

GIRONA **WAR FEST**

V 1.0

MORDHEIM

BASES MORDHEIM

21 I 22 MARÇ 2026



BENVINGUT JUGADOR

Volem començar agraint-te sincerament el teu interès pel nostre esdeveniment. Per a nosaltres, els organitzadors d'aquest torneig, la il·lusió és el motor que ens empeny a fer realitat un projecte tan especial com és un GT. També som jugadors, i per això el nostre objectiu principal és oferir-vos la màxima proximitat, comoditat i hospitalitat.

Més enllà d'organitzar un bon torneig, volem que cada participant se senti com a casa. Per aquest motiu, hem planificat cada detall pensant en les necessitats bàsiques de tots els jugadors.

Durant l'esdeveniment, facilitarem informació sobre allotjaments, llocs d'interès, contactes de serveis i números d'emergència. A més, el menjar ofert serà de proximitat, elaborat per la restauració local. D'aquesta manera, no només col·laborem amb el nostre entorn, sinó que també aportem un valor afegit a l'experiència del torneig.

En cas de qualsevol dubte o imprevist, estarem sempre disponibles a través del WhatsApp de capitans per ajudar-te en tot allò que necessitis.

El nostre desig és que cada jugador gaudeixi al màxim de l'experiència i que torni a casa amb la satisfacció d'haver viscut un cap de setmana ple d'emoció, bon joc i un ambient carregat d'energia positiva.

Aquest esdeveniment no és un negoci, sinó un projecte nascut de la passió pel nostre hobby. Volem que Girona ocupi també el seu lloc al mapa dels grans esdeveniments de la nostra afició.

Moltes gràcies per participar i... ens veiem molt aviat!

Amb tota la nostra il·lusió,

L'Organització



INSCRIPCIONS

PLACES DISPONIBLES

6 jugadors per torn.

HORARIS

Qualsevol jugador es pot inscriure a un o diversos torns de joc:

- Dissabte matí de 9:00 a 14:00 h
-
- Dissabte tarda de 15:00 a 20:00 h
-
- Diumenge matí de 9:00 a 14:00 h

5 hores de joc intens a la ciutat dels condemnats!

COM INSCRIURE'S

A través d'aquest formulari habilitat per a les inscripcions:

[enllaç inscripció](#)

DATA D'INSCRIPCIÓ

La data límit per inscriure's serà el **20 de febrer** o quan s'hagin ocupat totes les places disponibles.

PREU

El preu de l'entrada serà de 12 € per torn, i inclourà:

- Entrada a la partida
- Welcome pack amb detalls i records per als jugadors inscrits

EXPERIÈNCIA DE JOC

Per poder jugar aquest tipus de joc, el jugador ha de tenir experiència en el joc bàsic de Mordheim.

NORMES INSCRIPCIONS:

(Vegeu l'última pàgina del document).



MORDHEIM - THE CLATTERING

ESTIL DE JOC

Mordheim - The Clattering és un format de joc inspirat en el sistema original de Mordheim. Aquest estil introdueix una sèrie de petites modificacions a les regles clàssiques amb l'objectiu de crear partides multijugador més dinàmiques, narratives i centrades en el rol.

A grans trets, The Clattering transforma l'experiència tradicional de Mordheim en una aventura compartida, oberta i emergent, prioritzant la història i les decisions dels jugadors per sobre de la competitivitat.

PRINCIPALS DIFERÈNCIES AMB MORDHEIM TRADICIONAL

TAULA ÚNICA I TORNOS SIMULTANIS

Tots els jugadors participen en una única taula de gran mida. Les bandes actuen dins del mateix torn global, cosa que agilita el ritme de joc i reforça la sensació de món viu.

REGLES ESPECIALS DE CÀRREGA I DISPAR

S'apliquen ajustos específics a les regles de càrregues i tirs per afavorir la fluïdesa, reduir els temps morts i potenciar situacions narratives.

GAME MASTER (GM)

La partida compta amb un Game Master que guia l'experiència. El GM introdueix esdeveniments aleatoris, interpreta l'entorn i reacciona a les decisions dels jugadors amb l'objectiu de teixir un fil narratiu coherent. La seva funció és similar a la d'un director de joc en un RPG de taula.

JOC OBERT I LLIBERTAT TOTAL

Els jugadors poden actuar amb total llibertat, de manera similar a un videojoc de món obert. Qualsevol banda pot entrar o sortir de la partida al finalitzar un torn, sense interrompre la narrativa ni el desenvolupament del joc.

CONDICIÓ DE VICTÒRIA

L'únic objectiu de la partida és ser el jugador amb més pedra bruixa que aconsegueixi sortir de Mordheim.



QUE COMENÇI LA PARTIDA!

INICI DE LA PARTIDA

Cada banda comença la partida amb dos fragments de pedra bruixa al seu inventari i un roster de 500 corones d'or (co).

En entrar a l'escenari, cada banda rep tres objectius i ha de quedar-se amb dos d'ells.

En completar un objectiu, la banda rep immediatament un de nou.

Durant la Fase de Recuperació, un jugador pot gastar un fragment de pedra bruixa per eliminar un dels seus objectius actuals i robar-ne un de nou.

Entrada i sortida de la partida

Cada jugador pot entrar o sortir de la partida a l'inici de qualsevol torn.

- Tots els jugadors actuen simultàniament durant cada fase del torn.

FASES DEL TORN

SEQUÈNCIA DEL TORN

Fase de Desplegament de Bandes

- Desplegament
- Reforços!
- Fase de Càrrega
- Declaració de càrregues
- Comparació d'iniciativa i resolució

Fase de Moviment

- Moviment de miniatures que no han carregat

Fase d'Acció (en aquest ordre)

- Tir
- Magia
- Combat
- Interacció
- Intercanvi

Final de torn

- Assignació d'experiència
- Tirades de fora de combat
- Contractació



SEQUÈNCIES DE JOC

FASE DE DESPLEGAMENT DE BANDES

Desplegament

Un jugador que desitgi unir-se a la partida ho farà en aquesta fase.

- La zona d'entrada a l'escenari es determina de forma aleatòria entre els accessos disponibles del taulell.
- Les miniatures no es poden desplegar a menys de 8 polzades de miniatures de bandes enemigues.

Reforços!

Pots col·locar els teus personatges contractats el torn anterior a la teva zona de desplegament o a menys de 4" d'un personatge de la teva banda que ja es trobi al camp de batalla. Aquest nou personatge no pot estar a menys de 8" d'un personatge enemic.

FASE DE CÀRREGA

Degut a que tots els jugadors actuen simultàniament:

Cada Heroi i cada grup de Sequaços que declari una càrrega tira 1D6 i suma el resultat a la seva Iniciativa.

Les càrregues es declaren i es resolen en ordre descendent segons aquest resultat. En cas d'empat, els jugadors implicats tiren 1D6; el resultat més alt decideix l'ordre.

- L'èxit i els efectes de les càrregues es resolen seguint les regles estàndard de Mordheim.

FASE DE MOVIMENT

- Els jugadors mouen simultàniament totes les miniatures que no hagin carregat.
- Si un moviment afecta o condiciona miniatures d'una altra banda, es resol per ordre d'Iniciativa, sense sumar el D6 utilitzat a la fase de càrrega.
- Les miniatures poden córrer, sempre que no hi hagi cap miniatura enemiga a menys de 8 polzades.

Nota:

- Una miniatura pot moure's i escalar en el mateix torn de moviment, sempre que disposi de moviment suficient per arribar a la part superior.
- El control d'Iniciativa continua sent obligatori.

Si després d'escalar queda moviment restant, la miniatura pot continuar movent-se un cop a dalt.



FASE DE ACCIÓ

Dispar

- Les miniatures equipades amb armes de projectils poden disparar.
- Els tirs són simultanis: fins i tot una miniatura que quedi derribada, atordida o fora de combat durant aquesta fase pot resoldre el seu tir en aquest torn.

Màgia

- Totes les miniatures capaces de llançar encanteris ho fan en aquesta fase.
- Si diversos encanteris interfereixen entre si, es resolen per ordre d'Iniciativa.

Combat

- Els combats es resolen seguint el reglament estàndard de Mordheim.
- Es respecta l'ordre d'Iniciativa establert durant la fase de càrrega.
- **Excepció:** les miniatures armades amb llançes ataquen primer.

Interacció

Qualsevol miniatura que hagi declarat una acció d'interacció amb l'entorn (objectes, elements del taulell, PNJ, etc.) la resol en aquesta fase.

Intercambiar equip

Durant aquesta fase, les miniatures d'una mateixa banda poden intercanviar equip si:

- Es troben a 2 polzades o menys entre elles.
- No estan implicades en combat.



FINAL DE TORN

Experiència

Els guerrers guanyen experiència segons els criteris següents al final del torn:

- **+1 EXP** per a l'Heroi o grup de Secundaris que elimini un guerrer enemic o neutral.
- **+1 EXP** per al personatge que completi un objectiu.
- **+1 EXP** per aconseguir un fragment de pedra bruixa.
- Altres motius especials, determinats pel Game Master durant la partida.

Aconseguir experiència amb pedra bruixa

Una banda pot gastar fragments de pedra bruixa per obtenir experiència addicional:

- Descarta un fragment que un personatge porti per atorgar-li +1 EXP.
- En el cas de Secundaris, es requereix un fragment per a cada membre del grup.
- Les miniatures que no poden guanyar experiència no poden beneficiar-se d'aquest mètode

Tirades de fora de combat

Al final del torn, es realitzen les tirades habituals a la taula de ferides per a totes les miniatures que hagin quedat fora de combat.

Contractació

Durant aquesta fase es poden contractar nous Herois i Sequaços, seguint el procediment habitual del reglament.

- S'han de respectar els límits de banda i disposar dels fons necessaris.
- Les miniatures contractades es despleguen immediatament a menys de 4 polzades d'una miniatura amiga.

Economia durant la partida

Els aspectes econòmics, així com la compra i venda d'equip, formen part activa de la partida i es gestionen directament al taulell, sota la supervisió del Game Master i sempre al servei de la narrativa.

1 pedra bruixa = 25 corones d'or



ESDEVENIMENTS I ACCIONS

PUNTS D'ESDEVENIMENT

La ciutat estarà plena de punts d'esdeveniments (marcats amb tokens) que descriuen situacions que els personatges troben quan es mouen per la ciutat. Quan una miniatura es col·loca sobre un esdeveniment, aquest es descobreix.

INTERACCIÓ AMB L'ENTORNO

Qualsevol interacció amb l'entorn (inspeccionar objectes, activar mecanismes, etc.) es considera una acció d'atac i es resol en el moment en què el personatge podria atacar durant la seva activació.

TRESOR DE LA BANDA

Quan una banda entri a la ciutat dels condemnats, podrà situar un cofre a la seva zona de desplegament. Aquest tresor podrà contenir tots els objectes, coranes d'or i fragments de pedra bruixa que la banda vulgui dipositar. Però compte: defensa'l amb la teva vida, perquè és molt sucós i els teus rivals voldran ficar-hi mà.

Qualsevol personatge pot dipositar el seu inventari dins si es troba a 3" del cofre al final de la seva activació.

CLAVAGUERES

Quan un personatge entra a les clavegueres, tira 1d6:

- 1 – Tira 1d6: amb 1-2 el personatge mor; amb 3+ el personatge surt per una claveguera aleatòria (tira 2d6).
- 2 – Surt per una claveguera aleatòria (tira 2d6).
- 3+ – Surt per la claveguera que vulguis i continua el seu moviment.

PROFANAR CADÀVER

Sempre que no sigui a causa d'un esdeveniment de la partida, quan una miniatura quedi fora de combat es retirarà del joc. No obstant això, al mateix lloc on hagi caigut hi quedarà un cadàver amb totes les seves pertinences.

Qualsevol personatge, amic o enemic, que acabi o comenci el seu moviment a 1" o menys, pot profanar aquest cadàver i quedar-se amb les seves pertinences durant la fase d'acció (interacció). No es pot profanar un cadàver si es troba cos a cos amb un altre personatge.



POSSESSIÓ DE PEDRA BRUIXA

Intenta que els teus personatges no portin massa pedra bruixa a sobre; podria causar-los problemes de salut...

CARRUATGES DE TRANSPORT

Si et trobes a 3" o menys d'una quadra, pots pagar 5 corones d'or perquè el teu personatge vagi a una altra quadra de manera totalment segura.

EL RÍU STIR

Si un personatge vol creuar el riu, el seu moviment es veu reduït a la meitat en intentar passar-hi.

Si un personatge acaba el moviment dins del riu, tira un dau:

1. El riu s'emporta el personatge i mor (no hi ha cadàver).
- 2+. Queda al seu lloc sense cap problema.

NPCS o PNJ (PERSONATGES NO JUGADORS)

Els PNJ neutrals no es poden atacar. Fer-ho podria provocar que la poca guàrdia imperial que queda a la ciutat caigués sobre tu.

CONSUMIBLES

Qualsevol consumible es pot utilitzar en la teva fase d'acció com a interacció.

ACLARACIONS

A més de les modificacions pròpies del sistema The Clattering, s'utilitzaran les regles del llibre oficial de Mordheim (edició original), juntament amb:

- Les FAQs de l'Annual 2002
- Les errates oficials de juny de 2005

En cas de dubte o conflicte de regles, es permet resoldre la situació de la manera que resulti més satisfactòria per als jugadors implicats. Atès que la competitivitat és nul·la, sempre es prioritzarà la solució més divertida i narrativament memorable.

Com a última instància, el **Game Master** té la decisió final, fins i tot si aquesta contradigués el reglament oficial, sempre en favor de la història, del ritme de la partida i de l'experiència de joc compartida.



NORMES DE LA CASA

Amic o enemic?

A l'inici de cada torn, si dos o més personatges es troben a 8" o menys entre ells, o estan implicats en combat, poden decidir de manera excepcional (només durant aquell torn) tractar-se com a aliats.

Les bandes no són aliades en entrar a Mordheim, però saben que, de vegades, el més important és sobreviure. Mordheim no perdona els necis: sempre hi haurà temps per lluitar un altre dia.

Armes de dispar

Només la meitat de la banda pot ser equipada amb armes de dispar.

Armes contundents

Es fa una distinció entre maços (clubs) i martells (hammers). Ambdues mantenen les regles habituals, amb les següents diferències:

Martell (Hammer)

- Cost: 10 corones d'or

Mazo (Club)

- Cost: 5 corones d'or
- Perd l'habilitat "Commoció"

Fondes (Slings)

- Les fones tenen un cost de 8 corones d'or.

Llançes

- Les miniatures armades amb llançes ataquen sempre primer durant un torn de càrrega.

NORMES, ESDEVENIMENTS, ACCIONS I MECÀNIQUES

Qualsevol concepte pot ser modificat abans o durant la partida amb l'objectiu de millorar la immersió, corregir possibles errors o resoldre situacions imprevistes que puguin generar confusió o incertesa.



BANDES PERMESES

Bandes permeses

Segons els graus de bandes proposats per Broheim —a qui agraïm enormement la seva excel·lent feina i la seva valuosa aportació a la comunitat—, es permeten les bandes incloses als graus 1 i 2.

Llistat complet disponible a:

<https://broheim.net/warbands.html>

Grau 1A (en anglès)

- Averlanders
- Beastmen Raiders
- Carnival of Chaos
- Dwarf Treasure Hunters
- Kislevites
- Marienburgers
- Middenheimers
- Ork Mov
- Ostlanders
- Reiklanders
- Sisters of Sigmar
- Skaven
- Undead
- Witch Hunters

Grau 1B (en anglès)

- Arabian Tomb Raiders
- Black Orcs
- Bretonnian Knights
- Dwarf Rangers
- Forest Goblins
- Horned Hunters
- Mootlanders
- Ostermarkers
- Outlaws of Stirwood Forest
- Skaven of Clan Pestilens
- Shadow Warriors
- Tomb Guardians



NORMES DE CONDUCTA I INSCRIPCIONS

RESPECTE I CONDUCTA

Es requereix un respecte absolut cap als rivals i a l'organització.

Queden prohibits els mostrars o exaltacions polítiques o ideològiques, així com l'ús de roba, objectes o missatges provocatius, grollers, inapropiats o d'incitació a l'odi que puguin resultar ofensius.

Es prohibeix qualsevol tipus de discriminació, especialment per raó de sexe, raça, color, origen ètnic o social, característiques genètiques, llengua, religió o conviccions, opinions polítiques, pertinença a una minoria nacional, patrimoni, naixement, discapacitat, edat o orientació sexual.

La injúria o la falta de respecte cap a qualsevol persona està totalment prohibida.

Qualsevol assistent que incompleixi aquesta política serà advertit i, si persisteix, expulsat de l'esdeveniment.

L'organització es reserva el dret de revisar qualsevol element susceptible d'incomplir aquestes normes i d'avisar les autoritats si ho considera oportú.

INSCRIPCIONS

Tothom tindrà plaça garantida si ha realitzat la inscripció. En cas que un jugador no pugui assistir, sempre s'informarà els jugadors que hagin quedat en reserva.

L'organització es reserva el dret de modificar aquest document en funció de futurs canvis de regles en el joc o la necessitat d'afegir noves aclaracions.

L'esdeveniment pot ser retransmès. Aquelles persones que, per motius justificats, no puguin aparèixer en el streaming hauran de notificar-ho a l'organització.

La inscripció i el posterior pagament suposen l'acceptació d'aquestes bases.

Aquest document és de lectura obligatòria per a tots els participants i l'organització de l'esdeveniment.

Lamentablement, a causa de la quantitat de pagaments que s'han d'avançar per a la viabilitat de l'esdeveniment (instal·lacions, materials, escenografia, assegurances, despeses imprevistes, etc.), el pagament no és reemborsable.

L'objectiu final d'aquestes bases és vetllar pel correcte desenvolupament de l'esdeveniment i que tothom pugui gaudir-lo. Si es donés una situació no reflectida a les bases però que atempti contra l'esperit de les mateixes, l'organització es reserva el dret d'actuar com consideri oportú.

Pot haver-hi algun error, ho sabem, però fem tot el possible des de l'entusiasme i la il·lusió que surti bé.

Dret d'admissió: L'organització de l'esdeveniment es reserva el dret d'admissió dels participants i visitants per al correcte funcionament i desenvolupament del torneig.

