



# La Ciudad de los Condenados

Cartografía y nuevo arte por Nuala Kennedy  
Escrito por Space McQuirk y Mark Havener

Esta es la tercera entrega de la serie de artículos sobre la ciudad maldita de Mordheim. En este número, nuestro intrépido escriba, Space McQuirk, explora la historia de los opulentos palacios y exóticos jardines del otrora noble barrio del noroeste.

Durante las décadas que precedieron a la caída del infame cometa que devastó Mordheim, la ciudad había prosperado hasta el punto que era considerada la segunda ciudad más rica e influyente del Imperio (solo superada por Altdorf). Los nobles se habían enriquecido gracias al trabajo de los granjeros y obreros de la ciudad y el barrio rico de Mordheim era conocido como la zona más extravagante de todo el reino. La cantidad de riquezas que generaba la ciudad era tan grande que se decía que el suelo del palacio del gobernante en aquella época, el extravagante Conde Steinhardt, estaba cubierto con oro. En 1979, el Imperio se vio envuelto en una cruenta guerra civil. El Gran Teogonista no quiso reconocer el derecho al trono de Dama Magritta y en poco tiempo reinó la anarquía, que desembocó en una guerra. Durante este estado de agitación, el Conde Steinhardt no quiso decantar sus fuerzas por ninguna de las tres facciones combatientes. Pensaba que permaneciendo neutral ganaría una fortuna en sobornos y donativos y, lo más importante, no quería ver a los relucientes soldados de Mordheim recubiertos del barro y la sangre de una batalla. Como el Imperio emprendió la guerra, necesitaba gastar gran parte de sus recursos en armas y tropas,

por lo que la ciudad de Mordheim se enriqueció gracias a la venta de armas y suministros a todos los bandos a precios desorbitados.

El conde vendía todos los productos que obtenía de la tierra, como alimento, madera y minerales, al bando dispuesto a pagar el precio más alto. Sus arcas rebosaban con el oro de los condes electores que se hallaban en la contienda y, en poco tiempo, el Conde Steinhardt se convirtió en la persona más rica del reino. El conde era un hombre extremadamente vanidoso y disfrutaba siendo el centro de atención. Disponía de una fortuna inconmensurable, así que la empleó en organizar lujosas fiestas en las que hacía regalos extravagantes a sus invitados. Una vez regaló a una de sus amantes un hermoso anillo de diamantes. Cuando ella vio el anillo, se quejó de que no tenía nada que ponerse a juego, así que el conde encargó que le hiciesen un vestido de seda de Catai bordado en hilo de oro que habría significado la ruina de más de un conde elector.

Cientos de nobles acudían a sus bailes de máscaras y disfrutaban de los suntuosos banquetes en los que el conde servía asado de águila y filete de grifo. Incluso se rumoreaba que el conde era responsable de la extinción del dragón de fuego menor después haber probado sus huevos.

Durante este tiempo, los pobres sufrieron miserablemente. El conde y sus nobles habían vendido toda la producción a las facciones en guerra y a los plebeyos solo les habían dejado los restos podridos para su subsistencia. La guardia de la ciudad estaba totalmente corrupta y no existía ningún tipo de ley u orden. El conde se encerró tras los muros de su elegante palacio sin mostrar la más mínima preocupación por los asuntos de estado. El conde



“¿Todavía no has tenido suficiente? ¿Quieres más? ¿Los cementerios abarrotados de cadáveres andantes no te asustan lo suficiente? Bien. Una vez que hayas explorado el Barrio del Templo, ¿estás preparado para aventurarte ahora en el Barrio Rico? Puedo asegurarte que allí vas a encontrar algo más que unos simples zombies. Hubo un tiempo en que el lugar resplandecía como una gema preciosa, rica y opulenta. Hubo un tiempo en que el trono de poder de Mordheim lo componía la corte del conde. Algunos dicen que el Conde Steinhardt (o aquello en lo que se haya convertido) aún mantiene la corte en este palacio negro. Así que mucho cuidado muchacho o acabarás muerto”.

ordenó a sus vasallos que retirasen la estatua del Conde Gotthard, fundador de Mordheim y un héroe para su pueblo, y en su lugar pusiesen una suya. Esta vanidad indulgente del conde fue la gota que colmó el vaso de los ciudadanos oprimidos, que, al final, tomaron las armas y se rebelaron. Atacaron a los guardias del Acuartelamiento del Cuervo y de la Puerta Oeste, donde los soldados de la ciudad, borrachos, se entretenían jugando a los dados. Los guardias eran tan complacientes que ni siquiera habían dispuesto vigilancia. Al



lanzarse rápidamente sobre los sorprendidos defensores del barrio noroeste, la turba enfadada inundó las calles de Mordheim. Se dice que, cuando sucedieron los primeros disturbios, el conde estaba observando desde un balcón de palacio y pensó que se trataba de un magnífico entretenimiento. En cuestión de poco tiempo, la anarquía dominó la ciudad. Los ricos comerciantes y los nobles del barrio noroeste habían contratado a muchos mercenarios y les pagaban sus servicios con los gastos de mantenimiento asignados a los guardias de elite. Los métodos implacables que utilizaban para deshacerse de los alborotadores calmaron la situación y se restauró el orden en la ciudad. Estas pequeñas bandas de guerreros fuertemente armados no eran mucho mejores que los vigilantes

y los matones contratados que vigilaban y se aseguraban de que las callejuelas y calles del barrio noroeste siguieran libres de la

miseria y suciedad que infestaba el resto de la ciudad. Un puño de hierro gobernaba este barrio. Todo aquel que pareciese un vagabundo recibía una paliza en los astilleros, se le conducía a una barcaza y era expulsado de la ciudad.

Tras sofocar los disturbios, la ciudad estaba limpia de vagabundos, no había mucho trabajo que hacer y los guardias tenían pocas ocupaciones, así que en poco tiempo volvieron a estar aburridos. A menudo los soldados buscaban entretenimiento luchando con los guardias de otros nobles o en duelos concertados de antemano. El conde prohibía esta actividad oficialmente, pero en realidad alentaba las peleas entre familias nobles porque tenían un espíritu extravagante con el que disfrutaba. El estado de una familia particular lo dictaba la fuerza de sus soldados y los nobles malgastaban auténticas fortunas contratando a tiradores expertos.

Cuando aconteció el gran desastre, el conde se hallaba en medio de la fiesta más extravagante que hubiera organizado jamás. En ella se habían congregado más de dos mil invitados con sus mejores galas y también habían acudido los mejores músicos de todo el Imperio. El palacio no sufrió daños serios debido al cataclismo, pero sus huéspedes no tuvieron tanta suerte.



Sus mentes eran particularmente sensibles a los efectos de la mutación del Caos y, mientras caía sobre la ciudad una lluvia de piedra bruja, la nobleza sufrió un destino espeluznante. Se dice que al principio pocos notaron los cambios que se produjeron en los empolvados petimetres. La mayoría creyó que las brutales mutaciones que surgían de sus cuerpos, brazos y piernas eran simplemente parte de sus elaborados trajes e incluso el conde ordenó que la banda siguiese tocando. Las máscaras se retorcieron grotescamente fundiéndose con los rostros de sus portadores y se convertían en deformadas imágenes de odio y amenaza. El terrible poder del Caos inundó las mentes de los nobles poseídos con visiones terroríficas y estos se sumieron en una orgía de violencia. La lujosa sala se convirtió

en un baño de sangre cuando comenzó la carnicería general. Se dice que el propio conde sucumbió a los efectos



## *Estatua del Conde Gotthard*



muestra de cómo dilapidar una fortuna, el conde había importado todo tipo de plantas exóticas desde lejanas tierras como la mítica Lustria y sus jardines eran conocidos por ser los más hermosos del Imperio. Muchas parejas solían reunirse en el parque central de estos exóticos jardines para celebrar el Año Nuevo. Pero como el granizo de piedra bruja también cayó sobre ellos, las plantas comenzaron a desarrollar vida propia, las raíces y viñas agarraban a las parejas y se enroscaban sobre ellas para arrastrarlas y hundirlas en el suelo, donde sus raíces

bebían ávidamente su sangre. Otras plantas desarrollaron púas venenosas que clavaban sobre los infortunados que se acercaban demasiado.

El agua cristalina

mutantes del Caos y su barriga, ya oronda, empezó a hincharse hasta alcanzar un volumen enorme. Su cuerpo se cubrió de granos y pústulas y se hizo tan obeso que era incapaz de moverse. De sus brazos salieron unos enormes tentáculos que se retorcián intentando agarrar a los aterrorizados invitados. El conde se arrastró hasta ellos y los devoró a todos.

Mientras continuaba la lluvia de brillantes fragmentos verdes, una nube de polvo y escombros comenzó a cubrir el cielo de todo el barrio noroeste y, a través de ella, empezaron a hacerse patentes otros extraños y mortales efectos mutantes de la piedra bruja. Una gran cantidad de habitantes codiciosos pensó que estas piedras eran gemas preciosas y empezaron a acumular piedra bruja en cantidades enormes. Y de esta forma se llevó a cabo el gran plan del temido Señor Oscuro. La corrupción del Caos que había irradiado la piedra bruja era muy pura y los habitantes que las habían guardado siguieron el mismo camino que los invitados a la fiesta del conde. Las calles se llenaron de horribles criaturas mutantes hambrientas de la carne de los mortales.

En los famosos jardines de la memoria del conde empezaron a ocurrir efectos aún más extraños que los que había producido la piedra bruja. En una excéntrica



de la fuente central cambió a un brillante color verde y las estatuas de los querubines aullaban terribles maldiciones de condena y desesperación. El gran roble que una vez se irguiera próximo a las puertas de entrada del jardín se desarraigó de su lugar y

comenzó a atacar dejando a su paso un reguero de muerte y destrucción. Este monstruo de 300 metros de altura atravesó destrozando la valla que rodeaba los jardines y empezó a abrirse camino hacia la Puerta Oeste, donde la multitud se había congregado en un

Jacob echó un vistazo a través del portal arqueado que era la entrada a los Jardines de la memoria. Las barandillas de hierro negro que rodeaban el parque estaban dobladas y retorcidas, y en los pinchos que las coronaban había cabezas cortadas y cráneos de víctimas desafortunadas. Se estremeció un momento al pensar en los horrores que le aguardaban y en si su propia cabeza pronto estaría exhibida.

La puerta ornamentada crujió cuando una ráfaga de viento la abrió y, al girar, resonó ruidosamente en medio del silencio. Jacob respiró hondo; había oído muchas historias sobre lo que aguardaba en los jardines y ninguna de ellas hablaba de la hermosa serenidad que él asociaba con los parques urbanos.

“¿Tienes miedo de las plantas, Jacob?”, le susurró una voz grave y ronca a sus espaldas. Jacob la reconoció como la de Herman Deidrichbaun. Era un individuo particularmente grosero cuyo único mérito era ser un luchador fuerte y capaz.

“Si tienes tanta prisa, entonces por favor no me esperes”. gritó Jacob. Herman se quedó callado, el hombre podía ser fuerte pero no era tonto. Jacob había sacado la paja más corta y ahora tenía que reunir el valor suficiente para cumplir con su deber. Maldiciéndose a sí mismo, atravesó cautelosamente la puerta. Esperó ansioso un momento, esperando que algo saltara sobre él desde las sombras. Su corazón latía con fuerza mientras observaba los jardines. La hierba crecida ondeaba al viento, pero aparte de algunos arbustos espinosos de aspecto macabro, no parecía haber nada fuera de lo común que pusiera en peligro su vida. Jacob entrecerró los ojos y miró hacia el espacio lejano. En la oscuridad pudo distinguir la vieja fuente ornamentada, ahora cubierta de musgo y enredaderas. Por todo el parque distinguió el brillo revelador de los fragmentos de piedra bruja. Aquí había una fortuna esperando a ser recogida.

Herman rió: “Ves, no hay nada que temer, te lo dije”. Pasó junto a Jacob y corrió hacia una gran pila de piedra preciosa. Se metió grandes trozos en los bolsillos y se volvió hacia Jacob y los demás que se habían reunido en el jardín. Una sonrisa desvergonzada se dibujó en su rostro.

“Cuando era joven me echaron de este parque por jugar en la hierba, ahora mírame”. Como si protestara por la vergüenza de su infancia, Herman saltaba pisoteando la maleza bajo su enorme peso. El pequeño grupo se rió de las payasadas del hombre. Jacob se paralizó de repente, horrorizado, al ver cómo un largo zarcillo brotaba repentinamente del suelo. Serpenteó rápidamente por la superficie y se enroscó en la pierna de Herman. Un segundo zarcillo le siguió y luego surgieron más y más ramificaciones desde la tierra. Herman no tardó en verse envuelto en una masa de raíces verdes que se retorcián y se aferraban al enorme guerrero, que se había puesto de un rojo intenso mientras le quitaban el aliento. En menos de un minuto, Herman se había hundido en la tierra. Jacob se volvió para correr, pero la puerta había desaparecido en una masa de enredaderas. Los brotes verdes se extendieron hacia el pequeño grupo, un par de los cuales intentaron abrirse paso a hachazos a través del follaje en vano. Alrededor de la banda, los zarcillos se extendían para agarrar a sus víctimas y alzarlas del suelo. Una sombra oscura cruzó y Jacob levantó la vista para ver las ramas de un árbol que descendían hacia él. Fue incapaz de impedir que las enredaderas increíblemente fuertes se enroscaran alrededor de su cintura mientras la monstruosa planta lo levantaba del suelo y lo arrastraba a su perdición. Una espesa savia lo cubrió, quemándole la piel. Lo último que Jacob vio antes de perder el conocimiento fue la mano de Herman arañando el suelo antes de desaparecer bajo la tierra.

intento desesperado de huir del desastre.

No pasó mucho tiempo antes de que los aterrorizados habitantes de la ciudad, convencidos de que el conde y sus nobles habían traído la maldición, recorrieran el barrio rico saqueando y robando todo lo que encontraban. Atacaron el palacio, pero, cuando los habitantes de Mordheim vieron las terribles bestias que aparecieron en la sala, le prendieron fuego. Las llamas se extendieron con rapidez y pronto todo el barrio ardió pasto de las llamas. Los archivos relatan que una luz infernal de color naranja era visible desde Bechafen. Puesto que el fuego se propagó, la gente intentó abandonar la ciudad en masa. Los pocos guardias que permanecían en el Acuartelamiento del Cuervo trataron de restaurar el orden en la Puerta Oeste, pero la multitud los arrolló. Cientos de ellos fueron aplastados debido al pánico de la muchedumbre. De pronto, irrumpió el terrible roble-bestia. Sus ojos diabólicos brillaban con destellos de color rojo, puesto que el árbol era el instrumento que el Señor Oscuro había utilizado para atacar a la atemorizada multitud. El árbol rompía y destrozaba los cuerpos que encontraba a su paso y los lanzaba por el aire mientras sus enormes ramas daban latigazos a la gente. Muy pocos lograron escapar del barrio noroeste de la ciudad durante el desastre, ya que el monstruo había plantado sus raíces justo en la entrada de la puerta para aniquilar a todo el que se atreviera a pasar por allí...

En la actualidad, toda esta zona es una parodia horrible de su pasada elegancia. Los majestuosos edificios de antaño ahora son tan solo unas ruinas. La mayoría de los objetos de valor que no habían sucumbido al fuego hace ya mucho que desaparecieron, robados con el paso del tiempo por carroñeros desesperados. A menudo una banda suele volver del barrio con tesoros encontrados en el interior de los sótanos de una vieja casa. Y basta esto solamente para atraer el interés de los aventureros. La estructura del palacio carbonizado del conde resulta una visión espeluznante y corren historias de que el conde y muchos de sus invitados han sobrevivido a las llamas. Los rumores sugieren que el conde aún sigue allí, en el interior de aquellos muros lujosos, y, como es incapaz de moverse debido a su volumen, envía a sus servidores a la calle en busca de víctimas de las que alimentarse. Algunos dicen que en mitad de la noche todavía puede oírse el sonido distorsionado y deformado de los violines y los cuernos de los músicos que antaño fueron elegantes melodías.

La Puerta Oeste sigue vigilada por el oscuro árbol bestia y, para entrar en la ciudad desde este punto, los aventureros

deben franquear la puerta guardada por esta monstruosidad. De sus ramas cuelgan esqueletos y quién sabe cuántos cráneos están confinados bajo sus oscuras raíces.

Solo los más osados se atreven a entrar en los antiguos jardines de la memoria en busca de piedra bruja, aunque son pocos los que logran regresar con vida. Los que han sobrevivido cuentan que vieron montones enormes de fragmentos de piedra bruja protegidos por las plantas devoradoras del Caos. Resulta notable el hecho de que la estatua del Conde Gotthard aún se mantiene en pie sobre los restos de la que una vez fuera una espléndida ciudad, que ahora son un vestigio del paisaje del pasado. Sus habitantes dicen que por las mejillas de la estatua se deslizan lágrimas de sangre como si el conde llorase por su orgullosa ciudad, conocida ahora como la Ciudad de los Condenados.



# Escenario: un paseo por el jardín

Ttu banda ha oído las fabulosas historias que se cuentan acerca de los jardines conmemorativos en el barrio noroeste de la ciudad. Sin embargo, incluso si tus guerreros creyeran los rumores sobre enormes plantas carnívoras, se cuentan otras historias demasiado interesantes sobre estos jardines. Los rumores de que allí se encuentran montones de fragmentos de piedra bruja esparcidos por el suelo sin nadie que los vigile y sótanos secretos llenos de tesoros de valor incalculable fueron más que suficientes para que tu banda se sintiera atraída hasta este lugar sin pensar demasiado en los riesgos. Así que ahora os encontráis aquí, mirando detenidamente el interior de

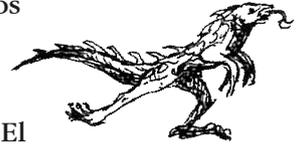
la profunda maraña, y os preguntáis cuáles de las historias son ciertas.

Entonces notáis que

no sois los únicos valientes que han ignorado las amenazas...

## Elementos de escenografía

Cada jugador coloca por turnos un elemento de escenografía, ya sea un edificio, un grupo de setos o de muros, un grupo de árboles, unos pequeños arbustos u otros elementos adecuados para Mordheim. Por lo menos la mitad de los elementos de escenografía deben ser algún tipo de planta. El resultado final debería parecer una zona cubierta por completo de vegetación con algunos caminos pequeños, muros y edificios.



## Despliegue

Ambos jugadores tiran 1D6 y quién obtenga el resultado mayor desplegará en primer lugar en el borde del tablero que elija. Si participan dos jugadores, el segundo jugador desplegará en el borde opuesto del tablero. Si hay más de dos, los jugadores restantes eligen el borde del tablero donde despliegan sus bandas siguiendo el orden de los resultados de las tiradas (es decir, de mayor a menor). Los jugadores deben desplegar sus bandas a una distancia máxima de 20 cm y mínima de 10 cm del borde del tablero y a un mínimo de 25 cm de otra banda. Recuerda que, si participan más de cuatro bandas, debería disponerse un tablero mayor de lo habitual (consulta el artículo "El Caos en las calles").

## Inicio de la partida

Ambos jugadores tiran 1D6 para determinar quién tiene la iniciativa. El orden se establece siguiendo las agujas del reloj alrededor de la mesa (basado en el lugar en el que los jugadores desplegaron sus bandas).

## Reglas especiales

Parece que los rumores sobre los jardines conmemorativos de Mordheim son ciertos. Para reflejarlo, el escenario está sujeto a las siguientes reglas especiales:

1. Las plantas del jardín atacarán a cualquier guerrero que se encuentre dentro de su alcance. Al final de cada fase de movimiento, comprueba si alguno de los guerreros puede verse atacado por una planta. Todos los guerreros de la banda que terminen su movimiento a una distancia de 5 cm o menos de un árbol recibe 1D3-1 impactos automáticos de Fuerza 3. Si un guerrero de la banda finaliza su movimiento a una distancia de 5 cm o menos de una planta más pequeña (seto, arbusto, etc.), recibirá 1D6-2 impactos automáticos de Fuerza 1. Por consiguiente, un guerrero que acabe su movimiento a más de 5

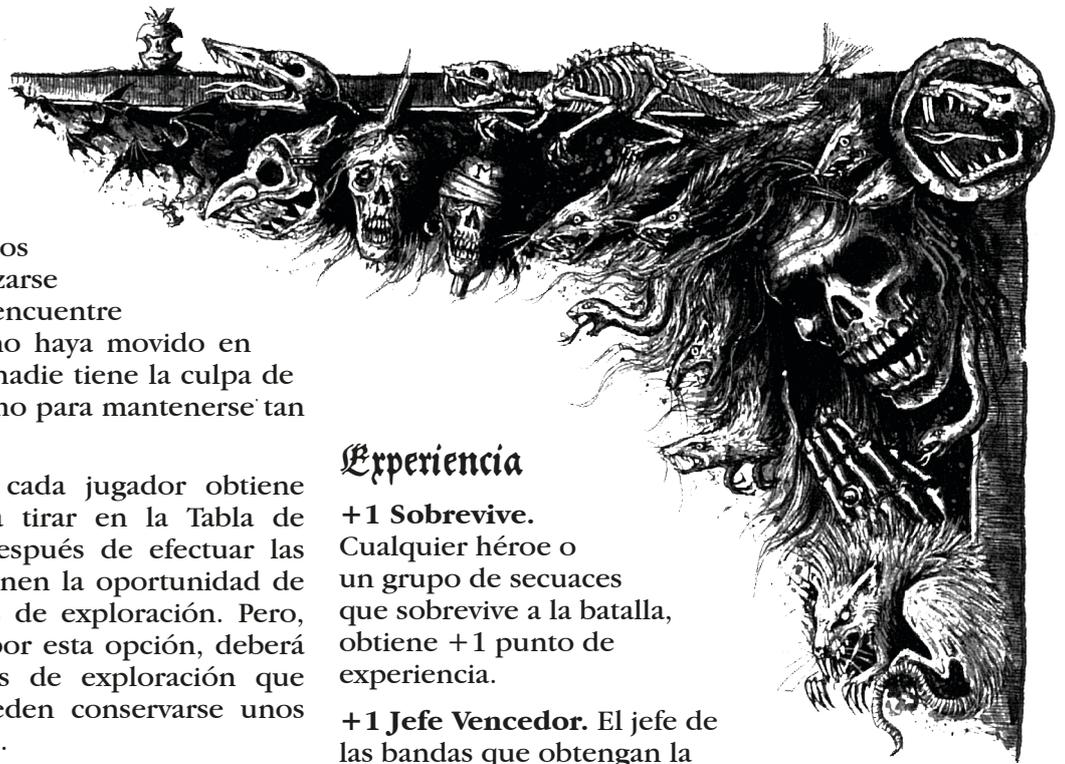


cm de una planta se habrá movido lo suficientemente rápido para evitar ser alcanzado. Sin embargo, ten en cuenta que los ataques pueden realizarse aunque el guerrero se encuentre trabado en combate o no haya movido en su fase de movimiento (nadie tiene la culpa de que sea tan estúpido como para mantenerse tan cerca del árbol, ¿no?).

- Al final de la partida, cada jugador obtiene un dado adicional para tirar en la Tabla de Exploración. Además, después de efectuar las tiradas, los jugadores tienen la oportunidad de repetir todas sus tiradas de exploración. Pero, si el jugador se decide por esta opción, deberá repetir todas las tiradas de exploración que haya efectuado. No pueden conservarse unos resultados y repetir otros.

### Final de la partida

La partida finaliza cuando solo quede una banda que no haya fallado sus chequeos de retirada. Las bandas que no superen el chequeo de retirada pierden automáticamente. Si dos o más bandas se han aliado, cuando las otras bandas se hayan retirado pueden escoger compartir la victoria y finalizar la partida o continuar jugando hasta que una banda obtenga la victoria (ise rompe la alianza y sigue el combate!).



### Experiencia

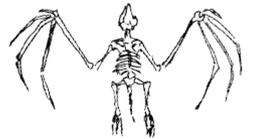
#### +1 Sobrevive.

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

**+1 Jefe Vencedor.** El jefe de las bandas que obtengan 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.

**+1 Atacado por las plantas.** Todo héroe que haya sufrido durante la partida por lo menos el ataque de una planta obtiene +1 punto de experiencia.



Una banda experimenta el terror de los Jardines de la Memoria