

Campamentos parte 2

Como una bebida infectada, el Nido de Asesinos rebosa de la la peor mugre virulenta que atrae a la Ciudad de los Condenados. Se encuentra oeste de Mordheim y es fácil de encontrar. Todo lo que un hombre necesita hacer es seguir el bedor de ese lugar, tan lleno de corrupción y oscuros negocios, o seguir la vena de bedor a cloaca que atraviesa el campamento.



El Nido de Asesinos es, como su premonitorio nombre indica, un hervidero de corrupción y villanía. Toda la escoria más repugnante que puedas encontrar en tu vida acampa en las sucias y destartaladas viviendas que hacen las veces de asentamiento,

amontonadas de tiendas desgastadas por la intemperie y manchadas de mugre, o de chozas destartaladas e irrecuperables.

Aquí, ley y orden son palabras vulgares que a menudo van acompañadas de juramentos o maldiciones. No existe ningún orden. Es simplemente la supervivencia del más fuerte la que dicta el resultado de cualquier disputa y el cultivo del miedo en los enemigos nacido de la crueldad y la reputación lo que garantiza cualquier atisbo de seguridad. De hecho, sólo el más fuerte o el más astuto sobrevivirá en este lugar; donde es tan seguro como que al salir el sol encontrarás tu puñal clavado en la espalda si le quitas el ojo de encima por tan sólo un momento.

Rechazada por las piadosas hijas de Sigmar, los celosos Cazadores de Brujas y toda la gente buena y honesta, el Nido de Asesinos atrae a una rara raza de pura escoria. Mercenarios, ladrones, forajidos, luchadores de foso y similares son admitidos aquí. Incluso se rumorea que entre las tiendas y casuchas de los afines al señor oscuro de la Fosa deambulan personajes encapuchados que sólo viajan de noche con el paso lento y vacilante de los muertos inquietos. Parece que no se niega la entrada a ninguna entidad, por infame que sea.

Y sin embargo, a pesar de esta masa creciente de hombres peligrosos, hay comerciantes. Son tipos mortíferos y sin escrúpulos, ex profesionales desterrados de la justicia por malas prácticas o dudosas inclinaciones religiosas. El Nido de Asesinos ofrece a todos estos hombres y mujeres un bogar y los medios para ejercer su oficio. Armeros, herreros, muleros, incluso las profesiones más esotéricas, como los cartógrafos, tienen aquí su sede. Estos establecimientos son a menudo parodias sórdidas y oscuras de los que se encuentran, por ejemplo, en Sigmarhaven, y sus propietarios son tan duros y amenazadores como los mercenarios a los que proveen.

Además de los comerciantes más comunes, el Nido de Asesinos también alberga su propia raza de mercaderes particulares, que ofrecen servicios especializados exclusivos para sus clientes. Los sombríos alquimistas elaboran pociones de olor nauseabundo en las oscuras casuchas, donde solo unos trozos de cuero desteñido cierran la entrada. Su oficio atrae a todo tipo de personajes viles y desagradables. Desde los adictos a las drogas corrosivas que venden estos mercaderes inmorales hasta los asesinos que buscan venenos con los que debilitar y matar a su presa.

Corren rumores de un grupo de saqueadores de

Una exploración de los campamentos y asentamientos en torno a las ruinas del viejo Mordheim
por Steve Gibbs, Stephanus Harburgh y Nicodemus Kyme

tumbas y ladrones de cadáveres que operan en la periferia de las murallas de la ciudad y más allá. Venden sus mercancías mal habidas a los comerciantes más insidiosos. Conocidos en algunos círculos como mercaderes de cadáveres, estos hombres mórbidos venden estos cuerpos, a menudo frescos, a una clientela muy particular: hombres misteriosos vestidos con gruesas capas oscuras. Algunos creen que son viles practicantes de las artes negras, nigromantes perseguidos por los celosos caballeros de Sigmar o científicos enloquecidos por sus experiencias en la ciudad oscura. Estos cuerpos arrebatados son mercancías valiosas para estos eruditos oscuros, resucitados como esclavos a la voluntad de su amo, sirvientes imperecederos inmunes al dolor y a las necesidades humanas u obligados a contar secretos de ultratumba, como puede ser la localización de la cámara de un tesoro oculto o la identidad de sus asesinos. Algunos boticarios oscuros incluso venden partes de cuerpos sobrantes. Estos miembros deben ser tomados de muertos recientes, frescos y a menudo robados directamente de la mesa del cirujano. Se sabe que estos miembros cobran vida y atacan a sus nuevos dueños como si estuvieran poseídos por sus antiguos cuerpos. Todas estas cosas están a la venta en este lúgubre y degradado asentamiento. También hay quienes refutan abiertamente a los verdaderos dioses y adoran a los repugnantes benefactores del Caos. Estos hombres son coleccionistas y vendedores de objetos oscuros e impíos, auténticos objetos arcanos extraídos de las profundidades de la fosa y textos nefastos que describen rituales prohibidos escritos con sangre de sus propias manos. Estos hombres también poseen la habilidad necesaria para corromper un objeto antaño sagrado y convertirlo en la causa del mal. Sólo los individuos más nefastos y malvados buscan los servicios de estos oscuros acólitos, aunque por desgracia esta es una práctica muy común en el Nido de Asesinos.

La noche rara vez es tranquila en el Nido de Asesinos. Los gritos rasgan la penumbra con desesperada futilidad y el estrépito del acero, a menudo fundido con el profundo y palpitante bramido de cien vítores, resuena como un coro enervante y sanguinario.

Este es el estruendo de los fosos de combate, donde los hombres luchan y mueren solos y sin contemplaciones bajo los hambrientos vítores de una multitud sedienta de sangre. Los fosos de lucha son lugares oscuros y desgarradores. Están llenos del hedor de la sangre seca y el sudor aterrador. Gruesas rejas de hierro encierran en jaulas a los involuntarios participantes para obligarlos a salir, medio ciegos a la luz de las antorchas, ensordecidos

por gritos horripilantes; huesos, sangre y todo tipo de apéndices corporales esparcidos por el suelo como espeluznantes trofeos. Los gruesos muros de piedra están salpicados de crueles pinchos de hierro, que se afilan a diario para desgarrar armaduras, carne y huesos con facilidad. Algunos de los fosos más conocidos son subterráneos y sus dueños aprovechan el aislamiento para alojar bestias mortíferas con las que enfrentan a los desventurados luchadores que viven miserablemente en sus mazmorras. Los fosos de lucha son, de hecho, la principal atracción para las hordas del Nido de Asesinos, lo cual hace las delicias de los Esclavistas. Se trata de un poderoso aquelarre de hombres crueles y codiciosos, que siempre están a la caza de participantes dispuestos y no dispuestos a participar en sus horripilantes deportes sangrientos. Los prisioneros, capturados por la vil escoria que acampa en el Nido de Asesinos, a menudo son arrastrados, gritando o en un silencio fatalista, a la palpitante y despiadada penumbra de las temidas arenas, donde se enfrentan a una muerte casi segura a manos de un luchador de foso, un ogro o algo peor. Algunos hombres, los afortunados, sobreviven a sus experiencias en los fosos y se convierten en poderosos luchadores por derecho propio, aunque tal hazaña es poco frecuente, ya que los campeones residentes derrotan a cualquier usurpador en un combate desigual y a menudo sangriento. En cualquier caso, no son más que esclavos, y sólo posponen el terrible final que inexorablemente acabará con sus vidas.

Todos los fosos de lucha del Nido de Asesinos son propiedad de los Esclavistas, cuyas arcas se engrosan con el oro de sus sanguinarios clientes. En los fosos de lucha se aprende mucho sobre el arte de la supervivencia. Los luchadores de los fosos acuden en masa a entrenarse y luchar allí, aunque la instrucción es brutal y no exenta de muertes.

El Nido de Asesinos está impregnada de una cultura de depravación, formada por una multitud de ladrones y hombres malvados obsesionados con la violencia y aficionados a los espantosos deportes sangrientos. No esperes ser bienvenido aquí, no esperes piedad, la única verdad está en la muerte, a menudo enfrentada en una noche fría e implacable si bajas la guardia, aunque sólo sea por un momento...

Campamentos

Diferentes bandas montan campamentos en Mordheim y sus alrededores. Los mercenarios y los cazadores de brujas tienden a montar campamentos con tiendas y barreras rudimentarias a las afueras de la ciudad o a encontrar una taberna y tomarla, y se apoderan de ella. Los muertos vivientes y los poseídos tienden a ser un poco menos escrupulosos y fijan su residencia en edificios abandonados o cementerios situados en la ciudad. Las Hermanas tienen su monasterio y una serie de "casas seguras" (que por alguna misteriosa razón siguen en pie tras el cataclismo) repartidas por todo Mordheim. Los Skaven, por supuesto, tienden a quedarse en las alcantarillas, aunque han descubierto que las viejas cisternas y los sótanos son un lugar estupendo para esconder sus mercancías.

Hay tres asentamientos principales alrededor de Mordheim. El más seguro es Sigmarhaven, el siguiente más seguro es Brigandsburg (si se le puede llamar seguro) y el más infame es el Nido de Asesinos. Cada uno de estos asentamientos tiene mercados y comerciantes. Suelen estar formados por pequeños asentamientos de los diferentes aventureros que llegan para buscar en Mordheim. Hay otros asentamientos que surgen alrededor y campamentos que están fuera de las ciudades.



Nido De los Asesinos

El Nido de Asesinos es un lugar de villanía y maldad. Se encuentra en el lado oeste de Mordheim.

Cualquiera que tenga oro puede entrar y los que no lo tienen suelen meter las manos en los bolsillos de los demás. Las peleas son habituales y sólo los mercaderes más atrevidos o estúpidos venden aquí sus mercancías. Se dice que "en el Nido de Asesinos todo se puede comprar por un precio". Todas las mercancías se encuentran a +2, pero cuestan el doble de lo normal.

Hay unos pocos valientes (o tontos, como algunos han dicho) que se quedan en el Nido de Asesinos para ganar dinero. La famosa Cabra Retorcida se encuentra aquí. A pesar de estar en un sitio peligroso, el dueño lo mantiene limpio y seguro, por lo que las peleas son mínimas. El infame Foso reside en el centro de la ciudad. Muchos han perdido la vida aquí y muchos han hecho fortuna. El esclavista Ashen Pettyfesh tiene un próspero negocio en este lugar. Vende cualquier humanoide por buen precio a cualquiera que tenga la cantidad de dinero adecuada. Tira en la tabla de campamento para averiguar qué tipo de espacio de vivienda tiene tu banda. Cuando visites el Nido de Asesinos tira un d3 para averiguar cuántas localizaciones especiales puedes visitar. Puedes optar por no visitar lugares y usar la tabla de comercio para conseguir equipo.



Tabla De Morada

2D6 Campamento Efectos

2 Taberna Has conseguido la escritura de una taberna. Puedes ganar dinero extra por alquilar habitaciones y vender comida. También puedes contratar una espada de alquiler gratis para la próxima partida o ganar un héroe (sólo si esto no te lleva por encima de las restricciones normales).

Tira 1D6:

D6 Resultado

1-4 Puedes añadir un héroe a la banda.

5-6 Una Espada de alquiler se ha gastado todo su dinero y te ofrece como pago sus servicios gratuitos para tu próxima batalla.

-1D6 co cada partida.

-Cada partida tira 1D6. Con un 5 o 6 ha habido una pelea en la taberna que ha causado D6x5 co en daños. Todo el dinero que tengas y recibas debe ir a arreglar la taberna antes de poder hacer otras compras.

3-4 Casa En tus vagabundeos has encontrado una casa. 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.

-Añade +2 a la tirada para encontrar objetos en la tabla de comercio.

-Antes de cada partida tira 1D6. Con un 5 o 6, deberás gastar D6x2 co en reparaciones para tu casa.

5-7 Tienda Has montado tus tiendas cerca del Nido de Asesinos. Así tienes un lugar donde quedarte y guardar tus bienes. También atraes a muchos mendigos.

Tira 1D6 cada dos partidas.

D6 Resultado

1-4 1-2 puedes añadir un mendigo a un grupo de esbirros (+2 sobre el número total de guerreros de tu banda. Siempre empieza un nuevo grupo, aunque sólo haya uno)

5-6 3-6 te compadeces de los mendigos y les das d6 co.



Piensas que este lugar es algo para tomarse a la ligera, ¿no es así?. No tienes ni la mas mínima idea de lo que puede pasar en este lugar. Obviamente, puedes comerciar y llenarte de coronas de oro, siempre y cuando tu mercancía sea la mejor, pero tambien puedes echarte a dormir y no despertar. Sin dudas, solo lo peor de lo peor elige quedarse en el Nido de Asesinos para reponer fuerzas e incursionar en la Ciudad de los Condenados.

Te recomiendo que lo pienses dos veces antes de quedarte aqui. Uno nunca sabe cuando puede ser abordado por un grupo de cultistas totalmente locos por la sangre joven y fresca de un mercenario incauto ... y sin ir mas lejos, ¿porque no me acompañas a un lugar? ... dije que me acompañes, no lo repetiré ...

2D6 Campamento Efectos

8-10 Ruinas En tu deambular has encontrado unas ruinas que conviertes en un campamento. Cada dos partidas tira 1D6:

D6 Resultado

1-4 Has encontrado un alijo de D3 co escondido bajo algunos de los escombros

5-6 Parte de las ruinas se derrumba hiriendo a uno de tus hombres. Tienen que perderse el siguiente combate mientras se recuperan de su herida. Tira un d6 para averiguar si era un héroe o un esbirro:

1-4 Esbirro.

5-6 Héroe.

11 Cementerio Has encontrado un cementerio a tu gusto. Con bonitos mausoleos y muchos cadáveres.

Permaneciendo en el cementerio corres el riesgo de ser atacado por alguno de los inquietos cadáveres. Tira 2d6 para saber cuantos zombies atacan. Usa las estadísticas para zombis del libro de reglas de Mordheim.

No muertos

Los cadáveres de las tumbas suelen estar mejor conservados y son mejores para reanimar.

Después de cada partida 2 miniaturas que no estaban en Mordheim pueden desenterrar cadáveres. Al haber sido ENTERRADOS en lugar de simplemente DEJADOS donde murieron, los cadáveres disponibles en un cementerio son de mejor calidad para la animación y pueden tener objetos funerarios enterrados con ellos. Tira 2D6 y resta 9. Si el número es positivo, ese es el número de Zombis que puedes añadir gratis a tu banda. Con una tirada de dobles la tumba se ha derrumbado sobre los saqueadores. Tira en la tabla de heridas graves (trata como si hubieran uhbieran quedado *fuera de combate*). Con una tirada de 12+, los sepultureros encuentran un cadáver apto para convertirse en Zombi y 2D6 co en objetos funerarios. Los saqueadores no quedan atrapados en una tumba derrumbada.

**12 Bodega/
Alcantarilla
(sólo Skaven)** Has encontrado un sótano para instalarte. Incluso tiene unos bonitos túneles que salen de él hacia quién sabe dónde.

-El sótano permite al jugador desplegar usando las reglas de infiltración con 2 de sus hombres.

-Tira 1D6. Con un 6 eres atacado por un enjambre de ratas gigantes y 1D6 de tus esbirros caen enfermos por las mordeduras que reciben. Tienen que perderse la siguiente partida mientras se recuperan

Alcantarilla

Has encontrado una bonita sección de alcantarillado para acampar. Incluso tiene unos bonitos túneles que salen de ella hacia quién sabe dónde y las enfermedades proliferan.

La alcantarilla permite al jugador establecerse usando las reglas de infiltración con 2 de sus hombres.

Los Skaven tiran 2d6 y con un 12 están enfermos y no pueden luchar en la siguiente partida



Localizaciones

CIRUJANO

Puedes visitar a un cirujano para que te ayude a curar tus heridas de batalla. Los cirujanos del Nido de Asesinos son, en el mejor de los casos, meros aficionados, y sólo los más valientes o insensatos se dejan curar por ellos. Si obtienes una herida grave en la tabla de heridas graves, puedes visitar al cirujano para que te cure y te deje como nuevo, si tienes suerte. El cirujano cuesta 5 gc por héroe que quieras

intentar curar. Tira en la tabla de abajo para saber si la operación ha tenido éxito. También tiene contactos para conseguir drogas y pociones más fácilmente. Suma +1 a tu tirada cuando los busques mientras estés en el cirujano.

Los nigromantes visitan a menudo al cirujano en busca de cuerpos y partes para sus criaturas y zombis. Tira un d6 si sacas un 6 puedes añadir un zombi a tu banda a 1/2 del coste.

Tabla de cirujías

2D6 Efectos

1-4 "Oh no..."

El médico se ha hecho un lío con la operación y ha dejado a tu luchador en un estado peor que cuando entró. Tira un D6 y busca el resultado en la tabla de *Oh no* para ver qué le ha pasado al desafortunado paciente.

5 "¿Cuál era?"

El médico realiza la operación equivocada. Si tu luchador tiene otras heridas graves, el médico intenta curar una de ellas. Determina qué herida grave opera el médico al azar y vuelve a tirar en esta tabla. Trata las siguientes tiradas de "cuál era" como "cirugía con éxito". Si tu luchador no tiene ninguna otra herida grave, entonces el Doc se ha vuelto un poco loco y ha realizado algún tipo de cirugía experimental en la desprevenida víctima. Tira 1D6 y busca el resultado en la tabla de *Oh no* para ver qué le ha pasado al desafortunado paciente.

6 "Operación exitosa"

La cirugía fue un éxito. Elimina la lesión grave del perfil del luchador en la lista de la banda.

Tabla de "Oh no"

2D6 Efectos

1 "Muerto"

El cirujano pincha accidentalmente un órgano vital durante la operación. Intenta salvar al paciente, pero muere desangrado en la mesa de operaciones. El paciente muere y debe ser retirado de la lista de la banda. El lado positivo es que el médico te ofrece D6x5 co por el cuerpo, lo que le proporcionará un útil suministro de cadáveres con los que practicar. Esta cantidad se añade directamente al alijo de la banda.

2 "Complicaciones"

Hay algunas complicaciones con la operación que hacen que tu guerrero sufra más heridas. Haz inmediatamente una tirada por el guerrero en la *tabla de heridas graves*. Trata la recuperación completa, la enemistad encarnizada y los resultados capturados como una tirada de 5-6 *No tan grave*, listada a continuación.

3-4 "Duuuuhh"

Hay algunas complicaciones con la operación que hacen que tu guerrero sufra más heridas. Haz inmediatamente una tirada por el guerrero en la tabla de heridas graves (trata la recuperación completa, la enemistad encarnizada y los resultados capturados como una tirada de 5-6 (No tan grave) a continuación.

5-6 "Nada grave"

Aunque el cirujano ha hecho un desastre con la operación, al paciente no le ha pasado nada grave. Tu luchador sobrevive ileso a la operación, pero tendrá que perderse la siguiente partida mientras se recupera de su terrible experiencia. Ten en cuenta que el paciente sigue sufriendo los efectos de la grave lesión que el cirujano debía haber operado.

HERRERO

Los herreros transforman los metales en objetos útiles. Crean muchas armas y armaduras. Cuando visites a un herrero puedes sumar un +2 a tus tiradas de búsqueda cuando intentes encontrar armaduras o armas de combate cuerpo a cuerpo.

MULERO

Un mulero cuida de los animales. Cura y alimenta a los caballos, da de comer a los perros, los entrena y los limpia. Reduce la dificultad de encontrar animales añadiendo un +2 a tu tirada de dados en la tabla de comercio.

COMERCIANTE

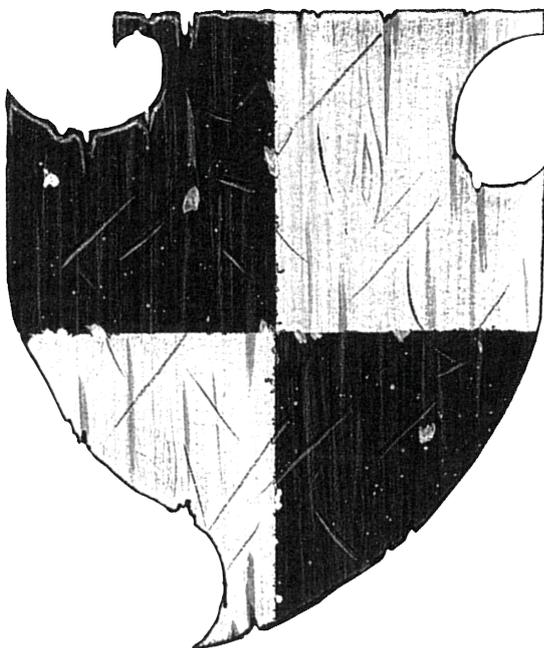
El mercader es un proveedor de muchos productos diferentes. Vende casi cualquier cosa que no esté amurada al piso. El mercader te da un +1 para encontrar objetos raros.

Lugares especiales

ASHEN PETTYFLESH EL ESCLAVISTA

Puedes visitar al esclavista para añadir miembros a tu banda. Ashen vende casi cualquier cosa que pueda conseguir y a cualquiera que quiera comprar. Si estás buscando un nuevo recluta para añadir a tu banda, pásate por allí, puede que tenga lo que buscas. Tira 2d6 en la siguiente tabla. Si te gusta lo que ofrece puedes comprarlos al doble del coste normal y por encima de tu máximo racial. Sólo puedes comprar un esclavo a la vez de esta manera.

D6	Resultado
1	Héroe
3-5	Secuaz (sin incluir criaturas grandes o animales)
6	Criatura grande (ej. Rata ogro)
7-9	Secuaz (sin incluir criaturas grandes o animales)
10	Héroe



11 Animal

12 Criatura grande (ej. Rata ogro)

EL FOSO

Entra en una pelea: (igual que *vendido como gladiador* en la página 119 del libro de reglas de Mordheim).

Puedes nombrar a un héroe para que luche en el foso contra un luchador o contra otro jugador que esté visitando el foso.

Tira para ver qué bando carga y libra la batalla normalmente. Si el guerrero pierde, tira para ver si está muerto o herido (es decir, una tirada d66 de 11-35). Si no está muerto, es expulsado del foso y puede volver a unirse a su banda.

Si el guerrero gana, obtiene 50gc, +2 de experiencia y puede volver a unirse a su banda con todas sus armas y equipo.

Apuesta en las luchas: Llegas una noche en la que el bar está abierto para las peleas. Puedes inscribir a uno de tus héroes (haciendo lo que se mencionó anteriormente) o apostar a las peleas. Tira 1D6 para apostar:

D6	Resultado
1-2	El luchador por el que has apostado da una buena pelea, pero no lo suficiente. Es derrotado y pierdes 1D6x5 co.
3-4	El luchador por el que has apostado da una buena pelea y gana, pero las probabilidades estaban a su favor y sólo ganas 1D6co.
5-6	El luchador que eliges es una apuesta arriesgada que al final te sale bien y ganas 1D6x5 co.



LA CABRA RETORCIDA

Esta es una taberna donde puedes jugar al azar, buscar nuevos reclutas o simplemente emborracharte. Puedes apostar en cualquier momento en la Cabra Retorcida. Para saber qué más puedes hacer tira un d6 y consulta la tabla de abajo.

APUESTAS

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



D6	Resultado
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 sonría y lo recupera todo con intereses. Recoge 3D6 gcs en ganancias.

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 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.

3 Pelea en el bar

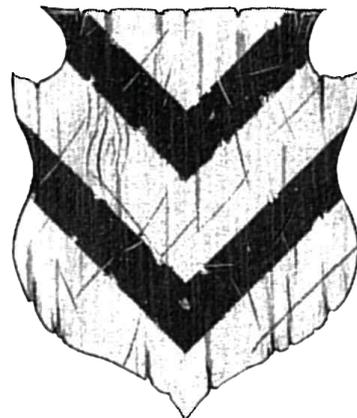
Llegas una noche en la que el bar está abierto para las peleas. Puedes inscribir a uno de tus héroes (haciendo lo que se mencionó anteriormente) o apostar a las peleas. Tira 1D6 para apostar:

D6 Resultado

1-2 El luchador por el que has apostado da una buena pelea, pero no lo suficiente. Es derrotado y pierdes 1D6x5 co.

3-4 El luchador por el que has apostado da una buena pelea y gana, pero las probabilidades estaban a su favor y sólo ganas 1D6co.

5-6 El luchador que eliges es una apuesta arriesgada que al final te sale bien y ganas 1D6x5 co.



D6 Resultado

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 hechicero que 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 explorador halfling y empiezas a intercambiar recetas. Como nunca ha oído hablar de una de tus recetas, 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 apaleado y pierde 1D6x3 co.
- 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.

EVENTOS DE ASENTAMIENTO

Tira en la *tabla de sucesos de asentamiento* impresa en Town Cryer n° 28 para las visitas a los lugares del Nido de Asesinos. Aunque la descripción de algunos de los eventos puede parecer un poco fuera de lugar para el Nido de Asesinos, los resultados deben aplicarse tal y como están escritos.

