

GIRONA **WAR FEST**

V 1.0

MORDHEIM

BASES MORDHEIM

21 Y 22 MARZO 2026



BIENVENIDO JUGADOR

Queremos empezar agradeciendo sinceramente tu interés por nuestro evento. Para nosotros, los organizadores, la ilusión es el motor que nos impulsa a hacer realidad un proyecto tan especial como este evento. También somos jugadores, y por eso nuestro principal objetivo es ofreceros la máxima cercanía, comodidad y hospitalidad.

Más allá de organizar un buen evento, queremos que cada participante se sienta como en casa. Por ello, hemos planificado cada detalle pensando en las necesidades básicas de todos los jugadores.

En caso de cualquier duda o imprevisto, estaremos siempre disponibles a través del WhatsApp o correo electrónico para ayudarte en todo lo que necesites.

Nuestro deseo es que cada jugador disfrute al máximo de la experiencia, y que vuelva a casa con la satisfacción de haber vivido un fin de semana lleno de emoción, buen juego y un ambiente cargado de energía positiva.

Este evento no es un negocio, sino un proyecto nacido de la pasión por nuestro hobby. Queremos que Girona ocupe también su lugar en el mapa de los grandes eventos de nuestra afición.

Muchas gracias por participar, y... ¡nos vemos muy pronto!

Con toda nuestra ilusión,

La Organización



INSCRIPCIONES

PLAZAS DISPONIBLES

6 jugadores por turno.

HORARIOS

Cualquier jugador puede inscribirse a uno o varios turnos de juego:

- Sábado mañana de 9.00 a 14.00h
- Sábado tarde de 15.00 a 20.00h
- Domingo mañana de 9.00 a 14.00h

¡5 horas de intenso juego en la ciudad de los condenados!

CÓMO INSCRIBIRSE

A través de este formulario habilitado para las inscripciones:

[enlace inscripción](#)

FECHA DE INSCRIPCIÓN

La fecha límite para inscribirse será el **20 de febrero** o cuando se hayan ocupado todas las plazas disponibles.

PRECIO

El precio de la entrada será de 12€ por turno que incluirá:

- entrada a la partida
- welcome pack con detalles y recuerdos para los jugadores inscritos

EXPERIENCIA DE JUEGO

Para poder jugar este tipo de juego, el jugador debe tener experiencia en el juego básico de Mordheim.

NORMAS INSCRIPCIONES:

(Ver última página del documento).



MORDHEIM - THE CLATTERING

ESTILO DE JUEGO

Mordheim - The Clattering es un formato de juego inspirado en el sistema original de Mordheim. Este estilo introduce una serie de pequeñas modificaciones a las reglas clásicas con el objetivo de crear partidas multijugador más dinámicas, narrativas y centradas en el rol.

A grandes rasgos, The Clattering transforma la experiencia tradicional de Mordheim en una aventura compartida, abierta y emergente, priorizando la historia y las decisiones de los jugadores por encima de la competitividad.

PRINCIPALES DIFERENCIAS CON MORDHEIM TRADICIONAL

Mesa única y turnos simultáneos

Todos los jugadores participan en una única mesa de gran tamaño. Las bandas actúan dentro del mismo turno global, lo que agiliza el ritmo de juego y refuerza la sensación de mundo vivo.

Reglas especiales de carga y disparo

Se aplican ajustes específicos a las reglas de cargas y disparos para favorecer la fluidez, reducir tiempos muertos y potenciar situaciones narrativas.

Game Master (GM)

La partida cuenta con un Game Master que guía la experiencia. El GM introduce eventos aleatorios, interpreta el entorno y reacciona a las decisiones de los jugadores con el fin de tejer un hilo narrativo coherente. Su función es similar a la de un director de juego en un RPG de mesa.

Juego abierto y libertad total

Los jugadores pueden actuar con total libertad, de forma similar a un videojuego de mundo abierto. Cualquier banda puede entrar o salir de la partida al finalizar un turno, sin interrumpir la narrativa ni el desarrollo del juego.

Condición de victoria

El único objetivo de la partida es ser el jugador con más piedra bruja que salga de Mordheim.



EMPIEZA LA PARTIDA

INICIO DE PARTIDA

- Cada banda empieza la partida con dos fragmentos de piedra bruja en su alijo y un roster de 500 coronas de oro (co).
- Al entrar en el escenario, cada banda recibe tres objetivos y debe quedarse con dos de ellos.
- Al completar un objetivo, la banda recibe inmediatamente uno nuevo.
- Durante la Fase de Recuperación, un jugador puede gastar un fragmento de piedra bruja para eliminar uno de sus objetivos actuales y robar uno nuevo.

ENTRADA Y SALIDA DE LA PARTIDA

- Cada jugador puede entrar o salir de la partida al inicio de cualquier turno.
- Todos los jugadores actúan simultáneamente durante cada fase del turno.

FASES DEL TURNO

SECUENCIA DEL TURNO

Fase de Despliegue de Bandas

- Despliegue
- ¡Refuerzos!

Fase de Carga

- Declaración de cargas
- Comparación de Iniciativa y resolución

Fase de Movimiento

- Movimiento de miniaturas que no cargaron

Fase de Acción (en este orden)

- Disparo
- Magia
- Combate
- interacción
- Intercambio

Final de turno

- Asignación de experiencia
- Tiradas de fuera de combate
- Contratación



SECUENCIAS DE JUEGO

FASE DE DESPLIEGUE DE BANDAS

Despliegue

Un jugador que desee unirse a la partida lo hará en esta fase.

- La zona de entrada al escenario se determina de forma aleatoria entre los accesos disponibles del tablero.
- Las miniaturas no pueden desplegarse a menos de 8 pulgadas de miniaturas de bandas enemigas.

¡Refuerzos!

Puedes colocar tus personajes contratados el turno anterior en tu zona de despliegue o a menos de 4" de un personaje de tu banda que se encuentre ya en el campo de batalla. Este nuevo personaje no puede encontrarse a 8" de un personaje enemigo.

FASE DE CARGA

Debido a que todos los jugadores actúan simultáneamente:

- Cada Héroe y cada grupo de Secuaces que declare una carga tira 1D6 y suma el resultado a su Iniciativa.
- Las cargas se declaran y resuelven en orden descendente según este resultado.
- En caso de empate, los jugadores implicados tiran 1D6; el resultado más alto decide el orden.
- El éxito y los efectos de las cargas se resuelven siguiendo las reglas estándar de Mordheim.

FASE DE MOVIMIENTO

- Los jugadores mueven simultáneamente todas las miniaturas que no hayan cargado.
- Si un movimiento afecta o condiciona a miniaturas de otra banda, se resuelve por orden de Iniciativa, sin sumar el D6 utilizado en la fase de carga.
- Las miniaturas pueden correr, siempre que no haya una miniatura enemiga a menos de 8 pulgadas.

Nota:

- Una miniatura puede mover y escalar en el mismo turno de movimiento, siempre que disponga de movimiento suficiente para alcanzar la parte superior.
- El chequeo de Iniciativa sigue siendo obligatorio.
- Si tras escalar queda movimiento restante, la miniatura puede seguir moviéndose una vez arriba.



FASE DE ACCIÓN

Disparo

- Las miniaturas equipadas con armas de proyectiles pueden disparar.
- Los disparos son simultáneos: incluso una miniatura que quede derribada, aturdida o fuera de combate durante esta fase puede resolver su disparo ese turno.

Magia

- Todas las miniaturas capaces de lanzar hechizos lo hacen en esta fase.
- Si varios hechizos interfieren entre sí, se resuelven por orden de Iniciativa.

Combate

- Los combates se resuelven siguiendo el reglamento estándar de Mordheim.
- Se respeta el orden de Iniciativa establecido durante la fase de carga.
- Excepción: las miniaturas armadas con lanzas atacan primero.

Interacción

Cualquier miniatura que haya declarado una acción de interacción con el entorno (objetos, elementos del tablero, PNJ, etc.) la resuelve en esta fase.

Intercambiar equipo

Durante esta fase, las miniaturas de una misma banda pueden intercambiar equipo si:

- Se encuentran a 2 pulgadas o menos entre sí.
- No están trabadas en combate



FINAL DE TURNO

Experiencia

Los guerreros ganan experiencia según los siguientes criterios al final del turno.

- **+1 EXP** para el Héroe o grupo de Secuaces que elimine a un guerrero enemigo o neutral.
- **+1 EXP** para el personaje que complete un objetivo.
- **+1 EXP** por conseguir un fragmento de piedra bruja.
- Otros motivos especiales, determinados por el Game Master durante la partida.

Conseguir experiencia con piedra bruja

Una banda puede gastar fragmentos de piedra bruja para obtener experiencia adicional:

- Descarta un fragmento que un personaje lleve encima para otorgarle **+1 EXP**.
- En el caso de Secuaces, se requiere un fragmento por cada miembro del grupo.
- Las miniaturas que no pueden ganar experiencia no pueden beneficiarse de este método.

Tiradas de fuera de combate

Al final del turno, se realizan las tiradas habituales en la tabla de heridas para todas las miniaturas que hayan quedado fuera de combate.

Contratación

Durante esta fase pueden contratarse nuevos Héroes y Secuaces, siguiendo el procedimiento habitual del reglamento.

- Deben respetarse los límites de banda y disponer de los fondos necesarios.
- Las miniaturas contratadas se despliegan inmediatamente a menos de 4 pulgadas de una miniatura amiga.

Economía en partida

Los aspectos económicos, así como la compra y venta de equipo, forman parte activa de la partida y se gestionan directamente en el tablero, bajo la supervisión del Game Master y siempre al servicio de la narrativa.

1 piedra bruja = 25 coronas de oro



SUCESOS Y ACCIONES

PUNTO DE SUCESO

La ciudad estará llena de puntos de sucesos (marcados con tokens) que describen situaciones que los personajes se encuentran cuando merodean por la ciudad.

Cuando una miniatura se coloca encima de un suceso, este se descubre.

INTERACCIÓN CON EL ENTORNO

Cualquier interacción con el entorno (inspeccionar objetos, activar mecanismos, etc.) se considera una acción de ataque y se resuelve en el momento en que el personaje podría atacar durante su activación.

TESORO DE LA BANDA

Cuando una banda entre en la ciudad de los condenados, podrá situar un cofre en su zona de despliegue. Ese tesoro podrá contener todos los objetos, coronas de oro y piedra bruja que la banda quiera depositar. Pero cuidado: defiéndelo con tu vida, porque es muy succulento y tus rivales querrán meterle mano.

Cualquier personaje puede depositar su inventario dentro si se encuentra a 3" del cofre al final de su activación.

ALCANTARILLAS

Cuando un personaje entra en las alcantarillas, tira 1d6:

- 1 – tira 1d6: con 1-2 el personaje muere; con 3+ el personaje sale por una alcantarilla aleatoria (tira 2d6).
- 2 – Sale por una alcantarilla aleatoria (tira 2d6).
- 3+ – Sale por la alcantarilla que quieras y continua su movimiento.

PROFANAR CADÁVER

Siempre que no sea a causa de un suceso de la partida, cuando una miniatura quede fuera de combate se retirará del juego. No obstante, en el mismo lugar donde haya caído quedará un cadáver con todas sus pertenencias.

Cualquier personaje, ya sea amigo o enemigo, que termine o empiece su movimiento a 1" o menos puede profanar ese cadáver y quedarse con sus pertenencias en la fase de acción (interacción). No se puede profanar un cadáver si te encuentras cuerpo a cuerpo con otro personaje.



POSESIÓN DE PIEDRA BRUJA

Intenta que tus personajes no lleven demasiada piedra bruja encima, puede causarle problemas de salud...

CARROS DE TRANSPORTE

Si te encuentras a 3" o menos de un establo puedes pagar 5 coronas de oro para que tu personaje vaya a otro establo de forma totalmente segura.

EL RÍO STIR

Si un personaje quiere cruzar el río ve su movimiento reducido a la mitad cuando intentar pasar por él.

Si un personaje termina el movimiento dentro del río. Tira un dado:

1 - el río se lleva al personaje muere (no hay cadáver)

2+ -Queda en su sitio sin ningún problema.

NPCS

Los NPC'S neutrales no pueden atacarse. Hacerlo podría causar que la poca guardia imperial que queda en la ciudad cayera sobre ti.

CONSUMIBLES

Cualquier consumible se puede utilizar en tu fase de acción como >interacción<.

ACLARACIONES

Además de las modificaciones propias del sistema The Clattering, se utilizarán las reglas del libro oficial de Mordheim (edición original), junto con:

- Las FAQs del Annual 2002
- Las erratas oficiales de junio de 2005

En caso de duda o conflicto de reglas, se permite resolver la situación de la forma que resulte más satisfactoria para los jugadores implicados. Dado que la competitividad es nula, se priorizará siempre la solución más divertida y narrativamente memorable.

Como última instancia, el Game Master tiene la decisión final, incluso si esta contradice el reglamento oficial, siempre en favor de la historia, el ritmo de la partida y la experiencia de juego compartida.



NORMAS DE LA CASA

¿Amigo o enemigo?

Al inicio de cada turno, si dos o más personajes se encuentran a 8" o menos entre sí, o trabados en combate, pueden decidir de forma excepcional (solo durante ese turno) tratarse como aliados.

Las bandas no son aliadas al entrar en Mordheim, pero saben que, a veces, lo más importante es sobrevivir. Mordheim no perdona a los necios: siempre habrá tiempo para luchar otro día.

Armas de disparo

Sólo la mitad de la banda puede ser equipada con armas de disparo.

Armas contundentes

Se establece una distinción entre mazas (clubs) y martillos (hammers). Ambas mantienen las reglas habituales, con las siguientes diferencias:

- Martillo (Hammer)
 - Coste: 10 coronas de oro
- Maza (Club)
 - Coste: 5 coronas de oro
 - Pierde la habilidad "Conmoción"

Hondas

- Las hondas (slings) tienen un coste de 8 coronas de oro.

Lanzas

Las miniaturas armadas con lanzas atacan siempre primero durante un turno de carga.

NORMAS, SUCESOS, ACCIONES Y MECÁNICAS

Cualquier concepto podrá ser modificado antes o durante la partida con el objetivo de mejorar la inmersión, corregir posibles errores o resolver situaciones imprevistas que puedan generar confusión o incertidumbre.



BANDAS PERMITIDAS

Bandas permitidas

Según los grados de bandas propuestos por Broheim —a quien agradecemos enormemente su excelente trabajo y su valiosa aportación a la comunidad—, se permiten las bandas incluidas en los grados 1 y 2.

Listado completo disponible en:

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

Grado 1A (en inglés)

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

Grado 1B (en inglés)

- 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



NORMAS DE CONDUCTA E INSCRIPCIONES

RESPECTO

Se exige absoluto respeto hacia rivales y organización.

Quedan prohibidas exhibiciones o exaltaciones políticas o ideológicas, el uso de vestimenta, objetos o mensajes provocativos, groseros, inapropiados o de incitación al odio que puedan resultar ofensivos.

Se prohíbe cualquier tipo de discriminación, especialmente por razón de sexo, raza, color, origen étnico o social, características genéticas, lengua, religión o convicciones, opiniones políticas, pertenencia a una minoría nacional, patrimonio, nacimiento, discapacidad, edad u orientación sexual.

El insulto o la falta de respeto hacia cualquier persona está totalmente prohibido.

Cualquier asistente que incumpla esta política será advertido y, si persiste, expulsado del evento.

La organización se reserva el derecho de revisar cualquier elemento susceptible de incumplir estas normas y de avisar a las autoridades si lo considera oportuno.

INSCRIPCIONES

Todo el mundo tendrá plaza garantizada si ha realizado la inscripción. En caso de que un jugador no pueda asistir siempre se informará a los jugadores que hayan quedado en reserva. La organización se reserva el derecho de modificar este documento en función de futuros cambios de reglas en el juego o la necesidad de añadir nuevas aclaraciones al mismo.

El evento puede ser retransmitido. Aquellas personas que por motivos justificados no puedan aparecer en el streaming deberán notificarlo a la organización.

La inscripción y posterior pago de la misma supone la aceptación de estas bases.

Este documento es de obligada lectura para todos los/las participantes y organización del evento.

Lamentablemente, debido a la cantidad de pagos que deben adelantarse para la viabilidad del evento (instalaciones, materiales, escenografía, seguros, gastos imprevistos etc.), el pago no es reembolsable.

El objetivo final de estas bases es velar por el correcto desarrollo del evento y que todo el mundo pueda disfrutarlo. Si se diera una situación no reflejada en las bases pero que atenta contra el espíritu de las mismas, la organización se reserva el derecho de actuar como considere oportuno. Puede haber algún error, lo sabemos, pero lo hacemos todo desde el entusiasmo y la ilusión de que salga bien.

Derecho de admisión: La organización del evento se reserva el derecho de admisión de los participantes y visitantes al evento para su correcto funcionamiento y desarrollo.

