

MORDHEIM

Imperio en Llamas

Una nación dividida ...

“Más allá de las grandes murallas de nuestras hermosas y prósperas ciudades, más allá de los fértiles campos de las llanuras abiertas que las rodean, se encuentran los páramos estériles, las frías montañas prohibidas y los oscuros y siniestros bosques del Imperio. ¿Qué horrores se esconden en estos lugares malignos y desolados? ¿Qué criaturas asquerosas y retorcidas acechan a los viajeros incautos, impulsados por instintos malvados y bestiales? Estas son las oscuras sombras del Imperio, donde la gente honesta y temerosa de Sigmar no se atreve a pisar y donde sólo los hombres más desesperados o temerarios son atraídos por los oscuros secretos que esta tierra alberga...”

Este nuevo escenario para Mordheim pretende sacar los combates de las estrechas y apretadas calles de la ciudad en ruinas y llevarlos al indómito y peligroso mundo salvaje del Imperio. El Imperio es un lugar mortífero fuera del entorno razonablemente seguro de sus pueblos y ciudades, donde prevalece la ley del hombre. Los profundos y oscuros bosques albergan bandas de Hombres Bestia adoradores del Caos, bandidos, mutantes y cosas mucho peores. En los próximos siete números de Town Cryer cubriremos las nuevas reglas para jugar partidas

de escaramuzas en el mundo salvaje del Imperio junto con nuevos escenarios, bandas, equipo, Espadas Contratadas y artículos de modelismo que detallan el terreno totalmente diferente que se necesita. En esta entrega, estableceremos el contexto detallando la geografía, la historia y la política del Imperio.

Las tierras de Sigmar

El Imperio es una tierra vasta y antigua que limita al norte con el duro Mar de las Garras, más allá del cual se encuentra Norsca y los Páramos del Caos. Al este se encuentran los elevados picos de las Montañas del Borde del Mundo que separan las verdes y fértiles tierras del Imperio de las sombrías Tierras Oscuras infestadas de orcos. Al sur se encuentran las Montañas Negras, a través de las cuales se corta el Paso del Fuego Negro, fuertemente fortificado, que protege los accesos al sur del Imperio. Las Montañas Grises al oeste forman la frontera política entre el Imperio y el reino de Bretonia. Las tierras del Imperio poseen una gran cantidad de bosques, y sólo las llanuras cubiertas de hierba del sur y las fértiles zonas agrícolas que rodean las ciudades están libres de esa densa maleza.

Dentro de estas fronteras naturales y políticas hay numerosos estados más pequeños y semiautónomos. Los ocho más grandes se

“Presta atención a mis palabras, viajero, porque estos son tiempos oscuros y sospechosos. Nuestra gran nación, nuestro Imperio de los Hombres está dividido. Tres tienen el poder. Es una persecución oscura, sus ambiciones empatacadas están llenas de política e intriga. Además, todo esto pasa en el peor momento. Los adivinos se alinean en las calles; profetas de la fatalidad que cantan sus letanías a nuestro casi olvidado Señor Sigmar y predicen la fatalidad que se avecina... Hay división tanto dentro como fuera; la masa de los pobres que luchan crece cada día, al igual que su rencor hacia los perfumados cortesanos de la aristocracia imperial. Es el sentimiento de una guerra secreta, una guerra de clases, como siempre ha sido y los señores están ganando. Hay una disidencia generalizada dentro de los asentamientos amurallados de esta tierra, junto con un temor despiadado a las cosas que hay más allá, que, con tanta intriga y corrupción dentro, vagan sin control por las misteriosas tierras salvajes...”



Nueva ambientación en tierras salvajes para Mordheim
 Por los escribas Nicodemus Kyme & Stephanus Harburgh



conocen como provincias electoras porque sus gobernantes han tenido tradicionalmente voz en la elección del Emperador. Incluyen el Principado de Reikland, el Ducado de Middenland, el Principado de Ostland, el Ducado

de Talabecland, el Condado de Stirland, el Condado de Averland, la Baronía de Sudenland, el Condado de Sylvania y el Mootland Halfling.

En 1999, el Imperio yacía desgarrado por

la disidencia, dividido por la lucha, ya que no había Emperador, y la guerra civil hacía estragos en la tierra. El miedo y la superstición eran los únicos aliados del campesinado y los Condes Electores estaban divididos entre sí. En ningún lugar los pobres sufrieron más que la gente del campo; sus tierras asoladas por la guerra, sus cosechas y su ganado quemados o robados, sus bolsillos saqueados por los despiadados recaudadores de impuestos y sus cuerpos destrozados por el hambre. A pesar de la descomposición socioeconómica del otrora poderoso Imperio, aún quedaban horrores peores que los que cualquier hombre podría idear, pues la piedra bruja no es exclusiva de la Ciudad de los Condenados. Muchos fragmentos más pequeños del cometa de dos colas cayeron como una lluvia negra sobre las tierras que rodean Mordheim, alcanzando cientos de leguas en todas direcciones. Dentro de los negros corazones de los bosques oscuros, se sembraron las semillas del Caos y como polillas a una vela fueron atraídas las deformes criaturas de la noche. Y también a los hombres, ya que en el corazón de todos los mortales arde la codicia como una llama malévola, y mas de un individuo está dispuesto a matar por unos pocos fragmentos de piedra bruja.

Una tierra rural ...

“El Imperio es conocido por sus extensiones rurales. Más allá de la civilización, existe una gran comunidad aislada, con sus tenebrosos

bosques y llanuras salvajes como telón de fondo de las solitarias granjas que pueblan el campo. Los comerciantes siguen los caminos trillados a través de la agreste naturaleza en su camino hacia las grandes ciudades, y los omnipresentes barcos procedentes de tierras lejanas traen productos exóticos a través de la niebla que empapa la ciudad. Estos mercaderes temen las leyendas de criaturas caídas y hombres alterados de las que se habla en susurros asustados. Abominaciones que tienen fama de refugiarse en el oscuro mundo salvaje, donde las patrullas imperiales son escasas. Otros son aún más audaces, y vagan por las afueras de la ciudad acechando a los descarriados o a los condenados”.

De cumbres peligrosas

El Imperio está parcialmente delimitado por tres altas cordilleras: las Montañas Grises al oeste, las Montañas Negras al sur y las Montañas del Borde del Mundo al este. Estas montañas convergen en la alta tierra montañosa del sur, llamada las Bóvedas. Las montañas forman una barrera defensiva que mantiene alejados a los invasores, pero también albergan a muchos enemigos peligrosos tanto en la superficie como bajo sus altos picos. Sólo hay unos pocos pasos que permanecen abiertos todo el año, aunque muchas rutas más pequeñas pueden atravesarse libremente durante los meses de verano. Estos pasos permanentes son de vital importancia para la seguridad del Imperio, y no es de extrañar



que haya fortalezas que custodien estos puntos estratégicos.

Las Montañas Grises dividen el Imperio de Bretonia, el otro gran reino de los hombres en el Viejo Mundo. Hay asentamientos enanos dentro de las montañas, pero son menos numerosos y menos ricos que las poderosas fortalezas enanas de las Montañas del Borde del Mundo.

Los pocos pasos grandes que atraviesan las Montañas Grises están custodiados por fortalezas bretonas e imperiales. Sin embargo, la mayoría de los pasos son pequeños y peligrosos, lo suficientemente amplios para un mercader y sus burros, pero no aptos para carros o caballos.



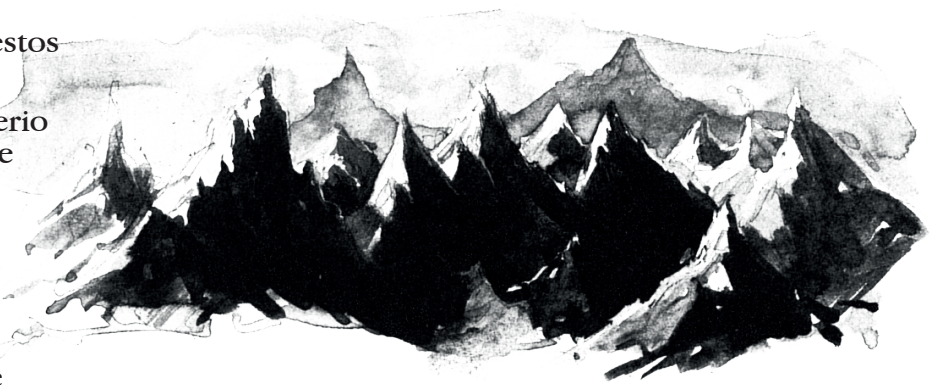
El paso más grande se encuentra al suroeste de Altdorf y se conoce como Paso del Mordisco del Hacha. El extremo del Imperio de este paso está protegido por la fortaleza de Helmgart, una enorme torre que se eleva en la ladera de la montaña y cuyas almenas dominan el estrecho camino que hay debajo. El extremo norte de las Montañas Grises desciende gradualmente hacia una región montañosa conocida como la Brecha de Gisoreux, la ruta principal entre Bretonia y el Imperio.

Las Montañas del Borde del Mundo son extremadamente altas y casi imposibles de cruzar en su frontera con el Imperio. Hay un paso en el extremo norte, en la tierra de Kislev, llamado Paso del Pico, y en el extremo sur hay un paso donde se dividen las Montañas del Borde del Mundo y las Montañas Negras: el Paso del Fuego Negro. Entre estas dos rutas no hay ningún camino a través de la superficie, pero hay muchos pasajes subterráneos que conducen bajo las montañas.

Las Montañas Negras se encuentran entre las Montañas Grises y las Montañas del Borde del Mundo y dividen el Imperio de las salvajes tierras del sur de los Príncipes de la Frontera. Las Montañas Negras son posiblemente las menos hospitalarias de todas las fronteras del Imperio. El clima es impredecible y las montañas son excepcionalmente altas a medida que suben hacia las Bóvedas. El único paso fiable es el Paso del Fuego Negro, una profunda hendidura en la roca cuyos lados se elevan como paredes escarpadas por encima de la senda que hay debajo. El paso se ensancha en la mitad de su longitud, revelando un enorme valle en las tierras altas. Fue aquí donde Sigmar libró su famosa batalla contra los orcos.



Las Montañas Negras están plagadas de túneles Goblin. Son toscos y estrechos en comparación con las minas enanas de las otras cadenas



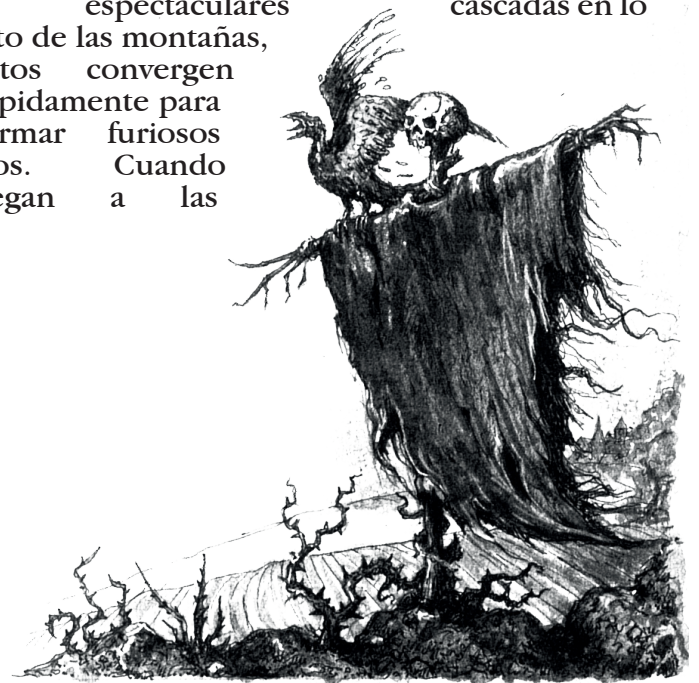
montañas y son propensos a derrumbarse inesperadamente. Toda la cadena montañosa está infestada de Goblins Nocturnos, Trolls, Skaven y otras innumerables criaturas menos numerosas, pero igualmente mortales.

La otra región principal de las tierras altas del Imperio es la cordillera de las Montañas Medias. Esta se encuentra en la parte norte del Imperio y más allá de ella está Ostland, la más septentrional de las provincias del Imperio. Esta enorme cordillera está rodeada por un denso bosque y es en gran medida evitada por los humanos, con la posible excepción de los bandidos y otros indeseables. Aquí no hay desvíos enanos. La zona rocosa de las tierras altas es utilizada como refugio por las bandas del Caos, los Hombres Bestia, los Orcos y los Goblins merodeadores.

De vez en cuando, las fuerzas imperiales intentan eliminar a los peores enemigos, pero la zona sigue siendo salvaje y peligrosa. El Bosque de las Sombras, al norte, es denso y oscuro, y está habitado por Goblins del Bosque y feroces manadas de lobos. Esta es una zona del Imperio que nunca ha sido realmente domesticada.

De grandes ríos

Al estar rodeado de tierras altas, el Imperio actúa como una enorme cuenca en la que desembocan innumerables torrentes de montaña. Comenzando como riachuelos y espectaculares cascadas en lo alto de las montañas, éstos convergen rápidamente para formar furiosos ríos. Cuando llegan a las



tierras llanas se han convertido en profundos y sustanciales: los mayores cursos de agua de todo el Viejo Mundo. Estos ríos profundos y muy anchos son característicos del Imperio, donde viajar en barco suele ser más rápido y práctico que hacerlo por las primitivas carreteras.

Las gentes del Imperio tienden a referirse a las zonas adyacentes a los ríos por los nombres de los propios ríos, por ejemplo, Talabecland alrededor del río Talabec, la Reikland por las orillas del Reik, etc.



El río Sol es el más meridional de los ríos del Imperio. Nace en las Bóvedas y sus rápidas aguas se ven incrementadas por los numerosos arroyos que fluyen desde el borde oriental de las Montañas Grises. Durante la primavera, el Sol se convierte en un torrente ya que las aguas de deshielo aumentan enormemente el volumen de agua. Las aguas del Sol son notoriamente frías, y las resistentes gentes que viven en esa región están acostumbradas a las montañas y al clima extremo.

El Alto Reik comienza justo al sur del Paso del Fuego Negro, donde innumerables arroyos de montaña convergen para formar lo que muchos consideran el comienzo del poderoso río Reik. Sus aguas son rápidas y cristalinas. El Alto Reik se une con el Sol al sur de Nuln y continúa hacia el norte hasta confluir con las aguas azules del Aver para formar el Reik en el propio Nuln.

El río Aver comienza como una serie de rápidos arroyos de montaña que fluyen desde las laderas

occidentales de las ruinas de la fortaleza enana de Karak Varn, justo al norte del Paso del Fuego Negro. Al precipitarse por una serie de altas cascadas, se convierten en dos ríos anchos y muy azules que finalmente se unen en el Moot. Estos ríos son el brazo Aver al norte y el brazo Azul al sur. El río Aver continúa hacia el oeste pasando por la capital de la provincia, Averheim, y finalmente desemboca en el Reik en Nuln.

Se puede remontar a los arroyos que fluyen desde las laderas occidentales de la fortaleza enana de Karak Kadrin. Rápidamente se convierte en un río importante que fluye dentro de un valle profundo y boscoso. En casi toda su longitud, el Stir fluye a través del Gran Bosque y es alimentado por numerosos manantiales y arroyos. La gran anchura del río, y los pocos puntos de cruce, hacen que el Stir forme una barrera defensiva y una frontera natural entre Stirland al sur y Talabecland al norte. Este río atraviesa las ruinas de Mordheim.



El río Talabec nace en las rápidas corrientes de las montañas del Borde del Mundo, entre la fortaleza enana de Karak Kadrin y las ruinas de Karak Ungor. Dos bifurcaciones principales fluyen hacia el oeste, el Alto y el Bajo Talabec, convergiendo en oscuros bosques de pinos que gozan de una maligna reputación. Aquí, en las tierras fronterizas del Imperio, hay muchas bandas itinerantes de Orcos y Goblins, así como bandas del Caos, Hombres Bestia y otras criaturas. Al sur de su confluencia con el Urskoy, el río es ancho e imposible de cruzar, y se hace cada vez más ancho a medida que fluye hacia el oeste, hacia Talabheim.

En Talabheim hay un importante punto de transbordo, ya que el río es demasiado ancho para tender un puente. Entre Talabheim y Altdorf, el río se une a muchos arroyos que fluyen hacia el sur desde las Montañas Medias, cargados de una tierra oscura arrastrada desde las laderas de las montañas. Considerado como una sola masa de agua, entre su nacimiento y el lugar en el que sus aguas llegan al mar en Marienburg como el Reik, se trata del sistema fluvial más largo e importante del Viejo Mundo.

El Reik es en realidad el río individual más largo del Viejo Mundo, aunque sólo porque lleva su nombre desde su nacimiento en el Alto Reik hasta donde se une con el mar en Marienburg. El curso de agua Talabec/Reik inferior es, de hecho, mayor en longitud total. El Reik es sin duda el río más importante del Imperio, y sus territorios circundantes, el Reikland, son los más prósperos. Es una vía fluvial muy transitada, con un tráfico fluvial entre Marienburg y Nuln de más de 500 millas hacia el interior. Este tramo de agua ancha transporta en realidad más barcos que el resto de los ríos del Imperio juntos, y es la principal ruta para el comercio en el Imperio.



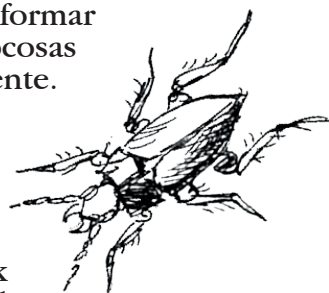
Al norte de Nuln, el Reik es demasiado ancho y profundo para tender un puente. El último puente de Nuln es una de las maravillas del Viejo Mundo, y su sección central de madera puede subirse y bajarse para formar una barrera defensiva.

En Altdorf, el Reik y el Talabec se unen. Al hacerlo, el Talabec deposita la tierra negra de las Montañas Medias, formando una vasta zona de lodazales. La ciudad de Altdorf está construida sobre una isla formada por estos depósitos y está rodeada de pantanos e islas que dividen el Reik en muchos canales cambiantes. Éstos se reúnen en una única y gran masa de agua justo al norte de Altdorf, y a partir de aquí el río adquiere un carácter diferente.

Amplio y profundo, discurre sobre un lecho rocoso que a veces se desprende del río para formar escarpadas islas rocosas a mitad de la corriente.

Estas islas son lugares seguros y en ellas se asientan pueblos, pequeñas ciudades e incluso imponentes fortalezas.

El Reik llega finalmente al mar en Marienburg, el mayor y más rico puerto comercial y la ciudad más poblada del Viejo Mundo.



De bosques oscuros y traicioneros

La mayor parte del Imperio está cubierta por sombríos y enmarañados bosques caducifolios. Hacia el norte se convierten en bosques de pinos y finalmente se reducen para formar las llanuras de hierba de Kislev. Los bosques son lugares salvajes y peligrosos, aunque hay ciudades e innumerables aldeas situadas dentro de los bosques. Los bosques sirven para ocultar a muchos de los enemigos del Imperio, como los Goblins del Bosque, las bandas del Caos y los Orcos desbocados. Los bosques más profundos son un territorio prácticamente hostil en el que pocos humanos se aventuran.

El Bosque de las Sombras abarca la mayor parte del principado de Ostland y se encuentra al norte de las Montañas Medias. Es un bosque de pinos oscuro y tenebroso en el que abundan los asaltantes, los bandidos y las bandas del Caos. El camino entre el Bosque de Drakwald se encuentra en los alrededores de Middenheim. Es un bosque bastante escaso, principalmente de abedules sobre un suelo ligero y arenoso. La zona no es muy fértil, por lo que nunca ha sido

desbrozada para su cultivo. En algunos lugares los árboles crecen más densamente y los pinos aparecen en algunas zonas de colinas. La ruta entre Marienburg y Middenheim atraviesa este bosque.

El bosque de Reikwald se encuentra al sur de Altdorf, entre el río Reik y las Montañas Grises. Es uno de los lugares favoritos de los parias del



Imperio, donde los refugiados de la justicia o los perseguidos se dedican al pillaje. El camino principal entre Bretonia y el Imperio atraviesa este bosque y sube por el Paso de la Mordisco de Hacha.

El bosque de Drakwald se encuentra en los alrededores de Middenheim. Se trata de un bosque bastante disperso, formado principalmente por abedules sobre un suelo ligero y arenoso. La zona no es muy fértil, por lo que nunca se ha desbrozado para su cultivo. En algunos lugares los árboles crecen más densamente y los pinos aparecen en algunas zonas de colinas. La carretera entre Marienburg y Middenheim atraviesa este bosque.

El Gran Bosque es un bosque antiguo, extenso y muy variado, que contiene muchos robles viejos y majestuosos y sauces centenarios. Se extiende desde las Montañas Medias en el norte hasta Nuln en el sur y desde Altdorf en el oeste hasta las fronteras de Kislev en el este. Junto con los demás bosques del Imperio, forma un bloque continuo de bosques que domina toda la zona central del mismo.

El antiguo bosque de Laurelorn se encuentra al norte de la gran ciudad de Middenheim y desciende hasta la orilla del Mar de las Garras. Muchos creen que este bosque está embrujado y contiene muy pocos asentamientos humanos. Los supersticiosos afirman que éste es el último refugio de los elfos en el Imperio y que su magia y sus poderosas ilusiones protegen de los peligros a sus cada vez más reducidos miembros. La mayoría de los hombres no quieren tener nada que ver con estas extrañas criaturas, por lo que rara vez se alejan del camino cortado por la Gran Ruta del Norte desde Middenheim hasta la gran ciudad-puerto de Marienburg, en el Páramo.



De pantanos y paramos

El Páramo es una llanura árida y azotada por el viento; en gran medida inhóspita para los asentamientos y que ofrece poco refugio de los vientos cortantes que soplan desde el Mar de las Garras. Esta tierra es baja y pantanosa y se extiende desde los límites del Bosque de Reikwald en el este hasta las estribaciones de las Hermanas Blancas en el oeste. Se rumorea que es el hogar de bandas de orcos y hombres bestia. Quedan pocas grandes extensiones de pantanos en el Imperio, aunque el condado de Sylvania es famoso por sus traicioneros lodazales y sus páramos cubiertos de niebla. Estos lugares están llenos de la misma clase de pícaros y mutantes despiadados que acechan en los peores bosques, y de muchas otras criaturas que son mucho peores.

Sospecha y Desconfianza...

Los bosques guardan muchos secretos oscuros; sus sombras bajo las espesas copas de los árboles, son el refugio de toda clase de mutantes, forajidos y fenómenos de la naturaleza. Estos secretos salen a la luz cuando la luna oculta de Morrslieb se llena y hace brillar su envidia sobre el mundo. Las historias de grandes bestias, con los ojos rojos como el fuego del Caos, la sed de sangre humana en sus bocas, y otras criaturas indescriptibles son abundantes y no carecen de verdad. La noche aullante alcanza su máxima oscuridad más allá de la seguridad de la civilización, y los campesinos conocen bien sus peligros, tratando a todos los forasteros con desconfianza y recelo. Son frecuentes las historias de carruajes volcados que se encuentran abandonados en la carretera, y de huellas que conducen a menudo, a un sangriento rincón oscuro y olvidado. Poseedores de una ignorancia deliberada, estos hombres del campo insisten en que el golpeteo desesperado de un viajero acorralado no fue escuchado, o más bien, deliberadamente desoído, permitiendo que estos desafortunados sean arrastrados por las criaturas nocturnas. Así son los hombres desconfiados, hombres que rara vez se dirigen a las efigies de los dioses. Una cosecha abundante y la libertad frente a los bandidos errantes tienen prioridad sobre la piedad hacia los templos de Sigmar, Ulric y Morr. Tal fe ciega está lejos, distante como un recuerdo de hombres cuyos corazones nacen del

pragmatismo más que de la penitencia. Rara vez susurran la palabra "Caos" y, sin embargo, los Poderes Ruinosos prevalecen aquí como en todas partes. Criaturas alteradas, de las que se rumorea que son parte hombre y parte bestia, hacen sus asquerosos nidos en las más oscuras profundidades del bosque, como una herida podrida en un corazón ya negro. Estas bestias se aventuran a saquear caravanas desprotegidas y viajeros solitarios. Los alaridos y rugidos bestiales se funden en la noche y, sin embargo, no se les presta atención; los pergaminos de los desaparecidos clavados en todas las estaciones de paso y puestos de avanzada se enroscan y destiñen con la edad y la negligencia..."

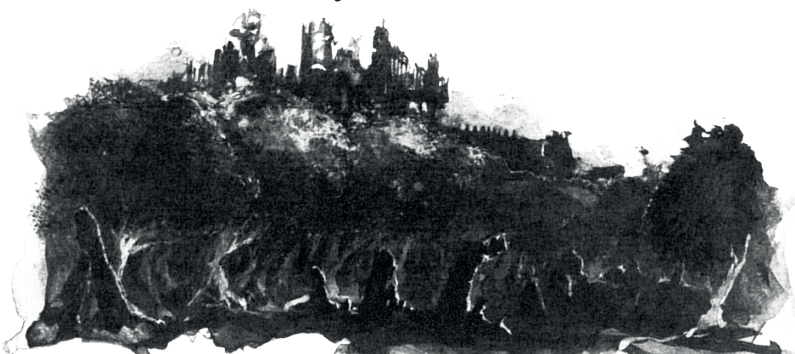


Duro pueblo rural

El mundo salvaje del Imperio es un lugar indómito y peligroso. Los que viven fuera de la relativa seguridad de las ciudades son gente muy resistente, acostumbrada a los peligros de las zonas salvajes del Imperio. Esto se refleja en los diversos asentamientos repartidos por la tierra, la mayoría de los cuales son aldeas y granjas que dependen totalmente de la tierra para su subsistencia. Todos los asentamientos necesitan una fuente de agua dulce, por lo que suelen estar situados cerca de ríos o lagos. Estos asentamientos están siempre parcialmente fortificados, con una muralla de postes de madera o una empalizada sobre un terraplén. El lugar donde viven es austero y sencillo, con habitaciones para los miembros más antiguos de la familia y espacio en los establos y graneros para los criados.

Las posadas se encuentran por todo el Imperio, a lo largo de las grandes carreteras que dividen la tierra. Están construidas de forma robusta, con altos muros de piedra y puertas y ventanas cerradas para protegerse de las bandas itinerantes de hombres bestia y bandidos. Son increíblemente importantes, ya que sirven de refugio seguro para las numerosas diligencias y carros que son las principales formas de transporte junto al ajetreado tráfico fluvial. Pocas diligencias viajan de noche, ya que es una invitación segura a la muerte brutal. Las posadas son también bases útiles para los guardacaminos, incansables mariscales que patrullan los caminos del Imperio ocupándose de los bandidos y salteadores de caminos e informando de los problemas que encuentran. En tiempos de disturbios, las posadas se convierten en los epicentros de la defensa de la población que busca protección tras sus robustos muros.

Otros lugares aislados son los peajes de las carreteras más transitadas, los santuarios de los dioses del Imperio y las represas que regulan el flujo de los grandes ríos.



El enemigo interior...

“Los caminos portan las huellas de muchos viajeros. La gente del circo abunda en las tierras salvajes, moviéndose de ciudad en ciudad por caminos poco transitados para no ser interrogados por patrullas inquisidoras o cazadores de brujas demasiado celosos cuando, a la intemperie, no tienen la protección de un patrón rico. Estos “animadores” ejercen su insólito oficio en las comunidades urbanas, muy necesitadas de evasión y humor.

Sin embargo, hay una advertencia aquí, ya que son muchas las cosas que ocurren bajo capuchas y máscaras. Agentes discretos dedicados a los Poderes Ruinosos pueden escabullirse a través de las líneas del orden establecido, infiltrándose en las ciudades. Los cultos del Caos se encuentran cerca del corazón del Imperio, sus ciudades rebosan de personajes sediciosos y anárquicos, un sutil velo sobre intenciones más maliciosas. En los barrios más miserables existen aquelarres de adoradores de la oscuridad y también se los hay bajo la pomposidad y las sonrisas pintadas de la aristocracia. El mal adopta muchas formas, y por cada noble expuesto como adorador del Caos desviado, hay otros que continúan siendo marionetas al servicio de los señores oscuros. Sus amos se encuentran en libertad en las turbulentas tierras más allá de los fríos y descarnados muros del supuesto orden...”

Bandas de lo salvaje

No es sólo la Ciudad de los Condenados la que atrae a los hombres codiciosos, ya que en las zonas salvajes del Imperio se pueden encontrar ricos botines, y no sólo el oro de los viajeros descuidados. La piedra bruja se puede encontrar en los bosques profundos del Imperio. Para aquellos lo suficientemente valientes como para infiltrarse en una guarida de bandidos o en una guarida de Hombres Bestia, las recompensas en riquezas y piedra bruja son insuperables. Muchas de las bandas que se dirigen a Mordheim pueden tener suerte en el oscuro camino que lleva hasta allí, ya que, de todos modos, la mayoría de las bandas son poco más que ladrones y bandidos.

Los marienburgueses, reiklandeses, middenheimianos, ostlandeses, averlandeses y cazadores de brujas no son los únicos que se encuentran vagando por las tierras salvajes del Imperio, ya sea de camino a la asquerosa

Mordheim o de vuelta con sus ganancias mal habidas. Hay muchos tipos más siniestros que se encuentran en los oscuros bosques y las solitarias llanuras entre las grandes ciudades. Los hombres rata del inframundo domina la tierra, y sus túneles subterráneos les permiten aparecer en casi cualquier lugar a voluntad. ¿Quién sabe el alcance de su infiltración? Y luego están los numerosos cultos y cábalas de gente corrupta y retorcida que, en lugar de repudiar, veneran a los Dioses Oscuros. Mortales insensatos que buscan ganarse el favor de los ojos de los mutantes pagando el precio definitivo de sus almas. Algunos de ellos se agrupan bajo la apariencia de actores ambulantes y espectáculos de fenómenos, propagando su asquerosa infección a los ignorantes e incautos a su paso por las moradas de los campesinos.

El nefasto Conde von Carstein de Sylvania también cubre la tierra y su oscura garra llega más allá de la Ciudad de los Condenados. Para los Nigromantes, los Vampiros caídos y sus súbditos ambulantes pueden encontrarse en casi cualquier lugar donde haya cementerios y mortuorios, profanando a los muertos, entre otros actos blasfemos.

Y así, la lucha continúa, no restringida a las murallas poseídas por los demonios de una ciudad antaño hermosa, sino extendiéndose a las provincias del Imperio de los Hombres.

