

Мордхейм

Запад

Ремесленный квартал

Цена на одежду из катаяского шелка, охотничьи стрелы, фонарь, сеть, верёвку с крюком, отборный порох снижена в 2 раза.

Дворец графа Утайнгарта

Цена вербовки Вольного Рыцаря снижена в 2 раза. Цена на лошадь, боевого коня и боевого пса снижена в 2 раза.

Дварфийский район

Цена вербовки Дварфа-Убийцы Троллей снижена в 2 раза. Цена на багманский эль, громриловые доспехи и громриловое оружие снижена в 2 раза.

Площадь Палача

Кидайте дополнительный кубик во время Фазы Исследования.

Мелиориальные сады

Кидайте 3D6, когда вербуете модели приспешников для имеющихся групп, состоящих не из людей.

Хазарлы Ворона

Цена вербовки Огра-теохранителя снижена в 2 раза. Ваши оружие и доспехи можно продать по той же цене, что и при покупке.

Квартал знати

Вы всегда находите максимальное количество золота или экипировки в локации по «Таблице исследования».

Статуя графа Тотмарга

Предводитель банды получает +1 к Лидерству (Ld).

Фра.и Норра

Если результат травмы Героя равен 11-15 «Мёртв» по «Таблице серьёзных травм», то бросайте D6. При результате 5+, вместо этого результат становится 41-55 «Полностью здоров».

Кладбище

Банда Нежити: вербовка Зомби стоит 10 зк, вербовка гулей стоит 30 зк. Другие банды: банда приобретает иммунитет к Страху, а Ужас становится Страхом.

Мелиница

Цена вербовки Тюремщика снижена в 2 раза. Если результат травмы Героя равен 61 «Захвачен» по «Таблице серьёзных травм», то вместо этого результат становится 41-55 «Полностью здоров».

Интересные места

Изобилие вирд-камня

Районы, обозначенные символом Двухвостой Кометы, особенно богаты вирд-камнем. Победитель сражения, происходящего в таких районах получает 1D3 дополнительных осколков вирд-камня.

Район с тяжёлыми боями

За районы, обозначенные символом мёртвой рыбы, идёт постоянное сражение. Преимущества от них получает только контролирующая их банда. Это не влияет на свойство Изобилие вирд-камня.

Ворота Мордхейма

Стоимость вербовки Лютора Вольфенбаума снижена в 2 раза. Герой, отправленный на поиски Лютора, автоматически находит его. Каждые из четырёх ворот - вход в Мордхейм, они отмечены на карте символом черепа. Игроки, не закрепившиеся в воротах и желающие отправиться сражаться в другой район через эти ворота должны заплатить 5 зк перед началом игры.

Правила Кампании

Банды создаются с базовым значением в 500 золотых корон, как указано в книге правила. Кампания начинается сразу после падения кометы, как следствие все районы Мордхейма ещё не исследованы.

Исследование районов

Каждая битва проходит в одном из районов Мордхейма, обозначенных на карте. К началу сражения банды прибывают из окружающих поселений через один из Ворот Мордхейма (см. «Интересные места»). Новые игроки, начинающие свою первую игру, должны сражаться возле каких-либо ворот, каких именно - решает новый игрок. Если оба игрока играют первую игру, решите это броском кубика.

Последующие сражения могут происходить только в районе, до которого может идти хотя бы одна банда. Эта банда должна быть способна проложить путь, соединив уже исследованные районы от ворот до района, в котором будет происходить сражение.

Противники должны совместно решить, за какой район они будут сражаться. Если они не могут прийти к согласию, то каждый должен предложить один район, до которого они могут идти, и решить спор броском кубика.

Район, в котором сражались игроки, считается исследованным для обеих банд, и теперь они могут исследовать соседние районы. Отметьте на карте, какие районы исследованы какими бандами.

Преимущества районов

Банда, выигравшая сражение в районе, закрепляется в нём, при этом проигравшая банда теряет это свойство, если оно было. Сделайте пометку на карте или в легенде, чтобы все могли это видеть. Если в районе закрепилась только одна банда, то также считается, что она его контролирует.

Банды, закрепившиеся в районе, получают его бонусы и преимущества, как указано в легенде. Некоторые свойства применяются только к бандам, контролирующим район (см. «Район с тяжёлыми боями»). Применяя бонус снижения цены, всегда округляйте в меньшую сторону, при этом всё равно необходимо делать бросок для определения доступности редких материалов.

При борьбе за контроль над районом применяются следующие правила:

Сражение в районе при участии контролирующей его банды: Одна банда пытается перехватить контроль над районом у другой банды. Разыграйте сценарий 9: «Неожиданная атака». Защитником является банда, контролирующая район в настоящее время. Если защитник выигрывает, то Лидер получает +1 Лидерство (Ld) для всех сражений в этом районе.

Поселение Чёрной ямы

Сражение в районе, где закрепилась обе банды: Обе банды борются за контроль над районом. Разыграйте Сценарий 1: «Защита добычи». Победившая банда получает дополнительно +1 к опыту для Лидера, Героя или группы приспешников.

Победа в кампании

Перед началом игры участвующие игроки или Мастер Игры должны определить победные цели, длину кампании и какие дополнительные правила из книги правил использовать.

Длина кампании может быть ограничена фиксированным количеством месяцев или определённым количеством игр на игрока. В качестве альтернативы, кампания может закончиться, когда какая-либо банда достигнет установленной цели, например: достижение определённого рейтинга банды, получение контроля над нужным числом районов или сбор определённого количества вирд-камня.

Поощряется, если игроки придумают историю, описывающую: почему их банда стремится достичь установленной цели, и что произойдёт, когда она её достигнет, разыгрывая подходящие сценарии как во время кампании, так и во время её кульминации.

Восток

Мифитеамп

Цена вербовки Гладиатора снижена в 2 раза. Цена на сеть снижена в 2 раза. Если результат травмы Героя равен 65 «Продан на арену» по «Таблице серьёзных травм», то бой автоматически выигрывается.

Городская ратуша

Во время Фазы Исследования вы можете изменить результат одного броска на +1 или -1.

Башня с часами

Вы всегда находите максимальное количество золота или экипировки в локации по «Таблице исследования».

Зачинный переулок

Цена на яды и наркотики снижена в 2 раза.

Маленький Мутланд

Цена вербовки Полурослика-разведчика снижена в 2 раза. Цена на поваренную книгу полуросликов снижена в 2 раза.

Торговый квартал

Цена вербовки Эльфа-рейдера снижена в 2 раза. Цена на эльфийский лук, эльфийский плащ, итильмаровые доспехи и итильмаровое оружие снижена в 2 раза.

Рыночная площадь

Добавьте +2 к броску на редкие предметы.

Трущобы

Кидайте дополнительный кубик во время Фазы Исследования.

Пристань

Кидайте 3D6, когда вербуете модели приспешников для имеющихся групп, состоящих из людей.

Зал мугрецов

Цена вербовки Колдуна снижена в 2 раза. Цена на том магии снижена в 2 раза. Вместо случайной генерации вы можете выбрать заклинание.

Фра.и Сулмара

Если результат травмы Героя равен 22-35 по «Таблице серьёзных травм», то бросайте D6. При результате 5+, вместо этого результат становится 41-55 «Полностью здоров».

Большая библиотека

Цена на поваренную книгу полуросликов, священный том, карту мордхейма и магический том, снижена в 2 раза.

Река

Во время Фазы Исследования, если локация обнаружена, то можете изменить результат на Яму. Но при выпадении 1 или 2 Герои становятся прогнаны. Герои Культа одержимых всегда возвращаются с максимальным количеством осколков вирд-камня.

Река

Средний мост

Банда, контролирующая мост, установила здесь плату за проход. Они получают 2D6 зк в конце любой игры, если другая банда проходит через эту локацию, чтобы дойти до места сражения.

Скала

Сёстры Синмара хотят спрятать вирд-камень глубоко под Скалой Синмара. При продаже вирд-камня вы получаете на 20% больше золота, всегда округляя в нижнюю сторону.