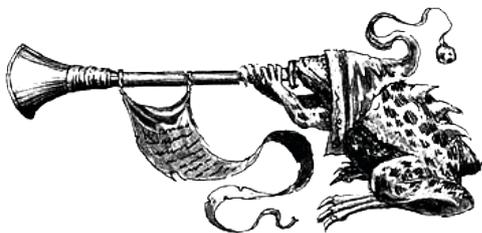


# Campamentos parte 1

## Introducción

Estas reglas están diseñadas para añadir un poco más de condimento y trasfondo a tus campañas de Mordheim permitiendo a las bandas adquirir su propio campamento base. En este artículo y en los siguientes explicaremos cómo las bandas pueden instalarse en uno de los campamentos que rodean la ciudad, así como los beneficios y peligros a los que se enfrentan al hacerlo. Estas reglas son puramente experimentales y, aunque animamos a los jugadores a utilizarlas, aún no son oficiales. Para aquellos jugadores con espíritu aventurero que quieran probar estas reglas, nos encantaría recibir sus comentarios, así que envíenlos al lugar habitual. En esta primera entrega explicaremos cómo una banda elige su campamento. También cubriremos el primero de los tres campamentos, el Refugio de Sigmar, describiendo en detalle los ingresos, los lugares a visitar y los eventos aleatorios que pueden ocurrir.



## Campamentos

Desde el cataclismo que asoló la ciudad de Mordheim, han surgido toscos poblados de casuchas más allá de los derruidos muros de la ciudad. Al principio, estos lamentables asentamientos albergaban a los escasos restos de la población de Mordheim.

Sin embargo, en cuanto llegó a los demás pueblos y ciudades del Imperio la noticia de la piedra bruja mágica que podía encontrarse en el ennegrecido caparazón de Mordheim, llegaron los buscadores de tesoros. Los asentamientos existentes se vieron prácticamente invadidos por bandas de mercenarios y bandidos que instalaban sus campamentos en cualquier edificio derruido que estuviera disponible o montaban sus tiendas tras toscas barricadas. Pronto se produjo una avalancha de almas codiciosas, muchas de las cuales no eran humanas, ya que el hedor de la piedra bruja tentaba a muchos desde lejos. Hay tres asentamientos principales en Mordheim y sus alrededores. El Refugio de Sigmar está habitado principalmente por los leales seguidores de Sigmar y es un lugar de ley y relativo orden. También atrae a un gran número de seguidores de los Cazadores de Brujas y sus congéneres, y es comprensible que los mutantes y los Poseídos no sean tolerados allí. Se contratan y equipan vigilantes para la seguridad de los que acampan en su interior. Sin embargo, hay asentamientos mucho más anárquicos en los alrededores de Mordheim, por los que se sabe que



*Una nueva banda llega a la ciudad ...*

Una exploración de la variedad de campamentos y asentamientos en torno a las ruinas del viejo Mordheim

por Steve Gibbs, Stephanus Harburgh y Nicodemus Kyme



camina libremente escoria como los orcos e incluso los Poseídos. Ningún lugar es más infame que la tres veces maldita Guarida del Degollador. Aquí la vida es barata y la única ley es la de la espada. Aunque es un lugar sucio y peligroso, hay muchas cosas que se pueden comprar y vender aquí debido a los sujetos turbios que atrae este lugar. El último sitio en el que incluso la escoria más dura y brutal se lo pensaría dos veces antes de acampar es en las ruinas encantadas de Mordheim. Se dice que los muertos caminan por aquí y que los asquerosos siervos del Señor de las Sombras están por todas partes, esperando para reclamar las almas de los incautos. Sin embargo, hay quienes desafían a la ciudad maldita infestada de mutantes incluso después del anochecer, pero, por otra parte, parecen muy adecuados para ello. Asquerosos hombres rata corretean por las alcantarillas, los nigromantes establecen sus hogares, confiados en que los tontos justos no perturbarán sus prácticas impías y, por supuesto, los hijos del Señor de las Sombras, los Poseídos, reclaman las ruinas como su dominio.

## Reglas experimentales

Al comenzar una nueva campaña, todos los jugadores deben decidir si utilizan o no las reglas de los campamentos. Sólo después de su primera batalla puede cada jugador intentar encontrar un asentamiento y acampar. Primero, deben decidir

en cuál de los asentamientos quieren establecerse (obviamente depende de qué asentamientos les dejen entrar!) o si quieren arriesgarse a quedarse realmente en la ciudad maldita. Cuando decidas dónde quieres que se queden, tira en la tabla de Morada correspondiente para ver qué tipo de alojamiento han podido permitirse, robar o ganar apostando. Una banda sólo puede tener un campamento a la vez y sólo puede tirar para un nuevo campamento si pierde el original. Cualquier efecto que proporcione un campamento comienza después de la siguiente batalla de la banda. Después de cada batalla puedes averiguar si obtienes ingresos, si otros guerreros se unen a la banda o si hay que hacer reparaciones en el campamento.

Después de cada batalla puedes elegir visitar lugares dentro del asentamiento para conseguir bienes y entretenimiento. Si no lo haces, puedes usar la tabla de Comercio normalmente. Tira un D3 para averiguar cuántas localizaciones puedes visitar. Las distintas ubicaciones pueden ayudarte a encontrar objetos, recibir curación, ganar dinero u otras cosas. Entre cada visita a una localización, debes tirar en la tabla de Eventos para averiguar qué le ocurre a la banda mientras recorre la ciudad.

## Refugio de Sigmar

El Refugio de Sigmar, bastión de la esperanza y



El consuelo, si es que tal cosa existe en las torturadas ruinas de Mordheim, puede encontrarse en El Refugio de Sigmar. Es el campamento de aquellos lo bastante justos como para no apuñalarte por la espalda por una mirada maliciosa ni ofrecer su virtud a los poderes ruinosos. Los mercenarios de todos los estados, los sombríos Cazadores de Brujas y los de su clase son todos bienvenidos por un módico precio. Aunque todavía hay división aquí, las bandas existen sin esconderse, el campamento se divide en cuarteles donde los recién llegados pueden encontrar más fácilmente a sus semejantes. El de los Cazadores de Brujas es el más grande, conocido simplemente como "La Cábala". Sólo se puede entrar a través de símbolos secretos y rituales clandestinos. Son desconfiados, siempre atentos a los farsantes y encuentran la paz en el aislamiento. En las hogueras no resuenan canciones subidas de tono y las celebraciones son tranquilas e irónicamente sobrias. No es un lugar que haya visitado, ni me gustaría hacerlo. Los otros barrios son menos acogedores, pero la desconfianza en ese lugar es tan omnipresente como los cadáveres que se balancean alrededor de la horca. Los habitantes de Middenheim se codean con sus hermanos más rudos de Reikland. Las peleas son poco habituales, según me han dicho.

la buena voluntad, se encuentra al noreste de Mordheim, donde el río Stir aún corre puro. No es el mayor de los asentamientos que rodean Mordheim, pero es con creces el más seguro. El asentamiento está rodeado por una empalizada de madera y cuenta con una milicia bien armada, que se paga y mantiene con los diezmos de todas las bandas de guerra que residen allí.

El Refugio de Sigmar fue fundado originalmente por los temerosos de Sigmar que lograron huir de la ciudad maldita, pero desde entonces se ha convertido en el refugio de Cazadores de Brujas y Reiklanders por igual. Un templo de madera improvisado se alza en el centro de esta villa de chozas de madera y tiendas de lona, donde los sacerdotes de Sigmar presiden el asentamiento y se ocupan del funcionamiento diario del lugar. El centro del asentamiento es un bullicioso mercado donde comerciantes y mercaderes pueden comprar y vender sus mercancías, desde comida,

cerveza y armas hasta caballos e incluso piedra bruja. La mayoría de la gente honesta y decente es bienvenida aquí, procedente de muchas de las provincias periféricas del Imperio, e incluso se puede encontrar algún que otro elfo o enano vagando por el amasijo de campamentos.

**Quién puede acampar aquí:** Mercenarios (Reiklanders, Marienburgers y Middenheimers), Ostlanders, Averlanders, Cazadores de Brujas, Kislevites, Cazadores de Tesoros Enanos, Guerreros de las Sombras y Amazonas.

**Reglas especiales:** Cualquier banda que resida en el Refugio de Sigmar es responsable del mantenimiento y defensa del lugar, por lo que debe pagar un diezmo de dos fragmentos de piedra bruja después de cada batalla.

Tira en la tabla de Morada de abajo para averiguar qué tipo de campamento ha adquirido tu banda.

## Tabla de Morada

### 2D6 Campamento Efectos

2-3	<b>Bodega</b>	De algún modo has conseguido hacerte con una taberna desierta o un abrevadero improvisado. Esta guarida siempre es un buen lugar para atraer a nuevos guerreros. Después de cada batalla puedes tirar un D6:
	<b>D6 Resultado</b>	
	1	Pelea en el Bar - Debes pagar D6x20 gcs para reparar el daño causado.
	2	Utilidades a la baja - Pierdes D6x10 gcs.
	3	No ocurre nada malo.
	4	Un Espada de Alquiler (elige uno al azar) ha gastado de más en cerveza y no puede pagar la cuenta del bar. Te ofrece sus servicios gratis para la próxima batalla.
	5	Un Héroe ha gastado de más en cerveza y no puede pagar la cuenta del bar. Te ofrece unirse a tu banda de forma gratuita (aunque no puede superar el número máximo de héroes o guerreros de la banda).
	6	¡Los negocios van bien! Ganas D6x20 gcs.
4-5	<b>Casa antigua</b>	En tus vagabundeos has encontrado una vieja casa abandonada. Tu banda se ha hecho cargo de ella y la ha arreglado a tu gusto. Los comerciantes ven la casa como un signo de riqueza y son más propensos a pasar por allí para vender sus mercancías.  Puedes sumar +2 a tu tirada cuando busques objetos en la tabla de Comercio.
6-8	<b>Tienda de campaña</b>	Has instalado tus tiendas en el Refugio de Sigmar. Esto te proporciona un lugar donde quedarte y mantener tu alijo relativamente a salvo.  No hay beneficios ni efectos adversos.
9-10	<b>Granja en ruinas</b>	En tus vagabundeos, has encontrado una granja abandonada, que es espaciosa y seca.  Puedes añadir +1 al tamaño máximo de tu banda.
11	<b>Antiguo Santuario</b>	Has acampado cerca de un viejo santuario abandonado.  Puedes coger un vial de Agua Bendita gratis antes de cada batalla.
12	<b>Bodega</b>	Has acampado en una vieja bodega olvidada. Incluso tiene unos bonitos túneles que conducen a quién sabe dónde. La cloaca permite al jugador prepararse para cada batalla usando las reglas de infiltración con dos de sus guerreros.



He estado allí, recuerdo eso. He olido el asado vespertino en cálidos fuegos, he saboreado la claridad de las aguas del río Stir limpias de corrupción caótica. Una gran empalizada de madera rodea su frontera, es escasa pero protege de todos los invasores, excepto de los más obstinados. Si eres un hombre de oración, y Sigmar sabe que todos buscamos a los dioses en estos tiempos de vacas flacas, un templo se alza en el corazón del Refugio de Sigmar. No es gran cosa, un grupo de casuchas y tiendas desgastadas, pero es seguro, patrullado a todas horas por la Guardia. Por Sigmar que tienen cara y humor sombríos. Nunca he visto a nadie sonreír entre ellos, ¿te lo aseguro! Sin embargo, son gente dedicada, siempre vigilante, feroz y decidida. Hay un fuego que arde en esos ojos, y un acero como nunca he visto. No sé si es locura o valentía, pero sospecho que es una combinación de ambas.

La tarea de la Guardia es imponer el orden y mantener la mirada fija en los bulliciosos mercados, donde se puede comerciar con lo que se quiera si se tienen monedas o piedra bruja. Hay muchos que ofrecen sus mercancías y servicios: boticarios, místicos, armeros y similares. Los he visto a todos. Son gente honesta. Al menos tan honesta como puede serlo un hombre en esta época de oscuridad e incertidumbre. Por supuesto, hay establecimientos menos acogedores, donde tal vez los eruditos de Altdorf temerían pisar. Una colmena de casas de juego y antros de bebida se encuentra en los márgenes de la plaza del mercado, más alejada de las altas torres de madera de la Guardia. A menudo se utiliza como lugar para reclutar sangre nueva, intercambiar historias o beber hasta olvidar las pesadillas, al menos hasta el día siguiente... Hay muchos juegos de azar: dados, calaveras, dagas... lo que te apetezca. No soy un hombre de apuestas; ¡el azar es algo que deja hombres muertos a menudo! Se sabe que elementos menos deseables frecuentan estos lugares. No duran mucho, como estoy seguro que cualquier brujo o cazarrecompensas atestiguará.

El único consejo que te daré es este. Puede ser un refugio, pero no es el paraíso. Vigila tus espaldas y mantente al margen. ¡Mordheim no es el único lugar donde se derrama sangre en las calles!



*Nada mejor que una pelea callejera a la salida de un bar ...*



tirar en la tabla de Eventos para averiguar qué le ocurre a la banda mientras recorre la ciudad.

### UNA VISITA AL CIRUJANO

(Ver Town Cryer nº8, 'El Cirujano' por Daniel Carlson)

Sólo se puede intentar recibir tratamiento para una herida a la vez, y sólo se puede hacer un intento de tratamiento por héroe durante cada secuencia post batalla. El coste del tratamiento es de 20 coronas de oro por intento (un intento = una tirada en la tabla) , y este dinero debe pagarse antes de tirar en ella. ¡Los médicos de Mordheim exigen el pago por adelantado, mientras el paciente aún puede hacerlo!



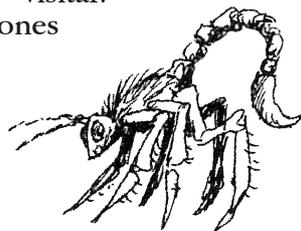
### Localizaciones

Después de cada batalla, puedes elegir visitar lugares dentro del asentamiento para conseguir bienes y entretenimiento. Si no lo haces, puedes usar la tabla de Comercio

normalmente. Tira un D3 para averiguar cuántas

localizaciones puedes visitar.

Las diferentes localizaciones pueden ayudarte a encontrar objetos, recibir curación, ganar dinero u otras cosas. Entre una visita y otra debes



No se pueden tratar las siguientes heridas *Herida en el Pecho, Tuerto y Vieja Herida de Guerra*. Son daños permanentes que la miniatura afectada se llevará a la tumba.

Las siguientes heridas usan la tabla de Cirugía de Extremidades: *Herida en la Pierna, Pierna Aplastada y Herida en la Mano*.

Las siguientes heridas usan la tabla de Cirugía Cerebral: *Locura y Nervios Dañados*.

## Tabla de cirujías de extremidades

2D6 Efectos

2-3 "Que alguien traiga un sacerdote ..."

El desafortunado paciente ha muerto debido a una pérdida excesiva de sangre. El héroe ha muerto y debe ser borrado del registro de la banda, pero se conserva su equipo.

4-5 "Esto hay que sacarlo"

El cirujano ha sentido la necesidad de amputar, posiblemente para "evitar la putrefacción". Si se estaba tratando una pierna, la miniatura ve reducido su *movimiento* a la mitad (redondeando hacia arriba); si se estaba tratando una mano, la miniatura sólo podrá usar un arma de una mano a partir de ahora.

6 "Lo siento muchacho, hice lo mejor que pude"

La cirugía fue infructuosa, y la miniatura debe perderse la próxima batalla mientras se recupera.

7-8 "No hubo suerte"

La cirugía no tuvo éxito.

9-10 "No te preocupes por eso"

¡La cirugía fue un éxito! La miniatura puede eliminar la herida y los efectos adversos de su perfil. Sin embargo, deberá perderse la próxima batalla mientras se recupera.

11-12 "¡Alabada sea Shallya"

¡La cirugía fue un éxito total! La miniatura puede eliminar la herida y sus efectos adversos de su perfil.

## Tabla de cirujías mentales

### 2D6 Efectos

#### 2-3 “Que alguien traiga un sacerdote ...”

El médico ha sido un poco entusiasta con la cirujía. El héroe ha muerto y debe ser borrado del registro de la banda, pero se conserva su equipo.

#### 4-5 “Erm... Eso no está bien”

La cirujía no sólo no ha ayudado a la miniatura, isino que ha empeorado su estado!. La miniatura está ahora sujeta a *estupidez*. Si estaba siendo tratada por *estupidez*, no hay ningún cambio en su estado (excepto, quizás, un poco más de babeo de lo habitual).

#### 6 “Este está un poco desquiciado”

La cirujía ha fracasado, y la miniatura sale de él como una especie de loco de atar. La *iniciativa* de la miniatura sufre una penalización de -1 (hasta un mínimo de 1). Ahora es tan inquietante de contemplar que provoca *miedo*.

#### 7-8 “Lo siento muchacho, hice lo mejor que pude”

¡La cirujía ha tenido éxito! El guerrero puede eliminar la herida y sus efectos adversos de su perfil. Sin embargo, deberá perderse la siguiente batalla mientras se recupera.

#### 9-10 “Descansa un poco y estarás bien”

¡La cirujía fue un éxito! La miniatura puede eliminar la herida y los efectos adversos de su perfil. Sin embargo, deberá perderse la próxima batalla mientras se recupera.

#### 11-12 “¡Alabada sea Shallya”

¡La cirujía fue un éxito total! La miniatura puede eliminar la herida y sus efectos adversos de su perfil.

Desde barrios immaculados hasta carnicerías callejeras, hay muchos lugares donde encontrar un boticario. Te juegas la vida literalmente cuando acabas en uno. He oído historias sombrías, y he conocido a muchos que preferirían morir de una infección antes que dejar este mundo en la losa de un carnicero. Afirman que pueden curar cualquier mal: brazos, piernas, cabeza, algunos incluso apuestan a que pueden curar la locura. Cuando entras en esos lugares, asegúrate de que el trabajo se haga correctamente y luego paga. El cuchillo del cirujano es siempre más afilado y su propósito más claro cuando no se le ha pagado aun. Hay pocos boticarios en el Refugio de Sigmar, pero los buenos son buscados con entusiasmo. Por supuesto, todos conocen al viejo Cirujano, su reputación es nefasta. Es un hombre valiente quien entra en ese consultorio. Se rumorea que su aprendiz, Jeremiah Hakem, se ha instalado en un pequeño rincón del asentamiento. Sus prácticas son dudosas. Sólo he oído cuentos, pero se dice que si no puedes pagar en oro o piedra bruja, aceptará una pequeña parte del cuerpo como pago, un dedo, la nariz, el pie, ya sabes, cualquier cosa prescindible. Su propósito es desconocido por lo que puedo decir, pero creo que está bajo estrecha vigilancia de la “Cábala” ....



## CARTOGRAFO

Un cartógrafo ayudará a la banda en su exploración. También dispone de muchos mapas diferentes. Puedes comprar mapas aquí sin tener que buscarlos, pero se siguen aplicando las reglas para mapas del libro de reglas de Mordheim. El cartógrafo también tiene una gran cantidad de información que está dispuesto a vender. La mayoría son inútiles, pero otras no. Si le pagas 5 co te revelará parte de esta

información. Tira un D6 en la siguiente tabla:

- |     |                                                                                                          |
|-----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1   | Puedes volver a tirar uno de tus dados de Exploración después de la próxima batalla.                     |
| 2-5 | La información era interesante pero totalmente inútil.                                                   |
| 6   | Puedes aumentar o disminuir el resultado de un dado de Exploración en 1 después de la siguiente batalla. |

Mordheim es una ciudad laberíntica. Lo sé, porque he estado en casi todos los rincones y recovecos de ese mugroso lugar. Hay pozos oscuros y trampas olvidadas que significan la muerte para los incautos o los mal preparados. Algunos dicen conocer la ciudad mejor que sus propias manos. Son los cartógrafos, viejos aventureros que han trazado sus rutas con pluma y pergamino, convirtiendo sus conocimientos en un oficio. Los cartógrafos abundan en el Refugio de Sigmar, algo extraño dado que la mayoría de la gente no sabe leer ni escribir. Los buscadores de tesoros acuden a menudo a estos hombres, ansiosos de obtener una ventaja, algo que los sitúe por delante de sus rivales. Incluso varios se permiten ciertos lujos como encargar un trazado de mapas o pagar a ciertos aventureros para que proporcionen descripciones precisas de los oscuros lugares que existen en este mundo. Mathias Blankk es el mayor cartógrafo conocido de todo Stirland. Tal era la naturaleza aventurera del hombre, que trasladó su negocio a el Refugio de Sigmar, con la esperanza de explorar la ciudad por sí mismo. Aunque no es bueno con la espada, es un erudito hasta la médula. Se contenta con hacer mapas a partir de las historias de otros y frecuenta las numerosas tavernas con la esperanza de que cierta boca floja le proporcione una fuente gratuita para realizar su trabajo. Se dice, sólo en susurros, que se ha aficionado a beber piedra bruja triturada con su trago nocturno. Eso parece concederle visiones de la ciudad, y así es como elabora los mapas más detallados de Mordheim. También dicen que esta adicción le ha vuelto loco, y que por la noche se encierra en sus aposentos, aterrorizado por la oscura espuma que burbujea de sus labios. La perspicacia tiene un precio cruel y la demencia uno aún mayor...

## FLECHERO

El flechero es un maestro en la fabricación de arcos y flechas, además de otras armas de proyectiles. Sin embargo, no sabe crear armas de pólvora negra.

Cuando visitas a un flechero puedes sumar +2 para encontrar el arma de proyectiles que buscas (aunque esto no cuenta para las armas de Pólvora Negra).

Los flecheros del Refugio de Sigmar son esbeltos y de dedos largos, como los arcos que fabrican. Un flechero puede fabricar cualquier tipo de arco o flecha. Algunos de los capitanes más extravagantes encargan maderas específicas para sus flechas, plumas particulares y puntas individuales. Es un arte preciso y secreto que muchos flecheros llevan en el corazón. Desprecian el hollín y la ceniza de las herrerías, y sus tiendas huelen a aceite y savia de madera. Hay un flechero de cierta reputación y dudoso renombre llamado Hans Krogen. Fue un certero arquero en sus días, pudiendo disparar a un blanco desde mil pasos. Nunca he tenido mucha fe en los arcos, la única forma segura de ver a un hombre muerto es cara a cara con una espada en las manos. Aun así, su destreza era una maravilla y su maestría en la fabricación de arcos era igualmente hábil.

## HERRERO

Los herreros trabajan en la herrería, donde transforman todo tipo de metales en objetos útiles. Principalmente crean armas y armaduras. Cuando

visites a un herrero puedes sumar +2 a tus tiradas de Buscar cuando intentes encontrar armaduras o armas de combate cuerpo a cuerpo.

Todo guerrero necesita una espada; es el pan de cada día en este lugar. Un acero fuerte y un corazón robusto es todo lo que necesitas en la oscuridad. Construidas en piedra, las herrerías del Refugio de Sigmar despiden ráfagas de humo de sus forjas. Encontrar una es fácil, ya que son tan omnipresente como los muertos. Sólo hay que buscar la nube negra cenicienta en el aire. El hedor del cuero y el metal inunda estos lugares y el sonido del acero sobre el acero hincha el corazón de los guerreros. Allí se pueden encontrar armas y armaduras de todo tipo a buen precio, por supuesto. A pesar la abundancia de armas que guardan los herrores, a ningún loco se le ocurriría robarles, ya que muchos son viejos guerreros, o soldados heridos que ya no pueden arriesgarse en la Ciudad de los Condenados. También son hábiles, sí, nadie robaría una herrería. Son hombres fuertes que pasan horas junto a la forja, volviendo sus músculos tan duros como un yunque y su piel en un duro cuero curtido y empapado de hollín. ¿Quieres un consejo? El mejor herrero del Refugio de Sigmar se llama Roguehann. En tiempos pasados fue Capitán de la Guardia a cargo del Conde Elector de Middenheim. Parece un cuento chino, pero su destino le llevó a el Refugio de Sigmar tras un duelo con un noble. Nadie sabe el motivo de su altercado, pero tras vencer al guerrero fue emboscado y golpeado por los secuaces del cobarde noble. Desde entonces, cojea. El pobre Roguehann cayó en desgracia y fue expulsado de su puesto, pero no por ello se sintió menos orgulloso y ahora tiene su puesto en el Refugio de Sigmar. Es tan honesto como cualquier hombre de allí, tranquilo y melancólico. Esgrime una espada de acero estaliano, su mejor hoja. Corren rumores de que esta nunca se romperá. Una cosa es segura: si Roguehann vuelve a toparse con ese noble, se vengará con sangre...

## MULERO

Un amo de bestias cuida de los animales, alimenta, aloja y adiestra a caballos, ponis y perros. Reduce la

dificultad de encontrar animales añadiendo +2 a tu tirada de dados en la tabla de Comercio.

En la Ciudad de los Condenados, los animales no son habituales, y sólo los más pudientes pueden permitírselos. Si buscas cualquier tipo de bestia, lo mejor es que busques un mulero. Ejercen su oficio en tiendas de campaña, en las que hay un poste robusto al que se atan las bestias. Pero es el hedor del lugar lo que más recordarás. Los domadores de bestias deben ser inmunes, porque es potente y desagradable. ¡Apuesto a que La Fosa tiene un olor similar! Cuidan de muchos animales, sobre todo caballos y perros. Personalmente, confío más en un hombre con una espada que en una bestia salvaje, pero hay quienes confían en esas mascotas y, al menos, no se les puede sobornar para que traicionen... De todos los comerciantes del Refugio de Sigmar, los muleros son los más solitarios, parece que se sienten más cómodos en presencia de las bestias que de sus semejantes. Algunos incluso se parecen a las bestias que cuidan: gente peluda, astuta e instintiva. Tales hombres se expondrían al ridículo, pero su comportamiento es sombrío y amenazador, y proporcionar sabuesos a la Guardia garantiza su protección. Uno de estos muleros se llamaba Hurkram Shakram, era un extranjero de piel oscura y nunca he visto a nadie igual. Era mudo, aunque se rumoreaba que podía comunicarse con las bestias que tenía a su cargo, lo que le convertía en el mejor mulero que he conocido.

## COMERCIANTE

El mercader es un proveedor de una gran variedad de mercancías. Vende casi cualquier cosa que no esté sujeta con clavos. El mercader te da +1 a encontrar objetos Raros.

## TABERNA

Esta es una taberna donde puedes jugar al azar, buscar nuevos reclutas o simplemente emborracharte. Puedes apostar en cualquier momento en el Cerdo Bailarín. Para saber qué más puedes hacer, tira un D6 y consulta la tabla que hay sobre la página:

## **D6 Resultado**

### **1 Drogado**

Uno de tus Héroes (elegido al azar) toma una curiosa bebida que le ofrece un extraño. Después de un trago, siente el efecto del líquido: ¡ha sido drogado! Tira un D6 en la siguiente tabla:

- 1-3 Tu Héroe ha sido envenenado y tiene -1 de Resistencia durante la próxima batalla.
- 4-6 El líquido en cuestión es en realidad una cerveza muy fuerte, y tu héroe rápidamente le agarra el gusto. A la mañana siguiente se despierta con la cabeza agitada.

2-3 Impulsados por la alegría de la comida caliente y demasiadas botellas de Bugmans, tu líder y sus hombres gastan más de la cuenta en tales lujos. Pierde D6x10 gcs.

### **4-5 Contratado**

Mientras te diviertes en el bar, conoces a muchos personajes y guerreros. Te sientas a tomar unas copas con algunos. Tira un D6 en la siguiente tabla:

- 1 Estás bebiendo con un halfling que, impresionado por tu propensión a la cerveza, te ofrece sus servicios a mitad de precio para la próxima batalla.
- 2 Un Ogro te reta a un concurso de beber. Tira un D6:
  - 1-4 El ogro vence, y al día siguiente te despiertas con una terrible resaca.
  - 5-6 Vences al ogro, quien está tan asombrado que te ofrece sus servicios gratis para la próxima batalla.
- 3 Te sientas con un misterioso explorador elfo y empiezas a contarle tus hazañas. Uno de tus relatos le conmueve tanto que te ofrece sus servicios a mitad de precio para la próxima batalla.
- 4 Te sientas y compartes un trago con un aventurero. A medida que avanza la noche descubres que él y tu padre sirvieron juntos en la misma compañía. Te ofrece gratis sus servicios para la próxima batalla.
- 5 Te encuentras bebiendo con un joven que está deseando probar su destreza en la Ciudad Maldita: puedes añadir un esbirro más a tu grupo (aunque no puedes superar el número máximo de guerreros de tu banda).
- 6 Te sientas con un tipo que parece curtido en mil batallas. Mientras hablas, descubres que el resto de su banda fue asesinada buscando en las ruinas. Puedes pedirle que se una a tu banda como Héroe. Puedes añadir un Héroe a tu banda de forma gratuita, aunque sólo si aún no tienes el número máximo de Héroes.

### **6 Pelea en el bar**

Tu líder se enzarza en una discusión con otro cliente de la taberna. La discusión se intensifica rápidamente. Tira un D6 en la siguiente tabla:

- 1 Tu líder es golpeado y debe hacer una tirada inmediata en la tabla de Heridas Graves.
- 2 Tu líder recibe una buena paliza y sale 1D6 co más pobre.
- 3 Tu líder tira al cliente al suelo y se lleva D6x3 co de su bolsa por su descaro.
- 4 Al cliente se le une su banda y se produce una pelea sin cuartel. Tira un D6: 1-4 haces huir a la banda y ganas D6x5 co por las molestias. 5-6 eres derrotado y pierdes D6x5 co (puedes jugar un escenario de escaramuza contra una banda inicial de Middenheimers (500gp) si así lo deseas para determinar el resultado).
- 5 La pelea atrae la atención de la guardia, que llega para meter al cliente en el cepo.
- 6 La pelea atrae la atención de la guardia, que llega para meter a todos en el cepo. Debes pagar D6x10 co para sacarlos.

## **Apuestas**

Tu líder se ve envuelto en un juego de dados bastante dudoso. Tira un D6 y consulta la tabla siguiente:

- 1 Tu líder pierde 3D6 gcs y sale un poco más sabio.
- 2-5 Tu líder consigue llegar a un punto de equilibrio. No gana pero tampoco pierde.
- 6 La suerte le sonríe y lo recupera todo con intereses. Recoge 3D6 gcs en ganancias.



# Escenario: asalto al campamento



A menudo, las bandas están celosas de los logros de sus rivales, y cuanto más opulento es el campamento de una banda, más éxito han tenido en la exploración de las ruinas. Además, es donde esconden su botín. Otros jugadores pueden desafiar a tu banda y atacar tu campamento en un intento de apoderarse de él. Juega un escenario "Defender el Botín" con las siguientes excepciones:

- Coloca el campamento en el centro del campo de batalla.
- El defensor no debe hacer *chequeo de retirada*, aunque puede rendirse voluntariamente sólo si al menos el 50% de la banda queda fuera de combate.
- Ningún miembro de la banda del defensor tiene que hacer una prueba de *solo ante el peligro*.
- Mientras una miniatura permanezca dentro de los límites del campamento, puede usar el valor de Liderazgo del líder para realizar las tiradas, independientemente de lo lejos que esté de su líder.
- Un grupo de secuaces puede ser colocado Oculto al principio de la partida.

Si el atacante consigue capturar el campamento puede destruirlo u ocuparlo (siempre que se le permita entrar en el Refugio de Sigmar). Además, el atacante reclama el alijo del defensor como propio. El defensor debe entonces tirar para conseguir un nuevo campamento.

El defensor puede comprar cualquiera de los siguientes objetos para fortificar su campamento. Cada uno de ellos debe estar representado por las miniaturas correspondientes cuando los use mientras defiende su campamento.

## Equipo adicional

**Estandarte:** ver el anuario Mordheim 2002.

**Escaleras:** son útiles para asaltar el campamento de otra banda y anulan los efectos de barricadas y empalizadas - 5co Común.

### DEFENSAS

**Barricadas:** cuestan 10co por una franja de 6" de largo por 1" de alto. Un guerrero que defiende una barricada sólo puede ser impactado por su oponente con un resultado no modificado de 6 - Común.

**Empalizada:** cuestan 15co por una franja de 6" de largo por 2" de alto. Un guerrero que defiende una barricada sólo puede ser impactado por su oponente con un resultado no modificado de 6 - Común.

**Atalaya:** proporciona al defensor una plataforma alta desde la que disparar (puede tener una altura de hasta 8") - 20co Común.

*Lo siguiente puede combinarse con las defensas mencionadas o por separado.*

**Cabezas empaladas:** provocan *miedo* y pueden fijarse a barricadas o empalizadas (el enemigo debe superar una prueba de Liderazgo si desea asaltarlas) - 5co Común.

**Zanja:** cuestan 5co por una franja de 6" de largo por 1" de profundidad. Cuenta como terreno difícil, reduciendo el movimiento a la mitad.

**Estacas:** cuestan 10co por una franja de 6" de largo. Cuenta como terreno difícil, reduciendo el movimiento a la mitad. Además, los que intenten cruzarlas deben tirar un D6. Con un 5+ el guerrero recibe un impacto de Fuerza 3 sin salvación por armadura - Común.

**Túneles:** permiten que un grupo de secuaces se mantenga en reserva al comienzo de la partida y pueden colocarse en cualquier lugar del campo de batalla al comienzo del turno del defensor, pero no más cerca de 8" de una miniatura enemiga - 15co Común.

**Trampas:** el defensor puede colocar hasta tres marcadores de trampa (por trampa si tienes más de una) en cualquier lugar de su campamento. Cada marcador está marcado con "Trampa" o "Señuelo" en la parte inferior. Cuando una miniatura toca el marcador, le da la vuelta. Si dice "Señuelo", no pasa nada. Si dice "Trampa", la miniatura recibe un impacto de Fuerza 4 sin salvación por armadura - 30co Raro 6.

## Vigia del Refugio de Sigmar

Si un residente del campamento del Refugio de Sigmar sufre un ataque, la guardia puede aparecer y ayudarlo contra sus agresores. Tira un D6 cada turno y con un resultado de 5+ la guardia habrá llegado e inmediatamente entablará batalla con los atacantes. La guardia está formada por un Capitán, cuatro Espadachines y dos Tiradores (usa mercenarios estándar de Reikland). Todos van armados con espadas, llevan armaduras ligeras y escudos. Los tiradores también van armados con arcos.



## Sacerdote Guerrero de Sigmar

En el centro del Refugio de Sigmar hay un Templo de Sigmar de madera que atrae a muchos sacerdotes guerreros novatos. Para poner a prueba su temple contra los horrores de la Ciudad Maldita, el sacerdocio ofrece en alquiler a sus acólitos y observa atentamente su fe, resistencia y fervor.

**Tasa de reclutamiento:** 40 Coronas de Oro para reclutar +20 coronas de Oro de mantenimiento.

**Puede ser contratado:** cualquier banda puede contratar a un Sacerdote Guerrero de Sigmar excepto los Cazadores de Brujas (iya tienen la opción en su banda!), los mercenarios de Middenheim, los Poseídos, los Orcos y Goblins, los Skaven y cualquier otra banda “malvada”.

**Puntuación:** un Sacerdote Guerrero de Sigmar aumenta la puntuación de la banda en +16 puntos más 1 punto por cada punto de Experiencia que tenga.

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

**Equipamiento:** Martillo de Sigmar, armadura ligera y escudo.

### REGLAS ESPECIALES

**Plegarias:** un Sacerdote Guerrero es un siervo de Sigmar y puede usar las Oraciones de Sigmar como se detalla en la sección de Magia.

**Habilidades:** Los Sacerdotes Guerreros pueden elegir habilidades de la lista de habilidades Académicas, o pueden determinar al azar una nueva Plegaria de la lista de Plegarias de Sigmar.



*Un Sacerdote Guerrero se prepara para enfrentar a una banda de Marienburgueses.*

# Tabla de sucesos de asentamiento (tira 1D66)

## 11 EXPULSADO DE LA CIUDAD

El comportamiento salvaje de tu banda en las numerosas tabernas y mercados del asentamiento atrae la atención de la Guardia y los expulsan de la ciudad. Tu banda debe regresar a su campamento y prepararse para la próxima batalla. Si tu campamento está en el Refugio de Sigmar, debes trasladarte a otro asentamiento.

## 12 SIN ACONTECIMIENTOS

## 13 ROBO

Mientras tu banda se mueve por las concurridas calles, tu líder siente de repente que algo va mal. Busca sus coronas y descubre que han desaparecido, robadas por un asqueroso carterista. Tacha inmediatamente la mitad de las coronas de oro de tus arcas.

## 14 EXPLORADOR HALFLING

Mientras viajas por una calle abandonada del asentamiento, te tropiezas con un Explorador Halfling que está siendo abordado por una banda de rufianes. Tira un D6 y consulta la siguiente tabla:

- 1-3 Hay demasiados enemigos y, además, no te gustan mucho los halflings. Dejas al desgraciado a su suerte y continúas tu camino.
- 4-5 Decides ayudar al Halfling y consigues salvarlo de su destino. Como agradecimiento, el Halfling te ofrece un mapa, que puedes añadir a tu alijo.
- 6 Tu banda carga contra la escoria y consigue derrotarlos, salvando al Halfling que sigue murmurando algo sobre un a deuda de honor hacia ti. Ganas una espada de alquiler de explorador halfling. El explorador luchará gratis en tu próxima batalla, tras la cual exigirá la tarifa de alquiler habitual.

## 15 SIN ACONTECIMIENTOS

## 16 SAUNA

Tu banda tropieza con unos baños de vapor improvisados regentados por unos árabes de aspecto sospechoso y pasa el resto del día recuperándose. No puedes visitar más lugares. Sin embargo, los guerreros que antes tenían que perderse la siguiente batalla ya no tienen que hacerlo debido a los efectos curativos de los baños.

## 21 PELEA

Tu líder discute con un mercader que ha intentado cobrarle demasiado por unos objetos baratos. La discusión se convierte rápidamente en una pelea. Tira un D6 en la siguiente tabla:

- 1 Tu líder recibe una paliza y pierde D6x3co.
- 2 Tu líder recibe una paliza y sale 1D6co más pobre.
- 3 Tu líder tira al comerciante al suelo y se lleva D6x3co por su descaro.
- 4 Al mercader se le une su guardaespaldas y se produce una pelea sin cuartel. Tira un D6: 1-4 haces huir al mercader y a su guardia y obtienes D6x5co por las molestias. 5-6 eres derrotado y pierdes D6x5co. (puedes jugar un escenario de escaramuza contra una banda inicial de Middenheimers (500gp) si así lo deseas para determinar el resultado).
- 5 La pelea atrae la atención de la guardia, que llega para meter al turbio mercader en el cepo.
- 6 La pelea atrae la atención de la guardia, que llega para meter a todos en el cepo. No puedes visitar más lugares.

## 22 SIN ACONTECIMIENTOS

## 23 UNA BUENA GANANCIA

Un par de escorias de aspecto sospechoso se acercan a tu banda pidiendo ayuda para su operación de contrabando. Si decides ayudar tira un D6 y consulta la siguiente tabla:

- 1-3 No puedes descargar el contrabando ilegal y no ganas dinero.
- 4-6 Ganas D6x10co vendiendo la mercancía. Añade esta cantidad a tu alijo.

## 24 ENGAÑADO

Un comerciante deshonesto ha engañado a tu líder. Un objeto (decidido al azar) que compras en este asentamiento es falso y no sirve para nada. Desecha el objeto en cuestión.

## 25 SIN ACONTECIMIENTOS

## 26 CONSCRIPCIÓN

Uno de los esbirros de tu banda ha sido reclutado por el ejército del conde local y será enviado en los próximos días. Decide al azar quién es el recluta y tira un D6. Con un 1, no consigue salir de su apuro y no se le vuelve a ver. Con un 2+, consigue escapar de los barracones y regresa a tu campamento. Tu banda, sin embargo, debe abandonar el asentamiento inmediatamente, de lo contrario el esbirro corre el riesgo de volver a ser capturado. Si tu campamento está en el Refugio de Sigmar debes moverte a una nueva localización.

**31 DIA DE TRABAJO HONESTO**

Tu banda es contratada por un mercader para transportar sus mercancías por el asentamiento. Cada esbirro de tu banda te hace ganar D6 gc. Añade esta cantidad a tu alijo.

**32 SIN ACONTECIMIENTOS**

**33 VIDA OPULENTE**

Impulsados por la alegría de la comida caliente y demasiadas botellas de Bugmans, tu líder y sus hombres gastan más de la cuenta en tales lujos. Pierde la mitad de tus coronas de oro.

**34 DROGADO**

Uno de tus Héroes (elegido al azar) toma una curiosa bebida que le ofrece un extraño. Después de un trago, siente el efecto del líquido: ¡ha sido drogado! Tira un D6 en la siguiente tabla:

- 1-3 Tu Héroe ha sido envenenado y tiene -1 de Resistencia durante la próxima batalla.
- 4-6 El líquido en cuestión es en realidad una cerveza muy fuerte, y tu héroe rápidamente le agarra el gusto. A la mañana siguiente se despierta con la cabeza agitada.

**35 SIN ACONTECIMIENTOS**

**36 IDENTIDAD EQUIVOCADA**

La Guardia te ha confundido con una banda de alborotadores (si eres la Guardia ignora este resultado). Tira un D6 y consulta la tabla siguiente:

- 1-3 Te apresuras a explicar al capitán que no eres quien creen. Te creen y te deja marchar.
- 4-5 Intentas explicarle al capitán quién eres, pero no parece creerte. Mientras sigues hablando te das cuenta de que un poco de dinero podría ayudar en la situación. Pagas al capitán D6x3 co (si otra banda es la Guardia, págale).
- 6 Intentas salir de esta difícil situación pero el capitán no se lo cree. Arresta a tu banda y la mete en la cárcel. A partir de ese momento, no podrás realizar más visitas. Te libera después de aligerar tu bolsa en D6x10 co (quítalo de tu tesorería). También puedes elegir luchar contra la Guardia usando la Guardia del Refugio de Sigmar o luchando contra la banda de guerra que es actualmente la guardia. Juega el escenario Pelea callejera.

**41 APUESTA**

Tu líder se ve envuelto en un juego de dados bastante dudoso. Tira un D6 y consulta la tabla siguiente:

- 1 Tu líder pierde 3D6 co y sale un poco más sabio.
- 2-5 Tu líder consigue llegar a un punto de equilibrio. No gana pero tampoco pierde.
- 6 La suerte le sonríe y lo recupera todo con intereses. Recoge 3D6 co en ganancias.

**42 SIN ACONTECIMIENTOS**

**43 ÚNETE A LA GUARDIA**

El capitán de la Guardia señala a tu banda como reclutas útiles para la misma. Tu banda es nombrada por el capitán de la guardia y se le da la oportunidad de convertirse en vigilantes. Si aceptas, ganas 25 co adicionales. Si alguna otra banda de guerra tiene que luchar contra la guardia antes de la siguiente batalla, entonces luchará contra ti.

**44 ENFERMEDAD**

Una terrible enfermedad golpea a uno de los Héroes de tu banda (decide cuál al azar). Ese Héroe debe perderse la siguiente partida recuperándose de la enfermedad, después de lo cual puede continuar normalmente.

**45 SIN ACONTECIMIENTOS**

**46 HALLAZGO AFORTUNADO**

Mientras deambulas por las calles de la ciudad, uno de tus compañeros tropieza con un pequeño saco tirado en el suelo. Al abrir el saco lo encuentras lleno de gemas. Reclama el saco y 5 gemas por valor de 2D6x5co.

**51 MENDIGOS**

Los mendigos abordan a tu líder y, abrumado por su tristeza, entrega a cada uno de los 2D6+2 miserables co. Si tu líder no puede pagar, él mismo es un mendigo, y debes tirar un D6 y consultar la siguiente tabla:

- 1 Tu líder es expulsado de la ciudad por mendigar (consulta la tirada de "11 Expulsado de la Ciudad"). El resto de tu banda debe abandonar la ciudad inmediatamente para no enfrentarse a la ira de los guardias (o de su líder en realidad).
- 2-6 Tu líder gana 2D6 co por mendigar en las calles.

52 **SIN ACONTECIMIENTOS**

53 **RECOMPENSA**

Mientras deambula por el asentamiento, tu líder ve un cartel que advierte de la presencia de un conocido asesino en la zona. Al leerlo, se da cuenta de que la descripción coincide con la de un desconocido con el que se topó antes. Vuelve corriendo al lugar donde vio al asesino por última vez y consigue detenerlo justo cuando arrastra a un mercader hacia una calle oscura. Tira un D6 y consulta la tabla siguiente:

- 1 El asesino se ríe, degüella al mercader, arroja el cuchillo a los pies de tu líder y huye gritando "¡Socorro, asesinato!". Tu líder no tarda en ser rodeado por la Guardia y llevado a la cárcel. Cuando consigue protestar por su inocencia, ya han pasado muchas horas y decide que no es seguro permanecer lejos del escondite de la banda durante más tiempo. Tu banda no puede visitar ningún lugar especial.
- 2-5 Tu líder salva la vida del mercader, por lo que recibe D6x5 co, pero el asesino logra escapar.
- 6 Tu líder salva al mercader y captura al asesino, entregándolo a la Guardia, por lo que recibe D6x5 gc. El mercader está tan agradecido por la ayuda de tu líder que ofrece sus servicios como intermediario para vender chatarra u objetos útiles que tenga tu banda. Puedes añadir +1 al buscar objetos y vender objetos a tres cuartas partes de su coste.

54 **MASCOTA**

Mientras caminas por las calles te das cuenta de que un perro ha empezado a seguirte. Se une a la refriega cuando te enfrentas a los malvivientes de la ciudad. Ahora tienes un nuevo compañero de lucha. Añade un mastín de guerra a tu lista (aunque normalmente no puedas tener uno).

55 **SIN ACONTECIMIENTOS**

56 **ESCASEZ**

La escasez inesperada en este asentamiento provoca que todos los comerciantes locales aumenten sus precios. Durante tu estancia en esta ciudad, todas las armas y el equipo cuestan el doble de coronas de lo normal.

61 **ADIVINO**

Uno de tus Héroes (elegido al azar) visita a un adivino. El adivino intenta predecir el futuro y recibe un pago. Tira un D6 en la tabla de abajo:

- 1-4 El adivino es un charlatán y no sabe de lo que está hablando. Pierde D6x3 co.
- 5-6 El adivino ha visto el futuro y te da una visión de tu próxima batalla. Puedes repetir un impacto fallido en la próxima batalla.

62 **SIN ACONTECIMIENTOS**

63 **CONTRABANDO ILEGAL**

La Guardia arresta a un guerrero de tu banda determinado al azar por posesión de mercancía ilegal. El luchador es arrojado a la cárcel a la espera de juicio (a menudo corto e injusto según todos los indicios). Tira un D6 por el guerrero. Con un 5-6 consigue escapar de su celda y volver al escondite de la banda a tiempo para la siguiente batalla. Con un 1-4 es declarado culpable de su crimen y ejecutado. Elimina al guerrero de la lista de la banda.

64 **FALSIFICACIÓN**

Mientras tu líder intenta comprar algo de equipo, el comerciante se niega a aceptar sus coronas de oro, señalando que son falsas. Al revisar su alijo, tu líder descubre que, efectivamente, algunas de sus coronas de oro son falsas. Como consecuencia, debe descartar la mitad del número de coronas de oro de su alijo.

65 **SIN ACONTECIMIENTOS**

66 **CRIMEN**

Tu líder es acusado de asesinato y encarcelado. El asunto finalmente se resuelve y debe pagarse una fianza. Paga D6x5 co. Si no puedes pagarla entonces el líder se queda en la cárcel hasta después de la siguiente batalla.

