

# MORDHEIM

## El Oeste

### Barrio de los Artesanos

1/2 coste Seda de Catai, Flechas de Caza, Lámpara, Red, Cuerda y Garfio, Pólvora Refinada.

### Palacio del Conde Steinhardt

1/2 coste reclutar Aventurero  
1/2 coste Caballo, Caballo de Guerra y Mastín de Guerra

### Distrito Enano

1/2 coste reclutar Enano Matador  
1/2 coste Cerveza Bugman, Armadura de Gromril y Armas de Gromril.

### Plaza del verdugo

Tira un dado adicional en el Procedimiento de Exploración.

### Jardines de la Memoria

Tira 3D6 para la experiencia, al reclutar para los grupos no humanos de secuaces existentes.

### Cuartel del Cuervo

1/2 coste reclutar Guardaspaaldas Ogro.  
Puedes revender las armas y armaduras al precio de compra.

### Barrio de los Ricos

Siempre encuentras la cantidad máxima de oro o equipamiento en un lugar de la Tabla de Exploración.

### Estatua del Conde Gottbard

El líder de la banda gana +1 de Liderazgo.

### Templo de Norr

Si el resultado de la tirada de Heridas Graves de un Heroe es 11-15 (Muerto), tira 1D6. Con 5+, el resultado se vuelve 41-55 (Recuperación Completa).

### El Cementerio

Banda de No Muertos: Zombis cuestan 10 co para reclutar y Necrófagos cuentan 30 co para reclutar.  
Otras bandas: La banda es inmune a Miedo, y Terror es tratado como Miedo.

### La Carcel

1/2 coste reclutar Carcelero  
Si el resultado de la tirada de Heridas Graves de un Heroe es 61 (Capturado), el resultado se vuelve 41-55 (Recuperación Completa).

## Puntos de Interes

### Abundancia de Piedra Bruja

Los distritos en los que aparece el símbolo del cometa de dos colas son especialmente ricos en piedra bruja. El ganador de una batalla que tenga lugar en uno de estos distritos gana 1D3 fragmentos de piedra bruja adicionales.

### Distrito en Constante Disputa

Los distritos marcados con el símbolo del pez muerto se disputan constantemente. Sólo la banda de guerra que controla esos distritos puede obtener los beneficios de los mismos. Esto no afecta a la Abundancia de piedra bruja.

### Las Puertas de Nordheim

1/2 costo para contratar a Luthor Wolfenbaum. Un héroe enviado a buscar a Luthor lo encuentra automáticamente. Las cuatro puertas son las entradas a Mordheim, marcadas en el mapa con una calavera. Los jugadores que no tengan un punto de apoyo en una puerta y deseen luchar en otro distrito a través de esa puerta tienen que pagar 5 gc antes de que comience la partida.

## Guarida de los Degolladores



## Muerta Oeste



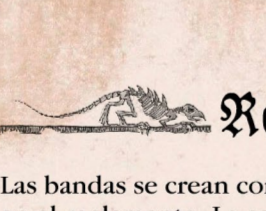
## Distrito Enano



## La Carcel



## Templo de Norr



## Exploración de los Distritos

Cada batalla tiene lugar en uno de los distritos de Mordheim, marcados con un círculo en el mapa. Al comienzo de la batalla, las bandas llegan desde los campamentos circundantes, entrando por una de las Puertas de Mordheim (ver Puntos de Interés). Los nuevos jugadores que comiencen su primera partida deben luchar en una de las puertas, siendo el nuevo jugador quien decida qué puerta. Si ambos jugadores están jugando su primera partida, tira para decidir.

Las siguientes batallas sólo pueden tener lugar en un distrito al que pueda llegar al menos una de las bandas de guerra. Esta banda de guerra debe ser capaz de conectar un camino desde cualquier puerta hasta el distrito en el que tiene lugar la batalla a través de los distritos que ya han explorado.

Los oponentes deben ponerse de acuerdo sobre el distrito a combatir. Si no pueden, deberán proponer cada uno un distrito al que puedan llegar y tirar. Los jugadores pueden determinar la ubicación con antelación, por lo que se puede organizar cualquier terreno temático.

Se considera que los jugadores que han luchado en un distrito han explorado ese distrito y ahora pueden llegar a sus distritos vecinos. Marca el mapa para mostrar qué bandas de guerra han explorado qué distrito.

## Reglas de la Campaña

Las bandas se crean con un valor base de 500 coronas de oro, como se indica en el reglamento. La campaña comienza justo después de la caída del cometa, por lo que todos los distritos de Mordheim están aún sin explorar.

## Ventaja de los Distritos

Una banda que gana una batalla en un distrito obtiene un punto de apoyo en ese distrito, y la banda de guerra derrotada pierde su punto de apoyo si lo tiene. Anótalo en el mapa o en la leyenda para que todos lo vean. Mientras una banda de guerra tenga un punto de apoyo en un distrito, también se considera que lo controla.

Las bandas que tienen un punto de apoyo en un distrito obtienen los beneficios y ventajas de ese distrito tal y como se indica en la leyenda; algunos son específicos para la banda de guerreros que los controla únicamente (ver Distrito en Constante Disputa). Cuando se aplica una bonificación de medio coste, siempre se redondea hacia abajo; todavía hay que tirar para ver la disponibilidad de los objetos raros.

## Cuando las bandas se disputan el control de un distrito, se aplican las siguientes reglas:

Lucha en un distrito donde una banda participante lo controla: Una banda intenta arrebatar el control del distrito a otra banda. Juega el escenario 9: Ataque por sorpresa. El defensor es la banda que actualmente controla el distrito. Si el defensor gana, el líder gana +1 Ld para todas las batallas que ocurran en ese distrito.

## Refugio Sigmarita



## Muerta del Rio



## Quelle



## Barrio de los Comerciantes



## Plaza del Mercado



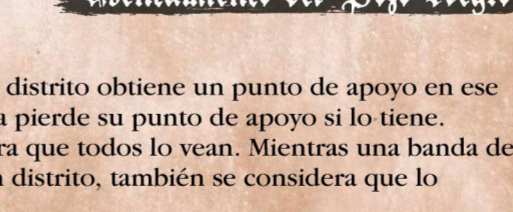
## Templo de Sigmar



## Muerta Sur



## Asentamiento del Pozo Negro



**Lucha en un distrito donde ambas bandas tienen un punto de apoyo:**  
Ambas bandas luchan por el control del distrito. Juega el escenario 1: Defiende el hallazgo. La banda de guerra ganadora gana +1 de Experiencia extra para su líder, Héroe o un grupo de Secuaces.

## Ganar la Campaña

Antes de comenzar la campaña, los jugadores participantes o el Director de Campaña deben determinar los objetivos ganadores, la duración de la campaña y qué reglas opcionales del libro de reglas se van a utilizar.

La duración de la campaña podría ser un número fijo de meses, o estar limitada a una determinada cantidad de partidas por jugador. También es posible que la campaña termine cuando una banda de guerra consiga un objetivo determinado, como por ejemplo, alcanzar una determinada puntuación de la banda de guerra, obtener el control de un número de distritos o recoger una determinada cantidad de piedra bruja.

Se anima a los jugadores a idear una narrativa para que su banda de guerra logre este objetivo y lo que sucederá una vez que lo haga, jugando escenarios adecuados tanto durante, como en el clímax de la campaña.

## El Este

### Anfiteatro

1/2 coste reclutar Luchador de Pozo  
1/2 coste Red  
Si el resultado de la tirada de Heridas Graves de un Heroe es 65 (Vendido como Gladiador), automáticamente gana la pelea.

### Apuntamiento

Apuntamiento  
Durante el Procedimiento de Exploración, puede modificar un dado en +1 o -1.

### Torre del Reloj

Siempre encuentras la cantidad máxima de oro o equipamiento en un lugar de la Tabla de Exploración.

### Callejón de la Cerca

1/2 coste Drogas y Venenos.

### Pequeño Noot

1/2 coste reclutar Halling  
1/2 coste Libro de Cocina Halling

### Barrio de los Comerciantes

1/2 coste reclutar Explorador Elfo.  
1/2 coste Arco Élfico, Capa Élfica, Armadura de Ithilmar y Arma de Ithilmar.

### Plaza del Mercado

Agrega +2 a la tirada de rareza de objetos.

### Barrio Noble

Tira un dado adicional en el Procedimiento de Exploración.



### Burgo de los Brigadistas

### Quelle

Tira 3D6 para la experiencia, al reclutar para los grupos humanos de secuaces existentes.

### Sala de los Sabios

1/2 coste reclutar Hechizero.  
1/2 coste Tomo de Magia. Puedes elegir el hechizo en vez de generarlo de manera aleatoria.

### Templo de Sigmar

Si el resultado de la tirada de Heridas Graves de un Heroe es 22-35, tira 1D6. Con 5+, el resultado se vuelve 41-55 (Recuperación Completa).

### La Gran Biblioteca

1/2 price Libro de Cocina Halling, Libro Sagrado, Mapa de Mordheim y Tomo de Magia.

### El Pozo

Durante el Procedimiento de Exploración, si se encuentra una localización, puedes cambiar el resultado a El Pozo en su lugar. Sin embargo, los Héroes son devorados con una tirada de 1 o 2. Los Héroes del Culto de la Posesión siempre regresan con la máxima cantidad de fragmentos de wyrdstone.

## El Rio

### Puente Medio

La banda que controla el puente ha instalado un peaje aquí. Ganan 2D6 co al final de cualquier partida si otra banda pasa por este lugar para llegar a la batalla.

### La Roca

Las Hermanas de Sigmar suelen esconder piedra bruja en las profundidades de la Roca de Sigmar. Al vender piedra bruja gana un 20% más de oro, siempre redondeando hacia abajo.