtenga el resultado mayor moverá en primer lugar, seguido por los otros jugadores en el sentido de las agujas del reloj (teniendo en cuenta el segmento en que ha desplegado cada banda).

Fin de la Partida

Cuando una banda (o más de una si los jugadores han decidido compartir el tesoro del monstruo) sea la única que tenga alguna miniatura a 15 cm o menos de la guarida del monstruo, y éste haya quedado *fuera de combate*, la banda se proclamará vencedora. Si dos o más jugadores han decidido compartir el tesoro, deben decidir cómo hacer el reparto. Si no llegan a ningún acuerdo pacífico, ¡deberán utilizar métodos más "convincientes"!

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 vencedora obtiene +1 punto de experiencia.
+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 gana +1 punto de experiencia por cada herida que inflija al monstruo.

+2 Por dejar al monstruo fuera de combate: El Héroe que deje al monstruo *fuera de combate* conseguirá +2 puntos de experiencia adicionales.

El Tesoro

El monstruo ha trasladado su tesoro a su nueva guarida. A causa de su edad, el joven monstruo todavía no ha acumulado un tesoro tan grande como los que suelen tener los miembros adultos de su raza. Aún así, ha amasado una respetable cantidad. La banda que haya ocupado la guarida al final de la batalla podrá registrarla para encontrar el tesoro. Debe efectuarse una tirada por cada uno de los objetos indicados en la siguiente tabla, excepto las coronas, que siempre se encuentran.

<u>Objeto</u>	<u>Resultado necesario en 1D6</u>
5D6 co	Automático
Artefacto mágico (efectúa una tirada en la Tabla de Artefactos Mágicos)	6+
1D3+1 fragmentos de Piedra Bruja	4+
Hacha de Gromril	5+
Armadura Pesada	5+
Armadura Ligera	4+
Escudo	4+
Casco	4+
1D3 Espadas	4+
1D3 gemas valoradas en 10 co cada una	5+
Joya valorada en 10 x 1D6 co	5+

Bestias Monstruosas de Mordheim

Las batallas normales de Mordheim no son adecuadas para introducir los grandes monstruos que habitan en el mundo de Warhammer ¡Una banda normal de Mordheim apenas serviría de aperitivo incluso para una cría de Dragón! A causa del carácter especial de las batallas con más de dos jugadores, con sus alianzas y sus objetivos más amplios, estas criaturas pueden aparecer de vez en cuando sin perjudicar su jugabilidad. Los monstruos que pueden encontrarse en Mordheim son más pequeños que sus equivalentes de Warhammer, pues representan criaturas que han estado viviendo en las cavernas situadas bajo la ciudad, eran exhibidas en el famoso zoo imperial de Mordheim, o no son más que crías de su especie que se han visto forzadas a abandonar el nido y han decidido establecer su guarida entre las ruinas de la ciudad. Los jugadores que quieran incluir monstruos en sus partidas de Mordheim pueden jugar el Escenario 7: Cacería de Monstruos, o crear sus propios escenarios utilizando estas reglas. Si se desea, puede elegirse el tipo de monstruo que va a cazarse; de lo contrario, puede determinarse efectuando una tirada en la siguiente tabla:

<u>1D6</u>	<u>Resultado</u>
1	Cría de Hydra
2	Cría de Dragón
3	Cría de Serpiente Alada
4	Cría de Grifo
5	Cría de Hipogrifo
6	Cría de Quimera

Cría de Hydra

M H A H P F R H I A L

Cría de Hydra 15 3 0 4 4 5 3 5 8

Miedo: A pesar de su pequeño tamaño, una cría de Hydra es un adversario temible, por lo que causa *miedo*.

Tirada de Salvación: Las escamas de la cría de Hydra no son tan resistentes como las de una Hydra adulta, pero aún así son tan duras como el metal. La cría de Hydra dispone de una tirada de salvación por armadura de 6+ que no debe modificarse según la fuerza del ataque ni por cualquier otro modificador.

Arma de aliento: Cuando la cría de Hydra respira, de sus bocas surgen llamas. Si lo desea, puede convertir estas llamas en un arma que puede utilizarse en la fase de disparo, incluso si la Hydra está trabada en combate cuerpo a cuerpo. Para resolver el ataque, coloca la plantilla pequeña en forma de lágrima incluida en estas páginas con el borde estrecho en contacto con una de las bocas de la Hydra; cualquier miniatura situada bajo la plantilla será impactada por las llamas con un resultado de 4+. Cada miniatura impactada por las llamas sufrirá una herida de F3, que puede evitarse con una tirada de salvación por armadura. El fuego de la Hydra es demasiado débil para poder afectar a los edificios circundantes sin una exposición prolongada, por lo que no debes preocuparte por los edificios cubiertos por la plantilla.

Cabezas cortadas: Cada herida sufrida por la Hydra representa que una de sus cabezas ha sido cercenada, por lo que cualquier herida sufrida por la Hydra (heridas no salvadas y no regeneradas) reducirá su número de Ataques en 1. Además, la pérdida de cabezas debilita la potencia de las llamas de su aliento, por lo que por cada 2 Heridas sufridas por la Hydra, la Fuerza de los impactos causados

por su aliento se reducirá en 1 (hasta un mínimo de 1). Así, por ejemplo, si la Hidra ha sufrido 3 Heridas (no salvadas ni regeneradas), podrá efectuar 2 Ataques y su aliento causará heridas de Fuerza 2.

Regeneración: Todas las Hidras poseen la habilidad de regenerar las cabezas que les han sido cortadas. Algunas pueden hacerlo inmediatamente, mientras que otras pueden necesitar horas o incluso días para reemplazar una cabeza. Para representar esta habilidad, al final de cada turno de combate cuerpo a cuerpo tira 1D6 por cada herida sufrida por la Hidra ese turno. Si se obtiene un resultado de 4+, esa herida se habrá regenerado. Por cada herida regenerada la Hidra recuperará una de las heridas sufridas. Si la Hidra sufre su última herida efectúa la tirada por regeneración antes de determinar los efectos de la herida. Si consigue regenerar la herida no debe efectuarse la tirada para determinar su gravedad.

No se retira: La Hidra es demasiado avariciosa para abandonar su tesoro, por lo que superará automáticamente cualquier *chequeo de retirada* y cualquier otro chequeo que pudiera obligarla a abandonar su guarida, la cual no abandonará por ningún motivo.

Cráneo de Hierro: El cráneo de la Hidra es demasiado resistente para que los golpes normales puedan partirlo, por lo que es inmune a los efectos del *aturdimiento*. Considerar cualquier resultado de *aturdido* como *derribado* (ver más adelante).

Flaquea, pero no cae: Los golpes más poderosos pueden hacer flaquear a la Hidra, pero pocas criaturas pueden conseguir realmente que muerda el polvo. Por lo tanto, cualquier resultado de *derribado* tan sólo hará que la Hidra pierda un Ataque hasta que se recupere en la fase de recuperación de su siguiente

turno. Múltiples resultados de *derribado* le harán perder más de un ataque (si su atributo de Ataques queda reducido a 0 por esta causa, la Hidra no podrá atacar hasta que se recupere).

Cría de Dragón

M H A H P F R H I A L

Cría de Dragón 15 4 0 5 5 5 6 4 7

Miedo: A pesar de su pequeño tamaño y de que no puede utilizar sus alas, una cría de Dragón es un adversario temible, por lo que causa *miedo*.

Tirada de Salvación: Las escamas de la cría de Dragón no son tan resistentes como las de un Dragón adulto, pero aún así son tan duras como el metal. La cría de Dragón dispone de una tirada de salvación por armadura de 5+ que no debe modificarse según la fuerza del ataque ni por cualquier otro modificador.

Arma de aliento: Cuando la cría de Dragón respira, de su boca surgen llamas. Si lo desea, puede convertir estas llamas en un arma que puede utilizarse en la fase de disparo, incluso si el Dragón está trabado en combate cuerpo a cuerpo. Para resolver el ataque, coloca la plantilla pequeña en forma de lágrima incluida en estas páginas con el borde estrecho en contacto con la boca del Dragón; cualquier miniatura situada bajo la plantilla será impactada por las llamas con un resultado de 4+. Cada miniatura impactada por las llamas sufrirá una herida de F3 que puede evitarse con una tirada de salvación por armadura. El fuego del Dragón es demasiado débil para poder afectar a los edificios circundantes sin una exposición prolongada, por lo que no debes preocuparte por los edificios cubiertos por la plantilla.

No se retira: El Dragón es demasiado avaricioso para abandonar su tesoro, por lo que superará automáticamente cualquier *chequeo de retirada* y cualquier otro chequeo que pudiera obligarle a abandonar su guarida, la cual no abandonará por ningún motivo.

Cráneo de Hierro: El cráneo del Dragón es demasiado resistente para que los golpes normales puedan partirlo, por lo que es inmune a los efectos del *aturdimiento*. Considerar cualquier resultado de *aturdido* como *derribado* (ver más adelante).

Flaquea, pero no cae: Los golpes más poderosos pueden hacer flaquear al Dragón, pero pocas criaturas pueden conseguir realmente que muerda el polvo. Por lo tanto, cualquier resultado de *derribado* tan sólo hará que el Dragón pierda un Ataque hasta que se recupere en la fase de recuperación de su siguiente turno. Múltiples resultados de *derribado* le harán perder más de un ataque (si su atributo de Ataques queda reducido a 0 por esta causa, no podrá atacar hasta que se recupere).

Cría de serpiente Alada

 M H A H P F R H I A L

Cría de Serpiente 15 4 0 4 5 3 4 2 5
Alada

Miedo: A pesar de su pequeño tamaño y de que no puede utilizar sus alas, una cría de Serpiente Alada es un adversario temible, por lo que causa *miedo*.

Tirada de Salvación: Las escamas de la cría de Serpiente Alada no son tan resistentes como las de un adulto, pero aún así son tan duras como el metal. La cría de Serpiente Alada dispone de una tirada de salvación por armadura de 6+, que no debe modificarse según la fuerza del ataque ni por cualquier otro modificador.

Cola venenosa: La Serpiente Alada posee una cola en forma de látigo acabada en un letal aguijón. Mientras combate mueve su cola para golpear al enemigo, bien clavándoles el aguijón, bien golpeando con la cola. Para representar esto, la Serpiente Alada puede efectuar un ataque especial que debe resolverse antes de sus ataques normales. Tira 1D6. Cualquier miniatura enemiga en contacto peana con peana con el monstruo y que pueda atacarle en esa fase de combate (o sea, si está resolviéndose la fase de la Serpiente Alada o de la miniatura) cuya Iniciativa sea inferior al resultado obtenido será automáticamente impactada. Las miniaturas con una Iniciativa igual o superior habrán conseguido esquivar el ataque. Las miniaturas impactadas sufrirán una herida de F4.

No se retira: La Serpiente Alada es demasiado avariciosa para abandonar su tesoro, por lo que superará automáticamente - cualquier *chequeo de retirada* y cualquier otro chequeo que pudiera obligarle a abandonar su guarida, la cual no abandonará por ningún motivo.

Cráneo de Hierro: El cráneo de la Serpiente Alada es demasiado resistente para que los golpes normales puedan partirlo, por lo que es inmune a los efectos del *aturdimiento*. Considerar cualquier resultado de *aturdido* como *derribado* (ver más adelante).

Flaquea, pero no cae: Los golpes más poderosos pueden hacer flaquear a la Serpiente Alada, pero pocas criaturas pueden conseguir realmente que muerda el polvo. Por lo tanto, cualquier resultado de *derribado* tan sólo hará que la Serpiente Alada pierda un Ataque hasta que se recupere en la fase de recuperación de su siguiente turno. Múltiples resultados de *derribado* le harán perder más de un ataque (si su atributo de Ataques queda reducido a 0 por esta causa, no podrá atacar hasta que se recupere).

Cría de Grifo

M H A H P F R H I A L

Cría de Grifo 15 4 0 5 4 4 4 3 8

Miedo: A pesar de su pequeño tamaño y de que no puede utilizar sus alas, una cría de Grifo es un adversario temible, por lo que causa *miedo*.

Pico Ganchudo: Uno de los Ataques del Grifo representa el ataque con su pico, un afilado pico ganchudo fuerte como el acero, capaz de perforar cualquier armadura como si fuera papel. Un adversario herido por este ataque deberá aplicar un modificador adicional de -1 a su tirada de salvación por armadura (total -3: -1 por el pico y -2 por la Fuerza).

No se retira: El Grifo es demasiado avaricioso para abandonar su tesoro, por lo que superará automáticamente cualquier *chequeo de retirada* y cualquier otro chequeo que pudiera obligarle a abandonar su guarida, la cual no abandonará por ningún motivo.

Cráneo de Hierro: El cráneo del Grifo es demasiado resistente para que los golpes normales puedan partirlo, por lo que es inmune a los efectos del *aturdimiento*. Considerar cualquier resultado de *aturdido* como *derribado* (ver más adelante).

Flaquea, pero no cae: Los golpes más poderosos pueden hacer flaquear al Grifo, pero pocas criaturas pueden conseguir realmente que muerda el polvo. Por lo tanto, cualquier resultado de *derribado* tan sólo hará que el Grifo pierda un Ataque hasta que se recupere en la fase de recuperación de su siguiente turno. Múltiples resultados de *derribado* le harán perder más de un ataque (si su atributo de Ataques queda reducido a 0 por esta causa, no podrá atacar hasta que se recupere).

Cría de Hipogrifo

M H A H P F R H I A L

Cría de Hipogrifo 20 4 0 5 4 4 4 2 8

Miedo: A pesar de su pequeño tamaño y de que no puede utilizar sus alas, una cría de Hipogrifo es un adversario temible, por lo que causa *miedo*.

Pico Ganchudo: Uno de los Ataques del Hipogrifo representa el ataque con su pico, un afilado pico ganchudo fuerte como el acero, capaz de perforar cualquier armadura como si fuera papel. Un adversario herido por este ataque deberá aplicar un modificador adicional de -1 a su tirada de salvación por armadura (total -3: -1 por el pico y -2 por la Fuerza).

No se retira: El Hipogrifo es demasiado avaricioso para abandonar su tesoro, por lo que superará automáticamente cualquier *chequeo de retirada* y cualquier otro chequeo que pudiera obligarle a abandonar su guarida, la cual no abandonará por ningún motivo.

Cráneo de Hierro: El cráneo del Hipogrifo es demasiado resistente para que los golpes normales puedan partirlo, por lo que es inmune a los efectos del *aturdimiento*. Considerar cualquier resultado de *aturdido* como *derribado* (ver más adelante).

Flaquea, pero no cae: Los golpes más poderosos pueden hacer flaquear al Hipogrifo, pero pocas criaturas pueden conseguir realmente que muerda el polvo. Por lo tanto, cualquier resultado de *derribado* tan sólo hará que el Hipogrifo pierda un Ataque hasta que se recupere en la fase de recuperación de su siguiente turno. Múltiples resultados de *derribado* le harán perder más de un ataque (si su atributo de Ataques queda reducido a 0 por esta causa, no podrá atacar hasta que se recupere).

Cría de Quimera

M H A H P F R H I A L

Cría de Quimera 15 3 0 5 5 4 4 4 8

Miedo: A pesar de su pequeño tamaño y de que no puede utilizar sus alas, una cría de Quimera es un adversario temible, por lo que causa *miedo*.

Cabeza de Dragón: Una de las tres cabezas de la Quimera es una cabeza de Dragón. Cuando la cabeza de Dragón respira, de su boca surgen llamas. Si lo desea, puede convertir estas llamas en un arma que puede utilizarse en la fase de disparo, incluso si la Quimera está trabada en combate cuerpo a cuerpo. Para resolver el ataque, coloca la plantilla pequeña en forma de lágrima incluida en estas páginas con el borde estrecho en contacto con la boca de la cabeza de Dragón; cualquier miniatura situada bajo la plantilla será impactada por las llamas con un resultado de 4+. Cada miniatura impactada por las llamas sufrirá una herida de F3 que puede evitarse con una tirada de salvación por armadura. El fuego de la Quimera es demasiado débil para poder afectar a los edificios circundantes sin una exposición prolongada, por lo que no debes preocuparte por los edificios cubiertos por la plantilla.

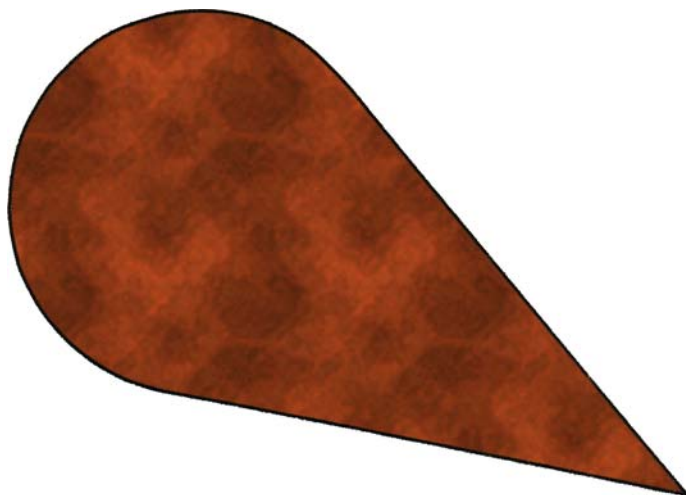
Cabeza de Cabra: La segunda cabeza es la de una Cabra con una gigantesca testuz. Uno de los ataques de la Quimera es un cabezazo. Si este ataque impacta pero no hiere, la víctima deberá efectuar un chequeo de Iniciativa o será *derribada*.

Cabeza de León: La última de las cabezas de la Quimera es una cabeza de un feroz León con mandíbula de acero y dientes afilados como cuchillas. Un adversario herido por este ataque deberá aplicar un modificador adicional de -1 a su tirada de salvación por armadura (total -3: -1 por el mordisco y -2 por la Fuerza).

No se retira: La Quimera es demasiado avariciosa para abandonar su tesoro, por lo que superará automáticamente cualquier *chequeo de retirada* y cualquier otro chequeo que pudiera obligarle a abandonar su guarida, la cual no abandonará por ningún motivo.

Cráneo de Hierro: El cráneo de la Quimera es demasiado resistente para que los golpes normales puedan partirlo, por lo que es inmune a los efectos del *aturdimiento*. Considerar cualquier resultado de *aturdido* como *derribado* (ver más adelante).

Flaquea, pero no cae: Los golpes más poderosos pueden hacer flaquear a la Quimera, pero pocas criaturas pueden conseguir realmente que muerda el polvo. Por lo tanto, cualquier resultado de *derribado* tan sólo hará que la Quimera pierda un Ataque hasta que se recupere en la fase de recuperación de su siguiente turno. Múltiples resultados de *derribado* le harán perder más de un ataque (si su atributo de Ataques queda reducido a 0 por esta causa, no podrá atacar hasta que se recupere).



Esta es la plantilla de las llamas a la que se hace referencia en el texto.