



La Ciudad de los Condenados

Cartografía y nuevo arte por Nuala Kennedy
Escrito por Space McQuirk y Nick Jakos

Esta es la cuarta entrega de la serie de artículos sobre la Ciudad de los Condenados, que explora la ciudad maldita de Mordheim.

En este número, nuestro intrépido escriba, Space McQuirk, explora la historia del barrio conocido por el comercio y el saber: el Barrio Noreste.

Antaño, cuando Mordheim todavía era una ciudad activa, el concurrido laberinto de calles y plazas de mercados situado al nordeste de la ciudad formaba el Barrio de los Mercaderes, más conocido como el Distrito del Caballo Volador. Se trataba de un lugar lleno de movimiento y animación, cuyas calles se llenaban día y noche con miles de visitantes de toda la provincia. Se decía que aquella parte de la ciudad nunca dormía y que muchos de los puestos de los mercados seguían abiertos hasta altas horas de la noche. Aquel distrito tan bullicioso se enorgullecía de contar con más tabernas en una zona de pocos kilómetros cuadrados que cualquier otra ciudad del Viejo Mundo y, en la mayoría de los casos, ni siquiera los más sucios tugurios de mala muerte llegaban alguna vez a estar vacíos. Las calles de este barrio solían estar repletas de color y de celebraciones y sus habitantes eran famosos por su abierta hospitalidad.

Hoy en día, muchos estudiosos del tema aseguran que el verdadero centro de poder de Mordheim yacía entre las familias de los mercaderes adinerados. A pesar de que, oficialmente, el conde gobernaba la ciudad y la provincia que la rodeaba, ni a él ni a sus

representantes oficiales les interesaban demasiado los asuntos del gobierno. La aristocracia de Mordheim era hedonista y demasiado estrecha de miras, así que dejaba la gestión diaria del comercio de la ciudad en manos de las docenas de gremios que actuaban en el Distrito del Caballo Volador y de los altos jueces que nombraban. Estos gremios ejercían su poder con mano de hierro y se esforzaban por conocer los asuntos cotidianos, es decir, los asuntos de la gente que vivía en la ciudad. Mientras recibiera sus lucrativos diezmos en todas las transacciones comerciales, el conde dejaba a los gremios gestionar el comercio y gobernar la ciudad como ellos consideraran más adecuado.

La situación de Mordheim junto al río Stir la convirtió en el lugar ideal para comerciar. Fue gracias al comercio que la ciudad empezó a florecer y a crecer. Barcazas enormes cargadas hasta los topes con mercancías de Altdorf, Marienburgo y del otro lado de los océanos bajaban por el río para descargar su género en la opulenta ciudad, de modo que el muelle pronto se convirtió en una próspera comunidad. La situación ideal de la ciudad en el Este facilitaba que los mercaderes de tierras lejanas pudieran acudir en gran número a la ciudad para intercambiar mercancías y realizar trueques en nombre del beneficio económico.

Mordheim consiguió a ser conocida como la mejor ciudad mercantil de todo el Imperio y llegó incluso a rivalizar con los puertos más activos, como el de Marienburgo. Había muchos comerciantes que afirmaban que, por el precio adecuado, podían localizar cualquier objeto que quisieran en el plazo de un solo día. Visitar la plaza del mercado era una experiencia realmente increíble que superaba con



“Has sobrevivido a tus excursiones por el Barrio de los Templos y por el Barrio Rico, ¿verdad, chico? ¿Estás seguro de que estás preparado para los horrores del viejo Barrio de los Mercaderes? Antaño fue el centro cosmopolita de la antigua Mordheim, un lugar repleto de concurridos mercados y bulliciosos muelles. Se decía que no había nada que no pudieras comprar en Mordheim por el precio adecuado. Hoy en día, el precio a pagar por explorar las ruinas del Barrio del Nordeste es la muerte o algo peor a manos de cosas más terribles que los antiguos cobradores de impuestos...”

mucho los sueños de la mayoría de los mortales. Allí podían encontrarse todo tipo de mercancías extrañas y exóticas procedentes de los lugares más recónditos del mundo. Desde raras sedas y especias de oriente hasta bellos metales y gemas extraídas de las Montañas del Fin del Mundo, cada puesto era un espectáculo para la vista. Ricos terratenientes y mercaderes de lejanos lugares acudían para contemplar, llenos de asombro, los fantásticos objetos que se mostraban en los puestos. Los vendedores de los mercados no tardaron en percatarse de que las bestias exóticas constituían uno de los bienes más preciados entre los clientes acaudalados, por lo que cazadores y tramperos de todo el Viejo Mundo empezaron a importar criaturas extrañas para venderlas a los ricos por precios exorbitantes. Así es como el Barrio de los Mercaderes obtuvo su nombre: el Distrito del Caballo Volador. Un pudiente comerciante bretoniano llegó a Mordheim a finales del año 1818 trayendo consigo una cimarronada de pegasos grises y los jefes de los gremios quedaron tan impresionados con aquellas bestias que bautizaron al Barrio de los Mercaderes con su nuevo nombre poco después.

Siempre que aparece algo nuevo y, sobre todo, lucrativo, suele haber una sórdida capa de la sociedad interesada en ello y la verdad es que en Mordheim

la avaricia y la corrupción eran especialmente abundantes. A cambio de pequeñas “donaciones”, los líderes de las bandas callejeras hicieron tratos para proporcionar protección personal a determinados comerciantes del mercado y derechos exclusivos para poder vender sus mercancías. Los que se negaban a pagar se encontraban con que sus puestos eran acosados por los ladrones y carteristas y, si aquello no bastaba para convencerlos, al acabar la jornada de comercio les tendían emboscadas y los atracaban o, aún peor, los asesinaban.



Los estafadores se dieron cuenta de las grandes posibilidades que ofrecía la ciudad para ganar dinero y no tardaron en unirse para ayudarse mutuamente. Una noche, los cabecillas de las bandas se reunieron en un oscuro sótano y se convencieron de que, si lograban acabar con sus rencillas y unirse entre sí, los beneficios que podrían conseguir serían impresionantes. A su vez, esto fomentó la formación de los gremios de comercio. Los líderes de las bandas acordaron compartir el poder y, en una valiente jugada, se unieron y se pusieron a regular y proteger el transporte de mercancías hacia fuera de la ciudad y hacia su interior. Ante una fuerza tan grande e incontrolable, la guardia de la ciudad, que estaba mal pagada y poco motivada, cayó fácilmente presa de los sobornos para trabajar con ellos. En poco tiempo engatusaron, asesinaron o sobornaron lo que les hizo falta para abrirse paso entre los gremios de mercaderes existentes. En cuestión de semanas, los nuevos cabecillas de estos gremios se encontraron en posiciones de gran poder y riqueza.

Determinados gremios como la casa de comercio, el gremio de los ladrones y el gremio de los herreros se hicieron muy poderosos y acabaron por ejercer una gran influencia en los asuntos cotidianos de Mordheim. Muchos otros gremios fueron adquiriendo cada vez más poder y, poco después, parecía que todo mercader o artesano de la ciudad tenía que pertenecer a un gremio para poderse ganar la vida. Los que se negaron a unirse a un gremio no tardaron en verse incapaces de encontrar trabajo y a menudo se vieron expulsados de la ciudad o encarcelados por delitos leves. Todavía peor, aquellos “criminales” desaparecían por completo y no se volvía a saber nunca más de ellos.

Poco antes de que tuviera lugar la gran catástrofe, los jefes de los gremios gobernaban toda la región (siempre en el nombre del Conde Steinhart, claro...). A través de las redes de espías y de subordinados, los gremios estaban perfectamente enterados de todo lo que acontecía en Mordheim. No es ninguna coincidencia que el ayuntamiento estuviera situado junto a la plaza del mercado, pues era en aquel magnífico edificio donde se reunían los jefes de los gremios y los altos jueces. Su poder era tal que los criminales de la más baja estofa tenían que solicitar un permiso antes siquiera de intentar vaciar los bolsillos a alguien.

Muelle



El gremio imponía fuertes impuestos en todas las mercancías que llegaban a Mordheim y se llevaba un porcentaje de los beneficios de cada transacción. Para ello tuvieron que controlar cuidadosamente las provisiones que llegaban a la ciudad. Fue con este fin que los gremios decidieron levantar una muralla alrededor de la ciudad, no para mantener alejados a los intrusos, sino para controlar las mercancías que entraban.

Cada una de las cuatro puertas estaba controlada por soldados que seguían órdenes estrictas de los oficiales corruptos de inspeccionar cuidadosamente todas las mercancías que entraban y salían de la ciudad. En la entrada del río Stir se construyó una gran puerta para impedir que los barcos y las barcazas pudieran entrar o salir de la ciudad sin ser antes inspeccionados. Todo el que trataba de luchar contra la corrupción y el poder de los gremios acababa en una situación muy peligrosa. El gremio de asesinos resultaba especialmente útil a la hora de tratar con estos individuos.

Otro aspecto notable del Barrio del Nordeste era su gran biblioteca. Cuando el primer conde de Mordheim fundó la ciudad, declaró que quería que la gente fuera "kúlta y sávia". Ordenó la construcción de una biblioteca y quiso que fuera la más grande de todas las que habían existido nunca. Con el tiempo empezó rivalizar con la gran biblioteca de Altdorf. Los siguientes gobernantes de la ciudad le fueron añadiendo alas o incluso pisos enteros para luego enterarse de que el Emperador había diseñado una estructura todavía más majestuosa para añadirla a la biblioteca de la capital en Altdorf.



Durante el gobierno del extravagante Conde Ignatius Steinhardt, la biblioteca creció a pasos agigantados hasta convertirse en el edificio más grande de toda la ciudad. El único problema era que no había libros y manuscritos suficientes en todo el Imperio para poder llenar todas sus estanterías, de modo que a menudo se utilizaba una única ala para albergar un solo libro especialmente extraño o peculiar en opinión del conde. Le gustaba, sobre todo, hacerse con libros místicos y religiosos. Lógicamente (y sin quererlo), la gran biblioteca logró hacerse con una de las mayores colecciones de conocimientos demoníacos y necrománticos de todo el Imperio.

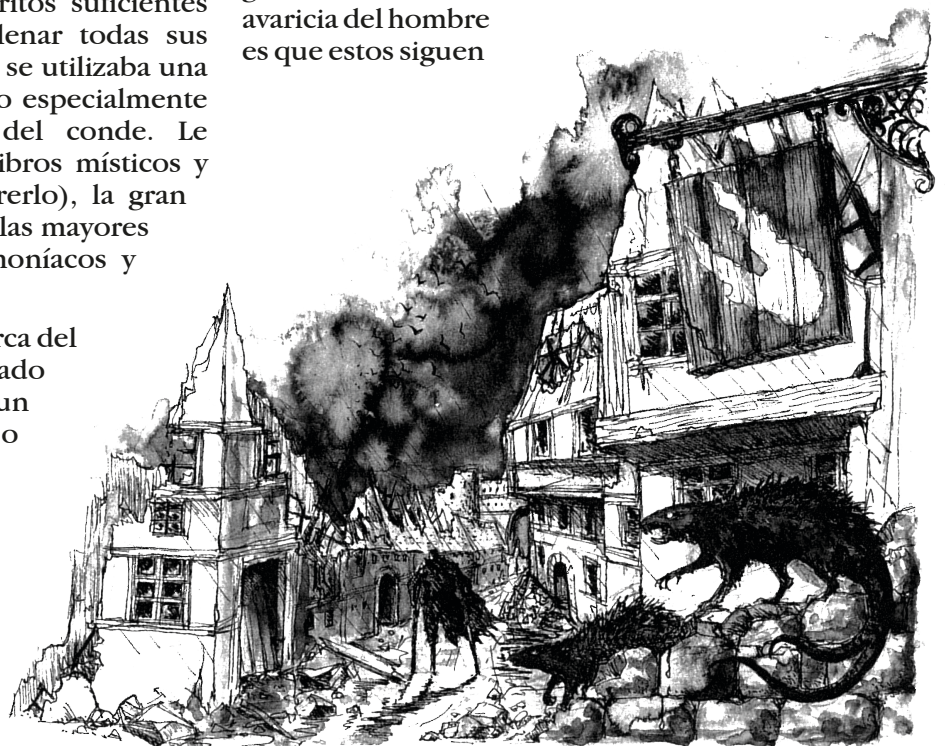
La gran catástrofe se produjo muy cerca del Barrio del Nordeste y como resultado toda la zona acabó arrasada. En un instante, siglos de sudor y duro trabajo para construir la gran biblioteca fueron aniquilados al producirse el cataclismo. Un inmenso infierno envolvió las ruinas del edificio y los cientos de miles de valiosos libros que contenía se vieron presos de las llamas. En muy poco tiempo, el fuego quedó fuera de control en todo el

barrio. Los desorientados supervivientes, aturdidos, confusos y aterrorizados por el impacto del cometa, se vieron atrapados en un torbellino de llamas. De acuerdo con los versos de los Cantos de Macadamnus, la muerte y la destrucción provocados por el cometa liberaron a los demonios y a los espíritus malévolos contenidos en los misteriosos libros que ardían en las rugientes llamas de piedra bruja. Muy pocos llegaron a sobrevivir al fuego y a los deambulantes demonios del Barrio del Nordeste. Únicamente en el punto del impacto, donde hoy se encuentra el Pozo, la destrucción llegó a ser más completa.



Hoy en día, el barrio es una parodia diabólica de todo lo que fue antaño. Las calles desiertas y destrozadas están repletas de los restos quemados de lo que anteriormente fueron espléndidos edificios. Los incendios sobrenaturales que envolvieron la zona siguen ardiendo en muchos lugares y de noche toda la zona brilla con un macabro candor anaranjado. Las ruinas de la gran biblioteca dominan el paisaje de restos carbonizados como si se tratara del ennegrecido esqueleto de alguna bestia gigantesca. Cuando el fuego alcanzó el centro de conocimiento, se liberaron gran cantidad de fuerzas arcanas alrededor del edificio y ahora en el interior de sus muros en ruinas habitan toda clase de malignos demonios. Solo los más valientes se atreven siquiera a acercarse a las ruinas. Con todo, la atracción que suponen los libros antiguos basta para convencer a los magos de todo el Imperio de que contraten bandas de mercenarios para tratar de recuperar todos los libros que puedan encontrar allí. Y, por un buen puñado de oro, hay necios que pueden reunir la valentía suficiente como para arriesgarse a penetrar en un lugar tan lleno de misterio como de peligros.

Quizá una prueba del poder de los gremios o de la avaricia del hombre es que estos siguen



reteniendo un cierto grado de control sobre la ciudad y sobre los asentamientos de los alrededores. Muy pocos saben desde dónde operan los gremios, pero, aun así, siguen manteniendo el dominio completo de la región. Actualmente, los gremios tienen un recurso mucho más poderoso que controlar: la piedra bruja. Mucha gente cree (la verdad es que no hay demasiadas pruebas para apoyar la versión contraria) que lo que queda de los gremios está lleno de miembros del Culto de los Poseídos o directamente controlado por este.

Mientras todos los gremios luchaban por hacerse con el poder, una amenaza mucho más siniestra se introdujo en la ciudad pasando desapercibida. Antaño, la ciudad había tenido a su disposición a varios cazadores de ratas y luchadores de los túneles para mantener a raya el peligro de las alimañas. Al desaparecer estos, emergieron los hombres rata mutantes llamados Skavens. Durante muchísimos años, estas criaturas habían conseguido sobrevivir alimentándose de la descomposición y de la miseria de la opulenta ciudad, demasiado temerosas de dejarse ver por miedo a sucumbir a una muerte rápida. Sin embargo, ahora han salido en masa de sus guaridas para hacerse con el poder. La primera oleada masiva de hombres rata apareció procedente de las cloacas alrededor de la zona de los muelles. La plaga se extendió rápidamente por todo el barrio hasta las calles que lo rodeaban.

Durante muchos días, los Skavens lucharon contra los patéticos restos de la población de Mordheim y los esclavizaron. No obstante, a medida que iban pasando las semanas, los supervivientes se fueron transformando irreversiblemente debido al contacto con la piedra bruja que ahora abundaba en la ciudad. En muy poco tiempo, las presas fáciles que los Skavens se dedicaban a ir cazando se transformaron en bestias temibles y con horribles mutaciones. Al final, la multitud de voraces mutantes acabaron obligando a las ingentes hordas de Skavens portadores de la plaga a retirarse hacia los muelles, aunque en aquella zona los hombres rata eran demasiados para que pudieran ser expulsados del todo de Mordheim.

En la actualidad, esta batalla se encuentra en un incómodo punto muerto. Los Skavens han consolidado su control de los muelles. Ahí es donde son más poderosos y solo un necio trataría de aventurarse en las proximidades de esa zona. A pesar de que de vez en cuando hay algún barco pirata que busca un refugio tranquilo en los muelles abandonados de Mordheim (dado que en un puerto sin oficiales se pueden realizar multitud de transacciones ilícitas), nadie puede afirmar con seguridad quién se encuentra al mando de las inmensas hordas de alimañas. Lo que sí está claro es que la cantidad de hombres rata está aumentando y



mucha gente teme que sea solo cuestión de tiempo que salgan en masa en un número tan grande que consigan hacerse con el control de todas las ruinas. Incluso ahora se esconden en los campamentos y las tabernas ocultando sus repugnantes rasgos bajo capuchas y túnicas. No hay prácticamente nada de lo que sus espías no puedan enterarse e informar más tarde a sus amos, por lo que estas criaturas son sin duda la mayor amenaza para la humanidad a la que se ha enfrentado nunca la ciudad.

Incluso ante el peligro que acecha entre las sombras, los gremios siguen luchando entre sí. Tal es su avaricia y ruindad que continúan tratando de ganar cada vez más poder para hacerse con el dominio total. Posiblemente sean los efectos mutantes de la piedra bruja en sus cerebros, pero los líderes de cada gremio pueden llegar a romper viejas alianzas si ello les conlleva algún beneficio.

La Plaza del Mercado, antaño un lugar bullicioso y animado, se encuentra actualmente abandonada y desierta. Tan solo los muy valientes o los rematadamente tontos se atreven a cruzar la plaza empedrada en la que hace años miles de comerciantes vendían sus mercancías. Adentrarse en la Plaza del Mercado implica exponerse a los ataques de todos los que la vigilan de cerca ocultos entre las sombras. Hay muchos ojos observando desde las callejuelas oscuras y los edificios en ruinas buscando la oportunidad de cometer un rápido asesinato. Además, sigue habiendo una gran cantidad de mercancías valiosas y exóticas guardadas en los sótanos semiderruidos de las casas de los comerciantes esperando a quien quiera llevárselas.

Se dice que varios de los pegasos sobrevivieron a la destrucción y lograron escapar de sus jaulas y que ahora tienen sus guaridas alrededor de esta zona. Algunos han sufrido horribles mutaciones y no son más que diabólicas parodias deformes de lo que fueron antaño. Se cree que la más terrible de estas criaturas es un enorme pegaso negro con varias cabezas adicionales, una de serpiente y otra de carnero. El hambre ruge en los estómagos de tales monstruos y son capaces de enfrentarse a un gran número de enemigos con solo husmear a su presa.

Por un extraño capricho del destino, el Barrio de los Mercaderes sigue siendo la zona más opulenta de toda la ciudad maldita. En caso de que algún alma aventurera le apetezca visitar la biblioteca en ruinas o probar suerte y darse un paseo por la plaza del mercado, es altamente probable que descubra alguna extraña mercancía que sobreviviera al desastre. Sin embargo, volver de ese barrio con vida ya es otra historia, pues el Distrito del Caballo Volador también es muy buen lugar para los que desean derramar la sangre ajena.



La información es un lujo caro en los asentamientos que rodean la Ciudad de los Condenados. Gracias a una combinación de buena suerte y espionaje, varias bandas se han enterado de que está a punto de llegar un barco de piratas/contrabandistas a los muelles abandonados y medio derruidos de Mordheim. Ni siquiera los piratas de río más feroces se arriesgarían a atracar en los muelles de la ciudad maldita, por lo que debe estar transportando algún artículo de contrabando realmente interesante. Lógicamente, toda banda que se precie estará interesada en quedarse con la mercancía. Se ha descubierto el momento exacto en que el barco llegará al puerto y, a medida que se acercan, las bandas ya pueden observar el lugar exacto mientras el navío atraca y echa el ancla.

Elementos de escenografía

Cada jugador coloca por turno un elemento de escenografía, ya sea un edificio, una torre en ruinas o algo similar. Te sugerimos que dispongas los elementos de escenografía en un área de unos 120 cm de lado. En uno de los bordes largos del tablero debes situar una tira larga de tela azul (o algo parecido) para representar el río Stir y los muelles de Mordheim. En el centro de la tira que hace de río, sitúa una miniatura que represente adecuadamente el barco de río (con una peana de 3"x8" será suficiente). El barco de río debería estar en contacto con el borde del muelle para representar que está atracado.

Despliegue

Multijugador: en una partida multijugador, la banda de mayor valor empieza en el muelle esperando a que lleguen sus contactos (ya que el barco acaba de atracar). Esta banda se despliega a una distancia máxima de 30 cm del barco y no puede ser obligada a retirarse. Además, cuenta con los refuerzos que se describen más adelante y que nunca abandonan el barco. Estas miniaturas forman la tripulación del barco y por eso no bajan nunca del navío, aunque atacarán a todas las miniaturas que intenten subir al barco y que no sean sus contactos. Las demás bandas empiezan en los bordes del tablero más alejados del barco.

Dos jugadores: en una partida de dos jugadores, ambos empiezan en las esquinas más alejadas del tablero y tienen que llegar hasta el barco de los contrabandistas para robarles la mercancía.

Ninguna de las bandas puede usar las catacumbas ni ninguna otra habilidad, ya que la información que se tiene solo indica que el barco llegará a los muelles, pero se desconoce exactamente dónde. Cuando se acercan lo suficiente a la zona, ven al barco avanzando lentamente hasta el embarcadero en que se encuentra atracado al empezar la partida.

Reglas especiales

PASAR EL RATO EN EL RÍO...

Las reglas de Mordheim sobre barcos pueden encontrarse en la sección El Imperio en Llamas - Vehículos del Imperio: barcos.

Retirada voluntaria del barco: tanto en la partida multijugador como en la de dos jugadores, la embarcación no puede empezar a abandonar el muelle hasta que las fuerzas que lo protegen hayan sufrido un 25% de bajas. En caso de que esto ocurra, el barco tardará cuatro turnos en ponerse en marcha y abandonará el tablero de juego por el borde con agua que tenga más cerca desplazándose 6" por turno.

La carga: las mercancías que se pretenden descargar están dentro de cajas y la mitad de ellas ya está en tierra firme. Cada miniatura puede transportar una caja con su velocidad de movimiento normal, pero no podrá correr. Dos miniaturas pueden encargarse de transportar una misma caja, en cuyo caso sí podrán correr con ella a cuestas. Mientras lleva una caja, una miniatura no puede disparar ningún arma de proyectiles ni lanzar hechizos. En caso de ser atacada, la miniatura dejará caer la caja y cualquiera que entre en contacto con ella podrá llevársela. Cuando una miniatura abandone el tablero con una



caja ya no podrá volver a entrar en él. Cada caja que haya conseguido una banda al final de la partida le permitirá efectuar una tirada en la Tabla de Carga que aparece más adelante.

Si una banda se retira mientras alguno de sus miembros está transportando alguna caja, las mercancías se perderán si esos miembros se encuentran a distancia de carga de algún enemigo que no se encuentre trabado en combate.



El barco cuenta con diez cajas en una partida multijugador y con siete en una partida de dos jugadores.

LA TRIPULACIÓN DEL BARCO

El barco tiene una tripulación formada por un capitán y seis contrabandistas. En una partida multijugador, la tripulación estará controlada por la banda defensora, aunque los miembros de la tripulación nunca podrán separarse más de 6" del barco. En las partidas de dos jugadores, la tripulación cuenta con un turno propio que se desarrolla después del de los jugadores. La tripulación disparará y/o cargará contra todos los guerreros que tenga a su alcance (sean del bando que sean), pero no se moverá del barco por ninguna otra razón.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
Capitán	4	4	3	3	3	1	4	1	8

Armas/Armadura: el Capitán va armado con una espada y una ristra de pistolas y lleva armadura ligera.

Habilidades: el Capitán tiene las siguientes habilidades: *experto en esgrima, pistolero y acróbata*.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
Bandido	4	4	3	3	3	1	4	1	8

Armas/Armadura: los Bandidos van armados con espadas y pistolas y llevan armadura ligera.

La tripulación pirata aumenta el valor de la banda defensora en 45 puntos, pero se rendirá cuando falle un chequeo de retirada (que debe efectuarse de forma independiente de la banda defensora).

CARRONADAS

El barco cuenta, además, con dos carronadas (ver más adelante). Una de ellas se encuentra al frente del

castillo de popa y la otra en la proa del barco. Las carronadas siguen todas las reglas de las demás armas de pólvora (mueve o dispara, recarga...), aunque hay que tener en cuenta las siguientes excepciones:

Muy pesada: el usuario tiene un -1 a la Iniciativa y un -1 al Movimiento durante toda la batalla.

Además, las carronadas nunca pueden disparar dos veces por turno ni disparar si su usuario se ha movido, sin importar las habilidades que este pueda tener.

Armas de pólvora: las reglas opcionales para las armas de pólvora que aparecen en la página 164 del reglamento de Mordheim deben aplicarse siempre en el caso de las carronadas debido al carácter impredecible de los materiales utilizados en su construcción.

Munición especial: las carronadas utilizan distintos tipos de munición no estándar que deben comprarse antes de cada partida. Cada tipo solo dura una partida, por lo que, si se usa en una partida, ya no se podrá utilizar de nuevo hasta que se adquiera una nueva recarga. Antes de disparar, el artillero deberá declarar qué tipo de munición va a utilizar (si tiene a su disposición más de un tipo en la partida).

Bala de cañón

Rango	Fuerza	Regla Especial
36"	5	-2 a la salvación por armadura

¡Una carronada que dispare estas pesadas balas de plomo pueden derribar incluso a un ogro a la carga!

Conmoción: el impacto de este proyectil de plomo pesado basta para dejar inconsciente al más resistente de los guerreros. Al tirar en la Tabla de Heridas, se obtendrá un resultado de aturdido con una tirada de 2, 3 ó 4.

Cadenas

Rango	Fuerza	Regla Especial
24"	4	-1 a la salvación por armadura

Estos trozos de cadenas y de pedazos de metal unidos entre sí no causan tanto daño, pero pueden enrollarse alrededor de una miniatura enemiga y hacerla caer.

¡Envuelto del todo! un enemigo que reciba el impacto de unas cadenas y que no reciba ninguna herida caerá derribado con un resultado de 4+, aunque no pueda caer derribado normalmente.

Metralla

Rango	Fuerza	Regla Especial
24"	3	Ninguna

En el cañón del arma se vierten perdigones muy pequeños, piedras, trozos de metal y hasta sal sin refinar procedentes de latas preparadas, lo que produce un nubarrón de metralla al ser disparado.

¡Alcanza a todos! si se consigue impactar, 1D6 miniaturas enemigas más que se encuentren a 4" o



menos del blanco y dentro de la línea de tiro recibirán un impacto automático. Si la miniatura impactada se encontraba al descubierto, las miniaturas a cubierto no podrán sufrir ningún impacto; es decir, solo si el blanco original estaba a cubierto, podrán las demás miniaturas a cubierto recibir impactos. El enemigo que se encontraba más cerca del blanco original deberá llevarse el primer impacto, luego el siguiente más cercano, y así sucesivamente. Las miniaturas que se encuentren ocultas también contarán a la hora de afectar a miniaturas cercanas al blanco principal y, por tanto, también podrán recibir impactos. Los impactos de metralla no modifican la tirada de salvación por armadura. Los piratas saben apartarse de la trayectoria del disparo en cuanto oyen el disparo de una carronada, por lo que nunca reciben impactos del artillero de su banda.



Final de la partida

La partida acaba cuando todas las bandas excepto una se han retirado, cuando todas las cajas se han sacado del tablero o si el barco abandona el tablero.

Si la fuerza de los defensores se retira voluntariamente, la tripulación del barco tratará de ponerse en marcha, aunque la partida continuará si aún quedan dos o más atacantes (todavía pueden conseguir hacerse con alguna caja). Al final de la partida, la banda que tenga más cajas gana (en caso de que dos bandas posean el mayor número de cajas, gana la última que se haya retirado). Si queda alguna banda sobre el tablero, se supone que esta recoge todas las cajas que quedan (un número máximo igual a la cantidad de miniaturas de dicha banda que queden en pie) y se marcha con ellas. Las cajas abandonadas por los enemigos al huir o por las bajas no se recogen porque están demasiado alejadas y en territorio peligroso.



Experiencia

+1 Sobrevive. cualquier héroe o grupo de secuaces que sobreviva a la batalla gana +1 punto de experiencia.

+1 Jefe vencedor. el jefe de la banda vencedora recibe +1 punto de experiencia adicional.

+1 Por enemigo fuera de combate. cualquier héroe gana +1 punto de experiencia por cada enemigo que deje fuera de combate.

+1 Por cada caja robada. si un héroe o un secuaz

de una de las bandas atacantes consigue abandonar el tablero con una caja, este gana +1 punto de experiencia.

Carga

4D6 Resultado

- 4 Gemas por valor de 100 co. Al venderlas a un perista se obtienen 40 co, pero, si un héroe se las pone, recibe un modificador de +1 en las tiradas para localizar objetos raros. Además, en la caja se encuentra también una baraja de cartas del tarot.
- 5 Trabuco y una recarga de un tipo de munición para carronada.
- 6 Cofre de medicinas. Se puede usar como 1D6 dosis de hierbas curativas o como una oportunidad para repetir una tirada en la Tabla de Heridas Graves de un héroe (a menos que el resultado obtenido sea capturado o vendido como gladiador).
- 7 Armadura pesada.
- 8 Capa élfica.
- 9 1D3 escudos y 1D3 espadas.
- 10-11 Cerveza por valor de 2D6 co por caja. Con un resultado de 6 en un 1D6, habrá una dosis de Cerveza Bugman.
- 12-16 Comida por valor de 1D6 co por caja, incluida una ristra de ajos para cada miembro de la banda. Si se obtiene un 6 en 1D6, en la caja se encontrará también:

1D6 Resultado

- 1-2 Veneno negro (1 dosis)
- 3-4 Loto negro (1 dosis)
- 5-6 Sombra carmesí (1 dosis)
- 17-18 Ropas por valor de 1D6 co por caja, entre las que se incluyen 1D3 ropas de cuero endurecidas.
- 19 Bienes de lujo por valor de 4D6 co por caja. Además, dentro de la caja se encuentran ocultos un péndulo de piedra bruja (1-3) o una capa de seda de Catai (4-6).
- 20 Pólvora por valor de 5D6 co por caja y un paquete de pólvora refinada.
- 21 1D3 ballestas, cada una con virotes de caza (como las flechas de caza) que durarán una partida entera.
- 22 1D3 arcos élficos.
- 23 Rifle de caza.
- 24 Armadura de gromril.

La recompensa de la banda defensora es de 25 co por caja que quede en el campo de batalla después de la partida.

