



La Ciudad de los Condenados

Cartografía y nuevo arte por Nuala Kennedy
Escrito por Space McQuirk y Chris Blair

Esta es la segunda entrega de la serie de artículos sobre la Ciudad de los Condenados, que explora la ciudad maldita de Mordheim. Este número se centra en el Barrio Suroeste de la ciudad, detallando específicamente los lugares emblemáticos y su historia. También se incluye un escenario específico de la zona.

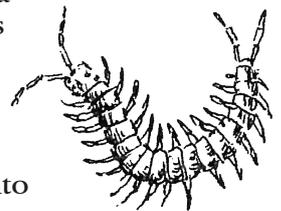


El barrio suroeste de Mordheim fue una vez el centro neurálgico de la ciudad, donde se discutían los temas relativos a la religión, la ley y el orden. En esta zona se trataban todos los problemas relativos al gobierno de la ciudad. Durante el reinado del Conde Leopold Steinhardt eran pocos los que lograban burlar la estricta disciplina de la guardia de la ciudad. Por desgracia, mientras la clase gobernante se enriquecía, en esta zona se acabaron los recursos. Los nobles ricos y los mercaderes se apartaban cada vez más de su gente. No les preocupaba nada excepto el siguiente baile que iban a organizar y los extravagantes ropajes que en él iban a lucir. Sin el dinero necesario para mantener patrullas constantes por la zona, la ley y el orden de antes se acabaron en poco tiempo.

Los habitantes de Mordheim tenían que hacer frente a unos impuestos abusivos, por lo que empezaron a desesperarse y los crímenes se pusieron a la orden del día. En la época en la que gobernaba el hijo de Leopold, Amadeus Steinhardt, las cárceles estaban tan repletas de criminales que estos no cabían en el interior de sus muros. Los oficiales de la ciudad decidieron emprender una medida drástica y decretaron por ley que cualquier delito sería castigado con la pena de muerte.

Por razones obvias, la medida supuso un aumento de las ejecuciones. Se dice que "la miseria y la pena de la mano vienen" y los depravados ciudadanos de Mordheim disfrutaban viendo el sufrimiento de otros. Por esta razón, se congregaban en gran número para presenciar las ejecuciones públicas. Los oficiales, viendo la oportunidad de ingresar unas cuantas monedas en sus ya abultadas arcas, comenzaron a cobrar entrada al público que quería presenciar estas macabras manifestaciones públicas. Para mantener el interés de la multitud y su afluencia a la plaza, inventaban espantosas formas de despachar a los criminales.

Cuando sucedió el desastre, una ingente multitud se había reunido en la plaza de las ejecuciones para presenciar la ejecución de Gunther Griswald. Este ladrón insignificante iba a ser devorado vivo por gusanos. Al hallarse en plena calle, pocos espectadores sobrevivieron al desastre. La mayor parte del barrio fue devastada, pero, increíblemente,



"¿Quieres visitar el Barrio del Templo? Antes de lanzarte de cabeza a tu perdición, deberías saber unas cuantas cosas. Cuando Mordheim era

una ciudad floreciente, se decía que solo iban allí los moribundos y los muertos. Y las cosas no han cambiado mucho desde entonces. El único problema es que los muertos de Mordheim no descansan jamás. En los alrededores de la ciudad hay una gran demanda de cerebros, pues se consideran un manjar exquisito. Pero, si insistes en explorar este barrio, presta atención a mis palabras y procura no acercarte al cementerio, ya que está lleno de tumbas que necesitan ser alimentadas".

la Prisión quedó intacta.

Muchos de los prisioneros quedaron confinados en sus celdas y durante meses se oyeron sus gritos enloquecidos en plena noche, aunque cientos de ellos fueron liberados por el impacto. En las calles reinaba una total anarquía; crueles psicópatas y dementes asesinos vagaban por ellas sin miedo a la guardia de la ciudad. Pronto se hizo evidente, por la forma en que se realizaban los ataques, que un líder desconocido estaba al mando de las bandas que causaban estragos en toda la ciudad.

Pero aún aguardaba algo todavía peor a los desafortunados supervivientes del barrio suroeste. Unos nigromantes malignos que escaparon de la prisión juraron vengarse de los que les habían encerrado allí y disponían de los cadáveres que se amontonaban por doquier. En el apogeo de los disturbios que se extendían rápidamente por las destrozadas calles, los cadáveres que llenaban los cementerios salieron de sus tumbas para alimentarse de la carne de los vivos. Tan solo un puñado de sacerdotes de Morr salió valientemente en defensa de la ciudad para ofrecer el eterno descanso a los muertos que rodeaban las ruinas de su templo sagrado. Reunieron a los ciudadanos de Mordheim para tratar de hacer frente a este mal y se dice que

los sangrientos combates en las calles entre vivos y muertos duraron tres días. Al principio parecía que los vivos ganarían la batalla y los nigromantes se dieron cuenta de que los supervivientes de Mordheim no resultaban presa fácil. Sin embargo, cuando parecía que la balanza se decantaba del lado de los vivos, una oscura sombra se cernió sobre aquel barrio de la ciudad.



Un oscuro vampiro deforme había permanecido escondido en los sótanos y bodegas de la prisión durante años. Los cazadores de brujas no habían descubierto su cubil y el vampiro y sus esclavos habían sobrevivido llevando una existencia miserable y alimentándose de ratas y animales perdidos.

Esta criatura ancestral juró vengarse de los que habían intentado destruirle y los de su especie. El oscuro conde y sus servidores, otros vampiros menores a los que había dado el beso de la muerte, salieron de su cubil para alimentarse de la carne de los vivos. El cometa había provocado toneladas de escombros y una nube de polvo cubría el cielo.

Gracias a esta densa polvareda, los vampiros se encontraban a salvo de los rayos del sol. Tanto de día como de noche, el vampiro y sus sirvientes atiborran de la cálida sangre de los habitantes de Mordheim. Los supervivientes de la sangrienta matanza inicial huyeron de la zona presos del terror y en poco tiempo, lo que antes había sido un barrio apacible y tranquilo se convirtió en una de las zonas más horribles de Mordheim.

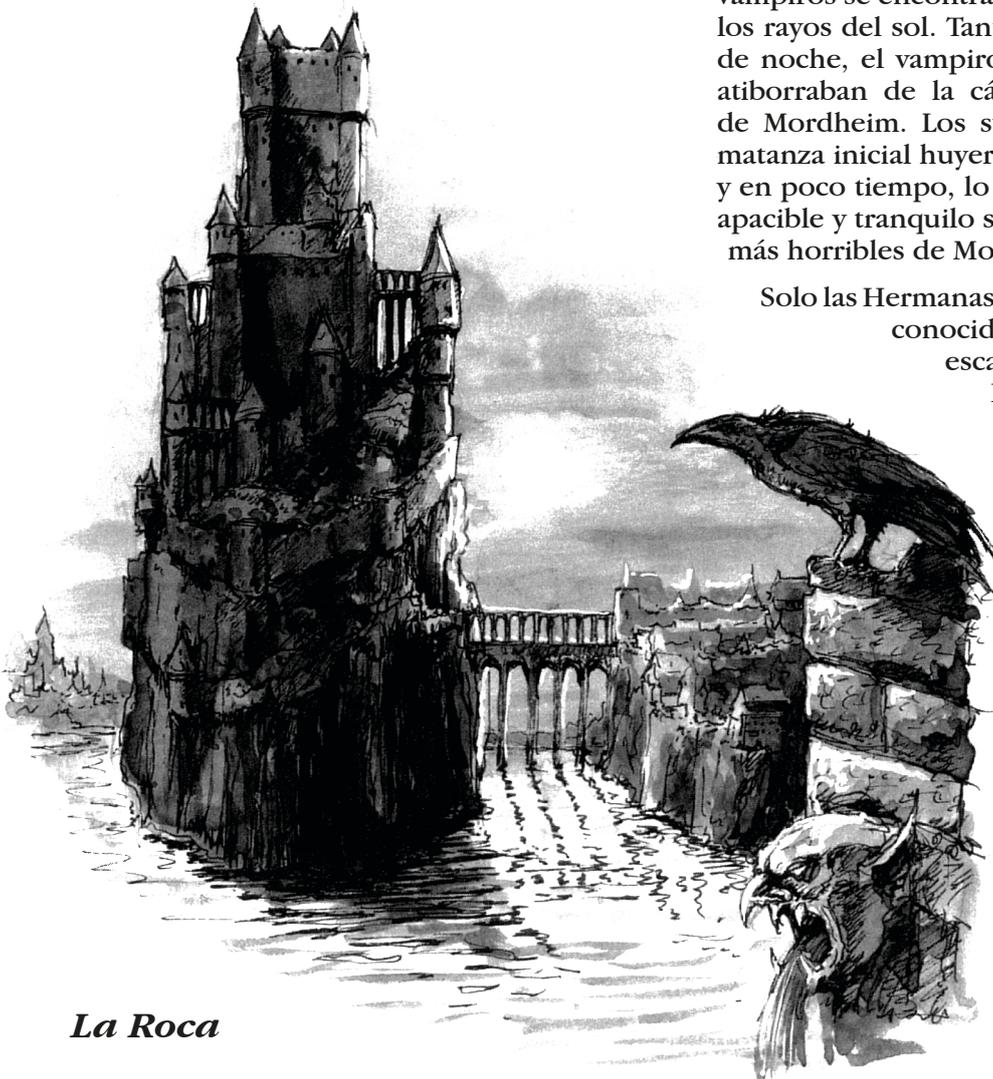


Solo las Hermanas de Sigmar de la fortaleza abadía conocida como La Roca habían logrado escapar a la destrucción de la zona.

Interpretaron la salvación de su santuario como una señal de intervención divina.

Cientos de habitantes de la ciudad se dirigieron a la abadía en busca de la protección

que brindaban sus muros, pero las hermanas permanecieron firmes, ya que tenían el convencimiento de que todos los habitantes de Mordheim eran unos pecadores que merecían desaparecer. Así que



La Roca

“¡Te dije que doblaras a la izquierda en Alberk Strasse!” gritó Freidrich. Empezaba a arrepentirse de haberse unido a ese pequeño grupo. En los humeantes confines de la posada del Dragón Rojo le había parecido una buena idea; aventura, riqueza y fama a su alcance. La realidad en las calles de Mordheim era algo menos atractiva. La espesa niebla era fría y sofocante, aunque Freidrich no podía decir si sus escalofríos se debían a la temperatura o al auténtico terror. “¿Dónde estamos ahora?” preguntó Herman, el autoproclamado líder del grupo. Freidrich había visto un letrero roto momentos antes y volvió corriendo a investigar. Levantó la señal de entre los escombros y le quitó la gruesa capa de suciedad. “Creo que estamos en el Bulevar Imperial”, gritó, caminando con cautela a través de la niebla. No obtuvo respuesta. Freidrich corrió para alcanzar al grupo. Lo último que quería era vagar por las calles perdido, solo y sin mapa.

Tropezó con un bulto bajo sus pies. Tras levantarse, quedó horrorizado al ver un cuerpo ante él. Al girar el cadáver ensangrentado, Freidrich se sorprendió aún más al ver los ojos sin vida de Herman mirándole fijamente. De un profundo corte en el cuello manaba sangre. Nervioso, miró a través de la niebla y pudo ver las siluetas de una docena de cuerpos más. El pánico empezó a apoderarse de él, por lo que se alejó corriendo de la espantosa escena.

Freidrich no sabía cuánto tiempo llevaba corriendo. Cada calle le resultaba familiar y, sin embargo, no parecía haber forma de salir de aquel laberinto. Ya había oscurecido y no le gustaba nada la idea de quedarse atrapado en aquel barrio cuando cayera la noche. Dobló en la esquina de Golden Strasse y chocó con una figura alta y encapuchada.

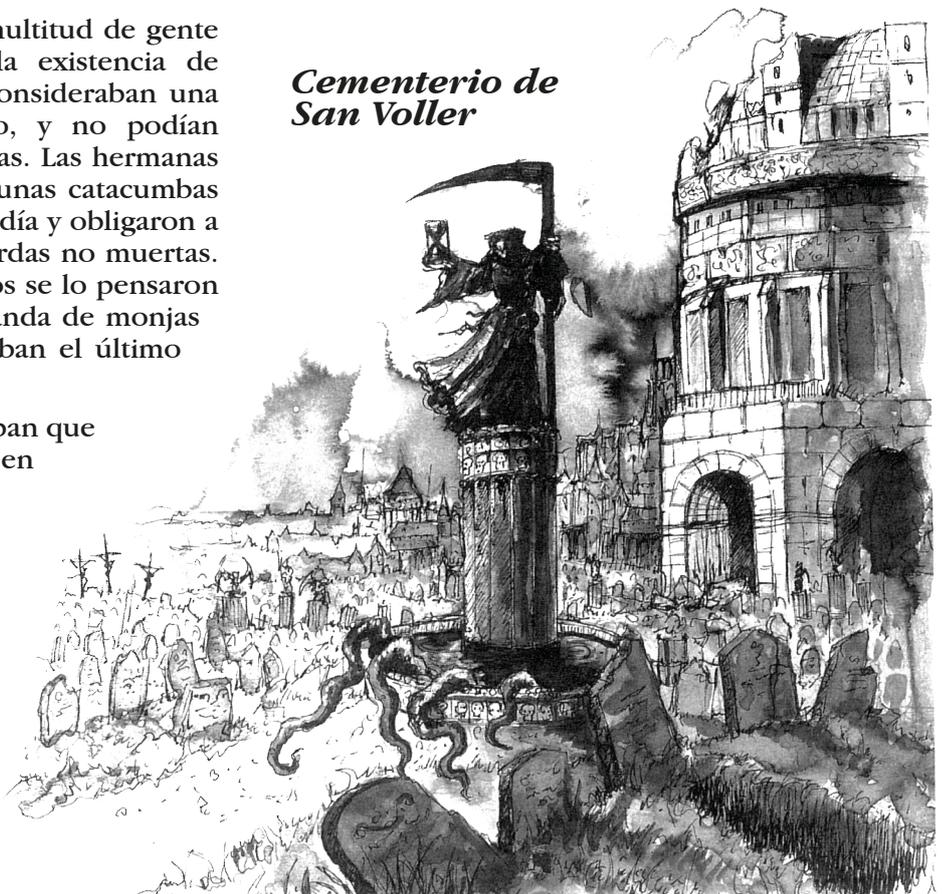
“Gracias Sigmar”, balbuceó agarrándose a las solapas del desconocido. “Señor, ayúdeme, estoy perdido”. El desconocido sonrió mostrando unos amenazadores colmillos ensangrentados.

“Sólo hay una salida de mi reino”. Respondió el extraño, mientras su gruesa capa negra envolvía al condenado aventurero.

rehusaron acudir en ayuda de la multitud de gente desesperada. Además, conocían la existencia de los muertos vivos, a los que consideraban una abominación de todo lo sagrado, y no podían ignorar esta amenaza a sus creencias. Las hermanas se aventuraron a salir a través de unas catacumbas que recorrían el subsuelo de la abadía y obligaron a retroceder a los vampiros y sus hordas no muertas. Incluso los vampiros más poderosos se lo pensaron dos veces antes de atacar a una banda de monjas guerreras, ya que estas representaban el último rayo de luz en esta oscura ciudad.

Las Hermanas de Sigmar consideraban que toda criatura viviente que habitaba en ese barrio era pecadora y debía permanecer en ese lugar maldito, donde el martillo del justo castigo de Sigmar se encargaría de juzgarla. Debido a esta vigilia constante, un gran número de hermanas continúa vigilando el barrio y enfrentándose a vampiros, nigromantes y criminales perturbados que solo buscan hacerse con el control del barrio para sus mezquinos fines.

Cementerio de San Voller





Escenario: en la oscuridad de la noche



Yuri se agachó junto a Ludvik detrás del muro bajo. Miró por encima, hacia el cementerio brumoso que había más allá.

"Parece que está solo", susurró Yuri a su camarada. "Esto debería ser sencillo".

"No cuentes con ello", respondió Ludvik. "Ya sabes lo escurridizos que pueden llegar a ser los no-muertos. Debemos estar preparados para todo. No hay tiempo que perder... ¡vamos!".

Yuri hizo una señal al resto de su banda mientras Ludvik preparaba su ballesta. Oyó el repiqueteo de los pasos mientras se acercaba sigilosamente a la puerta del cementerio: los hombres deberían ser más sigilosos si querían sorprender al ser que había dentro. Tendrían que moverse con rapidez a lo largo de unos cientos de metros, y ¿quién sabía qué males podría invocar la oscura criatura si se le avisaba con suficiente antelación?

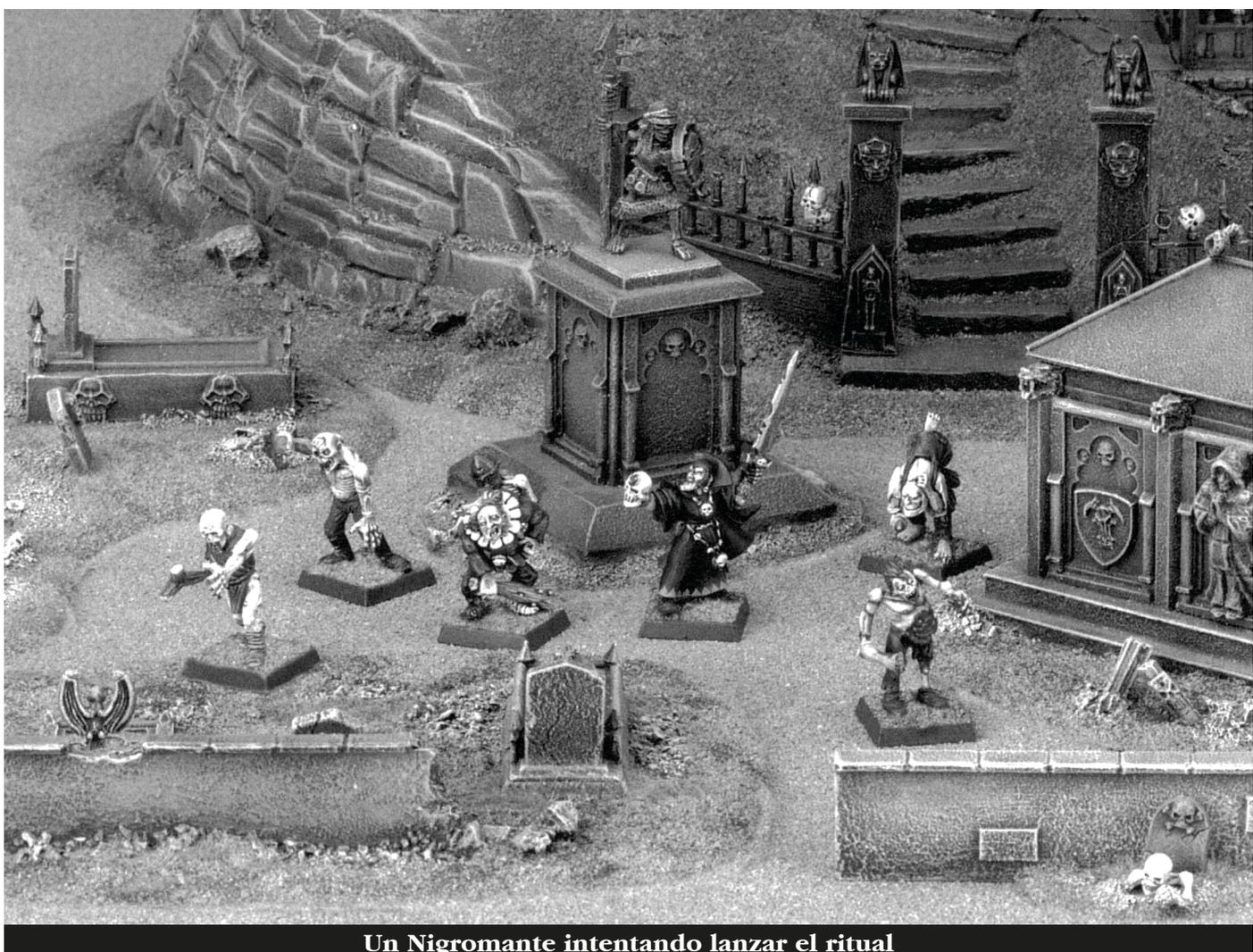
El mercenario miró a su alrededor mientras abría lentamente la puerta. Chirriaba un poco, pero no parecía haber cambios en los cánticos del cementerio. No había moros en la costa. En Ahora o nunca.

Los hombres se mantuvieron agachados mientras corrían junto a las primeras tumbas. Yuri estaba concentrado en la figura que tenía delante: podía ver su silueta contra la luna, con los brazos en alto, cantando palabras blasfemas. Lepareció ver algo que se movía a su derecha, casi imperceptiblemente, y miró fugazmente en esa dirección. Nada. Yuri echó

un vistazo apresurado por encima de su hombro derecho para ver la expresión de Ludvik: los ojos muy abiertos, la boca abierta. Se volvió rápidamente hacia el centro del cementerio.

Y se encontró cara a cara con el horrible y bestial rostro de un necrófago...

La banda se ha topado en medio de la noche con una misteriosa figura que les ofrece dinero por cometer lo que, a simple vista, parece el sencillo asesinato "de un hechicero inexperto e insignificante", preferiblemente antes de que complete un ritual menor. El hechizo creará



Un Nigromante intentando lanzar el ritual

una nueva cepa de tos ferina y el hechicero planea aprovecharse de sus poderes alquímicos y ganar dinero por curar la enfermedad.

tumbas, árboles podridos, etc

Bandas

Parece un encargo fácil y la banda, que ha bebido bastante alcohol, acepta el trato. Lo único que tienen que hacer es ir al cementerio y matar a su objetivo ("un hombre viejo y frágil no debiera resultar un trabajo muy difícil...").

La banda defensora debe ser una banda de No Muertos y tiene que incluir un nigromante o un vampiro que pueda lanzar hechizos. La banda defensora solo puede incluir la mitad de sus miniaturas, pues se

Por supuesto, nuestros intrépidos héroes desconocían la existencia de la misteriosa figura que se les ha acercado subrepticamente. El objetivo parece ser un practicante de las artes oscuras (quizás un vampiro), tiene una escolta de secuaces y posiblemente sea capaz de invocar alguna criatura más con un solo gesto. Además, el hechicero juega con ventaja, ya que está en su propio terreno (el cementerio). El ritual devolverá a la vida a todos los muertos del cementerio para tomar la ciudad con viles intenciones. Más vale que se den prisa, muchachos.

Elementos de escenografía

El tablero debe tener unas medidas de 120cm x 60 cm. En uno de sus extremos debe situarse un templo o altar donde el hechicero prepara su ritual. En el lado opuesto, se sitúan las puertas del cementerio, por las que la banda atacante entra. En el resto del tablero puedes disponer elementos de escenografía de cementerio como



supone que el resto está buscando piedra bruja para celebrar el ritual.

La banda atacante puede ser cualquier banda excepto una de No Muertos..

Despliegue

Los defensores despliegan sus miniaturas en primer lugar, teniendo en cuenta que deben situar sus miniaturas a una distancia mínima de 14" de la puerta del cementerio. El altar y el hechicero deben encontrarse lo más apartados posible de la puerta. A continuación, despliega la banda atacante, a una distancia máxima de 6" de la puerta del cementerio.

Las miniaturas atacantes que normalmente pueden desplegar en cualquier punto del tablero (por una regla que así lo permita) podrán desplegarse a otros 6" de la puerta (hasta un total de 14").

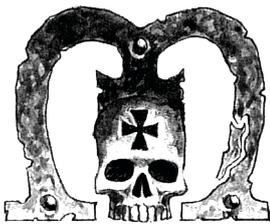
Inicio de la partida

Antes de comenzar la partida, y una vez que se hayan desplegado las miniaturas, el jugador defensor puede tirar 1D3. El resultado indicará el número de zombis que puede situar en cualquier punto del tablero (aunque a una distancia mínima de 8" de las miniaturas atacantes).

Reglas especiales

El primer turno corresponde al jugador defensor.

El objetivo del defensor es completar el ritual con su vampiro o nigromante. Para llevar a cabo el ritual, el hechicero necesita un total de 10 turnos, en los que no podrá efectuar otra acción que no sea entonar sus cánticos, y para ello debe encontrarse a una distancia máxima de 1" del altar (es decir, no podrá moverse, luchar en combate o lanzar un hechizo). El hechicero solo podrá defenderse si se ve atacado, aunque esta acción le obligará a detener el ritual y tendrá que comenzar otra vez por el principio (otros diez turnos).



En cada uno de sus turnos, el defensor puede tirar 1D6-3. El resultado indicará el número de zombis que podrá situar en cualquiera de los bordes del tablero. Los zombis pueden moverse y cargar normalmente tan pronto como entren en juego.

Si el hechicero logra completar el ritual del hechizo, podrán incluirse 5D6 zombis al inicio del turno siguiente. Una de estas miniaturas podrá situarse en contacto con un elemento de escenografía del cementerio. Además, toda miniatura de la banda del oponente que haya quedado fuera de combate regresará a la partida como zombi en el punto en que fue eliminado (tendrá el perfil de atributos de un zombi y no dispondrá de habilidades especiales, aunque mantendrá su equipo original). ¡Ya puedes

empezar a pintar zombis! En este punto, el hechicero tomará parte en el escenario normalmente.

Final de la partida

La banda atacante gana la partida automáticamente si logra dejar fuera de combate al hechicero no muerto y, por tanto, evita que se complete la ceremonia del ritual.

El defensor obtiene la victoria si logra completar el ritual. De todas formas, podría resultar divertido continuar jugando para comprobar si el atacante logra poner a salvo a sus miniaturas volviendo a salir por la puerta del cementerio.

Experiencia

+1 Sobrevive. Cualquier héroe o un grupo de secuaces que sobrevive a la batalla, obtienen +1 punto de experiencia.

+1 Jefe Vencedor. El jefe de la banda obtenga la victoria consigue + 1 punto de experiencia adicional.

+1 Por enemigo fuera de combate. Cualquier héroe obtiene +1 punto de experiencia por cada enemigo que deje fuera de combate.

+3 Por detener el ritual. Cualquier héroe puede obtener +3 puntos de experiencia por dejar fuera de combate al hechicero y detener el ritual.

que



Piedra Bruja

La banda que obtenga la victoria conseguirá recuperar 1D3 fragmentos de piedra bruja junto al altar donde se celebraba el ritual.

Zombis

Si el defensor logra completar con éxito el ritual, podrá conservar 1D3+3 zombis de los que había invocado, siempre que estos no le hagan sobrepasar el límite de la banda. Los zombis sobrantes se asume que se han quedado vagando por ahí o dándose un festín con los guerreros caídos en combate.

Yuri acabó con su oponente y se levantó. El cementerio estaba en silencio y la batalla parecía haber terminado. Miró a su alrededor, ignorando el hecho de que no podía ver de un ojo.

Vio a los demás y se acercó a ellos. No se dio cuenta de que le faltaba la parte superior de la cabeza y de que arrastraba las entrañas. Todo lo que registró fue un hambre rabiosa de carne cruda...



En el próximo número exploraremos las ruinas del barrio noroeste de la ciudad...