La Procesion de Morr

Campaña del dios de la muerte en la ciudad de Mordheim

El peso de la responsabilidad de Soloman Vantor

Soloman Vantor creía en la santidad de la muerte, es decir, en el derecho del difunto a descansar en paz una vez superados los problemas del mundo mortal. De todos los sirvientes de Morr en la ciudad de Mordheim, él era el más devoto. Soloman era el Sumo Sacerdote del templo de Morr, en el barrio suroeste de Mordheim, y pasaba sus días atendiendo a los muertos.

Antes de que el cometa, el Martillo de Sigmar, golpeara la ciudad, Soloman fue visitado por una imagen de su divino maestro. El propio Morr, una figura anciana vestida con una sencilla túnica negra, acudió a Soloman en sueños, o al menos eso es lo que cuenta el sacerdote. Morr predijo la tragedia que se avecinaba y la gran necesidad que pronto tendrían los muertos de él.

Preparado física y mentalmente para las pruebas que se avecinaban, el fatídico día en que llegó el juicio de Mordheim, Soloman observó el cometa con resignación. Milagrosamente, Soloman salió indemne, a pesar de la destrucción que sobrevino al propio templo. El Sumo Sacerdote era sabio, gracias en parte a su visión, y había tomado precauciones, enviando lejos a los demás sacerdotes, creyendo que era su misión divina atender a los condenados.

En los oscuros días que siguieron, el número de muertos se fue revelando poco a poco y era inmenso. Soloman reunió a un pequeño grupo de acólitos para que salieran del templo y recogieran a aquellos que necesitaban los ritos de vinculación, que guían al alma a su lugar de descanso final sin temor a que los poderes oscuros interfieran.

Así continuó durante semanas. Soloman se vio obligado a trabajar día y noche, reuniendo y vinculando almas. El Sumo Sacerdote estaba realmente dotado de fortaleza para soportar semejante tarea, tal vez con la presciencia del mismísimo Morr. Sin embargo, ni siquiera él podría haber predicho los cambios que se estaban produciendo en su interior.

Pronto, Soloman y sus acólitos dejaron de aventurarse fuera de los muros del templo durante el día. Los informes de aventureros lo bastante valientes o locos como para explorar la ciudad hablaban de figuras con túnicas que irrumpían en criptas y cementerios cerrados para robar a los pacíficos muertos. Cuando anochecía, se decía que una luz maligna emanaba de las altas esferas del templo. Abundaban los rumores de que Soloman Vantor, Soloman el Devoto, había sido contaminado por los extraños fragmentos que ensuciaban las calles y ruinas de la ciudad, y que ya no custodiaba las almas de los muertos, sino que las coleccionaba...

Morr envia sus misivas

Por todas las tierras del Imperio y más allá, sesenta y seis noches después de que el Martillo de Sigmar asolara la ciudad de Mordheim, un puñado de sacerdotes despertaron. Al igual que Soloman, Morr acudió a los sacerdotes en sueños, con su forma ilusoria manifestándose del mismo modo que antes. Trajo graves noticias de las fuerzas oscuras que rodeaban a Soloman, de su necesidad de ayuda, de su intervención.

Morr les ordenó a todos: “ Viajen a la Ciudad de los Condenados, hay una misión que cumplir”. El dios de la muerte enseñó a cada uno de ellos un ritual de unión que permitiría a las almas de Mordheim llegar a su última morada; un ritual que hacía uso de la malvada sustancia conocida como piedra bruja. Sin embargo, ahí terminaba la similitud de los sueños. A cada uno se le encomendó una tarea diferente, a cada uno se le dijo que desconfiara de los demás, que eran falsos profetas.

Así fue como los recién apodados Sacerdotes de Morr viajaron a Mordheim, acompañados de sus discípulos. Siguiendo las instrucciones de Morr, reunieron a diversos seguidores alrededor suyo, algunos tentados por la promesa de riquezas, otros por las dádivas del poder, e incluso otros persuadidos por la nobleza de su causa.

Todos ellos, sin embargo, habían sido engañados...

Así comenzó...

La Procesion de Morr

Una campaña narrativa para Mordheim.
Inspirado y basado en material de Nick Kyme, Andy Hall y Games Workshop.
Revisado, editado y ampliado por Tyler Pierce. Versión 1.0, 2024. Agradecimientos especiales a los jugadores de SoCal Mordheim por el chequeo.
Para contactar con el autor: gettabledtyler@gmail.com
Traducido al español por Hernán “Moska” García, para Condenados del Pozo
https://condenados.com.ar/
Esta obra es una creación de un fan no afiliado a Games Workshop y no está destinada a la venta.

La Cabeza de la Muerte

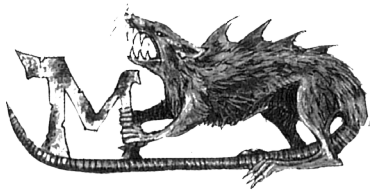
Nuestra campaña se centra en cierta zona de Mordheim, conocida como el distrito de la Cabeza de la Muerte. Esta zona es el coto de caza de los esbirros de Soloman Vantor y el lugar al que se han dirigido los Discípulos de Morr a través de sus visiones oníricas.

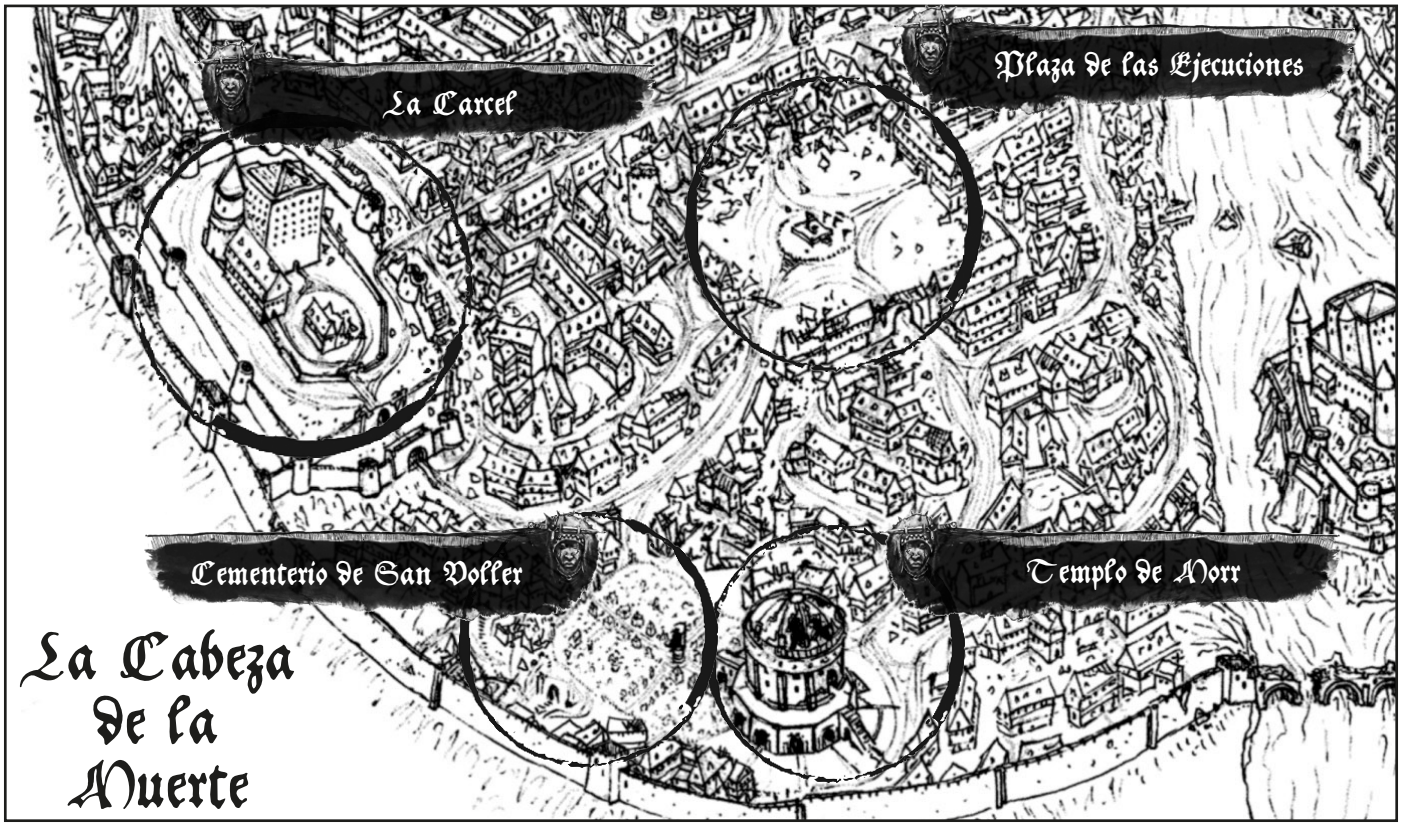
El distrito se extiende desde la muralla suroeste en ruinas que rodea la cárcel, a lo largo del lado sur del Camino del Viejo Palacio que conduce a las orillas del río Stir, bajando por el lado oeste de la orilla del río y una vez más a la muralla de la ciudad. El barrio de la Cabeza de la Muerte se encuentra a la sombra del palacio del conde Steinhart, ahora en ruinas. El Templo de la Roca de Sigmar se encuentra a tiro de arco de las orillas del distrito, sin embargo el solitario puente que conecta el templo isleño con la ciudad cruza por la orilla más lejana, lo que significa que las Hermanas tienen un largo viaje atravesando las ruinas y cruzando el Puente del Medio si desean llegar al distrito.

Incluso cuando Mordheim estaba en su momento más próspero, la Cabeza de la Muerte se consideraba un lugar en el que había que andar con cuidado, pues mientras que los edificios y tiendas que bordeaban la calle del Viejo Palacio se consideraban razonablemente opulentos, la calidad de las viviendas y la de sus habitantes decaía rápidamente una vez que se pasaba de la Plaza del Verdugo. La excepción eran los locales comerciales que se asentaban en la calle de la Cabeza de la Muerte, calle que daba nombre al distrito y que conducía desde la salida sur de la Plaza del Verdugo hasta el Templo de Morr. En los momentos de las ejecuciones, los condenados eran llevados desde la cercana cárcel hasta la plaza. Una vez que el hacha había caído, una procesión ceremonial encabezada por el "portador de la cabeza", que sostenía en alto la recién decapitada cabeza y al que seguían los "portadores del cadáver", se desplazaba desde la plaza por el Camino de la Cabeza de la Muerte hasta las puertas del Templo de Morr, donde los Acólitos esperaban para acoger el cuerpo. Los transeúntes se congregaban a lo largo del camino para burlarse y mofarse del cadáver del criminal mientras pasaba la procesión.

Se rumoreaba que, antes del cometa, el Gremio de Ladrones conocido como el Gremio de las Sombras tenía numerosas casas seguras en los callejones de la zona, aunque su presencia no era tan fuerte como en el Barrio Pobre. También se decía que la Casa de las Espirales, el más poderoso Gremio de la Muerte fuera de Altdorf, tenía su corte en el distrito.

La gran mayoría de los edificios del distrito, como la mayor parte de Mordheim, estaban en ruinas. Desde que el cometa se precipitó sobre la ciudad y las bandas comenzaron a cazar piedra bruja, la Cabeza de la Muerte ha tenido un gran renacer. Se dice que la Plaza del Verdugo contiene ahora los espíritus incorpóreos de los criminales condenados. Persisten los rumores de que la cárcel, que estaba abarrotada la fatídica noche de la condenación de Mordheim, sigue habitada a pesar de que una gran grieta partió el edificio en dos, dando una vía de escape a los criminales supervivientes. Lo más escalofriante de todo es que el distrito albergaba el abarrotado Cementerio de San Voller, y todo el mundo sabe que los muertos no descansan fácilmente en Mordheim.





Estructura de la campana

Esta campaña se desarrolla en seis escenarios: cinco batallas individuales y un final multijugador. Lo ideal es que tu grupo esté formado por un número par de jugadores, al menos cuatro. Si tienes un número impar de jugadores, no desesperes. Puedes designar a un jugador para que no participe en cada partida. En la sección Escenarios encontrarás una guía sobre cómo gestionar la ausencia de jugadores. Alternativamente, puedes jugar cualquier escenario como una batalla multijugador, y alternar qué jugadores lucharán en una batalla multijugador en cada ronda. Cada jugador debe enfrentarse a otro jugador al menos una vez antes de que se repitan los enfrentamientos. Después de cada partida, se ofrecerá una parte de la narración en un epílogo. Los jugadores tendrán la oportunidad de destinar la piedra bruja que hayan ganado al fortalecimiento de su Sacerdote de Morr, que se explicará más adelante.

terreno tematico y miniaturas

Esta campaña tendrá lugar en el distrito de la Cabeza de la Muerte de Mordheim. Esta zona está dominada por una gran prisión, docenas de pequeñas capillas, innumerables cementerios y el gran Templo de Morr. Te animamos a que utilices escenografía que pueda representar tumbas abiertas, lápidas, mausoleos, capillas, lazos, horcas, columnas y cualquier cosa espeluznante. Si no dispones de este tipo de escenografía, no te preocupes, ya que los escenarios aquí descritos funcionarán perfectamente con cualquier tipo de terreno que tengas. Para las miniaturas enemigas, necesitarás:

- 3 guardias y 1 criatura monstruosa para el Escenario 3.
- 10-12 zombis o similares (una mezcla estaría bien) para el Escenario 4.
- 2 acólitos por jugador y 1 sacerdote para el Escenario 6.

creacion de bandas

Tu grupo debería estar de acuerdo en qué tipos de bandas están permitidas. Ten en cuenta que la inmersión es importante para muchos jugadores, y probablemente querrán una buena explicación de por qué los hombres lagarto o las amazonas corren por Mordheim.

Las bandas se crean usando las reglas normales de creación de las mismas. Además de la creación normal de bandas, a todas se les asignará un Sacerdote de Morr, que es un personaje que acompañará a la banda durante toda la campaña. El sacerdote de una banda puede ser modelado como el jugador desee, y puede ser divertido combinarlo con el resto de la banda.

El Sacerdote de Morr

A través de sus sueños turbulentos, los Sacerdotes de Morr han sido convocados a la Ciudad de los Condenados. Cada uno de ellos cree haber recibido una visión del mismísimo Dios de la Muerte. Las visiones han variado de un Sacerdote a otro, por lo que se muestran cautelosos y desconfiados respecto a sus compañeros clérigos. Antes de entrar en la ciudad, los sacerdotes han ido reclutando una banda o seguidores, ya sea para protección, trabajo o algún otro objetivo no revelado. En la campaña, a cada una de las bandas participantes se le asigna al azar una de las Especialidades de Sacerdote únicas que se detallan más adelante. Los sacerdotes deben añadirse a la sección de secuaces de la lista de bandas.

Sacerdote de Morr

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	3	3	4	3	1	3	1	8

Todos los sacerdotes van armados con una daga ceremonial además de cualquier equipo extra detallado en su Especialidad. Los Sacerdotes se consideran Dramatis Persone en todos los aspectos, ya que no pueden ganar experiencia ni habilidades, ni se puede comprar equipo extra para ellos. Sin embargo, existe una forma especial de mejorar sus características, que se explicará más adelante.

reglas especiales

Protegidos por Morr: Morr tiene un propósito especial en mente para nuestros Sacerdotes, o al menos eso parece. Él, o algún otro misterioso benefactor, los protege de daños graves hasta que puedan cumplir su misión. Por ello, cuando tires para heridas graves, ignora las tiradas de "Muerto" y "Vendido como gladiador". Simplemente aplica la siguiente herida después de la entrada en cuestión (es decir, para "Muerto" usa "Heridas Múltiples" y para "Vendido como gladiador" usa "Sobrevive").

NOTA DEL AUTOR: Es muy posible que los jugadores quieran usar bandas que nunca se aliarían con los siervos de Morr. En este caso, sigue usando las mismas reglas para las bandas y los Sacerdotes, pero inventa algún tipo de historia convincente que les permita unirse. Tal vez la banda esté disfrazada o el Sacerdote se haya vuelto malo o el sacerdote original haya sido asesinado por un siervo de un Dios Oscuro y ellos hayan ocupado su lugar.

¿"Sacerdote de Morr? Sí, he conocido a uno. Nunca antes había conocido a un individuo tan sombrío. Imagina toda tu existencia, cada pensamiento que pasa por tu mente, dedicado a la muerte. Le dedican tanto tiempo al tema que es un milagro que no se suiciden. Les ahorraría un poco de tiempo, en mi opinión".

Especialidades sacerdotales

Antes de la primera partida, al sacerdote de cada jugador se le debe asignar al azar una de las siguientes especialidades. No puede haber dos sacerdotes con la misma especialidad. Asigna esto al azar como mejor te parezca.

1. Pregonero de la muerte

Regla especial: al final de la fase de combate, cualquier miniatura (amiga o enemiga) derribada o aturdida a 12" o menos del Sacerdote debe repetir la tirada en la tabla de heridas añadiendo +1.

Equipo: el Pregonero de la Muerte también va armado con un báculo ceremonial que cuenta como un báculo normal.

2. Guardia de la Muerte

Regla especial: una vez por fase de combate, el Guardián de la Muerte puede obligar a su oponente a repetir una tirada para herir exitosa en cualquier combate que haya tenido lugar a 12" o menos del Sacerdote.

Equipamiento: el Guardián de la Muerte también va armado con un báculo ceremonial que cuenta como un báculo normal.

3. Buscador de la Muerte

Regla especial: el Buscador de la Muerte es un luchador intrépido. Es inmune al *miedo* y puede repetir cualquier ataque realizado en la primera ronda del combate.

Equipo: el Buscador de la Muerte también va armado con un hacha y un bastón ceremonial que cuenta como un bastón normal.

4. Marchante de la Muerte

Regla especial: el Marchante de la Muerte es inmune al miedo. Todas las miniaturas amigas a 3" o menos de él ganan +1 a su Liderazgo debido a su presencia tranquilizadora.

Equipamiento: el Marchante de la muerte también va armado con un bastón ceremonial que cuenta como un bastón normal. También lleva una reliquia sagrada y 3 viales de agua bendita.

5. Tocador de la Muerte

Regla especial: en lugar de realizar ataques normales, el Tocador de la Muerte puede realizar un único Toque de la Muerte. Si este ataque impacta, tira 2D6. Con un 8+, el objetivo debe realizar inmediatamente una tirada de Herir, independientemente de las Heridas o la Resistencia. Si no, cuenta como un ataque de puño normal (-1 Fuerza, +1 salvación por armadura enemiga).

Equipo: el Tocador de la Muerte también va armado con un bastón ceremonial que cuenta como un bastón normal.

6. Parca de la Muerte

Regla especial: la Parca de la Muerte causa *miedo*.

Equipo: guadaña (combate cuerpo a cuerpo; Fuerza: Como usuario +1; Reglas Especiales: Difícil de usar, A dos manos).

NOTA DEL AUTOR: Aunque estas especialidades están pensadas para ser distribuidas al azar, tu grupo puede descubrir que un jugador ha creado su miniatura de sacerdote de una manera que se ajusta a una determinada especialidad, o que la banda de un jugador ha sido creada con un estilo que se ajusta más a una especialidad que a otra. Si los jugadores lo desean, y están todos de acuerdo, pueden asignar ciertas especialidades basándose en lo que mejor se adapte a una banda determinada.

Ritual de vinculacion

Se trata de una nueva fase de la secuencia posterior al juego que es exclusiva de esta campaña. La nueva secuencia post-partido se desarrollará de la siguiente manera:

1. Heridas
2. Experiencia
3. Exploración
4. Ritual de vinculación
5. Comercio
6. Actualización de la puntuación de la banda
7. Leer Epílogo (también nuevo)

Después de la exploración y antes de comerciar, los jugadores procederán al Ritual de Vinculación, el proceso por el cual los Sacerdotes de Morr vincularán las almas de los muertos al reino mortal el tiempo suficiente para llevarlas de vuelta a la tierra de los muertos, tal y como detalla la visión de Morr. El proceso implica que los jugadores ofrezcan en secreto un número de piedras brujas ganadas. Los jugadores pueden discutir libremente cuánto desean pujar, pero ninguno puede revelar su puja hasta que llegue el momento de hacerlo. Una vez que todos han hecho sus pujas secretas, todas las pujas se revelan simultáneamente, y el ganador es el jugador que ha pujado más. Si dos o más jugadores empatan, todos los empatados son considerados ganadores y pueden llevarse la recompensa. Los perdedores se quedan con la piedra bruja que pujaron, los ganadores no.

recompensas del ritual

Si eres el que más ha pujado durante el Ritual de Vinculación, tu devoción a la causa se ha ganado la aprobación de Morr. Tu Sacerdote de Morr tiene derecho a una recompensa como muestra de tus continuos esfuerzos por llevar a las almas perdidas a su lugar de descanso final.

Tira en la siguiente tabla para ver que característica de tu Sacerdote aumenta, tirando de nuevo si ya está al máximo. Los Sacerdotes de Morr utilizan los máximos humanos. Si obtienes un resultado que ya está al máximo, elige cualquier otro.

1. +1 HA
2. +1 Fuerza
3. +1 Resistencia
4. +1 Herida
5. +1 Iniciativa
6. +1 Ataque

Los ganadores durante el ritual también reciben un secreto de Vantor, que se explica a continuación.

secreto de Vantor

A lo largo de la campaña, los Sacerdotes de Morr tendrán la oportunidad de conseguir Secretos de Vantor. Se trata de pistas sobre lo que realmente está ocurriendo entre los muros de Mordheim. Los Secretos de Vantor desempeñarán un papel crucial en el escenario final. Estos secretos no son fáciles de conseguir, y perseguirlos podría poner en peligro a toda la banda. Busca los oscuros secretos de Vantor si te atreves. Como se ha indicado anteriormente, el jugador o jugadores que más pujen durante el Ritual recibirán un secreto de Vantor.

Anota en la lista de la banda cuántos Secretos de Vantor posees a medida que avanzas en la campaña, por ejemplo en la sección de equipo almacenado.

secretos de exploracion

Estos secretos también se pueden utilizar durante la exploración para volver a lanzar los dados de exploración. Por cada Secreto que gastes, puedes volver a lanzar un dado, pero cada dado sólo se puede volver a lanzar de esta forma una vez. Los secretos gastados se borran de la lista.

Corren tiempos dificiles.

Los muertos no descansan en la Ciudad de los Condenados. Las calles estan plagadas de los lamentos de las almas perdidas. Atrapadas por el poder de las piedras, su confusion no tiene fin.

Un hombre decidido, antano dedicado a los muertos, lleva a cabo sigilosos designios entre las ruinas derruidas. Su trabajo es incansable y el tiempo apremia.

Sacerdotes humildes, escoltados por todo tipo de letales grupos, ordenados por un dios en un momento onirico, descienden sobre la ciudad para encaminar a las almas atrapadas a su lugar de descanso final.

Pero nada es lo que parece en Nordheim. Traicion, peligro y muerte aguardan a la Procesion de Norr. La vida en el Imperio, y quiza tambien mas alla, pende de un hilo...

the shells
the souls
of the dark in

Escenarios

elegir un escenario

Se anima a jugar los escenarios en el orden en que se presentan, pero nada impide jugarlos de otro modo, aunque la narración estará desordenada. El escenario 6 debe jugarse en último lugar. Si se desea jugar sin seguir el orden, se puede jugar el Escenario 1, mezclar el orden de los Escenarios 2-5 y terminar la campaña con el Escenario 6.

epilogos de los escenarios

Después de cada escenario, se anima a los jugadores a que lean juntos el epílogo que se encuentra al final del libro. Hay un epílogo para cada escenario, a excepción del escenario final, que tiene dos finales posibles. Procura no leer los epílogos antes de tiempo.

mas de dos jugadores en una batalla

Los escenarios se diseñaron para 2 jugadores, pero pueden ajustarse para más jugadores. A continuación se indican los ajustes recomendados:

- Escenario 1: añade una zona de despliegue por jugador extra.
- Escenario 2: coloca 1 fragmento más por jugador extra.
- Escenario 3: +1 Guardia y +1W en Guardián por jugador extra.
- Escenario 4: no tires por los muertos. Siempre aparecen.
- Escenario 5: al menos 1 edificio más que jugadores, siempre impar.

un jugador se pierde un escenario

Si un jugador se pierde un escenario, tiene su propia secuencia post-batalla:

1. Descontar el tiempo de recuperación de las heridas.
2. Distribuye 1D3+4 de exp entre los guerreros que haya (máximo 2 por cada uno) y lleva a cabo el paso de Experiencia.
3. Tira Exploración para encontrar piedra bruja. Sin embargo, determina al azar dos héroes que no puedan participar en la tirada de exploración, como si hubieran quedado *fuera de combate*. Los jugadores pueden usar cualquier objeto y beneficio que confiera bonificaciones a esta fase, como tirar dados extra o modificar los resultados de los dados, pero sólo si los héroes que tienen esos beneficios no fueron elegidos para quedar fuera. Ignora los dobles, triples, etc.
4. Gana 1 secreto de Vantor.
5. Comercio (cualquier coste de mantenimiento de Espadas de Alquiler debe ser pagado).
6. Actualiza la puntuación de la banda.

Ten en cuenta que el jugador no participa en el Ritual de Vinculación de la partida que ha omitido.

Prologo

La luna se hundía en el cielo y las nubes amenazaban con ahogar la última gota de luz. A pesar de las muchas protestas, el Sacerdote insistió en adentrarse por la noche. Los muertos parlotean más de noche, signifique lo que signifique eso. Iba a ser una larga caminata hasta la Cabeza de la Muerte, a lo largo de todo el Puente del Medio, situado en el margen oriental del río Stir. Una vez superado, la banda emprendería otro largo viaje hacia el sudeste antes de llegar a su destino. Tras una corta caminata desde el campamento, la banda se plantó ante la puerta sur de Mordheim. El portal se abría hambriento ante ellos, y ni una sola luz brillaba en su interior.

Mientras los hombres se ocupaban de su equipo y charlaban en un vano intento de disipar los nervios, el siervo de Morr no parecía reparar en ninguno de los otros miembros de su variopinto grupo. Con los ojos fijos en algo más allá de lo que podían ver, el Sacerdote fue el primero en cruzar la puerta. Los hombres observaron en silencio cómo el Sacerdote avanzaba solo, dibujando una silueta solitaria sobre los adoquines iluminados por la luna. Lanzándose miradas furtivas, cada guerrero era consciente de lo que pensaba el otro. Podrían haber dado media vuelta. Podrían haber abandonado al Sacerdote a su suerte, y probablemente éste ni siquiera se habría dado cuenta. A pesar de todo, el resto de la banda lo siguió lentamente. No se les oyó hablar más, no fuera que los muertos estuvieran escuchando.

El Sacerdote había revelado el plan al grupo durante el viaje a Mordheim, al menos a aquellos que se preocuparon de escuchar. Incluso después de que se les explicara el proceso varias veces, la mayoría seguía sin creer que fuera cierto. ¿Qué significa para un alma quedar atrapada entre los reinos de los vivos y los muertos? El sacerdote lo describió como una agonía que los vivos no pueden comprender. Era el poder de la piedra bruja el que interrumpía la transición, y era el mismo poder el que corregiría el problema. Mediante un ritual basado en ella, las almas atrapadas volverían al reino de los mortales, el tiempo suficiente para que el sacerdote les diera la extremaunción. Así, las almas serían liberadas de su tormento y se les permitiría descansar por fin. La mayoría de los hombres se rieron al oír los detalles. Cuando el Sacerdote reveló que el ritual lo había aprendido en un sueño, se rieron aún más.

Pero ya no había risas ni vuelta atrás. Todos habían firmado por sus propias razones. No había nada más que hacer que seguir adelante. Ocuparse de la seguridad de un clérigo no podía ser tan difícil, ¿verdad?

Escenario 1: falsos profetas

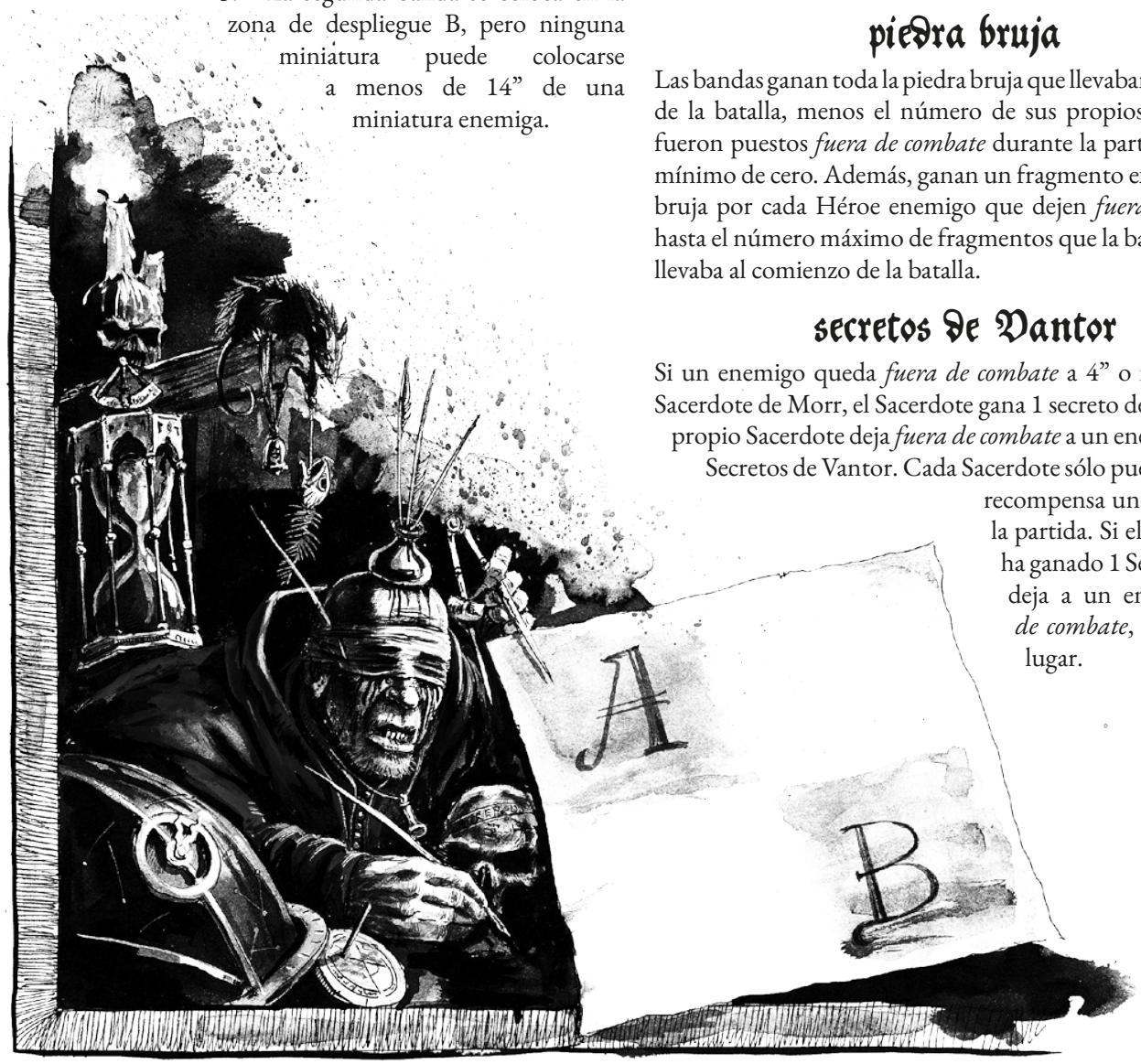
¿Qué es esta brujería? Un falso profeta y su banda de malhechores están merodeando por la zona. Morr te advirtió de esto en tu sueño. Habló de charlatanes que intentarían corromper y arruinar la obra de Morr. ¡Y he aquí! Están tras la piedra bruja para sus propios actos nefastos. Hay que detener a estos intrusos, no sea que se deshaga la obra de Morr.

terreno

Cada jugador coloca por turno una pieza de escenografía, ya sea un edificio en ruinas, una torre u otro elemento similar. Sugerimos que la escenografía se coloque en un área de aproximadamente 4′ x 4′.

Despliegue

1. Cada jugador tira un 1D6. El jugador con la puntuación más alta puede elegir desplegar primero o segundo.
2. El primer jugador en desplegar coloca toda su banda en la zona de despliegue A, como se muestra a continuación. Puede elegir qué cuarto de la mesa designar como zona de despliegue A.
3. La segunda banda se coloca en la zona de despliegue B, pero ninguna miniatura puede colocarse a menos de 14” de una miniatura enemiga.



inicio de la partida

Cada jugador tira 1D6 y añade la Iniciativa normal de su líder. El jugador con la puntuación más alta va primero.

reglas especiales

Cada banda lleva 3 fragmentos de piedra bruja al comienzo de la batalla. Anota este número como referencia.

fin de la partida

La batalla termina cuando una banda falla un *chequeo de retirada*. La banda que huye pierde.

experiencia

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

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

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

piedra bruja

Las bandas ganan toda la piedra bruja que llevaban al comienzo de la batalla, menos el número de sus propios Héroes que fueron puestos *fuera de combate* durante la partida, hasta un mínimo de cero. Además, ganan un fragmento extra de piedra bruja por cada Héroe enemigo que dejen *fuera de combate*, hasta el número máximo de fragmentos que la banda enemiga llevaba al comienzo de la batalla.

secretos de Vantor

Si un enemigo queda *fuera de combate* a 4” o menos de un Sacerdote de Morr, el Sacerdote gana 1 secreto de Vantor. Si el propio Sacerdote deja *fuera de combate* a un enemigo, gana 2 Secretos de Vantor. Cada Sacerdote sólo puede ganar esta recompensa una vez durante la partida. Si el Sacerdote ya ha ganado 1 Secreto y luego deja a un enemigo *fuera de combate*, gana 2 en su lugar.

Escenario 2: la Plaza del Verdugo

La Plaza del Verdugo, uno de los lugares más antiguos de Mordheim, debe su nombre a razones obvias. Las ejecuciones diarias atraían a las multitudes, lo que hacía que la zona estuviera llena de gente y que los negocios de los alrededores tuvieran éxito. Ahora, la horca y la guillotina están abandonadas entre los escombros. Desde la caída de Mordheim, las numerosas víctimas de la Plaza del Verdugo -tanto culpables como inocentes- han regresado como espíritus inquietos deseosos de gritar su ira a todo aquel que se acerque.

terreno

Este escenario se juega en un área de juego de 4′ x 4′. Una zona cuadrada central de aproximadamente 2′ x 2′ debe mantenerse casi despejada de grandes edificios. Se pueden colocar escombros y pequeñas ruinas en el cuadrado. En el centro del cuadrado, coloca un elemento de escenografía que represente la horca, la guillotina o un lugar similar donde se hayan llevado a cabo ejecuciones. Coloca escenografía en los alrededores como de costumbre. El escenario funciona mejor si esto queda particularmente lleno.

configuracion

Se colocarán tres contadores de piedra bruja cerca del elemento central. Empezando por el jugador con el valor de banda más bajo, los jugadores colocan por turnos una ficha a 4″ o menos del elemento, pero no a 6″ o menos entre ellos. Los guerreros pueden tomar y llevar estos contadores como en el Escenario 3 (La Búsqueda de Piedra Bruja) del libro de reglas de Mordheim.

Despliegue

Ambos jugadores tiran 1D6 para ver quién se despliega primero. El que saque el resultado más alto comienza a desplegar a 8” del borde de la mesa que elija. Su oponente se despliega a 8” del borde opuesto.

inicio de la partida

Ambos jugadores tiran 1D6. El jugador con la puntuación más alta toma el primer turno.

reglas especiales

Ira de los condenados: los espíritus inquietos de la Plaza del Verdugo descargan su ira eterna contra cualquiera que vague por la plaza o cerca de ella. Se manifiestan como ráfagas de viento concentradas y violentas; los aullidos son sus gritos de rabia. Al principio del turno de cada jugador, tira 1D6. Con un resultado de 1, los espíritus permanecen en silencio y no ocurre nada en este turno. Si el resultado es un 2 o más un espíritu ataca. Si el número es par (2,4,6) entonces el jugador al que le toca debe elegir uno de sus guerreros para ser atacado. Si el número es impar (3,5) entonces su oponente debe elegir uno de los guerreros del jugador que controla para ser atacado. Un guerrero atacado es alcanzado automáticamente por un ataque de Fuerza 2, sin salvaciones ni modificaciones, y sale despedido directamente hacia atrás 1D6”. Si un guerrero atacado se encuentra en una posición elevada, como un pórtico o un piso superior de un edificio, es muy probable que salga volando por los aires. Si este es el caso, trata a la miniatura como si cayera. Si una miniatura es lanzada contra un elemento de escenografía (como un montón de escombros o la pared de un edificio) o contra otro guerrero, amigo o enemigo, entonces el guerrero (o ambos guerreros si golpea a otra miniatura) es derribado, pero puede levantarse al comienzo de su siguiente turno si sobrevive. El mismo guerrero no puede ser derribado dos turnos seguidos.

fin de la partida

La batalla termina cuando una banda falla un *chequeo de retirada*. La banda que huye pierde.

experiencia

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

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

+1 por Marcador de Piedra Bruja. Si un Héroe o un Secuaz está en posesión de un marcador de piedra bruja al final de la partida, recibe +1 punto de experiencia.

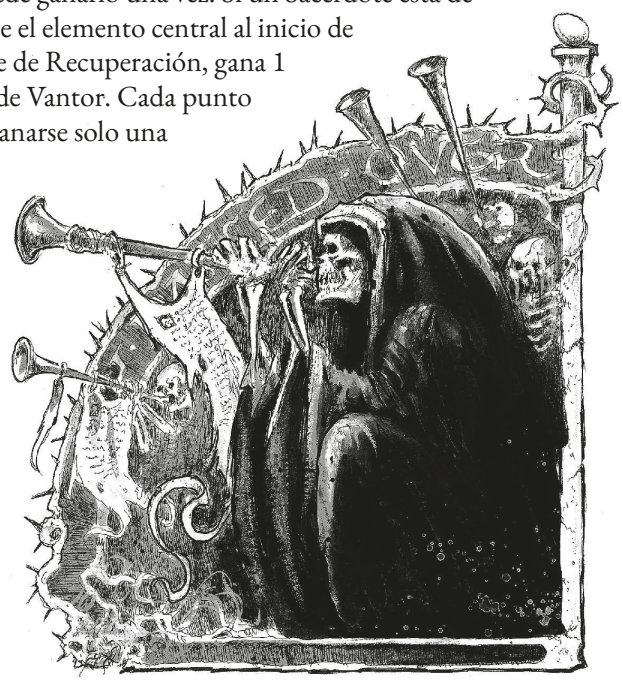
+1 por Enemigo Fuera de Combate: cualquier héroe gana + 1 punto de experiencia por cada enemigo que deje *fuera de combate*.

piedra bruja

Tus guerreros ganan un fragmento de piedra bruja por cada ficha que aún posean al final de la batalla.

secretos de Vantor

Si un Sacerdote de Morr es lanzado hacia atrás y sobrevive a la experiencia, gana 1 secreto de Vantor. Cada Sacerdote sólo puede ganarlo una vez. Si un Sacerdote está de pie sobre el elemento central al inicio de una Fase de Recuperación, gana 1 secreto de Vantor. Cada punto puede ganarse solo una vez.



Escenario 3: la Carcel

La Cárcel de Mordheim no sólo servía para recluir a los criminales de la ciudad, sino también a los de los alrededores. Incluso con las ejecuciones diarias que tenían lugar en la Plaza del Verdugo, el edificio en ruinas estaba literalmente lleno de despojos de la sociedad, desde humildes deudores hasta insensibles asesinos. Cuando el cometa se estrelló contra la ciudad, una gran grieta partió la cárcel por la mitad, permitiendo escapar a los pocos prisioneros que sobrevivieron. Sin embargo, persisten los rumores de que alguien o algo sigue habitando los oscuros recovecos de su santuario interior. Y lo que es peor, ese algo puede estar guardando secretos de vital importancia.

terreno

Elige un borde de la mesa cualquiera de un área de 4′ x 4′ y coloca un gran edificio en ruinas. Esto representa una parte de la Cárcel. El resto de la zona de juego representa los terrenos de la Cárcel y la escenografía debe colocarse de manera que ambas partes estén de acuerdo.

configuracion

Coloca tres miniaturas que representen a los guardias en el interior de la prisión y a menos de 2″ de distancia entre ellas. Pueden ser cualquier miniatura de tamaño humano. Justo detrás de ellos, coloca una miniatura que represente al Celador en el interior de la Cárcel. Esta miniatura puede ser cualquier cosa, ya que el poder corruptor de la piedra bruja no tiene límites. La miniatura debe ser ligeramente más grande que los guardias.

Despliegue

Ambos jugadores tiran 1D6. Quien saque la tirada más alta decide quién despliega primero, y el jugador que despliega elige un borde de su elección. Su oponente se despliega a 8” o menos del borde opuesto. El borde que contiene la carcel no puede usarse para desplegar. Si juegas con más de 2 jugadores, usa sólo el borde opuesto a la carcel.

inicio de la partida

Ambos jugadores tiran 1D6. El jugador con la puntuación más alta toma el primer turno. El Celador y los Guardias (ver abajo) tienen su turno después de que ambos jugadores hayan tenido el suyo y son efectivamente un tercer jugador.

reglas especiales

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
Celador	5	4	0	5	4	3	4	2	10

Piel gruesa: el Celador tiene una salvación por armadura de 4+.

Inmune a Psicología, Causa Miedo, Sin Dolor.

Salto hambriento: no está claro qué solía ser el Celador. Lo que está claro es que el monstruoso ser sólo busca consumir a aquellos que se acercan demasiado a la Cárcel. El Celador se moverá hacia -y cargará, si está a su alcance- el enemigo más cercano. Si hay algún enemigo *aturdido* en un radio de 10”, el Celador intentará saltar a un combate uno contra uno con él. Este salto ignora el combate y puede incluso atravesar obstáculos y enemigos (¡así de hambriento está el Celador!). Cualquier guerrero en contacto peana con peana puede intentar evitar este movimiento sacando un 9+ en 1D6 y sumando su Fuerza. Si algún guerrero lo consigue, el Celador no salta. Si todos los guerreros fallan, todos los enemigos en contacto peana con peana con el Celador son *derribados* cuando él salta. Determina el objetivo después y sólo si el Celador no fue detenido. Si puede atacar a una miniatura *aturdida*, esa miniatura muere automáticamente (como si sacara 11-15 para Heridas Graves).

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
Guardias	4	3	3	3	3	1	3	1	8

Inmune a Psicología.

Billy Clubs: tres guardias mutados aún residen en la prisión. Sus mentes han sido deformadas por la influencia de la piedra bruja y sólo sirven a un propósito: alimentar al Celador. Se moverán hacia el guerrero más cercano y cargarán contra él si están a su alcance. Si los Guardianes consiguen herir a un guerrero, no tires en la tabla de Heridas. En su lugar, el guerrero será tratado como *aturdido* durante 1D3 turnos. Siempre que puedan, darán prioridad a atacar a los guerreros *derribados*.

fin de la partida

La batalla termina cuando una banda falla un *chequeo de retirada*. La banda que huye pierde.

experiencia

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

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

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

+2 Matar al Celador: cualquier grupo de Héroes o Secuaces que deje al Celador *fuera de combate* gana +2 de Experiencia.

la Carcel

Si un Sacerdote de Morr está en la Cárcel al inicio de una Fase de Recuperación, gana 1 secreto de Vantor.

Si algún guerrero está dentro de la Cárcel al final de la partida, esa banda recibe +1 dado en su tirada de Exploración.

Escenario 4: el cementerio de San Voller

El Cementerio de San Voller, un lugar lúgubre y premonitorio, tenía una reputación nefasta incluso antes de que el cometa golpeara y cambiara Mordheim para siempre. Ahora, el cementerio es un lugar encantado, donde los muertos no descansan tranquilos. De hecho, muchas de las tumbas están abiertas y las numerosas criptas y mausoleos de los mecenas más opulentos de la ciudad se resquebrajan como heridas putrefactas. Aunque nadie sabe si esto se debe a las incursiones de los ladrones de tumbas o a la agitación de los muertos inquietos. Desde luego, no es lugar para separarse de los compañeros, no sea que aparezca otra banda, o algo peor.

terreno

Este escenario se desarrolla en un enorme cementerio. Cada jugador coloca por turno una pieza de escenografía, ya sea un mausoleo, una lápida u otro elemento similar. Sugerimos que la escenografía se coloque en un área de aproximadamente 4' x 4'. Se anima a los jugadores a llenar la mesa de tumbas abiertas para que sirvan de peligro de caída. Aunque la escenografía no coincida con el tema del cementerio, suponga que cada edificio es un gran mausoleo o una capilla. En el centro de la mesa debe haber una gran estatua que represente la estatua de San Voller.

configuracion

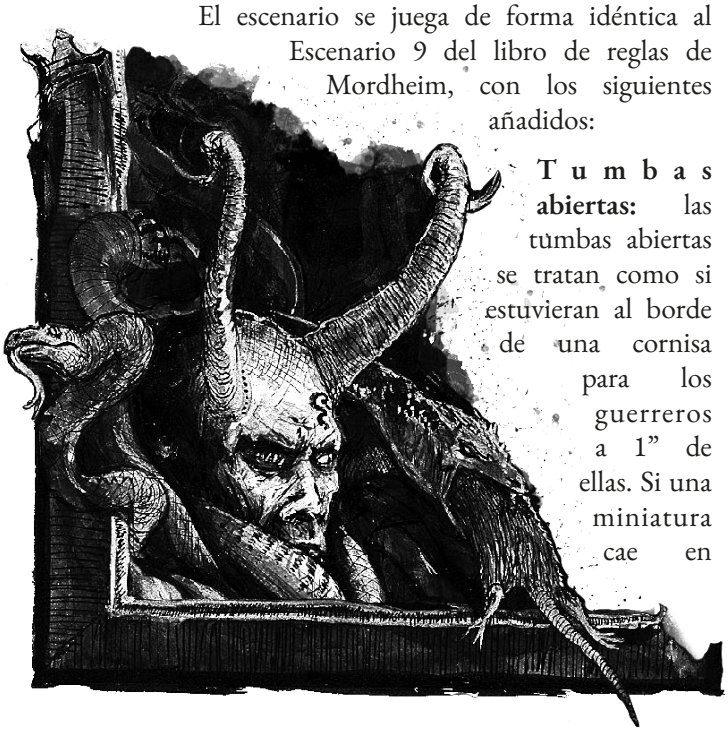
El jugador con el valor de banda más bajo puede elegir quién es el atacante y quién el defensor. Despliega las bandas según las reglas de despliegue del Escenario 9 (ataque sorpresa) del libro de reglas de Mordheim.

inicio de la partida

El atacante siempre tiene el primer turno.

reglas especiales

El escenario se juega de forma idéntica al Escenario 9 del libro de reglas de Mordheim, con los siguientes añadidos:



Tumbas abiertas: las tumbas abiertas se tratan como si estuvieran al borde de una cornisa para los guerreros a 1" de ellas. Si una miniatura cae en una tumba abierta, sufre un impacto de Fuerza 2 y debe gastar 2" de movimiento para salir. Una miniatura que comienza su turno en una tumba abierta no puede cargar. Una miniatura que sale de una tumba puede colocarse en cualquier lugar adyacente a la abertura.

Los Muertos Inquietos: al comienzo de cada ronda después de la primera, tira un dado y suma 1 por cada ronda completa que se haya jugado. Con una tirada de 4+, ¡los muertos se levantan! La primera vez que esto ocurra, el jugador con la puntuación de banda más baja coloca 1D3+1 miniaturas no muertas a 1" o menos de cualquier pieza de escenografía que pueda albergar a los muertos, pero sin entrar en combate. En las siguientes rondas, alterna quién coloca las miniaturas. Los muertos tendrán su turno después de que los jugadores hayan completado sus turnos. Siempre se moverán hacia el miembro de la banda más cercano, cargando si es posible.

La estatua de San Voller: aunque Mordheim es un lugar totalmente depravado, el espíritu de San Voller aún ejerce cierta tutela sobre el cementerio. Los Muertos Inquietos que se levanten de las tumbas no pueden acercarse a menos de 3" de la estatua.

fin de la partida

La batalla termina cuando una banda falla un *chequeo de retirada*. La banda que huye pierde.

experiencia

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

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

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

secretos de Vantor

Un Sacerdote de Morr gana 1 secreto de Vantor cada vez que pone *fuera de combate* a un Muerto Inquieto.

Si un Sacerdote de Morr está a 2" o menos de la estatua de San Voller al inicio de la fase de recuperación, gana 1 secreto de Vantor. Cada Sacerdote sólo puede obtener esto una vez.

muerto inquieto

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	2	0	3	3	1	1	1	5

Inmune a Psicología y Veneno, Causa Miedo

Sin Dolor: trata un resultado de *aturdido* como *derribado*.

No pueden correr (pero pueden cargar normalmente).

Los Muertos Inquietos se consideran no muertos.

Escenario 5: los archivos de Vantor

Los rumores te han conducido a una zona de la ciudad donde se dice que Vantor últimamente ha llevado a cabo actividades clandestinas. Las calles están atestadas de restos arqueados y derribados de carpetas, archivos y bibliotecas. Puede que sus investigaciones se encuentren por aquí cerca, pero tu búsqueda no estará exenta de obstáculos. Un impostor y una banda de malhechores han llegado a la escena para frustrar tus planes. ¡Toma el control de los escondites de Vantor y repele a los invasores!

terreno

Cada jugador coloca por turno una pieza de escenografía, ya sea un edificio en ruinas, una torre u otro elemento similar. Sugerimos que la escenografía se coloque en un área de aproximadamente 4′ x 4′.

Despliegue

Cada jugador tira 1D6. El jugador con la puntuación más alta decide qué banda se despliega primero. El primer jugador elige el borde de la mesa en el que quiere desplegar y coloca a todos sus guerreros a 8″ o menos de él. Su oponente se coloca a 8″ del borde opuesto.

inicio de la partida

Ambos jugadores tiran 1D6. El jugador con la puntuación más alta tiene el primer turno.

reglas especiales

El objetivo es capturar 3 de los edificios del tablero. Marca estos edificios, comenzando por el más cercano al centro de la mesa y avanzando hacia el siguiente edificio más cercano. Un edificio está ocupado si al menos una de tus miniaturas está dentro en pie y no hay miniaturas enemigas en su interior.

!Trampas¡ Existe la posibilidad de que Vantor haya colocado trampas para proteger sus secretos. Al comienzo de cada ronda, tira un dado por cada edificio que contenga al menos 1 guerrero. Con un 4+, ¡un guerrero de ese edificio ha hecho saltar una de las trampas de Vantor! Determina al azar qué guerrero del edificio ha activado la trampa. Con un chequeo de Iniciativa fallido, ese guerrero sufre un impacto automático de Fuerza 3.

fin de la partida

No es necesario realizar ningún *chequeo de retirada*, ya que la partida dura un máximo de ocho turnos. Si una banda huye voluntariamente, la partida termina y se considera que la banda ganadora ocupa todos los edificios de la mesa.

experiencia

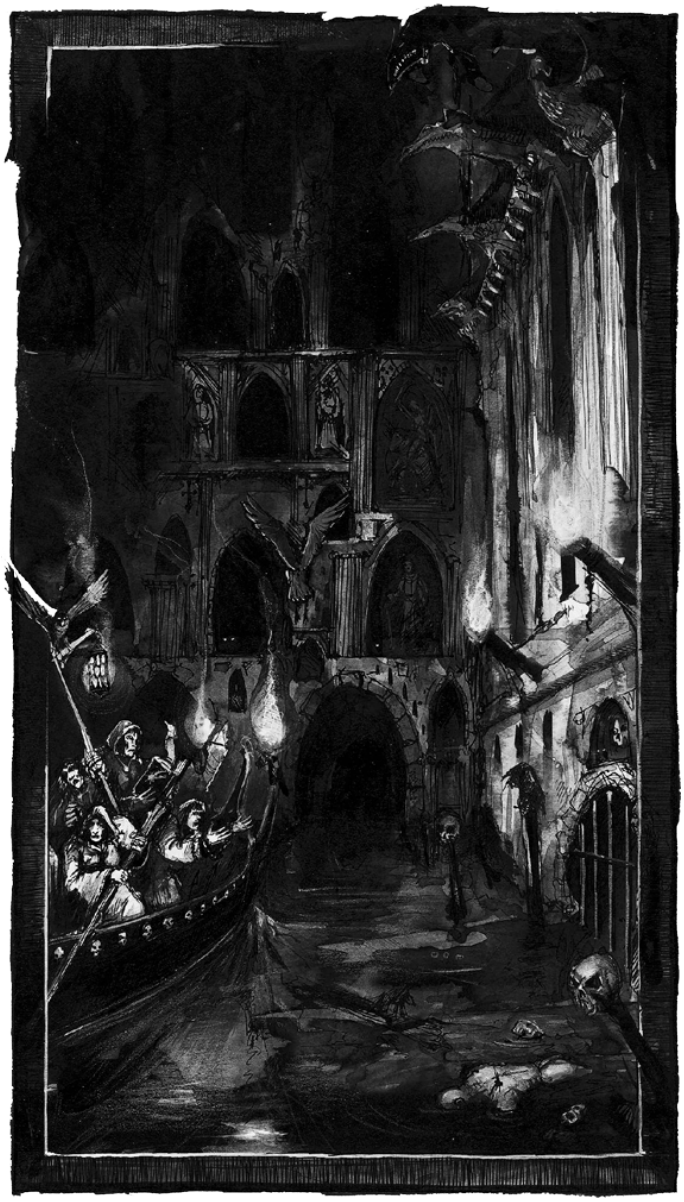
+1 Sobrevive: cualquier héroe o grupo de secuaces que sobreviva a la batalla gana + 1 punto de experiencia.

+1 Jefe vencedor: el líder de la banda que controle el mayor número de edificios al final de la batalla gana +1 de Experiencia. Si ambos bandos ocupan el mismo número de edificios, la batalla se considera un empate y ninguno de los líderes gana esta bonificación.

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

secretos de Vantor

Si un Sacerdote de Morr está dentro de uno de los 3 edificios al comienzo de la Fase de Recuperación, gana 1 secreto de Vantor. Cada Sacerdote solo puede conseguirlo una vez en cada edificio.



Escenario 6: el Templo de Morr

El Sumo Sacerdote Vantor ha corrompido el Templo de Morr. Lo que una vez fue tierra sagrada es ahora un monumento a la locura de Vantor, cuya máxima depravación se manifiesta en el centro del edificio como un siniestro artefacto: el Motor de Almas. Vantor y sus esclavos muertos buscan completar su oscuro trabajo, y esta noche es la noche final. Con el destino del Imperio, y tal vez más allá, pendiendo de un hilo, los Sacerdotes de Morr dirigen sus bandas al templo para poner fin a las andanzas de Vantor. Vantor debe ser detenido, y un nuevo Sumo Sacerdote de Morr debe ser nombrado.

terreno

Este escenario se juega en un área de 4' x 6', o 4' x 4' si se juega con menos de tres jugadores. El Templo de Morr, representado por el edificio más grande idealmente con al menos dos niveles, debe colocarse en el centro de la mesa con el Motor de Almas en su centro (usa un marcador grande para representarlo si no tienes una miniatura adecuada). Coloca el Motor de Almas en un piso superior si puedes, y asegúrate de que hay varias formas de llegar hasta él y mucho espacio para que los guerreros luchen en su base. Si no tienes un edificio adecuado, entonces cualquier edificio o escenografía en ruinas servirá, siempre y cuando sirva como pieza central. Rellena el área restante con ruinas, edificios y otra escenografía como de costumbre.

configuracion

Vantor se coloca dentro del Templo a 2" del Motor de Almas. Debe haber dos Discípulos por jugador. En orden ascendente de la clasificación de la banda, los jugadores deben colocar una pareja de discípulos, manteniendo las miniaturas a menos de 2" una de otra, pero no a menos de 6" de otra pareja.

Despliegue

Los jugadores despliegan sus bandas en orden descendente. Utiliza las reglas de despliegue para batallas multijugador como se ve en Town Cryer #5 (elegir segmentos de la mesa, desplegar a 6" del borde, etc.).

inicio de la partida

Cada jugador tira 1D6. El jugador con la puntuación más alta tiene el primer turno. El juego avanza en el sentido de las agujas del reloj alrededor de la mesa según el despliegue.

reglas especiales

Motor de Almas: este artefacto maligno, forjado con el hierro contaminado que cubre Mordheim y moldeado con magia oscura, palpita con una sensibilidad malévola. Tanto si su poder es codiciado por las bandas como si es rechazado por ellas, hay que ocuparse del Motor de Almas. Consulta el perfil del Motor de Almas en la página opuesta.

Vantor y sus Esbirros: Vantor y los Esbirros Muertos tomarán sus turnos, en este orden, después de que los jugadores hayan completado sus turnos. Consulta sus perfiles en la página opuesta.

Muerte Súbita: el poder necrótico del Motor de Almas ha retorcido el aire en una tormenta de poder destructivo. Los guerreros mueren inmediatamente si quedan fuera de combate (no se aplica a los Sacerdotes de Morr).

secretos de Vantor

Los Sacerdotes de Morr han reunido secretos que pueden ayudar a frustrar el complot de Soloman Vantor. Mientras el Sacerdote de Morr de una banda siga en juego, los jugadores pueden gastar sus Secretos de Vantor de las siguientes maneras:

- **Protección del Alma:** gasta 1 secreto de Vantor para cancelar una herida causada por el rasgo Absorción de almas del Motor de Almas.
- **Debilidad descubierta:** gasta 1 secreto de Vantor para repetir una tirada para impactar o herir contra Vantor o el Motor de Almas. Máximo 1 repetición por ataque, tanto si se gasta en el propio ataque como en la tirada para herir. Las tiradas para herir repetidas no pueden causar golpes críticos.
- **Controlar el Motor de Almas:** si un Sacerdote está en contacto con el Motor de Almas al comienzo de la Fase de Recuperación, puede gastar al menos 1 secreto de Vantor para intentar tomar el control. Tira 1D6 y suma 1 por cada Secreto gastado. Con un resultado de 7+, el Motor queda bajo el control del Sacerdote. La banda controladora no se ve afectada por la Absorción de Almas, pero no puede atacar al motor. Otra banda puede intentar robar el control de la misma manera. Si el Sacerdote controlador queda *fuera de combate*, su banda pierde el control.

fin de la partida

No se realizan chequeos de Rutina. El juego termina si Vantor y el Motor de Almas son destruidos. La banda ganadora es la que destruye el Motor de Almas (leer el epílogo "las bandas triunfan"). Alternativamente, si una banda controla el Motor de Almas, y todas las demás, incluyendo a Vantor, están muertas, el juego termina, siendo la banda que lo controla la ganadora (lee el epílogo "las bandas fracasan"). Si todas las bandas son eliminadas, las bandas fracasan.

experiencia

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

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

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

+2 por destruir el Motor de Almas: un Héroe o un Secuaz gana +2 de experiencia por destruir el Motor de Almas.

+2 por matar a Soloman Vantor: un Héroe o un Secuaz gana +2 de experiencia por dejar *fuera de combate* a Soloman Vantor.

Soloman Vantor, Sumo Sacerdote de Morr

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	3	2	4	4	3	6	2	9

Armas/Armadura: Soloman Vantor va armado con un bastón y lleva una armadura ligera.

Inmune a la psicología: a Vantor no le afecta la psicología y nunca abandona el combate.

Alma de demonio: posee una salvación de 4+ contra los efectos de hechizos o plegarias.

Causa miedo: la locura de Vantor es suficiente para causar *miedo* hasta en el más robusto de los guerreros.

Resistente: resta -1 a la Fuerza de todos los impactos que sufra en combate cuerpo a cuerpo. Esto no afecta a los modificadores a las tiradas de salvación por armadura.

Echarse a un lado: cada vez que sea herido en combate cuerpo a cuerpo puede realizar una tirada de salvación adicional de 5+. Esta tirada de salvación no se modifica, y se realiza después de la tirada de salvación por armadura.

Reflejos felinos: si el guerrero es cargado podrá "golpear primero" contra aquellos que le cargaron ese turno(si le cargan otros enemigos en turnos posteriores ya no se aplica). 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.

Esquivar: puede esquivar cualquier impacto por disparos con un resultado de 5+ en 1D6. Esta tirada se realiza contra proyectiles tras haber sido impactado para ver si se esquiva o no, antes de tirar para herir, y antes que cualquier otro efecto de equipación especial o habilidades (como amuletos encantados).

Poderes del alma: durante la fase de magia de Vantor, tira en la siguiente tabla para ver qué temible Poder de alma desata:

1. **"¡No puedes esconderte de la mi!"** Vantor inflige una herida automática al enemigo más lejano que pueda ver.
2. **"¡Ataquen, mis secuaces!"** Si no hay Esbirros, aparecen 1D3+1 a 4" de Vantor. Los Esbirros pueden levantarse y moverse inmediatamente fuera de turno, y reciben +1 a fuerza, resistencia y ataque, y ganan Iniciativa 6 hasta el final de su turno.
3. **"¡Tu alma es mía!"** El guerrero más cercano debe hacer un chequeo de Liderazgo. Si falla, el guerrero pasa a pertenecer a Vantor. Mantiene su perfil pero se comporta como un Esbirro. Se reincorpora a su banda si Vantor muere.
4. **"¡Siente mi poder!"** Todos los enemigos a 8" o menos de Vantor sufren un impacto automático de Fuerza 2 sin salvaciones.
5. **"¡La muerte te consume!"** Cada jugador tira un dado. El que saque la tirada más baja debe elegir a uno de sus guerreros, tirar 1D6 y sacar un resultado igual o inferior a su fuerza o el guerrero muere.
6. **"¡Yo soy la muerte!"** Tira 1D3. Cada jugador debe infligir esa cantidad de heridas automáticas a cualquiera de los miembros de su banda.

Defiende el Motor de Almas: Vantor permanecerá a menos de 3" del Motor de Almas, pero se moverá para cargar contra un enemigo si se pone a su alcance o se mueve al mismo nivel que el Motor de Almas, dependiendo de la escenografía. Atacará prioritariamente al Sacerdote de Morr más cercano y distribuirá sus ataques lo más equitativamente posible si está en contacto con varios guerreros.

Enlace de almas: si Vantor queda *fuera de combate*, el Motor de Almas pierde automáticamente una herida. Si el Motor de Almas es destruido, Vantor pierde una herida.

Filacterias: Solomon Vantor ha asegurado su supervivencia más allá de la muerte mientras el Motor de Almas gire. Si está muerto, y si el Motor de Almas no es destruido, Vantor aparece en la planta baja de un edificio al azar al inicio de cada ronda con 1 Herida.

Esbirros Muertos

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	3	0	4	4	1	1	2	7

Inmune a Psicología y Veneno, Causa Miedo

Sin Dolor: trata un resultado de aturdido como derribado.

No pueden huir (pero pueden cargar normalmente).

Los Esbirros Muertos se moverán hacia el guerrero enemigo mas cercano, cargando si están a su alcance. Los Esbirros Muertos se consideran no muertos.

Motor de Almas

Resistencia 5 **Heridas 5** **Salvación 4+**

Absorción de almas: al comienzo de cada ronda, cualquier miembro de la banda a 8" o menos del motor debe superar un chequeo de Liderazgo o sufrir 1 herida automática sin salvación. Los guerreros a 3" o menos de su Sacerdote de Morr reciben un +1 a su Liderazgo al realizar este chequeo. Si un guerrero queda *fuera de combate* por esto, Vantor gana +1 a sus Heridas sin límite.

Ondulaciones de la Urdimbre: cualquier herida que sufra el Motor de Almas como resultado de ataques que no sean cuerpo a cuerpo se ignora con una tirada de 3+.

Enlace de almas: igual que arriba, pero si el Motor es destruido y Vantor ha muerto al menos una vez, o si esto le causa su última herida, el juego termina.

Volátil: cuando el Motor de Almas es destruido, todas las miniaturas en un radio de 12" reciben un impacto automático de Fuerza 4 sin salvación.

Epílogos

escenario 1

Por ahora, la lucha ha terminado. Los hombres parecen aliviados, pero el sacerdote se muestra preocupado. Mientras el resto de la banda se recupera y atiende sus heridas, el Sacerdote mira fijamente los restos esqueléticos de la ciudad. ¿Qué impulsaría a otra banda de luchadores a entrar en la Cabeza de la Muerte a pesar de los horrores que se rumorea que residen en su interior? ¿Estaba esta banda rival realmente aquí para interrumpir el trabajo de Morr y difundir falsedades entre las ruinas? A medida que el derramamiento de sangre comenzaba, parecía percibirse un aire de aprensión tanto en el Sacerdote como en el supuesto impostor. De todos modos, aún queda trabajo por hacer.

escenario 2

Los espíritus están realmente enfadados. Tras dejar atrás los horrores de la plaza, la banda sigue avanzando por la Cabeza de la Muerte. Algunos no han dicho una palabra desde que sonaron los primeros gritos de los muertos. Uno que se muestra especialmente hosco es el Sacerdote de Morr. Una mezcla contradictoria de confusión y determinación pinta su rostro. Si los muertos fueran conscientes del trabajo que se está haciendo para liberarlos, quizá no estarían tan enfadados. Si las bandas rivales fueran conscientes de lo que está en juego, tal vez no habría derramamiento de sangre. Si hubiera secretos y tesoros que encontrar en las ruinas, la banda tendría que actuar con rapidez, no vaya a ser que los impostores los encuentren antes. Tal vez las zonas más peligrosas alberguen los tesoros más valiosos. Había una zona que nadie se atrevía a pisar. Sería una empresa arriesgada, pero seguro que allí habría secretos intactos. Y seguramente ningún otro tonto se atrevería a ir allí.

escenario 3

Nadie comprobó si todos estaban bien hasta que se alejaron de aquel horrible lugar. Sólo a un tonto se le habría ocurrido buscar algo de valor en las ruinas de la prisión con aquella monstruosidad rondando por allí. Naturalmente, registraron las ruinas y encontraron algo de valor. Un baúl, escondido discretamente entre los escombros, como si hubiera sido escondido allí con un propósito, era de particular interés. Estaba cerrada, pero eso no detuvo a nadie. Las notas y baratijas dispersas en su interior parecían las de un loco. Las páginas mugrientas estaban garabateadas con pensamientos a medias y desvaríos arcanos. La esclavitud del alma, la usurpación de la muerte, un engaño definitivo y el fin del mundo tal como lo conocemos eran los temas de disertación más frecuentados. Entre las diversas curiosidades había algunas piezas extrañas y dignas de mención; un cráneo humano cubierto de símbolos extraños, una pieza nudosa de metal inidentificable y un fragmento inerte de piedra bruja que había perdido su brillo. Mientras los hombres empezaban a debatir si sería mejor vender la caja o utilizarla como leña, el sacerdote se la arrebató y cerró la tapa de golpe. Necesitaría tiempo para estudiar el contenido, pero eso tendría que esperar. Había muchas almas esperando y mucho trabajo por hacer.

escenario 4

Algo no estaba bien. Sin duda, los muertos no deberían querer entorpecer los planes de Morr, ni posponer su propia salvación. ¿Por qué estaban los muertos tan enfadados? ¿Qué les impulsaba a atacar a los mismos benefactores que les deseaban el bien? ¿No podían ver todo lo que se estaba haciendo por ellos? Tal vez la respuesta estaba en las extrañas notas. Tras horas de estudio, el sacerdote encontró una pista. Una línea singular se reveló entre las divagaciones. Decía: "Que los cuervos se posen sobre ti". Una frase morriana, estrechamente relacionada con Soloman Vantor, el Sumo Sacerdote de Morr en Mordheim. ¿Podrían ser estas sus obras? Las escrituras blasfemas del baúl iban en contra de todo lo que Morr representa. Quizá el propio Vantor tuviera una explicación para toda esta locura.

escenario 5

Vantor no apostaba por que alguien fuera tan tonto como para asaltar sus estudios, no tan adentro de la Cabeza de la Muerte. Tras registrar sus diversos despachos y alcobas, el plan quedó al descubierto. El Sacerdote había sentido que algo andaba mal desde el momento en que pisó Mordheim, y ahora sabía por qué.

No había sido Morr quien había hecho la convocatoria, sino el propio Vantor. Invadió el mundo de los sueños y atrajo a todos hasta aquí para llevar a cabo sus planes. El ritual no estaba liberando las almas de los muertos, sino vinculando su poder a él. Estaba esclavizando las almas de los muertos para alimentar un extraño dispositivo. Este dispositivo, al que llama el Motor de Almas, esclavizaría a las almas de los muertos más allá de los muros de Mordheim. Tendría un ejército interminable de almas para hacer su voluntad. Usurparía a Morr y se convertiría en el amo incontestable de la muerte.

Había que detener a Soloman Vantor. Un nuevo Sumo Sacerdote de Morr tendría que ser nombrado. ¿Pero dónde podría encontrarse este Motor de Almas? La respuesta era dolorosamente obvia.

escenario 6

Si las bandas tienen éxito: con un crujido ensordecedor, el Motor de Almas se rompe en pedazos. El artefacto se estremece y se detiene repentinamente antes de estallar en una explosión de llamas verdes. Las lamentosas almas de los innumerables muertos de Mordheim se elevan como vapor desde el ardiente cadáver de metal retorcido y se elevan en espiral hacia el cielo mientras las nubes comienzan a abrirse. Vantor y su máquina infernal ya no existen. Ahora, un nuevo Sumo Sacerdote comenzará la larga tarea de reparar todo lo que Vantor había dañado. Con el tiempo, los muertos podrán descansar en paz.

Si las bandas de guerra fallan: cuando el último hombre caiga, el cacareo del nuevo Maestro de la Muerte se escuchará brevemente. Los muertos no descansan en Mordheim, y tampoco lo harán los que están más allá. Cuando la máquina alcanza su masa crítica, envía una onda verde de energía necrótica por toda la tierra. Los guerreros caídos no permanecen quietos mucho tiempo. Ellos, junto con otros incontables, se levantan para servir a su nuevo amo.

Son tiempos dificiles.

Los muertos no descansan en la Ciudad de los Condenados. Las calles se estremecen con los lamentos de las almas perdidas. Atrapadas por el poder de las piedras, su agitacion es interminable.

Un hombre decidido, dedicado a los muertos, lleva a cabo planes furtivos entre las ruinas derruidas. Su trabajo es incansable y el tiempo apremia.

Sacerdotes humildes, escoltados por toda clase de mortales, llamados por un dios, descienden sobre la ciudad para pastorear a las almas atrapadas hasta su lugar de descanso final.

Pero nada es lo que parece en Mordheim. Traicion, peligro y muerte aguardan a la Procesion de Morr. La vida en el Imperio se tambalea indefectiblemente...

Sirve al Dios de la Muerte. Descubre oscuros secretos. Desenmascara a los impostores.

La Procesión de Morr es una campaña narrativa ambientada en el distrito de Cabeza de Muerte de la Ciudad de los Condenados. Reúne a tu banda y protege a tu sacerdote mientras recorres las ruinas de Mordheim en busca de piedra bruja y los secretos del misterioso Sumo Sacerdote de Morr, Solomon Vantor. Enfréntate a otras bandas en seis escenarios únicos para descubrir la trama y ayudar a las almas perdidas de los muertos a hallar su última morada.

Para usar con

MORDHEIM

Inspirado y basado en material de Nick Kyme, Andy Hall y Games Workshop.

Revisado, editado y ampliado por Tyler Pierce. Versión 1.0, 2024.
Agradecimientos especiales a los jugadores de SoCal Mordheim por el chequeo.

Para contactar con el autor: gettabledtyler@gmail.com

Traducido al español por Hernán "Moska" García, para Condenados del Pozo

https://condenados.com.ar/

Esta obra es una creación de un fan no afiliado a Games Workshop y no está destinada a la venta.