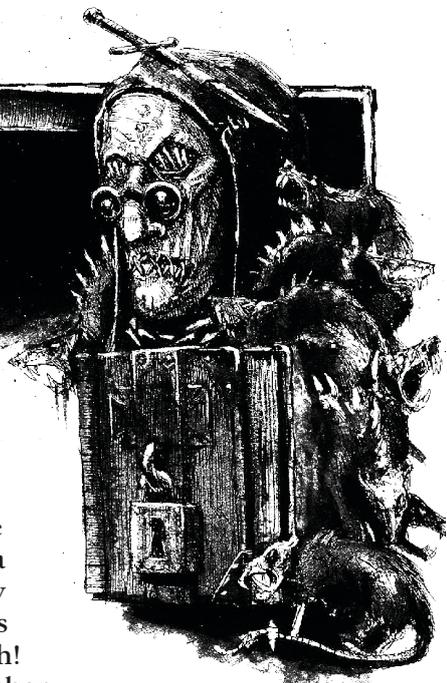


La Ciudad de los Condenados

Cartografía por Nuala Kennedy
Escrito por Stephanus Harburgh



Este es el primero de una serie de artículos que pretenden profundizar en la ciudad maldita de Mordheim. En este número, preparamos el panorama de la Ciudad de los Condenados con un mapa maravillosamente detallado de Mordheim tras el paso del cometa, cortesía de la hábil artista Nuala Kennedy, acompañado de una historia de la ciudad antes de su desaparición. En los siguientes números nos centraremos en cada una de las cuatro esquinas de la ciudad (suroeste, noroeste, noreste y sureste). Detallaremos la historia pasada de cada sección y nos deleitaremos con los horrores que ofrece a las bandas de hoy en día con escenarios y nuevas reglas.

Así que, sin más dilación, ¡bienvenido a la Ciudad de los Condenados, extraño...!

Mordheim, Ciudad de los Condenados, guarida del caído Señor de las Sombras, morada de seres diabólicos, objeto del juicio divino de Sigmar... Pero no siempre fue así. Hubo un tiempo (antes del advenimiento del cometa que barrió todo con su furia de fuego) en el que Mordheim era una ciudad próspera y rica que rivalizaba con cualquiera de las ciudades del Imperio: Marienburgo, Nuln, Talabheim e incluso Altdorf.

Orígenes

Mordheim se asienta junto al gran río Stir, que recorre la ciudad de Waldenhof bajando desde los titánicos picos de las Montañas del Fin del Mundo. La ciudad de Mordheim fue fundada por los caballeros de la Orden del Cuervo hace miles de años, tras la conquista de la tierra de los Goblins. Estos llamaron Mordheim a su fortaleza en memoria de su líder caído, el conde Gotthard Angelos. Aunque el asentamiento prosperó en el comercio (principalmente de pescado y madera), la población estaba compuesta básicamente de guerreros veteranos expertos en el manejo de la lanza, el hacha y el arco. Durante siglos, Mordheim fue un baluarte frente a las incursiones emprendidas por Orcos y otras diabólicas criaturas que atacaban en gran número desde las montañas del Este. El propio Sigmar regaló la provincia de Ostermark a los ancestros de la casa noble de los Steinhardt, quienes durante muchos años se dedicaron a construir y establecer los cimientos de su estirpe en esta tierra salvaje.

Mordheim fue una de las pocas ciudades de Ostermark que pudo escapar de la destrucción causada por el Waaagh! del poderoso señor de la guerra orco Gorbard Garra de Hierro en el año 1707. Cada provincia del Imperio tuvo que enviar tropas para hacer frente a la inmensa invasión orca y se libraron muchas batallas

desesperadas. En la última batalla, los soldados se dirigieron a la zona elevada de la ciudad desde la que discurría el río y comprobaron que los pieles verdes del Waaagh! de Gorbard se aproximaban por el flanco derecho.

La mayor parte del ejército de Mordheim pereció en la Batalla del Campo de Valen, pero el Conde Steinhardt logró sobrevivir y la ciudad se salvó mientras el Waaagh! orco se dirigía a Averheim, que no tuvo tanta suerte.

Comercio

En la mayoría de las ciudades y las aldeas imperiales, los muchos ríos y vías navegables que existen son la base del comercio. Enormes barcazas e incluso veleros penetran en el interior de las tierras imperiales siguiendo las rutas de los grandes ríos. En aquella época, Mordheim era una ciudad marítima bulliciosa por la que discurrían barcas, barcazas y otras embarcaciones pequeñas, que bajaban desde las zonas más rurales llevando madera y lana del Este y mercancías poco frecuentes en Altdorf. La gente llegaba desde muchos kilómetros a la redonda para comerciar en los grandes mercados y muelles de la ciudad y el gremio de mercaderes traía mercancías difíciles de encontrar a los lugares más aislados de la provincia de Ostermark. Al ser la única ciudad importante del Este en muchos kilómetros a la redonda, los mercaderes de Mordheim se enriquecieron rápidamente. Construyeron almacenes gigantescos cerca de los muelles, en los que guardaban las mercancías que enviaban en barco a Altdorf, donde eran cargadas por sudorosos estibadores que también descargaban veleros que iban en dirección opuesta. Además del comercio textil, la madera y la lana, las aguas cristalinas del río Stir proporcionaban buena pesca, por lo que en Mordheim también disponían de un bullicioso y gran mercado de pescado.

Al hallarse junto a las Montañas del Fin del Mundo, Mordheim mantiene un rico comercio con los ancestrales y venerables Enanos. Desde la guerra con los Goblins, muchos Enanos habían emigrado de su hogar ancestral y se habían establecido en Mordheim, donde prestaban servicios como magníficos herreros



y albañiles. Muchos edificios en Mordheim reflejan la influencia de los Enanos por su firme diseño y por la alta calidad del trabajo en metal (desarrollado por los herreros enanos a lo largo de muchos años).

Antes de la aparición del cometa y de la llegada de tiempos oscuros, la prosperidad y la riqueza que había alcanzado la ciudad de Mordheim la habían convertido en la segunda ciudad más importante del Imperio después de Altdorf. Mordheim, además, era un centro cultural y artístico gracias a su biblioteca y a la gran cantidad de monumentos y edificios con altas bóvedas.

Política

Mordheim era la capital de la provincia de Ostermark y la segunda ciudad más grande del sur del Imperio (solo por detrás de la ciudad de Nuln. La provincia era gobernada por la honorable y noble familia Steinhardt. El palacio del Conde Steinhardt estaba en la zona rica de la ciudad. La estirpe Steinhardt provenía de los orgullosos Unberogens y había gobernado Ostermark desde la época de Sigmar. Los Condes de Steinhardt habían probado su valía en batalla enfrentándose a muchos enemigos del Imperio. Habían masacrado a innumerables Orcos y Goblins, habían limpiado las tierras de los abominables Hombres Bestia y habían sofocado innumerables revueltas e insurrecciones.

La provincia de Ostermark había estado siempre escasamente poblada, ya que se trataba de una tierra baldía que ofrecía pocas oportunidades de sostenimiento o de riqueza. Por tanto, el pilar del poder político estaba en los robustos muros de Mordheim. Aquí, las familias nobles gobernaban sobre grandes extensiones de territorio y los campesinos vivían y trabajaban para ellos. La nobleza de Ostermark siempre vivía alejada de los simples campesinos y se despreocupaba de sus siervos del feudo.

El año de la locura

En 1799, el Imperio era una tierra dividida y sin un líder, ya que el Gran Teogonista de Sigmar no reconocía el derecho de Lady Magritta de Marienburgo a reclamar el trono del Imperio. Los Condes Electores discutían entre ellos durante años y formaban alianzas que rompían una y otra vez en su propio beneficio. Fue una época oscura para el Imperio y Mordheim pagó un alto precio.

El último Conde Steinhardt se recluyó en su palacio negándose a enfrentarse a la anarquía que se extendía por todo el territorio. El Conde Amadeus Steinhardt prefería organizar fiestas en su palacio mientras la guerra y la pestilencia devastaban la tierra.

Mordheim prosperó gracias a la miseria en que vivían sus habitantes. Los mercaderes llenaron sus bolsillos y sus panzas vendiendo sus mercancías a precios exorbitantes

mientras los pobres se precipitaban en espiral a nuevos niveles de pobreza en su lucha por sobrevivir. El hedonismo causó la decadencia de las clases superiores de la ciudad maldita y se dice que rituales ancestrales y oscuros se practicaban en muchas casas de nobles. Desesperados por escapar de sus amargas existencias y de las tareas pesadas, se unieron a sus retorcidos nuevos maestros en un vano intento de buscar un futuro mejor. Sus actos depravados de autoindulgencia provocaron la ira de los dioses. En 1999, el martillo de Sigmar golpeó la abarrotada ciudad de Mordheim tomando la forma de un cometa de doble cola mientras el pueblo se regocijaba en su sórdida rebeldía. Solo las devotas Hermanas de Sigmar lograron sobrevivir a la bola de fuego que envolvió la ciudad escondiéndose y rezando en el interior de su abadía, conocida como la Roca. Desde entonces, se conoce a aquellas ruinas encantadas con el nombre de Mordheim, la Ciudad de los Condenados...

