

Escenarios

SECUENCIA PREVIA A LA BATALLA

Puedes decidir simplemente con tu oponente qué escenario queréis jugar si lo quieres así, aunque la mayoría de los jugadores prefieren generar sus escenarios al azar. Para ello, sigue esta secuencia antes de la batalla.

1 El jugador con el valor de banda más bajo efectúa una tirada en la tabla de Escenarios para determinar qué escenario se juega. En los escenarios donde haya un atacante y un defensor, el mismo jugador puede decidir quién es el atacante y quién el defensor.

2 Efectúa una tirada por cada uno de tus guerreros con una *vieja herida de guerra* para determinar si puede o no tomar parte en la batalla.

3 Despliega todos los elementos de escenografía y las dos bandas de acuerdo con las reglas del escenario que vayáis a jugar. Cuantos más edificios haya mejor, por lo que deberías desplegar todos los elementos de escenografía de que dispongas.

TABLA DE ESCENARIOS

2D6	Resultado
2	El jugador con el valor de banda más bajo puede elegir qué escenario se juega.
3	Escenario 5: Pelea Callejera.
4	Escenario 7: Tesoro Escondido.
5	Escenario 3: A la Búsqueda de Piedra Bruja.
6	Escenario 8: Ocupar.
7	Escenario 2: Escaramuza.
8	Escenario 4: ¡No Pasaréis!
9	Escenario 9: Ataque Sorpresa.
10	Escenario 6: Encuentro Casual.
11	Escenario 1: Defender el Botín.
12	El jugador con el valor de banda más bajo puede elegir qué escenario se juega.

Escenario 1: Defender el Botín

A menudo, una banda encuentra un edificio repleto de fragmentos de piedra bruja y es desafiada por una banda rival. Esto suele provocar un conflicto, ya que es bastante improbable que ninguno de los bandos esté dispuesto a abandonar con facilidad el botín encontrado.

ELEMENTOS DE ESCENOGRAFÍA

Cada jugador coloca por turnos un elemento de escenografía, ya sea un edificio o una torre en ruinas, o algo similar. Te sugerimos que despleguéis los elementos de escenografía en un área de unos 120 por 120 cm. El primer edificio debería situarse en el centro del campo de batalla, y el objetivo del escenario es tomar el control de este edificio.

BANDAS

La banda con el menor número de guerreros es automáticamente la defensora. Si ambos bandos tienen el mismo número de guerreros, tira un dado.

El defensor despliega en el interior o a 15 centímetros o menos del edificio objetivo. La banda atacante despliega a 15 centímetros o menos del borde de la mesa de juego. Ten en cuenta que puedes dividir la banda para que entre por lugares diferentes si así lo deseas.

INICIO DE LA PARTIDA

El atacante mueve en primer lugar.

FINAL DE LA PARTIDA

Si al final de cualquiera de los turnos del defensor el atacante tiene más miniaturas en pie y a 15 centímetros o menos del objetivo que el defensor, el atacante vence. De lo contrario, la partida acabará cuando una de las bandas no supere un *chequeo de retirada*.

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 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

Un fragmento de piedra bruja por cada Héroe de cualquiera de las bandas que esté en el interior del edificio objetivo al final de la partida (hasta un máximo de tres fragmentos por banda).

Escenario 2: Escaramuza

A pesar de la enormidad de las ruinas de Mordheim, siempre existe el riesgo de encontrarse con una banda rival. Aunque a veces los dos grupos pasan de largo sin combatir, lo más común es que estalle un feroz combate entre las ruinas. Si una banda logra expulsar a sus rivales, podrá explorar un área mucho mayor.

ELEMENTOS DE ESCENOGRAFÍA

Cada jugador coloca por turnos un elemento de escenografía, ya sea un edificio o una torre en ruinas, o algo similar. Te sugerimos que despleguéis los elementos de escenografía en un área de unos 120 por 120 cm.

BANDAS

Cada jugador tira un dado. Quien obtenga el resultado mayor elige qué banda despliega en primer lugar. El primer jugador elige un borde de la mesa y coloca todas sus miniaturas a 20 centímetros o menos de ese borde. Su oponente despliega sus miniaturas a 20 centímetros o menos del borde opuesto.

INICIO DE LA PARTIDA

Ambos jugadores tiran 1D6. El jugador que obtenga el resultado mayor mueve en primer lugar.

FINAL DE LA PARTIDA

Cuando una de las bandas no supere un *chequeo de retirada*, la partida acaba. La banda que huye pierde, y su oponente vence.

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 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*.

Escenario 3: A la Búsqueda de Piedra Bruja

Dispersas por entre las ruinas de Mordheim, se encuentran innumerables fragmentos diminutos de la valiosísima piedra bruja. A menudo ocurre que dos bandas llegan a la misma zona, y sólo una batalla puede determinar quién recoge los despojos del campo de batalla.

En este escenario, las bandas se encuentran mientras están registrando el mismo almacén, o bóveda, o templo, o edificio en ruinas potencialmente beneficioso.

ELEMENTOS DE ESCENOGRAFÍA

Cada jugador coloca por turnos un elemento de escenografía, ya sea un edificio o torre en ruinas o algo similar. Te sugerimos que despluguéis los elementos de escenografía en un área de unos 120 por 120 cm.

REGLAS ESPECIALES

Una vez desplegados los elementos de escenografía, coloca algunas fichas de piedra bruja para representar donde están los fragmentos. En total debe haber 1D3+1 fichas.

Cada jugador coloca por turnos una ficha. Tira 1D6 para determinar qué jugador coloca una en primer lugar. Las fichas deben estar situados a una distancia de 25 cm o más del borde de la mesa, y al menos a 15 cm entre sí. Fíjate que las fichas se colocan antes de que se sepan los bordes donde van a desplegarse las bandas, por lo que es bastante recomendable colocar las fichas más o menos en el centro del campo de batalla. Los guerreros pueden coger las fichas poniéndose en contacto peana con peana con ellos. Un guerrero puede transportar tantos fragmentos de piedra bruja como quiera. No pueden pasarse los fragmentos entre sí. Si un guerrero que lleva un fragmento queda *fuera de combate*, coloca el fragmento donde cayó herido.

BANDAS

Ambos jugadores tiran 1D6 para determinar quién despliega en primer lugar. Quien obtenga el resultado mayor despliega antes, a 20 cm o menos del borde del tablero de su elección. Su oponente despliega a 20 cm o menos del borde opuesto.

INICIO DE LA PARTIDA

Ambos jugadores tiran 1D6. El jugador que obtenga el resultado mayor mueve en primer lugar.

FINAL DE LA PARTIDA

La partida acaba cuando una de las bandas no supera un *chequeo de retirada*. Los fugitivos pierden automáticamente.

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 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 marcador en posesión de tu banda al finalizar la batalla.

Escenario 4: ¡No Pasaréis!

Cuando se extiende la noticia del descubrimiento de un gran depósito de piedra bruja, las bandas organizan expediciones para desenterrar la nueva riqueza. Sin embargo, a menudo sus rivales intentan bloquearlas, deseosas de conseguir toda la piedra bruja para ellos.

ELEMENTOS DE ESCENOGRAFÍA

Cada jugador coloca por turnos un elemento de escenografía, ya sea un edificio, una torre en ruinas o algo similar. Te sugerimos que despleguéis los elementos de escenografía en un área de unos 120 por 120 cm.

BANDAS

Cada jugador tira un dado. Quien obtenga el resultado mayor escoge en que borde de la mesa despliega el atacante. El atacante despliega en primer lugar, a 20 centímetros o menos de su borde de la mesa. El defensor despliega en cualquier punto de la mesa, mientras todas sus miniaturas se hallen a 35 centímetros o más de cualquier atacante.

INICIO DE LA PARTIDA

El atacante mueve en primer lugar.

FINAL DE LA PARTIDA

Si una de las bandas no supera un *chequeo de retirada*, la partida acaba inmediatamente. Si el atacante logra situar dos o más miniaturas en pie a 5 cm o más en el interior de la zona de despliegue del defensor, habrá logrado pasar y habrá vencido.

EXPERIENCIA

+1 Sobrevive. Cualquier Héroe o grupo de Secuaces que sobrevive a la batalla, gana +1 punto de Experiencia.

+1 Jefe Vencedor. El jefe de la banda vencedora recibe +1 punto de experiencia adicional.

+1 por Pasar. Cualquier guerrero que logre pasar a través de las líneas enemigas recibe +1 punto de Experiencia. Si el guerrero es un Secuaz, todo el grupo 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*.

Escenario 5: Pelea Callejera

A menudo, dos bandas se encuentran cara a cara en las estrechas callejas de Mordheim. A veces pasan de largo sin ningún incidente, pero lo más habitual es que el encuentro termine en un derramamiento de sangre.

ELEMENTOS DE ESCENOGRAFÍA

Coloca todos los edificios formando una sola calle, sin huecos abiertos a lo largo de ella. Detrás de los edificios se encuentran ruinas impasables, aunque los edificios en sí todavía son accesibles. La única manera de salir es atravesar toda la calle. La calle puede girar tanto como quieras y no debería ser demasiado estrecha para poder combatir, pero puede tener “cuellos de botella” en algunos puntos. Te sugerimos que despleguéis los elementos de escenografía en un área de unos 120 por 120 cm.

DESPLIEGUE

Ambos jugadores tiran 1D6 para determinar quién mueve en primer lugar. Quien obtenga el resultado mayor elige desplegar en primer o en segundo lugar. Las bandas despliegan a 15 centímetros o menos de los extremos opuestos de la calle.

REGLAS ESPECIALES

Ninguna de las dos bandas puede retroceder a lo largo de la calle para salir por su propia zona de despliegue.

INICIO DE LA PARTIDA

Tira 1D6 para determinar quién mueve en primer lugar.

FINAL DE LA PARTIDA

Cuando una de las bandas logre sacar a todos sus guerreros supervivientes de la calle por el extremo opuesto de la misma, la partida acaba y ese jugador es el vencedor. Alternativamente, una banda que no supere un *chequeo de retirada* perderá la batalla.

EXPERIENCIA

+1 Sobrevive. Cualquier Héroe o un grupo de Secuaces que sobreviva a la batalla, gana +1 punto de Experiencia.

+1 Jefe Vencedor. El jefe de la banda vencedora recibe +1 punto de experiencia adicional.

+1 por Escapar. El primer Héroe de cualquiera de los bandos (¡pero no de los dos!) en salir por el extremo opuesto de la calle gana +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 6: Encuentro Casual

Ambas bandas han completado su búsqueda diaria entre las ruinas y están de regreso a su campamento cuando se encuentran de repente cara a cara. Ninguno de los dos bandos se esperaba un combate, por lo que la banda que reaccione con mayor rapidez tendrá ventaja.

ELEMENTOS DE ESCENOGRAFÍA

Cada jugador coloca por turnos un elemento de escenografía, ya sea un edificio, una torre en ruinas o algo similar. Te sugerimos que despluguéis los elementos de escenografía en un área de unos 120 por 120 cm.

DESPLIEGUE

1. Cada jugador tira 1D6. El jugador que obtenga el resultado mayor puede elegir desplegar en primer o en segundo lugar.
2. El primer jugador en desplegar debe situar a toda su banda en la zona de despliegue A, tal y como se muestra. Puede escoger qué cuadrante de la mesa denomina como zona de despliegue A.
3. La segunda banda puede desplegar en la zona de despliegue B, pero no puede colocarse ningún guerrero a 35 cm o menos de una miniatura enemiga.

INICIO DE LA PARTIDA

Cada jugador tira 1D6 y suma la Iniciativa de su jefe. El jugador que obtenga el resultado mayor mueve en primer lugar.

REGLAS ESPECIALES

Cada banda lleva encima 1D3 fragmentos de piedra bruja al inicio de la batalla. Anota el número de fragmentos que lleva cada banda.

FIN DE LA PARTIDA

La batalla acaba cuando una de las bandas no supera un *chequeo de retirada*. La banda que huye pierde.

EXPERIENCIA

- +1 **Sobrevive.** Cualquier Héroe o un grupo de Secuaces que sobreviva a la batalla, gana +1 punto de experiencia.
- +1 **Jefe Vencedor.** El jefe de la banda 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

Ambas bandas ganan toda la piedra bruja que tenían al inicio de la batalla menos el número de Héroes que quedaron *fuera de combate* durante la partida, hasta un mínimo de cero. Además, reciben un fragmento adicional de piedra bruja por cada Héroe enemigo que dejen *fuera de combate*, hasta el número máximo de fragmentos que la banda oponente llevaba encima al inicio de la batalla.

A	
	B

Escenario 7: Tesoro Escondido

Hay rumores de que en uno de los edificios en ruinas hay un sótano oculto con un cofre de tesoro escondido en él. Dos bandas rivales han oído hablar del sótano, y ahora están registrando la zona ¿Quién sabe lo que se encontraran?

ELEMENTOS DE ESCENOGRAFÍA

Cada jugador coloca por turnos un elemento de escenografía, ya sea un edificio, una torre en ruinas o algo similar. Te sugerimos que despluguéis los elementos de escenografía en un área de unos 120 por 120 cm.

DESPLIEGUE

Ambos jugadores tiran 1D6 y quien obtenga el resultado mayor decide qué banda despliega en primer lugar. Esta banda despliega a 20 centímetros o menos del borde de la mesa que el jugador elija. El oponente despliega en el borde opuesto, a 20 centímetros o menos del borde de la mesa.

REGLAS ESPECIALES

Todos los miembros de la banda (¡no, los animales no!) saben aproximadamente lo que están buscando, y deben registrar los edificios para encontrar el tesoro. Tira 2D6 cada vez que un guerrero entre en un edificio que no haya sido registrado previamente por ninguno de los dos bandos. Con un resultado de 12, ha encontrado el tesoro. Los edificios en el interior de las zonas de despliegue no se registran (ya que han sido concienzudamente saqueados hace tiempo), y cada edificio sólo puede ser registrado una sola vez.

Si no habéis obtenido ningún resultado de 12 cuando sólo quede un edificio por registrar, automáticamente éste será el edificio donde se encuentre el tesoro. Después de encontrar el cofre del tesoro, el guerrero debe llevarlo a sitio seguro saliendo por su propio borde de mesa. Llevar el cofre del tesoro retrasa al guerrero, que se mueve a la mitad de su velocidad. Dos o más miniaturas pueden llevar el cofre sin problemas. Puedes utilizar una miniatura del cofre del tesoro para representar al cofre. Si la miniatura que carga con él queda *fuera de combate*, el cofre del tesoro se queda en ese sitio. Cualquier miniatura de tamaño humano o superior puede recogerlo poniéndose en contacto peana con peana con él.

Quienquiera que recupere el cofre puede tirar en la siguiente tabla después de la partida para determinar qué hay en su interior. Fíjate que tiras por separado por cada objeto, aparte de las coronas de oro, que siempre encuentras automáticamente. Por ejemplo, tira para ver si encuentras piedra bruja, para lo que necesitas un resultado de 5+ en 1D6. Después tira para ver si está la armadura, y así sucesivamente. Esto puede ser una adquisición muy valiosa. Sin embargo, también puede significar que los miembros de tu banda se han arriesgado a morir ¡por sólo tres coronas de oro!

OBJETOS	RESULTADO NECESARIO 1D6
3D6 co	Automático
1D3 fragmentos de piedra bruja	5+
Una armadura ligera	4+
Una espada	3+
1D3 gemas (valen 10 co cada una)	5+

INICIO DE LA PARTIDA

Tira 1D6. El jugador que obtenga el resultado mayor mueve en primer lugar.

FINAL DE LA PARTIDA

Cuando una de las bandas lleve a sitio seguro el tesoro, o una banda no supere un *chequeo de retirada*, la partida acaba. La banda victoriosa consigue el cofre del tesoro.

EXPERIENCIA

+1 Sobrevive. Cualquier Héroe o un grupo de Secuaces que sobreviva a la batalla, gana +1 punto de Experiencia.

+1 Jefe Vencedor. El jefe de la banda 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 Encontrar el Cofre. Si un Héroe encuentra el cofre del tesoro recibe +2 puntos de experiencia.

Escenario 8: Ocupar

Este escenario tiene lugar en una zona de Mordheim donde los edificios están repletos de fragmentos de piedra bruja y otras riquezas. Tomar y mantener estos edificios significa que tu banda obtendrá unos pingües beneficios. Por desgracia, vuestros oponentes han tenido la misma idea.

ELEMENTOS DE ESCENOGRAFÍA

Cada jugador coloca por turnos un elemento de escenografía, ya sea un edificio, una torre en ruinas o algo similar. Te sugerimos que despleguéis los elementos de escenografía en un área de unos 120 por 120 cm.

BANDAS

Ambos jugadores tiran 1D6 y quien obtenga el resultado mayor decide qué banda despliega en primer lugar. Esta banda despliega a 20 centímetros o menos del borde de la mesa que el jugador elija. El oponente despliega en el borde opuesto, a 20 centímetros o menos del borde de la mesa.

INICIO DE LA PARTIDA

Tira 1D6. El jugador que obtenga el resultado mayor mueve en primer lugar.

REGLAS ESPECIALES

El objetivo es capturar 1D3+2 edificios del campo de batalla. Marca esos edificios, empezando por el más cercano al centro del campo de batalla, siguiendo por el más cercano, y así sucesivamente. Un edificio está ocupado si tienes al menos una miniatura en pie dentro y no hay miniaturas enemigas en el interior de ese edificio.

FINAL DE LA PARTIDA

No es necesario efectuar *chequeo de retirada* alguno. La partida dura un máximo de ocho turnos. Si una de la bandas se retira voluntariamente, la partida acaba, y se considera que la banda vencedora ocupa todos los edificios del campo de batalla.

EXPERIENCIA

+1 Sobrevive. Cualquier Héroe o un grupo de Secuaces que sobrevive a la batalla, gana +1 punto de experiencia.

+1 Jefe Vencedor. El jefe de la banda vencedora recibe +1 punto de experiencia adicional. Si ambos bandos ocupan el mismo número de edificios, la partida se considera un empate y ningún jefe recibe este punto.

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

Escenario 9: Ataque Sorpresa

Una banda está registrando las ruinas de Mordheim en busca de botín cuando es atacada por una banda enemiga. Los defensores están desperdigados y deben organizar una defensa rápidamente para repeler a los atacantes.

ELEMENTOS DE ESCENOGRAFÍA

Empezando por el atacante, cada jugador coloca por turnos un elemento de escenografía (un edificio o una torre en ruinas, o algo similar). Te sugerimos que los despluguéis en un área de unos 120 por 120 cm.

DESPLIEGUE

1. El jugador defensor tira 1D6 por cada Héroe y grupo de Secuaces en su banda. Con un resultado de 1-3, están en algún otro lugar de las ruinas y aparecerán más tarde como refuerzos. Con un resultado de 4-6 despliegan al inicio de la batalla. Al menos un Héroe y un grupo de Secuaces estarán presentes al inicio de la batalla. Si todos los Héroes y grupos de Secuaces obtienen un resultado de 1-3, el último Héroe y grupo de Secuaces se desplegará automáticamente al inicio de la batalla.
2. El defensor despliega en el campo de batalla a los Héroes y grupos de Secuaces disponibles. Ninguna miniatura podrá estar a menos de 20 centímetros entre sí, ya que la banda está dispersa registrando las ruinas. Ninguna miniatura podrá desplegarse a menos de 20 centímetros del borde de la mesa.
3. El atacante despliega a toda su banda a 20 centímetros o menos de un borde de la mesa elegido al azar, como muestra el dibujo. Puede elegir el borde numerado como "1" antes de tirar.

INICIO DE LA PARTIDA

El atacante siempre mueve en primer lugar.

REGLAS ESPECIALES

El defensor, al inicio de su segundo y subsiguientes turnos, puede tirar 1D6 por cada uno de los grupos de Secuaces o Héroes que todavía no estén en el campo de batalla. Con un resultado de 4+ aparecen en la fase de movimiento por un borde de la mesa escogido al azar del mismo modo que antes. Tira 1D6. Todos los refuerzos de ese turno llegan por el mismo borde y pueden cargar en ese turno.

FINAL DE LA PARTIDA

La partida acaba cuando una de las bandas no supera un *chequeo de retirada*. La banda que huye es la perdedora.

EXPERIENCIA

- +1 **Sobrevive.** Cualquier Héroe o un grupo de Secuaces que sobreviva a la batalla, gana +1 punto de experiencia.
- +1 **Jefe Vencedor.** El jefe de la banda 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*.

	1	
2-3		4-5
	6	